

Terbit : 27 Januari 2025

Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di SMP Negeri 4 Mauliru Menggunakan Metode SDLC

¹Ajeng Irma Dwiputri Raga, ²Yustina Rada, ³Hawu Yogia Pradana Uly

^{1,2,3}Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

¹ajengirma71@gmail.com, ²yustinarada@unkriswina.ac.id,

³hawuyogiapradanauly@unkriswina.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini telah membawa dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. SMP Negeri 4 Mauliru, merupakan lembaga pendidikan yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses penerimaan siswa baru. Proses penerimaan dilakukan secara tertulis, yang sering kali menimbulkan sejumlah permasalahan. Beberapa di antaranya adalah kesalahan dalam pengolahan data akibat metode yang masih manual, banyaknya data calon siswa yang harus diolah, serta kesulitan dalam pencarian data siswa karena data tersebut berbentuk tumpukan Formulir. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk proses seleksi menjadi tidak efisien karena petugas harus memeriksa persyaratan pendaftaran calon siswa satu per satu. Informasi kepada calon siswa juga tidak dapat diberikan dengan cepat karena mereka harus datang langsung ke sekolah untuk mendapatkannya. Proses ujian seleksi pun sering mengalami kendala, khususnya dalam pelaporan hasil ujian. Hal ini menyebabkan pengumuman hasil ujian menjadi terlambat. Penelitian ini mengusulkan pembangunan aplikasi pengolahan nilai rapor untuk mengatasi kendala tersebut berbasis *web* menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Tujuan dari penelitian ini adalah mempermudah pendaftaran dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan dalam proses seleksi siswa baru. Pengujian *Black Box* menunjukkan semua fungsi aplikasi yang dibuat berhasil berjalan sesuai yang diharapkan dengan presentasi 100% dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan nilai 80.25 sehingga diketahui bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penerimaan Siswa Baru, Metode *System Development Life Cycle* (SDLC), SMP Negeri 4 Mauliru.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat secara global memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang. Penggunaan sistem atau aplikasi komputer telah mempermudah dan mempercepat berbagai pekerjaan, baik secara individu maupun kelompok, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dan aktivitas pendidikan secara keseluruhan (Warsita, 2014).

Kemajuan teknologi saat ini telah membawa dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sekolah, sebagai lembaga yang berperan penting dalam menyediakan sarana pembelajaran dan pengembangan keterampilan bagi masyarakat, tidak luput dari pengaruh perubahan ini. Teknologi memberikan peluang besar untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan pendidikan, tetapi juga menuntut adaptasi dan inovasi yang berkelanjutan (Harini dkk., 2023). Salah satu tantangan utama yang dihadapi sekolah adalah dalam pengelolaan proses penerimaan siswa baru.

Penerimaan siswa baru merupakan salah satu tahapan penting yang membutuhkan sistem pengelolaan yang efektif dan efisien. Dengan adanya teknologi, proses ini dapat dilakukan secara daring, mulai dari pendaftaran, pembayaran dan hingga pengumuman hasil (Thoib & Candra, 2025). Hal ini tidak hanya memudahkan calon siswa dan orang tua dalam mengakses informasi, tetapi juga membantu pihak sekolah dalam mengelola data pendaftaran dengan lebih sistematis.

Salah satu sekolah di Kabupaten Sumba Timur, Kecamatan Kampera, yaitu SMP Negeri 4

Mauliru, merupakan lembaga pendidikan yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses penerimaan siswa baru. Proses penerimaan dilakukan secara tertulis, yang sering kali menimbulkan sejumlah permasalahan. Beberapa di antaranya adalah kesalahan dalam pengolahan data akibat metode yang masih manual, banyaknya data calon siswa yang harus diolah, serta kesulitan dalam pencarian data siswa karena data tersebut berbentuk tumpukan Formulir. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk proses seleksi menjadi tidak efisien karena petugas

harus memeriksa persyaratan pendaftaran calon siswa satu per satu. Informasi kepada calon siswa juga tidak dapat diberikan dengan cepat karena mereka harus datang langsung ke sekolah untuk mendapatkannya. Proses ujian seleksi pun sering mengalami kendala, khususnya dalam pelaporan hasil ujian. Hal ini menyebabkan pengumuman hasil ujian menjadi terlambat.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, SMP Negeri 4 Mauliru perlu mengembangkan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru menggunakan metode SDLC. Sistem ini bertujuan untuk mempercepat proses penerimaan siswa baru serta memastikan pelaksanaannya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pengembangan sistem ini tidak hanya akan meningkatkan efisiensi, tetapi juga memberikan hasil seleksi yang lebih akurat. Dengan adanya sistem informasi ini, data calon siswa dapat diolah dengan lebih cepat dan terorganisir, meminimalkan kesalahan, dan mempermudah pencarian data. Selain itu, sistem ini memungkinkan calon siswa mendapatkan informasi secara lebih cepat tanpa harus datang langsung ke sekolah. Dengan demikian, hasil seleksi penerimaan siswa baru dapat diumumkan tepat waktu, dan siswa yang diterima benar-benar sesuai dengan kriteria dan harapan pihak sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem dalam organisasi yang berfungsi untuk mengelola kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung fungsi operasional organisasi secara manajerial, serta mendukung aktivitas strategis organisasi. Sistem ini juga dirancang untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pihak-pihak tertentu di luar organisasi guna mendukung pengambilan keputusan (Antonio & Safriadi, 2012).

Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling terhubung dan bekerja sama secara terintegrasi. Elemen-elemen ini bertugas untuk menggabungkan data, memprosesnya, serta menyimpan informasi yang dihasilkan. Selain itu, sistem ini juga berfungsi untuk mendistribusikan informasi kepada pihak-pihak yang membutuhkannya. Dengan demikian, Sistem Informasi membantu dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan efisiensi operasional (Sihotang, 2019).

Black Box Testing

Pengujian *black box* adalah metode yang mudah diterapkan karena hanya membutuhkan informasi mengenai batas minimum dan maksimum data yang diinginkan. Jumlah data yang diuji dapat dihitung berdasarkan jumlah *field*, aturan *input* yang berlaku, serta pengujian pada batas data tersebut. Metode ini membantu mengidentifikasi apakah sistem menerima data yang tidak valid, yang dapat menyebabkan penyimpanan data menjadi tidak tepat (Cholifah dkk., 2018).

SUS (System Usability Scale)

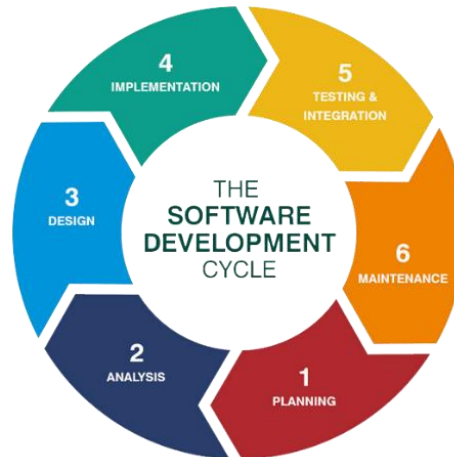
System Usability Scale (SUS) adalah metode untuk menilai kegunaan suatu produk dengan melibatkan pengguna nyata dalam pengujian. SUS dirancang sebagai alat evaluasi yang cepat dan kotor. Sistem ini dapat digunakan untuk menilai berbagai hal seperti perangkat keras, perangkat lunak, situs *web*, aplikasi, serta layanan lainnya. Dalam penerapannya, SUS mempertimbangkan faktor seperti ukuran sampel yang kecil, efisiensi waktu, dan biaya rendah (Nopita dkk., 2022).

METODE PENELITIAN

Metode Perancangan

Tujuan dibangunnya sistem ini yaitu untuk mempermudah pendaftaran dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan dalam proses seleksi siswa baru.

Lokasi penelitian ini dilakukan pada SMP Negeri 4 Mauliru yang berlokasi di Desa Mauliru, Kecamatan Kampera, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yang terdiri dari 6 tahapan: perencanaan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, pengujian, serta perawatan. Pada gambar 1 merupakan tahapan metode SDLC yang digunakan untuk mengembangkan sistem.



Gambar 1. Metode SDLC

1. Perencanaan (*Planning*)

Di tahap perencanaan (*Planning*) ini dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data-data yang diperlukan dalam perancangan sistem menggunakan Metode SDLC yang membutuhkan data akurat dan terbaru. Untuk itu, dilakukanlah pengumpulan data melalui beberapa metode, antara lain:

- a. Observasi
Fokus utama adalah mengamati sistem yang berlangsung di lokasi penelitian secara langsung. Studi ini melihat bagaimana proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru masih dilakukan secara manual. Siswa datang ke sekolah secara langsung untuk mendaftar, dan sekolah mencatat informasi mereka secara manual. Peneliti memilih SMP Negeri 4 Mauliru sebagai tempat pengumpulan data. Mereka akan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung atau observasi.
- b. Wawancara
Salah satu metode pengumpulan data yang diperlukan adalah wawancara; proses wawancara ini dilakukan secara langsung antara peneliti dan subjek yang diwawancarai untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk merumuskan dan mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, Kepala sekolah dan administrator diwawancarai mengenai tahapan penerimaan siswa baru, mulai dari proses pendaftaran hingga cara sekolah menyampaikan informasi kepada calon siswa, serta cara mereka banyak data siswa baru. Hasilnya menunjukkan bahwa di SMP Negeri 4 Mauliru, proses penerimaan siswa baru masih dilakukan secara manual.
- c. Dokumentasi
Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan media seperti gambar, catatan tertulis, dan arsip dokumen yang telah disetujui oleh pihak terkait di lokasi penelitian. Penelitian ini memanfaatkan teknik pengumpulan data dokumentasi di SMP Negeri 4 Mauliru dengan cara memeriksa dokumen data pendaftaran siswa yang masuk setiap tahun serta melakukan dokumentasi selama wawancara, sehingga dapat menjadi bukti yang sah dan akurat sepanjang penelitian.

2. Analisis (*Analysis*)

Analisis sistem dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan merancang sistem, yang mencakup tahap mendefinisikan serta tahapan pendaftaran dan penerimaan siswa baru. Sistem yang akan dibuat yaitu Pemodelan SDLC dalam membangun sistem. Pada tahap ini, model SDLC diterapkan untuk menganalisis masalah yang ada secara komprehensif sebelum merancang sistem informasi penerimaan siswa baru. Pengumpulan data penerimaan siswa baru dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada. Di SMP Negeri 4 Mauliru, data diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara. Setelah masalah teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan.

Pada analisis sebelumnya, sistem pendaftaran siswa baru di SMP Negeri 4 Mauliru dilakukan secara manual melalui beberapa tahap. Proses dimulai dengan calon siswa datang ke sekolah untuk melihat pengumuman jadwal pembukaan pendaftaran dan persyaratan pendaftaran siswa baru. Pada tanggal yang telah ditentukan, calon siswa atau orang tua/wali datang ke sekolah untuk mengambil Formulir di loket pengambilan Formulir yang telah disediakan. Setelah mengisi Formulir, calon siswa menyerahkan Formulir beserta dokumen persyaratan yang telah dilengkapi di loket penyerahan dokumen yang telah disediakan. Panitia kemudian memverifikasi data dan melakukan seleksi apabila jumlah pendaftar melebihi kuota sebanyak 200 orang. Hasil seleksi diumumkan melalui papan pengumuman di sekolah, dan calon siswa datang ke sekolah untuk melihat hasil seleksi serta informasi mengenai tes masuk.

3. Desain (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk mendesain dan menyusun alur sistem agar setiap penelitian dapat terorganisir dengan baik. Proses ini dimulai dari pembuatan desain *Unified Modeling Language* (UML), yang mencakup berbagai diagram seperti *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi merupakan tahap pengkodean yang bertujuan untuk membangun sistem dan mengimplementasikan program dengan menulis kode berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, seluruh fungsi dan fitur yang telah dirancang akan diubah menjadi kode program yang dapat dijalankan, sehingga sistem dapat beroperasi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahapan pengujian bertujuan untuk meyakinkan bahwa fitur atau fungsi perangkat lunak beroperasi sesuai yang diinginkan tanpa adanya kesalahan, pengujian sistem menggunakan *Black box testing* yang digunakan untuk fungsi dari operasi perangkat lunak dan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem.

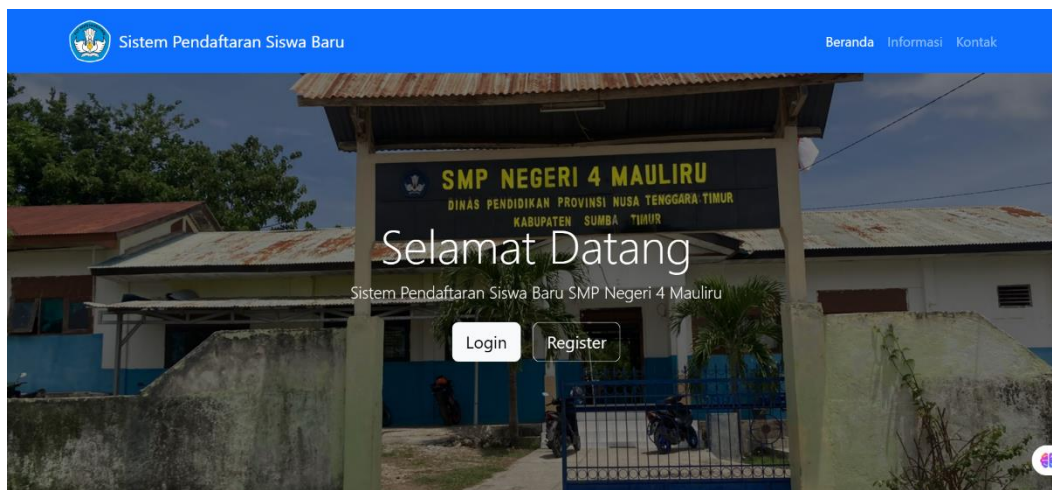
6. Perawatan (*Maintenance*)

Pada tahap perawatan (*Maintenance*) ini, tugas dilakukan oleh administrator yang bertanggung jawab untuk memastikan sistem berjalan lancar. Jika terjadi kerusakan pada sistem, administrator harus segera mengidentifikasi dan memperbaikinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Hasil penelitian adalah temuan yang didapat oleh peneliti melalui proses penelitian yang dilakukan sesuai dengan prosedur dan tahapan yang telah ditetapkan, sehingga dapat menghasilkan *output* atau hasil berupa sistem. Sistem informasi penerimaan siswa baru dirancang untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi SMP Negeri 4 Mauliru dalam proses penerimaan siswa baru, seperti mempermudah pendaftaran dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan dalam proses seleksi siswa baru.



Gambar 2. Halaman Utama

Pada Gambar 2 merupakan tampilan awal saat pengguna pertama kali membuka sistem. Pada halaman ini menampilkan nama sistem, informasi pendaftaran siswa baru, kontak sekolah, tombol *Register* untuk membuat akun bagi siswa baru dan tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem.

Black Box Testing

Metode pengujian black box digunakan dalam pengujian sistem. Hasil pengujian black box dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Black Box Testing*

Fungsi yang diujikan	Cara Menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Fungsi Siswa			
<i>Register</i>	Mengisi seluruh kolom pendaftaran dengan data valid	Sistem berhasil membuat akun siswa baru, dan pengguna diarahkan ke halaman <i>login</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
<i>Login</i>	Memasukkan <i>gmail</i> dan <i>password</i> yang valid	Sistem berhasil masuk dan menampilkan <i>dashboard</i> siswa	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
<i>Login</i>	Memasukkan <i>gmail</i> atau <i>password</i> yang salah	Sistem menampilkan pesan kesalahan “ <i>Gmail</i> atau <i>password</i> salah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
Mengisi Formulir	Siswa mengisi seluruh kolom Formulir dengan data valid	Data Formulir berhasil disimpan dan status Formulir menjadi “ <i>Terkirim</i> ”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
<i>Logout</i>	Siswa menekan tombol <i>logout</i>	Sistem keluar dari akun siswa dan kembali ke halaman <i>login</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
Fungsi Admin			
<i>Login</i>	<i>Admin</i> memasukkan <i>gmail</i> dan <i>password</i> yang valid	Sistem berhasil masuk dan menampilkan <i>dashboard admin</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
<i>Login</i>	<i>Admin</i> memasukkan <i>gmail</i> atau <i>password</i> yang salah	Sistem menampilkan pesan kesalahan “ <i>Gmail</i> atau <i>password</i> salah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
Menampilkan Data Akun	<i>Admin</i> membuka halaman daftar Akun	Sistem menampilkan daftar data Akun	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
Menampilkan Data Pendaftar	<i>Admin</i> membuka halaman daftar pendaftar	Sistem menampilkan daftar data pendaftar	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

Fungsi yang diujikan	Cara Menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Logout	Admin menekan tombol <i>logout</i>	Sistem keluar dari akun <i>admin</i> dan kembali ke halaman <i>login</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

Pada Tabel 1, diperlihatkan hasil pengujian sistem informasi penerimaan siswa baru dengan menggunakan metode *black box*, yang menunjukkan bahwa sistem berhasil dijalankan dengan fungsi yang sesuai, dengan tingkat keberhasilan 100%. Dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memenuhi tujuan dan fungsinya.

System Usability Scale (SUS)

Pada pengujian sistem informasi penerimaan siswa baru menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), pengujian dilakukan kepada 10 responden yang terdiri dari 5 guru dan 5 siswa. Tabel 2 menunjukkan hasil kuesioner.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	4	3	5	2	5	1	3	3
2	2	1	2	1	2	1	4	2	5	1
3	5	2	5	4	5	2	4	1	5	4
4	5	2	3	1	3	1	5	1	4	1
5	4	4	5	4	5	1	4	3	5	2
6	3	1	3	1	5	1	5	1	5	1
7	5	2	4	1	4	2	5	2	4	2
8	2	1	2	2	3	1	4	1	5	1
9	5	2	4	3	5	2	5	2	4	3
10	5	2	5	1	5	1	4	1	5	2

Hasil tes yang dilakukan pada sepuluh orang yang mengisi kuesioner yang berisi sepuluh pernyataan ditunjukkan dalam Tabel 2. Pedoman *System Usability Scale* (SUS) akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari pengujian menggunakan metode perhitungan.

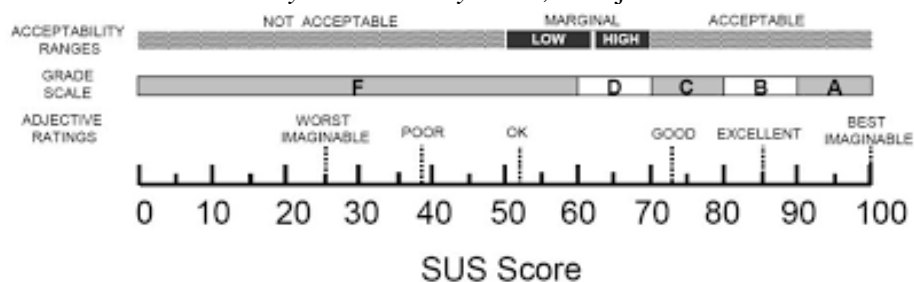
Tabel 3. Analisis Skor SUS

Responden	Pernyataan SUS										Total	Skor SUS
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		
1	4	3	3	2	4	3	4	4	2	2	31	77.5
2	1	4	1	4	1	4	3	3	4	4	29	72.5
3	4	3	4	1	4	3	3	4	4	1	31	77.5
4	4	3	2	4	2	4	4	4	3	4	34	85
5	3	1	4	1	4	4	3	2	4	3	29	72.5
6	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	36	90
7	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33	82.5
8	1	4	1	3	2	4	3	4	4	4	30	75
9	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	31	77.5
10	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37	92.5
Total												802.5

Jumlah total skor SUS yang diperoleh dari para responden dalam penelitian ini adalah 802,25, sebagaimana terlihat pada Tabel 3, yang berasal dari 10 responden. Untuk analisis lebih lanjut, skor rata-rata SUS setiap responden dihitung. Rumus matematis berikut menunjukkan cara menghitung skor SUS rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{802,25}{10} = 80,25$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor SUS rata-rata 80,25, kelayakan sistem informasi penerimaan siswa baru selanjutnya ditentukan dengan merujuk pada *grade* yang sesuai dengan ketentuan dalam metode *System Usability Scale*, ditunjukkan Gambar 3.



Gambar 3. SUS Skor

Rentang Penerimaan (*Acceptability Ranges*), Skala Penilaian (*Grade Scale*), dan Penilaian Adjektiva (*Adjective Rating*) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi penerimaan siswa baru. Berdasarkan nilai rata-rata yang mencapai 80,25, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penerimaan siswa baru termasuk dalam kategori "Acceptable". Untuk skala penilaian, sistem berada pada kategori B, dan untuk penilaian adjektiva, sistem termasuk dalam kategori "Excellent". Skor yang diperoleh berada di atas rata-rata, yang menunjukkan bahwa sistem ini memperoleh penilaian yang cukup baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian dari Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMP Negeri 4 Mauluru Menggunakan Metode SDLC menunjukkan bahwa fitur-fitur yang ada telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan untuk mengatasi masalah yang timbul akibat proses manual seperti kesalahan dalam pengolahan data, kesulitan pencarian data, proses seleksi membutuhkan waktu yang lama dan siswa harus ke sekolah untuk melihat hasil seleksi. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* memastikan sistem berjalan dengan baik dengan presentasi 100% dan pengujian dengan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 80,25, menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat baik dan layak digunakan. Dengan demikian, sistem informasi pendaftaran siswa baru ini dapat mempermudah pendaftaran dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan dalam proses seleksi siswa baru.

REFERENSI

- Antonio, H., & Safriadi, N. (2012). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF). *Jurnal Elkha*, 4(2), 12–15.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Dimas, A., Alfurqon, A., & Sutabri, T. (2023). Penyimpanan Data Obat Di Puskesmas Satu Ulu Menggunakan My Sql Menggunakan Prototyping. *Zahra: Journal of Health and Medical Research*, 3(2), 160–168.
- Gerung, A. J. (2022). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Arpan Electric. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(2), 133–156. <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/view/137/93>
- Harini, H., Pranansa, A. G., Terminanto, A. A., Herlina, & Sulistianingsih. (2023). Inovasi Teknologi dalam Meningkatkan Efisiensi Manajemen Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat di Era Digital. *Community Development Journal*, 4(6), 12891–12897.
- Haryanto, H., Wahyutama, M. F., Damayanti, U. M., Natasyah, N., & Amelliani, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Platform Pencarian Kerja Pada PT.Wira Karya Indonesia. *ADI*

- Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(2 Desember), 46–59.
<https://doi.org/10.34306/abdi.v1i2.218>
- Nopita, M., Purnamasari, S. D., & Yudiastuti, H. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Mantik*, 6(3), 3299–3307.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Septyoadhi, L., Mardiyanto, M., & Astutik, I. L. I. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *CAHAYAtech*, 7(1), 78. <https://doi.org/10.47047/ct.v7i1.6>
- Sihotang, H. T. (2019). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 6–9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bhj5q>
- Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL. *Jurnal Siber Multi Disiplin (JSMD)*, 2(2), 68–82. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Thoib, I., & Candra, B. P. (2025). Perancangan Basis Data Relasional Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru di Institut Teknologi Mojosari. *TEPI: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Industri*, 1(1), 28-26.
- Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1(2), 495–510. <https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/181>
- Warsita, B. (2014). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, XV, 84–96. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>