

Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web

Mia Rosmiati

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
mia.mrm@bsi.ac.id

Abstract: In the era of digital media development, which is increasingly rapid, almost everyone of all ages is in dire need of digital media that is connected to the internet so that people can provide and receive information quickly. With the implementation of school closures since March 16, 2020 due to the global Covid-19 pandemic, schools are carrying out online learning activities. With these conditions, the school must have an appropriate marketing strategy, the school must be able to carry out the process of admitting new students. So that many prospective students will register at the school even though the school is still not open. The solution that can be done is to develop a website-based school information system where prospective new students can access the website anywhere and anytime so that they can receive information about the school quickly, precisely, and accurately and carry out the registration process as prospective students without having to come to school. The development of a new student admission information system is designed using the Waterfall Method with the stages being carried out, namely needs analysis, design, programming, testing, and support or maintenance.

Keywords: Program Design, Student Acceptance

Abstrak: Di era perkembangan media digital yang semakin pesat saat ini hampir setiap kalangan dari berbagai tingkat usia sangat membutuhkan media digital yang terhubung dengan internet sehingga masyarakat dapat memberikan dan menerima informasi dengan cepat. Dengan diberlakukannya penutupan sekolah sejak 16 Maret 2020 dikarenakan pandemi global Covid-19 sekolah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online. Dengan kondisi seperti ini sekolah harus memiliki strategi marketing yang sesuai, sekolah harus dapat menjalankan proses penerimaan peserta didik baru. Sehingga banyak calon siswa yang akan mendaftar di sekolah tersebut walaupun sekolah masih belum dibuka. Solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan sistem informasi sekolah berbasis website dimana calon peserta didik baru dapat mengakses website tersebut dimanapun dan kapanpun sehingga mereka dapat menerima informasi tentang sekolah secara cepat, tepat, dan akurat dan melakukan proses pendaftaran sebagai calon siswa tanpa harus datang ke sekolah. Pengembangan sistem informasi penerimaan peserta didik baru di rancangan menggunakan Metode Waterfall dengan tahapan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode program, pengujian, dan pendukung atau pemeliharaan.

Kata kunci: Perancangan Program, Penerimaan Peserta Didik



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Di era perkembangan media digital yang semakin pesat saat ini sangat membantu setiap kegiatan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Hampir di setiap kalangan dari berbagai tingkat usia sangat membutuhkan media digital yang terhubung dengan internet sehingga masyarakat dapat memberikan dan menerima informasi dengan cepat.

Pada kondisi sekarang ketika Indonesia sedang mengalami Pandemi Global Covid-19. Menurut informasi yang didapatkan dari <https://www.cnnindonesia.com/> pada tanggal 2 Maret 2020 Presiden Joko Widodo mengatakan ada seorang Warga Negara Jepang yang positif Virus Corona pernah berkontak dengan Warga Negara Indonesia (WNI) yang akhirnya WNI tersebut

ikut terpapar virus corona. Dengan terjadinya pandemi ini di Indonesia menyebabkan sebagian Pemerintah Provinsi mengambil langkah untuk menutup sekolah selama dua pekan. Dalam <https://www.tempo.co/> Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan mengatakan bahwa penutupan sekolah di Indonesia disebabkan oleh wabah virus corona merupakan langkah pertama yang diambil untuk menghambat penyebaran virus ini. Penutupan sekolah dimulai pada hari Senin, 16 Maret 2020 sampai dua minggu ke depan. Namun sampai saat ini sekolah-sekolah belum dibuka dikarenakan situasi saat ini masih dalam tahap Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Transisi.

Dengan diberlakukannya penutupan sekolah sejak 16 Maret 2020 semua sekolah khususnya yang berada di Jakarta melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pengajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah masing-masing. Baik guru maupun murid tidak datang ke sekolah tetapi proses belajar mengajar dilakukan dengan jarak jauh. Menjelang akhir tahun ajaran, sekolah juga sedang bersiap untuk membuka tahun ajaran baru yang sudah diputuskan oleh Kemendrian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa tahun ajaran baru akan dimulai pada 13 Juli 2020. Dengan kondisi seperti ini sekolah-sekolah terutama sekolah swasta harus memiliki strategi marketing yang cocok dan sesuai dengan adanya pembatasan sosial berskala besar, bagaimana sekolah tetap dapat menjalankan proses penerimaan peserta didik baru. Sehingga banyak calon siswa yang akan mendaftar di sekolah tersebut walaupun saat ini sekolah masih belum dibuka.

Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh (Amin, 2017) memiliki permasalahan yaitu sistem penerimaan siswa baru yang digunakan sampai sekarang masih menggunakan sistem manual, panitia pendaftaran melakukan pencatatan data dalam sebuah buku atau arsip. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web. Sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis web dapat memudahkan calon siswa untuk melakukan pendaftaran, menghemat waktu dan biaya dibandingkan jika datang langsung ke sekolah, dan dengan sistem informasi penerimaan siswa baru, diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam pengolahan peserta didik.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Aulawi & Srinawati, 2019), menghasilkan sebuah sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web. Permasalahan yang terjadi yaitu Proses penerimaan siswa baru (PSB) yang masih menggunakan sistem konvensional, sehingga calon siswa terkadang kesulitan mendapatkan informasi untuk melakukan proses pendaftaran. Proses administrasi juga cenderung lambat, karena data belum terintegrasi dan terkelola dengan baik. Proses ini juga masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik yang rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada pendaftaran siswa baru di SMP Plus Babussalam dibuatlah perancangan dan pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. Metode yang digunakan untuk pembangunan sistem informasi menggunakan Model Prototype dengan pendekatan sistem berorientasi objek yang dimodelkan menggunakan UML (Unified Modelling Language). Hasil akhir dari perancangan dan pembangunan sistem informasi ini adalah adanya sebuah aplikasi yang dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran sehingga proses administrasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini akan dibuat sebuah sistem informasi untuk penerimaan peserta didik baru berbasis website dimana calon peserta didik baru dapat mengakses website tersebut dimana pun dan kapan pun sehingga mereka dapat menerima informasi-informasi tentang sekolah secara cepat, tepat, dan akurat dan melakukan proses pendaftaran sebagai calon siswa tanpa harus datang ke sekolah. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat memberikan solusi bagi sekolah-sekolah swasta dalam proses penerimaan peserta didik untuk tahun ajaran 2020/2021 mendatang.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Website

Menurut (Bekti, 2015), "Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman"

Sedangkan menurut Fristanto dalam (Rohman & Kurniawan, 2017), “*Website* adalah lokasi di *internet* yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, *entertainment* atau transaksi.”

2. *Internet*

Menurut (Sibero, 2016), “*Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas”.

Sedangkan menurut (Iskandar, 2018), *Internet* berasal dari bahasa Yunani “*inter*” yang berarti “antara”. *Internet* merupakan singkatan dari *interconnection-networking* yang merupakan sistem jaringan yang menghubungkan tiap-tiap komputer secara *global, global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Koneksi yang menghubungkan masing-masing komputer tersebut memiliki standar yang digunakan yang disebut *Internet Protocol Suite* disingkat *TCP/IP*. Komputer yang terhubung ke internet akan memiliki kemampuan melakukan pertukaran data dengan cepat.

3. *Web Server*

Menurut (Rerung, 2018), “*Web server* adalah *software* yang menjadi tulang belakang dari *World Wide Web (WWW)*”.

Sedangkan menurut Sadeli dalam (Nisa & Supriatna, 2015), “*Web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan *HTTP* dan *HTTPS* dari *client* yang dikenal dengan *web browser* yang umumnya berbentuk dokumen *HTML*”.

4. *Web Browser*

Sibero dalam (Nisa & Supriatna, 2015), mengemukakan bahwa *web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*.

Beberapa contoh *web browser* yang sering digunakan diantaranya seperti *mozilla firefox, internet explorer, google chrome, UC browser*, dan lain-lain.

5. *Teknologi Website*

Teknologi yang berhubungan dengan antarmuka untuk menjembatani server web dan klien mereka. Yang termasuk ke dalam teknologi website, yaitu :

a. *PHP*

Menurut (Madcoms, 2016), “*PHP* adalah bahasa *script* yang ditanamkan atau disisipkan kedalam *HTML*”. *PHP* digunakan untuk membuat program situs *web* dinamis. *PHP* juga digunakan untuk membuat sebuah *CMS*.

b. *HTML*

Menurut (Bekti, 2015), “*HTML* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman *web*”. Sedangkan menurut (Abdulloh, 2015), “*HTML* adalah singkatan dari *hypertext markup language*, yaitu tag-tag yang membuat dan mengatur struktur *website*”.

Menurut Kustiyahningsih dan Anamsia dalam (Sasongko, 2017), “*File-file HTML* mengandung perintah-perintah yang diterjemahkan oleh *browser* yang ada dikomputer *client (user)* sehingga bentuknya dapat ditampilkan secara visual dikomputer pengguna (*user*).”

6. *ERD*

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2014), “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah model yang banyak digunakan dalam pemodelan basis data, *ERD* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika”. Elemen-elemen diagram hubungan entitas adalah sebagai berikut :

a. *Entity*

Entity adalah apa saja yang ada di dalam sistem, baik sistem nyata maupun abstrak tempat data tersimpan. Entitas dinamakan dengan kata benda dan dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).

- b. *Relationship*
Relationship diberi nama kata kerja yang dapat memudahkan untuk membaca relasinya. *Relationship* adalah hubungan yang terjadi antars entitas.
- c. *Attribute value*
Attribute value atau nilai atribut adalah suatu *occurrence* tertentu dari sebuah *attribute* didalam suatu *entity* atau *relationship*.
- d. *Derajat Relationship (Relationship Degree)*
Derajat *relationship* adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*.

7. Struktur Navigasi

Menurut (Ardiansyah, 2016), “Struktur Navigasi merupakan alur dari suatu program yang menggambarkan rancangan hubungan antara halaman yang berbeda sehingga memudahkan proses pengelompokkan seluruh elemen-elemen *website*”.

Sedangkan menurut Sutopo dalam (Imaniawan & Wati, 2017), “Dalam pengembangan *web*, terdapat beberapa model navigasi dasar, yang harus dikenal dengan baik oleh *desaigner*, karena setiap model navigasi dapat memberikan solusi tuk kebutuhan yang berbeda”. Macam-macam struktur navigasi antara lain:

- a. *Linear Navigation*
Model *Linear navigation* digunakan oleh sebagian besar *Website*. Setiap halaman diberikan informasi secara sekuensial.
- b. Hierarki model
Hierarki model diadaptasi dari *top- down design*. Konsep navigasi ini dimulai dari satu node yang menjadi *home page*. Dari *home page* dapat dibuat beberapa cabang kehalam-halaman utama. Apabila di perlukan, dari tiap halaman utama dapat dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi. Hal ini seperti struktur organisasi dalam perusahaan.
- c. *Spoke-and-hub model*
Spoke and hub model menggunakan satu *node* untuk berhubungan dengan *node* lain. Model ini terdiri dua macam *link*, yaitu dari *home page* ke halaman tertentu, dan dari halaman itu kembali ke *home page*.
- d. *Full Web Model*
Full web model memberikan kemampuan *hyperlink* yang banyak. *Full web model* digunakan karena *user* dapat mengakses semua topik dengan sub topik dengan cepat. Namun kelemahan dari model ini, yaitu dapat berakibat *user* kehilangan cara untuk kembali ke topik sebelumnya.

8. BackBox Testing

Menurut (Puspitasari, 2016), “Penguujian dilakukan untuk meminimalkan kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan”. Sedangkan menurut (Wahyuningrum & Januarita, 2017), “Penguujian metode *black box* merupakan penguujian terhadap fungsionalitas *input/output* dari suatu perangkat lunak”.

Penguujian yang digunakan untuk menguji sistem ini adalah metode *black box*. Menurut (Riadi, 2016), “Penguujian *black box* terfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak”.

C. METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan bisa mendapatkan informasi yang tepat dan akurat. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Salahuddin dalam (Susilowati & Informatika, 2017), “Model Pengembangan Perangkat Lunak atau yang biasa disebut *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses memodifikasi suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sitem perangkat lunak sebelumnya”.

Dalam metode ini penulis menggunakan Metode Air Terjun atau biasa disebut dengan *Waterfall*. Adapun tahapan yang penulis lakukan dalam Metode *Waterfall* adalah:

- a. Analisis Sistem

Dalam tahapan ini dilakukan pengumpulan data, identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah dan analisa kebutuhan sistem yang ada agar dapat difokuskan untuk pembuatan website yang nantinya akan dihasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan *user*.

b. Desain

Tahap ini dilakukan dengan membuat desain struktur data, desain antar muka, berdasarkan kebutuhan yang sudah dianalisa. Untuk desain tampilan website terdiri dari halaman *back end*, *front end* dan tabel-tabel di *database*. Hal ini dilakukan agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap pengkodean.

c. Pembuatan Kode Program

Dalam pembuatan kode program dibuat kode program berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya dan diimplementasikan menjadi program utuh agar dapat dimanfaatkan sesuai tujuannya. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan, yaitu PHP, CSS dan Javascript.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap *tools-tools* yang telah dibuat dalam website untuk memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan dan untuk meminimalisir kesalahan (*error*). Dalam tahap pengujian ini digunakan teknik *black box testing* (pengujian kotak hitam).

e. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahapan ini dilakukan dengan pemeliharaan terhadap program yang telah diterapkan apabila terdapat kesalahan atau perubahan yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.

2. Metode Pengumpulan Data

Tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam metode pengumpulan data yaitu:

a. Observasi

Tahapan dalam penelitian ini dengan cara melakukan pengamatan-pengamatan baik secara langsung maupun secara *online* terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan masalah penerimaan peserta didik baru. Hasil dari pengamatan tersebut diketahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang akan digunakan dalam sistem penerimaan peserta didik baru.

b. Studi Pustaka

Selain melakukan metode observasi, metode yang dilakukan adalah mencari referensi melalui artikel ilmiah dalam jurnal, buku, *ebook*, dan juga mencari informasi secara *online* terkait dengan penerimaan peserta didik baru.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam sistem penerimaan peserta didik baru berbasis website ini. Adapun pengguna website ini dibagi menjadi 2 kategori yaitu *user* yang merupakan calon peserta didik baru dan *administrator* yang merupakan admin website yang ada di sekolah.

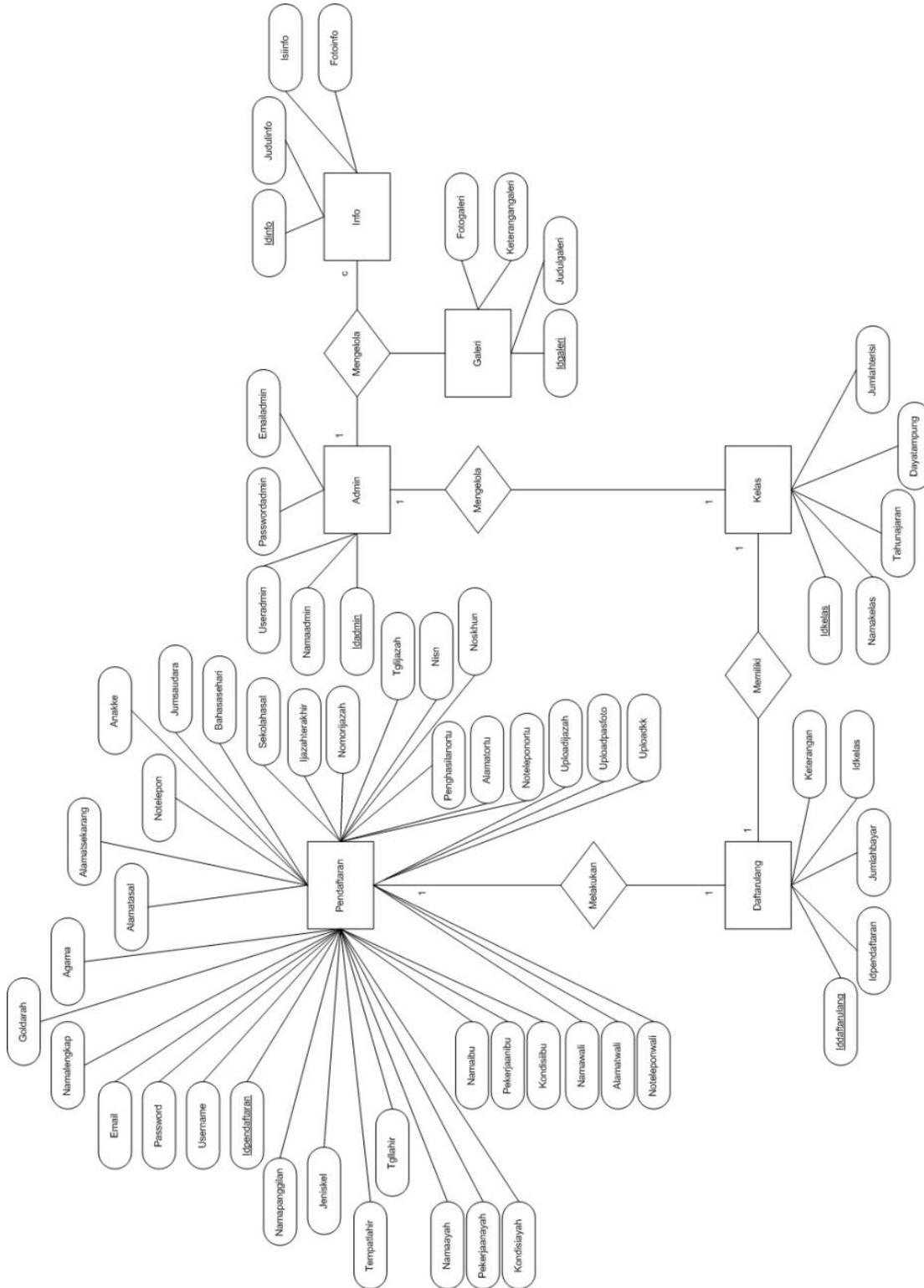
a. User

User dapat melihat beranda, profil, sekolah dan galeri
User wajib melakukan login ketika ingin melakukan proses pendaftaran
User dapat melakukan pendaftaran
User dapat melakukan konfirmasi untuk pembayaran
User dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem

b. Administrator

Administrator wajib melakukan login untuk dapat mengelola website
Administrator dapat mengelola data user
Administrator dapat mengelola data pendaftaran siswa baru
Administrator dapat mengelola data galeri
Administrator dapat mengelola data pembayaran
Administrator dapat mengelola laporan
Administrator dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem

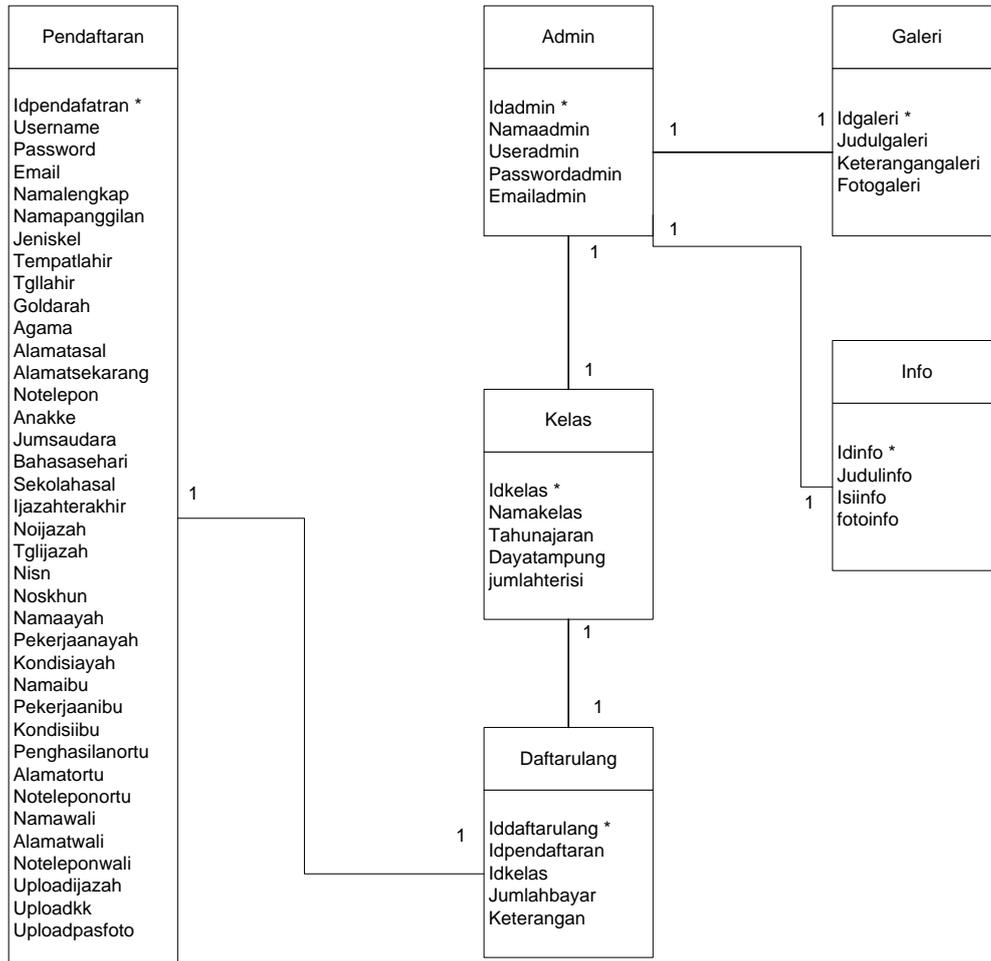
2. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 1. ERD Penerimaan Peserta Didik Baru

ERD yang dibuat dalam perancangan sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini dapat dilihat pada Gambar 1. Entitas yang terbentuk berdasarkan hasil analisis kebutuhan yaitu pendaftaran, admin, galeri, kelas, daftarulang, dan info.

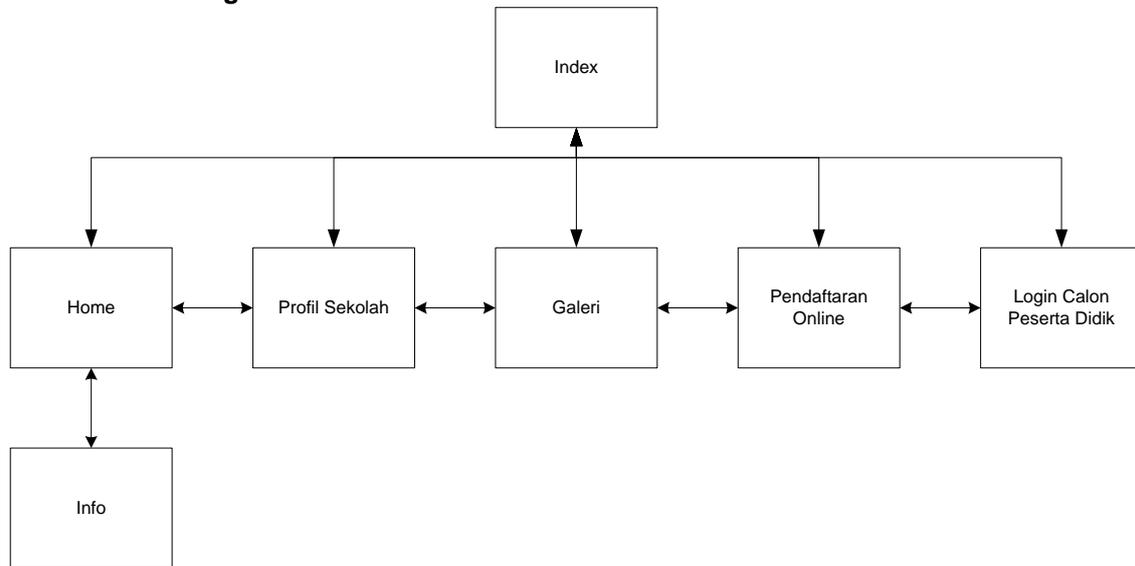
3. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 2. LRS Penerimaan Peserta Didik Baru

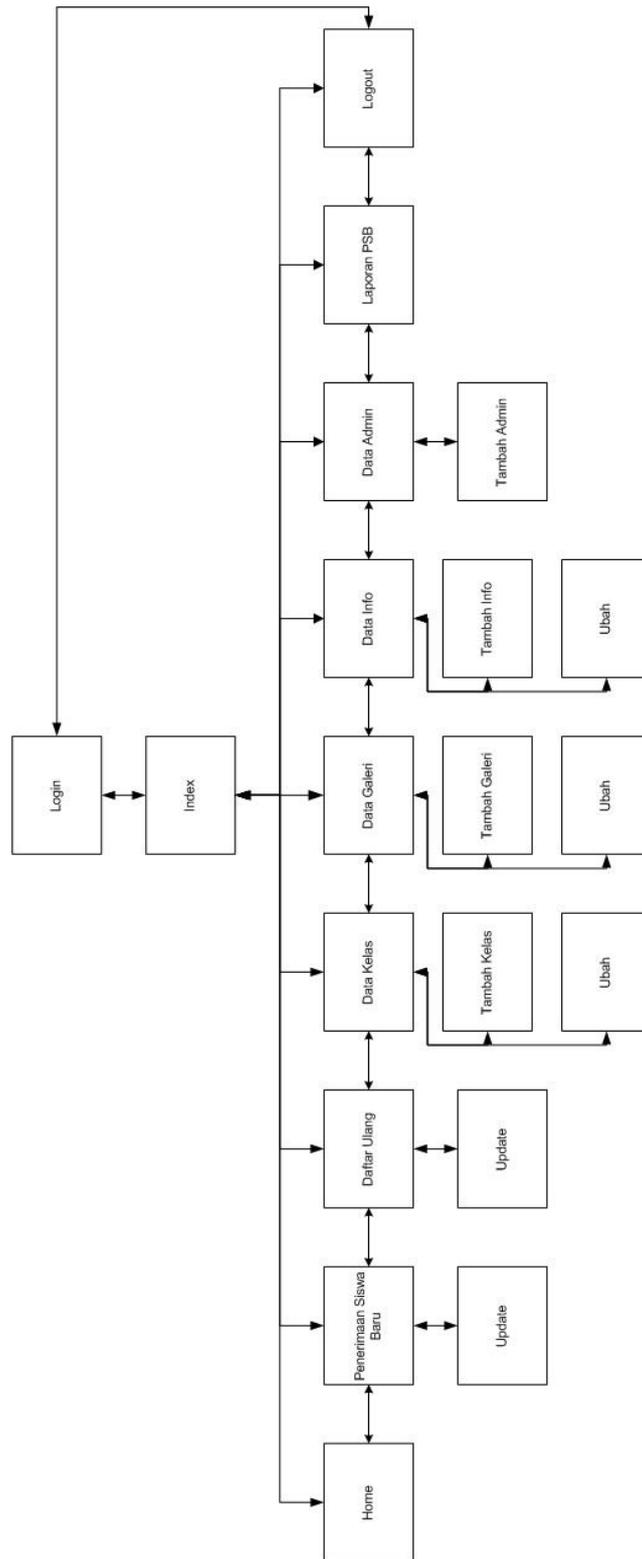
Berdasarkan ERD yang sudah terbentuk, selanjutnya ditransformasikan dalam bentuk diagram LRS yang dapat dilihat pada Gambar 2.

4. Struktur Navigasi



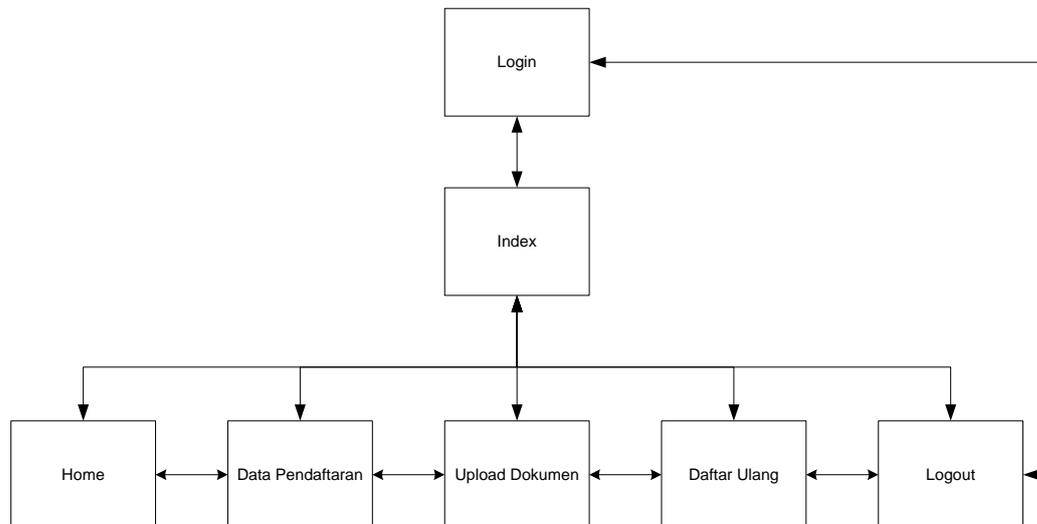
Gambar 3. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

Pada Gambar 3 merupakan rancangan menu dari halaman website pengunjung yang ada di sistem informasi penerimaan peserta didik baru. Halaman awal pengunjung terdiri dari halaman Home, Profil Sekolah, Galeri, Pendaftaran Online, dan Login Calon Peserta Didik.



Gambar 4. Struktur Navigasi Halaman Administrator

Pada Gambar 4 merupakan rancangan menu dari halaman website administrator yang ada di sistem informasi penerimaan peserta didik baru. Halaman awal administrator terdiri dari halaman Home, Penerimaan Siswa Baru, Daftar Ulang, Data Kelas, Data Galeri, Data Info, Data Admin, Laporan PSB dan Logout.



Gambar 5. Struktur Navigasi Halaman Calon Peserta Didik

Pada Gambar 5 merupakan rancangan menu dari halaman website calon peserta didik yang ada di sistem informasi penerimaan peserta didik baru. Halaman awal calon peserta didik terdiri dari halaman Home, Data Pendaftaran, Upload Dokumen, Daftar Ulang, dan Logout.

5. Implementasi

Gambar 6. Halaman Home Pengunjung

Gambar 7. Halaman Pendaftaran Online

Gambar 7. Halaman Login Calon Peserta Didik

6. Black Box Testing

Pengujian dilakukan terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Login User

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan password kosong, klik tombol Login	Username : (kosong) Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan "LOGIN GAGAL"	Sesuai harapan	Valid
2.	Username diisi dan password	Username : siti	Sistem akan menolak akses dan	Sesuai harapan	Valid

	kosong, klik tombol Login	Password : (kosong)	menampilkan "LOGIN GAGAL"		
3.	Username kosong dan password diisi, klik tombol Login	Username : (kosong) Password : 123 (benar)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan "LOGIN GAGAL"	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengisi data username yang salah dan mengisi data pada password, klik tombol Login	Username: siti (benar) Password : 123456 (salah)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan "LOGIN GAGAL"	Sesuai harapan	Valid
5.	Mengisi kondisi salah pada username, klik tombol Login	Username: sitiss(salah) Password : 123 (benar)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan "LOGIN GAGAL"	Sesuai harapan	Valid
6.	Mengisi username dan password yang benar, klik tombol Login	Username : siti (benar) Password : 123 (benar)	Sistem menerima akses login kemudian masuk ke menu utama/ halaman administrator	Sesuai harapan	Valid

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Pendaftaran Sekolah

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Semua data di form pendaftaran sekolah diisi kemudian klik tombol simpan	Semua data tidak terisi atau kosong	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Maaf data anda belum lengkap. Silahkan dilengkapi"	Sesuai harapan	Valid
2.	Semua data di form pendaftaran sekolah diisi kemudian klik tombol simpan	Data terisi dan ada beberapa yang kosong	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Maaf data anda belum lengkap. Silahkan dilengkapi"	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua data di form pendaftaran sekolah diisi kemudian klik tombol simpan	Semua data terisi	Sistem akan menyimpan data pendaftaran. Kemudian menampilkan pesan data berhasil di simpan dan menampilkan link untuk mencetak bukti pendaftaran.	Sesuai harapan	Valid

E. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan website penerimaan peserta didik baru untuk tahun ajaran 2020/2021 dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem penerimaan peserta didik baru berbasis online ini dapat memudahkan calon peserta didik untuk melakukan pendaftaran tanpa harus datang ke sekolah.

2. Dengan adanya sistem penerimaan peserta didik baru berbasis online ini dapat memudahkan sekolah mengelola data penerimaan siswa baru secara efektif dan efisien sehingga data akan tersimpan dengan rapi dan tidak ada data yang hilang.
3. Dengan adanya sistem penerimaan peserta didik baru berbasis online ini dapat membantu sekolah dalam proses pemasaran atau marketing sehingga dapat menarik calon peserta didik baru untuk mendaftar di sekolah ini.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2015). *Web Programming Is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Amin, R. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Smk Budhi Warman 1 Jakarta, 2(2), 113–121.
- Ardiansyah, D. (2016). *Sistem Informasi Pendaftaran Event Dengan Php Untuk Panduan Skripsi*. Cirebon: Asfa Solution.
- Aulawi, A., & Srinawati, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: Smp Plus Babussalam Bandung). *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 2 No 1.
- Bekti, H. (2015). *Mahir Membuat Website Dengan Adobe Dreamweaver Cs6 Css Dan JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Imaniawan, F. F. D., & Wati, F. F. (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Pada Desa Bogangin Sumpiuh, 7(3), 1–9.
- Iskandar, Y. (2018). *Pengantar Aplikasi Komputer*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online Dengan Php & Mysql*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nisa, K., & Supriatna, A. (2015). Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Bianglala*, 1.
- Puspitasari, D. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web, (2), 227–240.
- Rerung, R. R. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual Dan Ibm Spss)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rohman, F., & Kurniawan, D. (2017). Pengukuran Kualitas Website Badan Nasional Penanggulangan Bencana Menggunakan, 3(1), 31–38.
- Sasongko, A. (2017). Dan Teknologi Komputer Integrasi Data Website Students . Bsi . Ac . Id Untuk Mobile Infokampus Berbasis Android Menggunakan, 2(2), 146–155.
- Sibero, A. F. (2016). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Susilowati, S., & Informatika, M. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Zakat , Infaq , Shadaqoh , Waqaf Dan Hibah Menggunakan Metode Waterfall, 19(1), 52–60.
- Wahyuningrum, T., & Januarita, D. (2017). Implementasi Dan Pengujian Web E-Commerce Untuk Produk Unggulan Desa, (May).