

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Santri

Istilah "santri" mempunyai dua konotasi atau pengertian, pertama :

1. Dikonotasikan dengan orang-orang yang taat menjalankan dan melaksanakan perintah agama Islam, atau dalam terminologi lain sering disebut sebagai "muslim orotodoks". Istilah "santri" dibedakan secara kontras dengan kelompok abangan, yakni orang-orang yang lebih dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya jawa pra Islam, khususnya nilai-nilai yang berasal dari mistisisme Hindu dan Budha (Raharjo, 1986: 37).
2. Dikonotasikan dengan orang-orang yang tengah menuntut ilmu di lembaga pendidikan pesantren. Keduanya jelas berbeda, tetapi jelas pula kesamaannya, yakni sama-sama taat dalam menjalankan syariat Islam (Bawani, 1993: 93). Santri dalam dunia pesantren dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu :

a. Santri Mukim

Adalah santri yang selama menuntut ilmu tinggal di dalam pondok yang disediakan pesantren, biasanya mereka tinggal dalam satu kompleks yang berwujud kamar-kamar. Satu kamar biasanya di isi lebih dari tiga orang, bahkan terkadang sampai 10 orang lebih.

b. Santri Kalong

Adalah santri yang tinggal di luar komplek pesantren, baik di rumah sendiri maupun di rumah-rumah penduduk di sekitar lokasi

pesantren, biasanya mereka datang ke pesantren pada waktu ada pengajian atau kegiatan-kegiatan pesantren yang lain. Para santri yang belajar dalam satu pondok biasanya memiliki rasa solidaritas dan kekeluargaan yang kuat baik antara santri dengan santri maupun antara santri dengan kiai. Situasi sosial yang berkembang di antara para santri menumbuhkan sistem sosial tersendiri, di dalam pesantren mereka belajar untuk hidup bermasyarakat, berorganisasi, memimpin dan dipimpin, dan juga dituntut untuk dapat mentaati dan meneladani kehidupan kiai, di samping bersedia menjalankan tugas apapun yang diberikan oleh kiai, hal ini sangat dimungkinkan karena mereka hidup dan tinggal di dalam satu kompleks.

Dalam kehidupan kesehariannya mereka hidup dalam nuansa religius, karena penuh dengan amaliah keagamaan, seperti puasa, sholat malam dan sejenisnya, nuansa kemandirian karena harus mencuci, memasak makanan sendiri, nuansa kesederhanaan karena harus berpakaian dan tidur dengan apa adanya. Serta nuansa kedisiplinan yang tinggi, karena adanya penerapan peraturan-peraturan yang harus dipegang teguh setiap saat, bila ada yang melanggarnya akan dikenai hukuman, atau lebih dikenal dengan istilah ta'zirat seperti digundul, membersihkan kamar mandi dan lainnya

3.2 Ustadz

Keberadaan kiai dalam lingkungan pesantren merupakan elemen yang cukup esensial. Laksana jantung bagi kehidupan manusia begitu urgen dan pentingnya kedudukan kiai, karena dialah yang merintis, mendirikan, mengelola, mengasuh, memimpin dan terkadang pula sebagai pemilik tunggal dari sebuah pesantren. Oleh karena itu, pertumbuhan suatu pesantren sangat bergantung kepada kemampuan pribadi kiainya, sehingga menjadi wajar bila kita melihat adanya banyak pesantren yang bubar, lantaran ditinggal wafat

kiainya, sementara dia tidak memiliki keturunan yang dapat meneruskan kepemimpinannya. Gelar kiai, sebagaimana diungkapkan Mukti Ali yang dikutip Bawani (1993: 90), biasanya diperoleh seseorang berkat kedalaman ilmu keagamaannya, kesungguhan perjuangannya di tengah umat, kekhusyuanannya dalam beribadah, dan kewibawaannya sebagai pemimpin. Sehingga semata hanya karena faktor pendidikan tidak dapat menjamin bagi seseorang untuk memperoleh predikat kiai, melainkan faktor bakat dan seleksi alamiah yang lebih menentukannya. Di masyarakat, kiai merupakan bagian dari kelompok elite dalam struktur sosial, politik dan ekonomi yang memiliki pengaruh yang amat kuat di masyarakat, biasanya mereka memiliki suatu posisi atau kedudukan yang menonjol baik pada tingkat lokal maupun nasional. Dengan demikian kiai merupakan pembuat keputusan yang efektif dalam sistem kehidupan sosial, tidak hanya dalam kehidupan keagamaan tetapi juga dalam soal-soal politik. Dengan kelebihan pengetahuannya dalam bidang agama, para kiai seringkali dianggap sebagai orang yang senantiasa dapat memahami keagungan Tuhan dan rahasia alam sehingga mereka dianggap memiliki kedudukan yang tidak terjangkau oleh kebudayaan orang awam, atau dalam istilah lazimnya disebut "kiai khos" sehingga dalam beberapa hal mereka menunjukkan kekhususan mereka dalam bentuk pakaian seperti kopiah dan surban serta jubah sebagai simbol kealiman. Di lingkungan pesantren, seorang kiai adalah hirarki kekuasaan satu-satunya yang ditegakkan di atas kewibawaan moral sebagai penyelamat para santri dari kemungkinan melangkah ke arah kesesatan, kekuasaan ini memiliki perwatakan absolut sehingga santri senantiasa terikat dengan kiainya seumur hidupnya, minimal sebagai sumber inspirasi dan sebagai penunjang moral dalam kehidupan pribadinya yang dikutip Wahid (2001: 6-7). Dari uraian tersebut, perlu diingat bahwa yang digambarkan adalah pesantren yang masih dalam bentuknya yang murni, atau dalam studi kepesantrenan disebut dengan istilah pesantren tradisional, sehingga kalau kita menongok perkembangan pesantren saat sekarang tentunya akan dapat

kita lihat usaha-usaha untuk mendorong terjadinya perubahan pada unsur-unsur pesantren, disesuaikan dengan dinamika dan kemajuan zaman.

3.3 E-learning

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain (Clark & Mayer 2008: 10) :

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran;
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran;
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*);
5. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Sedangkan menurut Rusman (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain
 - a. *interactivity* (interaktivitas)
 - b. *independency* (kemandirian)
 - c. *accessibility* (aksesibilitas)
 - d. *enrichment* (pengayaan).

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di

sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169). Seok (2008:725) menyatakan bahwa “*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. e-Teacher are elearning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*”. Penerapan *e-learning* untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *Learning Management System* yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti Moodle.

3.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Latuheru (1988 : 11), bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga hal yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk membantu siswa belajar secara optimal dan mempermudah interaksi pendidik dengan siswa itu sendiri sehingga tujuan belajar tercapai. Menurut Harjanto (1997 : 245), manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

3.5 Penilaian

Istilah “tes” diartikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologik tertentu dan setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentun yang dianggap benar, dan apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut, maka jawaban Anda dianggap

salah, (Asmawi, 2007:3). Dari pengertian tersebut diatas, karakteristik tes yaitu, tes dapat berbentuk pertanyaan, tes dapat berbentuk tugas yang harus dikerjakan oleh peserta tes, tes digunakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologik, tes menghendaki adanya jawaban atau cara mengerjakan yang benar.

Secara garis besar telah kita pahami definisi tes, selanjutnya kita kaji definisi pengukuran. Pengukuran diartikan sebagai suatu proses dimana kita mengenakan angka-angka kepada barang atau gejala-gejala berdasarkan aturan-aturan tertentu (Joni, 1994: 7).

3.6 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2001) Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan operasi di dalam sistem. Richard F. Neuschel (Jogiyanto,2001),” Prosedur adalah sutu urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam ssatu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi”.

Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (objektifitas). Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Sasaran menentukan masukan dan keluaran yang dihasilkan. Sistem dikatakan berhasil jika mencapai suatu sasaran dan tujuan.

3.7 Konsep dasar sistem informasi


Kata “Sistem” mengandung arti kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Sedangkan "Informasi" bisa diartikan sebagai data. Dari kedua definisi tersebut sistem informasi dapat diartikan sebagai "suatu sistem yang dibuat

oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi”. (Ladjamudin, 2005:13) Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum dalam tabel 1 Definisi Sistem Informasi (Kadir, 2003:34). Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, teknologi, informasi, prosedur kerja), sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atas tujuan.

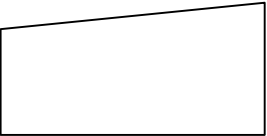
3.8 Bagan Alir Dokumen

Menurut Kedall & Kendall (2003:40) Model Pertama adalah diagram aliran data *context-level* (disebut juga *environmetal model*), diagram aliran data menfokuskan pada aliran data dari dan kedalam sistem dan sekaligus memproses data-data tersebut. Komponen-komponen dasar dari setiap program komputer ini bisa digambarkan secara mendetail dan digunakan untuk menganalisis keakuratan dan kompetisi sistem. Bagan alir sistem menggunakan simbol sebagaimana terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Simbol Bagan Aliran Sistem

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Dokumen	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
2		Keputusan	Simbol keputusan digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi yang mengharuskan sistem untuk memilih tindakan yang akan dilakukan berdasarkan criteria tertentu.
3		Operasi Manual	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi secara manual yang tidak dapat dihilangkan dari sistem yang ada
4		<i>Database</i>	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data pada sistem yang akan dibuat.
5		Proses	Simbol proses digunakan untuk menggambarkan


No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
			proses yang terjadi dalam sistem yang akan dibuat
6		<i>Input Manual</i>	Simbol <i>input</i> manual digunakan untuk menggambarkan sebuah <i>input</i> atau masukan yang dilakukan oleh user.

3.9 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Al-bahra Bin Ladjamudin (2005) Data Flow Diagram (DFD) adalah “model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil”.

DFD ini digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik tempat data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya), atau tempat data tersebut akan disimpan (misalnya hard disk, filekarta, diskette dan lain sebagainya)., sebagaimana terdaftar pada tabel 3.2, untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui proses-proses yang saling terhubung.

Tabel 3.2 Simbol Data Flow Diagram

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>External Entity</i> atau <i>Boundary</i>	Simbol ini menunjukkan kesatuan

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
			dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan pengaruh berupa input atau menerima output
2		<i>Data Flow</i> atau Aliran Data	Aliran data dapat digambarkan dengan tanda panah dan garis yang diberi nama dari aliran data tersebut
3		Proses	Dalam simbol tersebut dituliskan nama proses yang akan dikerjakan oleh sistem dari transformasi aliran data yang keluar. Suatu proses mempunyai satu atau lebih input data
4		<i>Data Store</i>	<i>Data store</i> merupakan simpanan dari data yang dapat berupa <i>file</i> atau catatan manual, dan suatu agenda atau buku. <i>Data store</i> digunakan untuk menyimpan data

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
			sebelum dan sesudah proses lebih lanjut

3.10 Basis Data

Basis data tidak hanya merupakan kumpulan file. Basis data adalah pusat sumber data yang caranya dipakai oleh banyak pemakai untuk berbagai aplikasi. Menurut Kedall & Kendall (2003:128), inti dari basis data adalah database management system (BDMS) yang memperbolehkan pembuatan modifikasi dan pembaharuan basis data, mendapatkan kembali data dan membangkitkan laporan. Menurut Kedall & Kendall, tujuan basis data yang efektif antara lain :

1. memastikan bahwa data dapat dipakai di antara pemakai untuk berbagai aplikasi.
2. Memelihara data baik keakuratan maupun kekonsistennannya.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi sekarang dan yang akan datang akan disediakan dengan cepat.
4. Membolehkan basis data untuk berkembang dan kebutuhan pemakai untuk berkembang.
5. Membolehkan pemakai untuk membangun pandangan personalnya tentang data tanpa memperhatikan cara data disimpan secara fisik.

3.11 Database Management System

Menurut Marlinda (2004:6), Database Management Sistem (DBMS) merupakan kumpulan file yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis Data adalah kumpulan datanya, sedangkan program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data.

Bahasa-bahasa yang terdapat dalam DBMS adalah :

1. Data Definition Language (DDL)

Pola skema basis data dispesifisikan dengan satu set definisi yang diekspresikan dengan satu bahasa khusus yang disebut DDL. Hasil kompilasi perintah DDL adalah satu set tabel yang disimpan di dalam file khusus yang disebut data dictionary/directory.

2. Data Manipulation Language (DML)

Bahasa yang memperbolehkan pemakai mengakses atau memanipulasi data sebagai yang diorganisasikan sebelumnya model data yang tepat.

3. Query

Pernyataan yang diajukan untuk mengambil informasi. Merupakan bagian DML yang digunakan untuk pengambilan informasi.

DBMS memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Data Definition

DBMS harus dapat mengolah pendefinisian data.

2. Data Manipulation

DBMS harus dapat menangani permintaan-permintaan dari pemakai untuk mengakses data.

3. Data Security dan Integrity

DBMS dapat memeriksa security dan integrity data yang didefinisikan oleh DBA.

4. Data Recovery dan Concurrency

a. DBMS harus dapat menangani kegagalan-kegagalan pengaksesan basis data yang dapat disebabkan oleh kesalahan sistem, kerusakan disk, dan sebagainya.

- b. DBMS harus dapat mengontrol pengaksesan data yang konkuren yaitu bila satu data diakses secara bersama-sama oleh lebih dari satu pemakai pada saat yang bersamaan.

5. Data Dictionary

DBMS harus menyediakan data dictionary.

3.12 HTML

HTML adalah *Hypertext Markup Language* artinya adalah sebuah teks berbentuk *link* dan mungkin juga foto atau gambar yang saat diklik akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Dalam prakteknya, *Hypertext* berwujud sebuah *link* yang bisa mengantar Anda ke dunia internet yang sangat luas. Untuk membantu si pengakses berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dibuatlah semacam dokumen yang nanti akan disebut dengan istilah *Website*. Untuk membuat *Website*, kita membutuhkan *Markup*, yaitu *Tag* (semacam kode) yang mengatur bagaimana *Website* itu akan ditampilkan di jendela *browser*, seperti *layout* dan tampilan HTML adalah semacam bahasa yang ditunjukkan oleh kata *Language* yang merupakan penunjuk bahwa HTML adalah semacam *script* pemrograman (Agung, 2012 : 6).

3.13 Website

Website merupakan kumpulan berbagai halaman web yang ditulis dengan bahasa HTML yang kemudian bisa di lihat menggunakan *software* yang disebut *web browser* (Baridwan, 1999 : 127). Halaman *web* bisa berisi *file* seperti gambar, *video*, dan sebagainya. Agar dapat diakses, halaman *web* harus diletakkan di *server web* untuk kemudian bisa diakses melalui peranti seperti internet, jaringan, dan sebagainya.

3.14 PHP

PHP yang memiliki kepanjangan rekursif “PHP: *Hypertext Preprocessor*”- bukan bahasa pemrograman. PHP adalah bahasa *scripting open source* yang ditulis menggunakan sintaks bahasa C, Java, dan Perl yang sederhana dan mudah di pelajari.

Script PHP menyatu dengan *file* HTML, dieksekusi dan bekerja di komputer *server* (*server side*). Saat ini, PHP banyak digunakan untuk membangun *Website* yang dinamis (Imansyah, 2003 : 1).

3.15 Konsep Dasar Aplikasi

Aplikasi yang didefinisikan oleh Davis (1999 : 17) bahwa sebagai berikut:

“Aplikasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

3.16 Analisa dan Perancangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2001:196), Perancangan Sistem yaitu: “Perancangan Sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Pengertian perancangan sistem yang lain menurut Jogiyanto (2001:196), yaitu :“ Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancangan bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisa sistem”.

Penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan desain sistem.



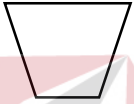





Analisa dan Perancangan Sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan Aplikasi terkomputerisasi.

3.17 System flow

Definisi bagan arus olah menurut Al Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: "bagan arus olah menampilkan hubungan antara input, proses, output" Ladjamudin (2005:62).

Berdasarkan definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bagan alir sistem adalah suatu bagan yang menjelaskan urutan prosedur dalam sebuah sistem dan bagan alir sistem ini dimulai dengan input yang masuk ke dalam sistem dan sumbernya. Simbol-simbol yang digunakan dalam *system flow* ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Simbol – Simbol pada *Systemflow*

 <p>1. Simbol Dokumen</p>	 <p>1. Simbol Database</p>
 <p>2. Simbol Kegiatan Manual</p>	 <p>2. Simbol Garis Alir</p>
 <p>3. Simbol Simpanan <i>Offline</i></p>	 <p>3. Simbol penghubung ke Halaman Lain</p>
 <p>4. Simbol Proses</p>	 <p>4. Simbol Penghubung Ke Halaman yang sama</p>

1. Simbol dokumen

Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual atau komputer.

2. Simbol kegiatan manual

Menunjukkan pekerjaan manual.

3. Simbol simpanan *offline*

Menunjukkan file non-komputer yang diarsip.

4. Simbol proses

Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.

5. Simbol *database*

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil operasi komputer.

6. Simbol garis alir

Menunjukkan arus dari proses.

7. Simbol penghubung

Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke

