SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU PADA SMK NEGERI 3 BUNTOK BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH:

JELI KRISNA

NIM C2057201023

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU PADA SMK NEGERI 3 BUNTOK BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH:

JELI KRISNA

NIM C2057201023

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU PADA SMK NEGERI 3 BUNTOK BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rommi Kestria, M.Kom.	Susi Hendartie, M.Kom.
NIK. 198605242011103	NIK. 197803202008001

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Supanto, M.Kom.
NIK. 196901041995105

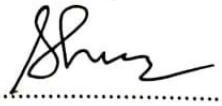
HALAMAN PENGESAHAAN

HALAMAN PENGESAHAAN

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU PADA SMK NEGERI 3 BUNTOK BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 07 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

1. Ferdyani Haris, M.Kom. ..... 
   Ketua
2. Rommi Keastria, M.Kom. ..... 
   Sekertaris
3. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Anggota

Digitized by CamScanner

iv

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAAN iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Penelitian Yang Relevan 25
BAB III METODE PENELITIAN 32
3.1 Tinjauan Umum 32
3.2 Jenis Penelitian 34
3.3 Desain Penelitian 34
3.4 Instrumen Penelitian 36
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 39
3.6 Analisis Kebutuhan 40
3.7 Desain Sistem 46
3.8 Jadwal Penelitian 96

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram 18
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 19
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram 21
Tabel 2. 4 Kajian Penelitian yang Relevan 26
Tabel 3. 1 Skala Penilaian 36
Tabel 3. 2 Daftar Point Yang Diajukan 37
Tabel 3. 3 Tabel Wawancara 38
Tabel 3. 4 Tabel Analisis PIECES 42
Tabel 3. 5 Spesifikasi Perangkat Keras Penulis 44
Tabel 3. 6 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna 45
Tabel 3. 7 Tabel Login 67
Tabel 3. 8 Tabel Buat Akun 68
Tabel 3. 9 Tabel Data Isian 68
Tabel 3. 10 Tabel Formulir 71
Tabel 3. 11 Tabel Nilai..... 71
Tabel 3. 12 Tabel Pembayaran 72
Tabel 3. 13 Tabel Upload Berkas 73
Tabel 3. 14 Tabel Jadwal Penelitian 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Google Chrome 9
Gambar 2. 2 Logo Balsamiq Mockups 9
Gambar 2. 3 Visual Studio Code..... 10
Gambar 2. 4 Bootstrap 10
Gambar 2. 5 MySQL 11
Gambar 2. 6 Start Bootstarap – Admin v2.0 11
Gambar 2. 7 Xampp 12
Gambar 2. 8 StarUML..... 12
Gambar 2. 9 Black Box Testing 22
Gambar 3. 1 Desain Penelitian 35
Gambar 3. 2 Use Case Diagram 47
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login Admin/Siswa 48
Gambar 3. 4 Activity Diagram Buat Akun 49
Gambar 3. 5 Activity Diagram Data Isian Peserta Didik 50
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pengisian Formulir 51
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pengisian Nilai Raport 52
Gambar 3. 8 Activity Diagram Pembayaran 53
Gambar 3. 9 Activity Diagram Hasil Seleksi 54
Gambar 3. 10 Activity Diagram Kelola Data Akun 55
Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Data Formulir 56
Gambar 3. 12 Activity Diagram Upload Berkas 57
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Login 58
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Buat Akun 59
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Data Isian Peserta Didik 60
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Formulir Pendaftran 61
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Nilai Raport 62
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Pembayaran 63
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Hasil Seleksi..... 64
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Keloa Data Akun..... 65
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Keloa Data Formulir 66
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Upload Berkas 67
Gambar 3. 23 Halaman Beranda *Website* 74
Gambar 3. 24 Halaman Tentang Kami 74
Gambar 3. 25 Halaman Hasil Seleksi 75
Gambar 3. 26 Halaman Login 75
Gambar 3. 27 Halaman Buat Akun 76
Gambar 3. 28 Halaman Beranda Peserta Didik 76
Gambar 3. 29 Halaman Data Akun 77
Gambar 3. 30 Data Isian Peserta Didik 1 78
Gambar 3. 31 Data Isian Peserta Didik 2 79
Gambar 3. 32 Data Isian Peserta Didik 3 80
Gambar 3. 33 Halaman Tabel Isian Peserta Didik 80
Gambar 3. 34 Data Isian Peserta Didik 1 81
Gambar 3. 35 Data Isian Peserta Didik 2 82

Gambar 3. 36 Data Isian Peserta Didik 3 83
Gambar 3. 37 Desain Nilai Raport 84
Gambar 3. 38 Halaman Formulir 85
Gambar 3. 39 Halaman Tabel Data Formulir..... 86
Gambar 3. 40 Formulir Pendaftaran..... 87
Gambar 3. 41 Halaman Beranda Admin 88
Gambar 3. 42 Halaman Data Calon Peserta Didik 88
Gambar 3. 43 Halaman Data Isian Peserta Didik 89
Gambar 3. 44 Halaman Formulir Pendaftaran 89
Gambar 3. 45 Halaman Hasil Seleksi 90
Gambar 3. 46 Halaman Tabel Hasil Seleksi 90
Gambar 3. 47 Halaman Pembayaran 91
Gambar 3. 48 Halaman Tabel Pembayaran..... 92
Gambar 3. 49 Nota Pembayaran Seragam 92
Gambar 3. 50 Nota Pembayaran Atribut 93
Gambar 3. 51 Halaman Upload Berkas..... 94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Lembaran Observasi
Lampiran 5 Lembaran Wawancara
Lampiran 6 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 7 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Dengan Pihak Waka Kesiswaan
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Dengan Kepala Sekolah
Lampiran 10 Dokumentasi Gedung SMK Negeri 3 Buntok
Lampiran 11 Dokumentasi Papan Pengumuman Hasil Seleksi
Lampiran 12 Dokumentasi Ruangan Pengiputan Data Calon Pesertas Didik
Lampiran 13 Formulir Pendaftaran

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya teknologi informasi tentu sangat disambut baik oleh semua kalangan, salah satunya bahkan telah merambah ke dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Sehingga hal ini menciptakan persaingan yang kompetitif diantara setiap lembaga pendidikan negeri maupun swasta.

SMK Negeri 3 buntok merupakan sekolah negeri yang berada di desa kalahien kecamatan dusun selatan. Proses penerimaan peserta didik baru masih dilakukan secara konvensional yaitu proses pendaftaran yang masih dilakukan secara manual dalam mengisi formulir pendaftaran dan dari segi panitia sendiri dalam pencatatan calon peserta didik baru yang mendaftar. Calon peserta didik sulit mendapatkan informasi tentang lingkungan sekolah, prestasi sekolah, dan proses pendaftaran.

Dalam proses pendaftaran apabila ingin mendapatkan formulir pendaftaran calon peserta didik baru harus datang ke sekolah tersebut untuk dapat melakukan pendaftaran sehingga itu cenderung lambat dan memakan waktu dan juga bagi calon peserta didik baru yang berasal dari luar yang ingin melakukan pendaftaran memerlukan perjalan yang memerlukan waktu sekitar 30 sampai 45 menit. Maka dari itu suatu konsep dan mekanisme penerimaan peserta didik baru dengan memanfaatkan adanya teknologi informasi menjadi hal yang perlu di pertimbangkan.Sistem informasi pendaftaran calon peserta didik baru berbasis *web* dengan memanfaatkan adanya teknologi internet

dimana dapat diakses diamanapun, dan kapanpun. Sistem ini dapat di manfaatkan dan membantu calon peserta didik di SMK Negeri 3 Buntok Kecamatan Dusun Selatan. Dan pihak sekolah dapat mengelola pelaksanaan penerimaan pendaftaran calon peserta didik baru, dengan cepat dan mudah dengan cakupan calon peserta didik yang lebih luas daerahnya.

Penulis mencoba membuat sebuah *web* pendaftaran calon peserta didik baru agar dapat memudahkan pihak waka kesiswaan dalam proses pendaftaran maupun penyimpanan data-data calon peserta peserta didik baru, bagi calon peserta didik dapat lebih mudah dalam melakukan proses pendaftaran dan lebih cepat untuk mendapatkan informasi-informasi tentang SMK Negeri 3 Buntok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumusankan masalah yaitu "Bagaimana membuat Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Pada SMK Negeri 3 Buntok Berbasis Web?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian proposal tugas akhir ini lebih terkendali dan relevan dengan yang diharapkan, maka perlunya batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi pendaftaran calon peserta didik dengan objek penelitian pada SMK negeri 3 Buntok Berbasis Web.
2. Data yang dikelola dalam sistem informasi Pendaftaran Peseta Didik Baru Pada SMK Negeri 3 Buntok ini meliputi, pembuatan akun, pendaftaran calon peserta didik, hasil seleksi dan Pembayaran biaya seragam dan atribut.

3. Pembuatan sistem informasi ini menggunakan beberapa *software* yaitu Google Chorme, MySQL, PHP, Visual Studio Code, Xampp, Jquery, Bootstarp, Balsami Mockup dan Star UML.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

   Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru agar dapat membantu pendaftaran bagi calon peserta didik dan bagi pihak Sekolah dapat mengelola pelaksanaan penerimaan pendaftaran calon peserta didik baru, dengan cepat dan mudah dengan cakupan calon peserta didik yang lebih luas daerahnya.

2. Manfaat

   Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah:

   a. Penulis

      Untuk menambah ilmu pengetahuan khususnya di bidang IT dan dapat menghasilkan sistem informasi, serta sebagai syarat dari kelulusan Strata I program studi Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya.

   b. SMK Negeri 3 Buntok

      Manfaat bagi SMK Negeri 3 Buntok yaitu memberikan kemudahan dalam pengelolaan data pendaftaran calon peserta didik baru.

   c. STMIK Palangkaraya

      Manfaat untuk STMIK Palangka Raya yaitu sebagai bahan referensi untuk mahasiswa serta untuk melengkapi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan,

perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik penelitian terkait.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skiripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian ini agar penulisan dapat terarah meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tentang dasar teori-teori, definisidefinisi, model atau pendapat para ahli yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti, pemodelan yang digunakan serta perangkat lunak yang digunakan untuk pada penelitian serta rangkaian hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum dari objek penelitian, analisis sistem yang berjalan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelaayakan sistem, desain sistem dari pembuatan desain-desain input sampai desain perawatan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya, dan uji coba sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan proses penyelidikan dan analisis yang dilakukan untuk memahami dan mengembangkan pemahaman tentang suatu konsep, teori, atau kerangka kerja.

2.1.1 Sistem

Istilah sistem paling sering digunakan untuk menunjukan pengertian metode atau cara dan sesuatu himpunan unsur atau komponen yang saling berhubungan satu sama lain menjadi kesatuan yang utuh.

Menurut Sutabri (2012:10), secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Menurut Tantra (2012:1) sistem adalah entitas atau satuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem (sistem yang lebih kecil) yang saling berhubungan dan terkait untuk mencapai suatu tujuan.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah suatu bagian yang saling berinteraksi dan berhubungan dengan maksud untuk mencapai tujuan atau sasaran yang sudah di tetapkan bersama.

2.1.2 Informasi

Menurut Susanto (2013:38), informasi adalah hasil pengolahan data, tetapi tidak semua hasil data bisa menjadi informasi hasil pengolaan data yang tidak memberi makna bukanlah merupakan informasi.

Menurut Kusrini (2010:4) informasi merupakan hasil olahan data dimana data tersebut sudah diproses dan diinterpresentasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk pengembalilan keputusan. Informasi juga dapat diartikan sebagai himpunan dari data yang relevan satu dengan yang lain dalam satu waktu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data, sehingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data-data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Sutarbi (2012:38) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang memepertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manejerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Menurut Sutanta (2011:16) sistem informasi dapat dipahami sebagai sekumpulan sub sistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (*input)* eupa data-data, kemudian mengolahnya (*processing*), dan menghasilkan keluaran (*output)* berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun dimasa yang akan mendatang, mendukung kegiatan operational, manajerial, dan strategi organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebagai sekumpulan elemen-elemen atau sub sistem yang saling berhubungan dan berinteraksi yang dikemas dalam suatu penyajian informasi guna mencapai tujuan tertentu yang membantu dalam pengambilan keputusan dan kegiatan operasional.

2.1.4 Pendaftaran

Menurut Sugiyono (2019:3), Pengertian pendaftaran disini pada dasarnya hanya untuk memperlancar dan mempermudah dalam proses pendaftaran peserta didik baru, pendataan dan pembagian 9 kelas seorang peserta didik siswi. Sehingga dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah.

Menurut Herek (1982:9) pada dasarnya Pendaftaran ini untuk memperlancar dan mempermudah proses pendaftaran siswa siswi baru, pendataan dan pembagian kelas seorang siswa siswi. Sehingga dapat

terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah. Proses pendaftaran siswa baru merupakan salah satu kewajiban pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setiap tahun ajaran baru.

Dari penjelasan diatas maka Pendaftaran merupakan suatu proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran atau gerbang awal yang harus dilalui peserta didik dan sekolah didalam penyaringan objek-objek pendidikan. Peristiwa penting bagi suatu sekolah, karena peristiwa ini merupakan titik awal yang menentukan kelancaran tugas suatu sekolah dan suatu proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran.

2.1.5 Peserta Didik Menurut Sudarwan Danim (2010: 1) "Peserta didik merupakan sumber utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal". Peserta didik bisa belajar tanpa guru. Sebaliknya, guru tidak bisa mengajar tanpa adanya peserta didik. Oleh karena itu kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Dilain pihak Abu Ahmadi (1991: 251) juga menjelaskan tentang pengertian peserta didik yaitu "Peserta didik adalah orang yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah seseorang yang mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses pendidikan dan pembelajaran pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik bertindak sebagai pelaku pencari, penerima dan penyimpan dari proses pembelajaran, dan untuk mengembangkan potensi tersebut sangat membutuhkan seorang pendidik/guru.

2.1.6 Website

Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa:*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013:1)"*website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya.".

Website adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi "sampah" atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masingmasing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.1.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem infromasi pendaftaran peserta didik baru yaitu :

a. Google Chrome

Google Chrome adalah *web* lintas *platform* yang dikembangkan oleh *Google*. Peramban ini pertama kali dirilis pada tahun 2008 untuk *Microsoft*, *Windows*, kemudian diporting ke Linux, macOS, iOS, dan android yang menjadikannya sebagai peramban bawaan dalam sistem operasi. Peramban ini juga merupakan komponen utama *Chrome* OS, yang berfungsi sebagai *platform* untuk aplikasi *web*.



Gambar 2. 1 Logo *Google Chrome*
(sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome)

b. Balsami Mockup

Balsamiq Mockups adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Softwware* ini menyediakan *tool* yang dapat memudahkan dalam membuat deain *prototyping* aplikasi yang akan dibuat. *Software* ini berfoku pada konten yang ingin digambar dan fungsional yang dibutuhkan oleh pengguna.



Gambar 2. 2 Logo *Balsamiq Mockups*
(Sumber : https://enggar.net/2016/01/balsamiq-mockup/)

c. Notepad ++

Visual Studio Code adalah perangkat lunak penyunting kodesumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows.

Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, pengawakutuan, dan Git.



Gambar 2. 3 *Visual Studio Code*

(Sumber:https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Visual_Studio_Code_1.35_icon.svg)

d. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi templat desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript.



Gambar 2. 4 *Bootstrap*
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(kerangka_kerja))

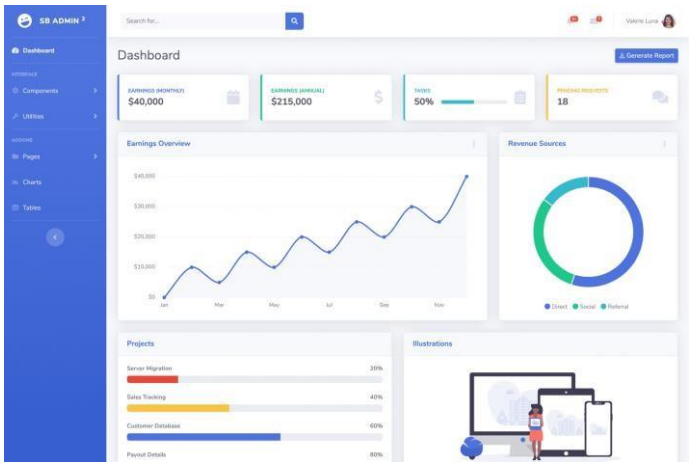
e. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multialur, multipengguna, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

Gambar 2. 5 *MySQL*
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL)

f. Start Bootstarap – Admin

Start Bootstarap - Admin adalah sebuah *template website* gratis yang memilki tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. *Template* ini sangat cocok untuk para *webmaster* yang membutuhkan kerangka *template* yang handal, solid dan kuat di mana mereka dapat mengembangkan situs *web* mereka tanpa membuangbuang waktu dan usaha dalam membuat tampilan *template* yang menarik



Gambar 2. 6 *Start Bootstarap – Admin v2.0*
(Sumber:Startboostrap Admin V2.0)

g. Xampp

XAMPP adalah software open source berbasis web server yang berisi berbagai program. Aplikasi ini mendukung berbagai sistem operasi seperti Linux, Windows, MacOS, dan Solaris. Fungsi XAMPP adalah sebagai server lokal/localhost, di dalamnya sudah mencakup program

Apache, MySQL dan PHP.



Gambar 2. 7 *Xampp*
(https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Xampp_logo.svg)

h. StarUML

StarUML adalah perangkat lunak yang digunakan untuk pemodelan dan desain perangkat lunak. Ini adalah alat pengembangan perangkat lunak berbasis grafis yang membantu pengembang dalam merancang, menggambar, dan dokumentasi berbagai aspek dari perangkat lunak yang akan dibangun. StarUML mendukung berbagai jenis diagram dan notasi yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, termasuk diagram kelas, diagram use case, diagram aktivity, diagram sequence, dan banyak lagi.



Gambar 2. 8 *StarUML*
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/StarUML)

2.1.8 Pemodelan Yang Digunakan

a. Analisis PIECES

Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES

Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service). Berikut ini kriteria yang wajib ada pada analisis pieces menurut James Wetherbe (2012).

1) Performance

Produksi – jumlah kerja selama periode waktu tertentu. Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang jumlah kerja yang dibutuhkan untuk melakukan serangkaian kerja tertentu dalam satuan orang jam, orang hari, atau orang bulan. Misalnya : untuk memperioses berkas yang masuk kepada oraganisasi dibutuhkan berapa orang jam? Kemudian hal ini dianalisis apakah hasil kerja yang demikian ini sudah bagus atau perlu ada peningkatan kerja.

Waktu respons – penundaan rata-rata antara transaksi atau permintaan dengan respons ketransaksi atau permintaan tersebut. Pada bagian ini dideskripsikan situai saat ini tentang waktu respons yang terjadi ketika ada suatu transaksi yang masuk hingga transaksi tersebut direspons untuk diproses. Penundaan ini bisa jadi karena antrian dalam pemrosesan transaksi-transaksi sebelumnya.

2) Informations

Kurangnya informasi, kurangnya informasi yang diperlukan, kurangnya informasi yang relevan – 3 hal yang telah disebutkan itu bersumber pada kurangnya informasi bagaimanapun bentuknya. Pada bagian ini dideskripsikan pada situasi saat tentang kurangnya informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, baik itu dalam jumlah, informasi maupun dalam hal macam informasinya.

Terlalu banyak informasi (kelebihan informasi) – yang dimaksud terlalu banyak informasi disini adalah banyak nya informasi yang berserakan belum terkumpul, belum terformat, dan masih tercampurnya antara informasi yang relevan dan yang tidak relevan dengan masalah yang harus diambil keputusannya, sehingga memerlukan waktu yang lebih lama untuk memilah dan memilih informasi yang relevan.

Informasi tidak dalam format yang berguna – adalah bahwa informasi sudah tersedia, hanya saja bentuk dan format nya tidak sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga mempersulit pembaca informasi tersebut dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami dan memanfaatkan informasi tersebut.

3) Economics

Secara umum keuntungan- keuntungan yang didapat ketika menerapkan sistem informasi, selain yang tersebut dibawah ini masih ada lagi keuntungan – keuntungan yang lain yang secara lebih lengkap diidentifikasikan. Sehingga pada bagian ini dideskripsikan manfaat yang akan didapatkan ketika menerapkan teknologi informasi atau sistem informasi dalam menjalakan proses bisnisnya.

4) Control

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang kendali terhadap aliran data dan informasi ketika keaamanan atau kendali terlihat lemah sehingga data dan informasi rentan terhadap pemanfaatan kepada pihak-pihak yang tidak berwewenang. Juga ketika keamanan atau kendali terhadap aliran data dan informasi

terlalu ketat sehingga sistem jadi terbebani oleh prosedur keamanan atau kendali tersebut dan juga mengganggu keamanan dan kenyamanan para pengguna dan pengambil manfaat data dan informasi yang dihasilkan oleh sistem tersebut.

5) Effisiency

Dimana data yang berlebihan diinputkan dan diproses juga informasi yang dihasilkan secara berlebihan akan membuat sistem tidak akan efisien dalam penggunaan sumber daya. Sumber daya dapat berupa sumber daya prosesor, memory, ruang penyimpanan, listrik, personil, dll.

6) Service

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan saat ini. Sederatan kelemahan layanan data sistem telah teridentifikasi dibawah ini, berikut ini kelemahan layanan sistem yang teridentifikasi :

1) Sistem menghasilkan produk yang tidak akurat
2) Sistem menghasilkan produk yang tidak konsisten
3) Sistem menghasilkan produk yang tidak dapat dipercaya
4) Sistem tidak mudah dipelajari

b. Unified Modeling Languange (UML)

Menurut Nugroho (2010:6)**,** UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek”. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Unified Modeling Language menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah reprensentasi serta grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubunganhubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara *grafis* dari item (atau bagiannya). Representai grafis sangat memudahkan pemehaman terhadap sitem.

Unified Modeling Language menawarkan sebuah standard untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak,dimana aplikasi tersebut membuat model berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemograman apapun. UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka objek seperti C++, Java, C# ataupun *Visual Basic* NET.

Unified Modeling Language mendeskripsikan *Object Oriented Progamming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

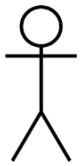
1) *Use Case Diagram*

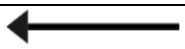
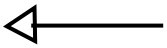
Menurut Rosa dan Salahudin (2011: 130) *Use Case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan *behavior* atau kelakuan sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara sederhana, diagram *use case* digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsifungsi tersebut.

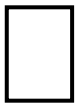
Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* dijalankan melalui cara menggambar tipe interaksi antara *user* suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. *Use case* melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistme itu dipakai.

Simbol-simbol yang ada pad *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1. berikut.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram (https://medium.com/@anitasiagian11/use-case-diagramdan-activity-diagram-3efa5f4645a0)

Simbol	**Nama**	**Keterangan**
	*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case.*

	*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	*Generalitation*	Hubungan dimana objek anak (*descendent)* berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
	*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit.
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
Simbol	**Nama**	**Keterangan**

	*System*	Menspesifikasikan paket yang secara menampilkan sistem terbatas.

2) *Activity Diagram*

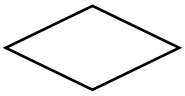
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *Activy Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja attau aktivitas dari sebuah sistem atau proess bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Activity diagram di gambarkan dengan simbol-simbol yang setiap simbolnya memiliki makna dan tujuan. *Activity diagram* bagian pemodelan UML (*Unifield Modeling Leaguage*).

Simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram
(https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1511490321)

Simbol	**Nama**	**Keterangan**
	*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.

Simbol	Nama	Keterangan
	*Action*	*State* dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	*Activity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
	*Desicion*	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kodisi tertentu.

3) Simbol *Sequence Diagram*

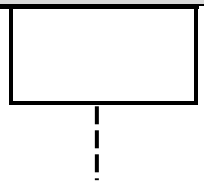
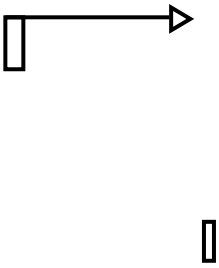
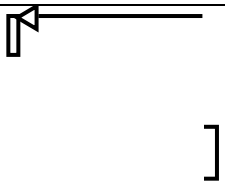
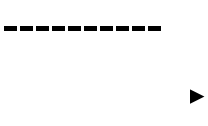
Menurut Rosa dan Shalahddin (2016:165) Diagram Sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendekripikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan bagaiman suatu operasi itu dilakukan. *Message* atau pesan apa yang

dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdaarkan waktu.

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

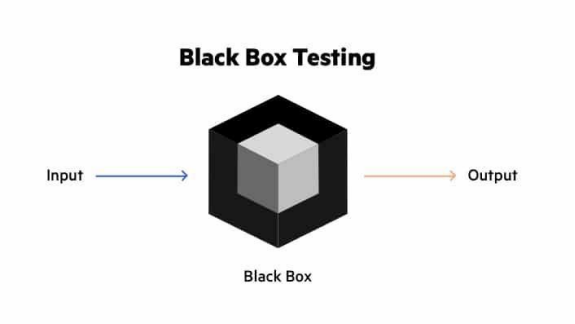
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram
(http://repo.darmajaya.ac.id/1111/3/BAB%20II%20-%20oke.pdf)

Simbol	Nama	Keterangan
	*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
	*Return Message*	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan prosedur.

c. Black Box Testing

Menurut Mustaqbal, dkk (2015:34) “Black Box Testing befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan

melakukan pengetesan pada fungsional program". Black Box Testing dapat digambarkan sepeti gambar 2.9.



Gambar 2. 9 Black Box Testing
(https://www.imperva.com/learn/application-security/black-box-testing/)

Black box testing adalah suatu metode pengujian dimana tester hanya fokus pada apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem (Black, 2009, p. 3). Sebuah tes dapat dikatakan berhasil ketika sebuah sistem dapat memproses data dan hasil yang ada sesuai dengan apa yang diharapkan. Ketika menggunakan metode black box, tester tidak perlu mengetahui bagaimana struktur dan desain data yang ada di dalam sistem. Mereka hanya melihat apakah sistem terjadi bugs atau tidak.

d. Skala Likert

Menurut Sugiyono (2006), skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi terhadap individu ataupun kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang terjadi.

Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti. Kemudian responden diminta untuk memeberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah di sedia.

Setiap jawaban dihubangkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata kata sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3 Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1, dibawah ini contoh analisis responden menggunakan skala likert adalah sebagai berikut:

Sekelompok mahasiswa sedang melakukan pengujian terhadap bahan makanan berdasarkan kesukaan terhadap produk menggunakan skala likert. Pada Penelitian tersebut aspek yang diukur adalah cita rasanya. Dalam penelitian itupun melibatkan 100 responden yang mengisi angket/kuesioner. Berikut adalah hasil rangkuman penilaian.

1. Respon yang menjawab Sangat suka 8 orang (Skor 5)
2. Respon yang menjawab Suka 14 orang (skor 4)
3. Respon yang menjawab Netral 21 orang (skor 3)
4. Respon yang menjawab Tidak suka 31 orang (skor 2)
5. Respon yang menjawab Sangat tidak suka 26 orang (skor 1)

Dari hasil angket di atas, maka cara menghitung skala likert menggunakan rumus sebagai berikut.

Menghitung skala likert = t x Pn

T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor likert

Dari soal diatas, maka jumlah yang menjawab adalah sebagai berikut.

Sangat suka	8 x 5 = 40
Suka	14 x 4 = 58
Netral	21 x 3 = 63
Tidak suka	31 x 2 = 62
Sangat tidak suka	26 x 1 = 26 +
Jumlah total	= 247

Setelah mengetahui nilai dari masing-masing angka di atas. Maka kita perlu mengetahui interpretasi skor perhitungan dengan cara mengetahui skor tertinggi X dan skor terendah Y dengan rumus sebagai berikut.

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden
X = skor terendah likert x jumlah responden

Jika dilihat dari data di atas, maka dapat dihitung sebagai berikut.

Sangat suka 5 x 100 = 500

Sangat tidak suka 1 x 100 = 100

Kemudian pada perhitungan awal diketahui skor jumlah penilaian responden sejumlah 247, maka penilaian interpretasi responden terhadap cita rasa produk bisa menggunakan rumus index %.

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{Total\ Skor}{Y\ x\ 100}$$

Di sini sudah diketahui untuk rentang jarak atau interval dengan interpretasi persen agar mengetahui penilaian.

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{100}{Jumlah\ skor}$$

$$= \frac{100}{5}$$

$$= 10$$

Jadi hasilnya adalah 20

e. Kualitatif

Menurut david Williams (1995), penelitian kualitatif adalah upaya peneliti mengumpulkan data yang didasarkan pada latar alamiah. Tentu saja, karena dilakukan secara alamiah atau natural, hasil penelitiannya pun juga ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Koentjaraningrat (1993: 89), penelitian kualitatif adalah desain penelitian yang memiliki tiga format. Ketiga format tersebut meliputi penelitian deskriptif, verifikasi dan format Grounded research.

Dapat disimpulkan kualitatif adalah pengumpulan data yang alamiah dengan hasil yang dianggap ilmiah, dan memiliki berbagai format yang dapat disesuaikan dengan tujuan penelitian, seperti deskriptif, verifikasi, dan Grounded research.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya. Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada tabel

Tabel 2. 4 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
1	Okta Kristianto (2022)	Sistem Informasi Pendaftaran Siswa/Siswi baru SMPN Satu Atap 2 Sepang Berbasis *Web Mobile*	*Extreme Programming*	Sistem informasi pendaftaran siswa/siswi baru berbasis *web mobile* dari hasil penelitian ini dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran bagi calon siswa/siswi. Sistem informasi pendaftaran siswa baru berbasis *web mobile* ini dapat mengatasi penelolah data PPDB yang bisa di akses secara online.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan di kembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi pendaftaran siswa/siswi baru berbasis w*eb mobile* menggunakan metode *Extreme Programming*. Sedangkan Peneliti menggunakan metode *WaterFall* dalam melakukan penelitian.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan

2	Aidi Fitri (2016)	Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbabasis Web dan SMS (*Short Message) Gateway* di Sekolah Menengah Atas Negeri I Kelekar	SDLC Waterfall	Sistem Informasi penerimaan siswa baru berbasis web dan SMS *Gateway* dari hasil penelitian ini dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran bagi calon siswa. Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web ini juga dapat mengatasi pengolahan data calon siswa menjadi lebih baik karena disimpan dalam suatu basis data yang terintegrasi Proses administrasi.	Sistem informasi pendaftaran peserta didik baru pada smk negeri 3 buntok berbasis web ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dan dengan metode analisis PIECES dengan hasil yang diharapkan ialah suatu sistem informasi pendaftaran peserta didik baru pada SMK Negeri 3 Buntok. Serta harapan dari sistem informasi ini mampu menangani pembuatan akun calon peserta didik baru, pendaftaran calon peserta didik baru, hasil seleksi, dan pengumuman. Sehingga dalam proses pendaftaran calon peserta
No	**Penulis/ Tahun**	**Topik Penelitian**	**Metode Pengembangan**	**Hasil**	**Perbedaan**

					didik baru dapat menghemat waktu dan biaya, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan yang lebih baik kepada para siswa.
3	Regi Witanto, Hanhan Hanafiah Solihin (2016)	Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG)	*Prototype*	Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web dari hasil penelitian ini dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran bagi calon siswa. Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web ini juga dapat mengatasi pengolahan data calon siswa menjadilebih baik karena disimpan dalam suatu basis data yang	Analisis dan peracangan sistem informasi pendaftaran siswa baru pada SMK Negri 3 Buntok berbasis web ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dan dengan metode analisis PIECES (*Performance, information, economy, control, efficiency, and service*) dengan hasil yang diharapkan ialah suatu

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
				terintegrasi Proses administrasi penerimaan siswa baru menjadi lebih efektif dan efisisen sehingga memberi kemudahan bagi para panitia penerimaan siswa baru di SMP Plus Babussalam.	sistem informasi pendaftaran peserta didik baru pada SMK Negeri 3 Buntok yang dapat menjadi referensi dalam pembangunan sistem pendaftaran calon peserta didik sekolah dimasa yang akan datang.
4	Catur Sudrajat (2011)	Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Secara Online Berbasis Web (Studi Kasus SMK Pelopor Nasional Ciputat Tanggerang Selatan)	*System Development Life Cycle* (SDLC)	Sistem informasi pendaftaran siswa baru secara online *berbasis web* dari hasil penelitian ini dapat memberi kemudahan dalam proses penerimaan siswa baru. Pengembangan sistem informasi pendaftaran siswa baru secara online berbasis web ini juga dapat mengatasi pengolahan data calon siswa menjadi lebih efektif karena disimpan dalam suatu basis data	Perbedaan terletak pada sistem yang akan di kembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi pendaftaran siswa/siswi baru berbasis w*eb mobile* menggunakan metode *System Development Life Cycle*. Sedangkan Pengguna menggunakan metode *WaterFall* dalam melakukan penelitian.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
				yang terintegrasi proses administrasi.	Serta harapan dari sistem informasi ini mampu menangani pengolahan data pendaftaran calon peseta didik baru data admin, data siswa, serta laporan pendaftaran. Sehingga dalam proses pendaftaran calon peserta didik baru sekolah dapat menghemat waktu dan biaya, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan yang lebih baik kepada para peserta didik.
5	Gerry Admon (2022)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Sma	*Waterfall*	Analisis dan peracangan sistem informasi pendaftaran siswa baru pada SMA PRESIDENT Murung Raya berbasis web ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML dan dengan metode analisis	Analisis dan peracangan sistem informasi pendaftaran siswa baru pada SMK Negri 3 Buntok berbasis web ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling*

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
		President Murung Raya Berbasis Web		PIECES dengan hasil yang diharapkan ialah suatu rancangan sistem informasi pendaftaran siswa baru pada SMA PRESIDENT Murung Raya yang dapat menjadi referensi dalam pembangunan sistem pendaftaran siswa baru sekolah dimasa yang akan datang. Serta harapan dari rancangan ini mampu menangani pengolahan data pendaftaran siswa baru data admin, data siswa, serta laporan pendaftaran.	*Language*) dan dengan metode analisis PIECES (*Performance, information, economy, control, efficiency, and service*) yang sama, dengan hasil yang diinginkan ialah suatu sistem informasi pendaftaran peserta didik baru pada SMK Negeri 3 Buntok.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

SMK Negeri 3 Buntok adalah sekolah negeri milik Pemerintah Daerah Kecamatan Dusun Selatan, yang beralamat di Jl. Kalahien – Buntok, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan Tengah 73751.

SMK Negeri 3 Buntok berdiri pada tanggal 04 Mei 2019 dengan No. SK Pendirian: 425.2/1290/PSMK.02/V/2019 dan mulai beroperasi pada Tanggal 04 Mei 2019 dengan No. SK Izin Operasional: 425.2/1290/PSMK.02/V/2019.

Adapun visi dan misi dari SMK Negeri 3 Buntok yaitu sebagai berikut :

3.1.1 Visi

Menjadi lembaga pendidik kejuaruan yang termuka dan menghasilkan lulusan yang kopeten, cerdas, beriman, terlatih, santun dan bertanggung jawab.

3.1.2 Misi

a. Memberikan pendidikan kejuruan yang relevan dan berstandar nasional;
b. Mendorong pengembangan karakter, etika kerja, dan keterampilan sosial;
c. Menumbuhkam semangat kompetitif sebagai warga sekolah;
d. Menumbuhkan semangat berwirausaha dan inovasi.

3.1.3 Alur Sistem Yang Berjalan

Alur sistem yang berjalan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang menunjukan perjalanan data atau dokumen pada suatu sistem yang sedang berjalan atau berlangsung di SMK Negeri 3 Buntok.

a. Proses Pendaftaran

Proser pendaftaran pada SMK Negeri 3 Buntok dilakukan dengan proses dimana calon peserta didik baru yang ingin melakukan proses pendaftaran diminta mengisi formulir terlebih dahulu yang telah disediakan oleh pihak sekolah dan melengkapi berkas-berkas lainnya. Formulir ini berisi informasi data pribadi yang diperlukan untuk pendaftaran, seperti keterangan tentang diri calon peserta didik, keterangan hobi, keterangan pendidikan dan keterangan tentang data orang tua / wali.

b. Proses Wawancara

Setelah melewati proses melengkapi berkas-berkas pendaftaran, calon peserta didik baru selanjutnya diwajibkan melewati tes wawancara yang dilaksanakan oleh pihak panitia pendaftaran bermaksud untuk memperkuat daya minat seputar jurusan yang ingin mereka pilih.

c. Proses Pengumuman Hasil Seleksi

Calon peserta didik yang sudah melewati tahap seleksi akan menerima informasi mengenai diterima atau tidak diterima dari hasil tes selama proses seleksi. Pihak sekolah akan mengumumkan hasil seleksi calon peserta didik dengan media kertas yang ditempelkan pada papan pengumuman sekolah yang berisi tentang informasi kelulusan calon peserta didik baru pada sekolah SMK Negeri 3 Buntok.

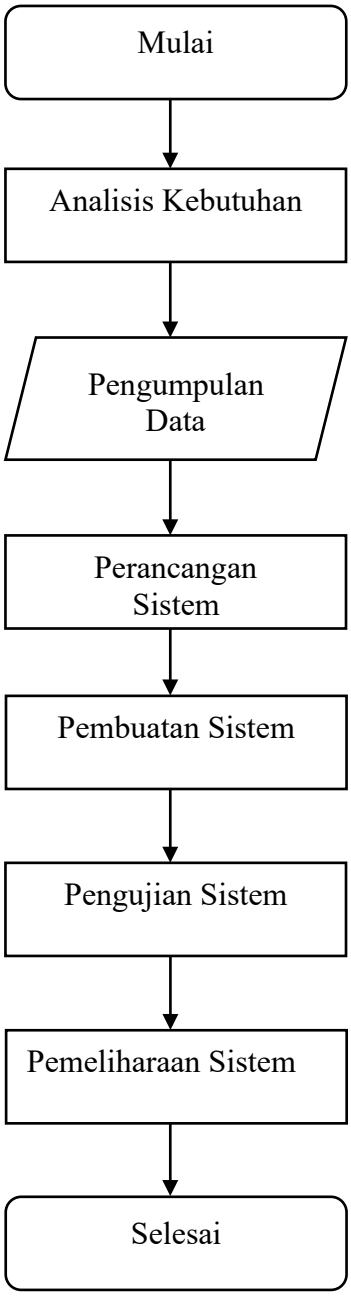
3.2 Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini dari pengembangan sistem informasi metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan jenis penelitian Kualitatif dengan menggunkan pengembangan sistem yaitu metode *waterfall* atau metode air terjun. Penulis menggunakan metode Kualitatif yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang ingin dibahas. Sedangkan untuk metode *waterfall* digunakan untuk membantu penulis dalam melakukan proses membangun sistem.

Menurut Sugiyono (2018:213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekan pada makna.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan yaitu strategi yang dipilih oleh peneliti untuk mengintegrasikan secara menyeluruh komponen riset dengan cara logis dan sistematis untuk membahas dan menganalisis apa yang menjadi fokus penelitian. Desain penelitian dapata dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini berisi tentang tahapan penelitian yang dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data data yang di perlukan dalam penelitian. Instumen yang digunakan oleh penulis sebagai berikut:

a. Skala *Likret*

Skala *Likret,* yaitu skala yang digunakan dalam penelitian sosial untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan seseorang terhadap pernyataan atau pernyataan pendapat tertentu.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *skala likert* mempunyai gradasi dari yang sangat sangat setuju sampai sangat tidak setuju, yang dapat berupa kata-kata, antara lain :

Tabel 3. 1 Skala Penilaian

No	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

b. Kuisioner

Angket (Kuisioner) adalah sebuah alat atau instrumen yang digunakan dalam penelitian, survei, atau studi untuk mengumpulkan informasi dan data dari responden atau peserta penelitian. Kuisioner berisi serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau isian yang dirancang untuk mengumpulkan tanggapan atau jawaban dari pihak SMK

Negeri 3 Buntok. Berikut tabel kuisioner.

Tabel 3. 2 Daftar Point Yang Diajukan

Pertanyaan	Point yang dinilai				
	1	2	3	4	5
Bagaimana Tampilan awal menu website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMK Negeri 3 Buntok?					
Bagaimana hasil informasi data pendaftaran dan data siswa yang di tampilkan pada web pendaftaran SMK Negeri 3 Buntok?					
Apakah fitur-fitur yang disajikan didalam web dapat dipahami dengan mudah?					
Apakah sistem informasi ini dapat membantu dalam pelaksanaan penerimaan peserta didik baru?					
Bagaimana kelengkapan informasi hasil seleksi yang dituang di web?					

c. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi yang diperlukan oleh penulis sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Tabel Wawancara

No	Pernyataan	Jawaban
1	Bagaimana proses pendaftaran yang dilakukan oleh para calon peserta didik baru saat ini?	

2	Apakah untuk mendapatkan formulir pendaftaran, calon peserta didik harus datang langsung ke sekolah?	
3	Apakah ada masalah atau kendala dalam proses pelaksanaan pendaftaran calon peserta didik baru baru selama ini?	
4	Untuk pengumuman kelulusan peserta didik baru apakah masih dipasang dipapan pengumuman sekolah?	
5	Apakah dalam proses pembayaran masih dilakukan secara manual?	

d. Observasi

Penulis melakukan obsevasi pada SMK Negeri 3 Buntok yaitu sebagai berikut:

1) Obsevasi proses penginputan data pendaftaran calon peserta didik baru.
2) Observasi proses pengumuman lulus seleksi peserta didik.

e. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi pada SMK Neguri 3 Buntok Sebagai berikut:

1) Bukti fisik

Berupa Formulir Pendaftaran, Data Calon Peserta Didik, Pengumuman Seleksi dan Gedung.

2) Bukti Dokumentasi

Bukti foto berupa: Gedung SMK Negeri 3 Buntok, Formulir Pendaftaran, saat wawancara, saat melakukan obsevasi.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Menutut Wukil Ragil (2010:17), Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service).

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam tahapan obsevasi, penulis mengamati ruangan pada sekolah SMK Negeri 3 buntok terutama memastikan apakah perangkat yang tersedia bisa untuk menajalan sistem yang nantinya akan dibangun, seperti komputer, laptop dan jaringan.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan kepala sekolah dan pihak waka kesiswaan SMK Negeri 3 Buntok yang menjadi panitia nantinya dan menanykan permasalahan-permasalahan yang terjadi saat pendaftaran.

c. Dokumentasi

Penulis melakukan dokumentasi untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian, seperti dokumentasi gedung formulir pedaftaran, data calon peseta didik baru dan nota pembayaran serta data yang berkaitan dengan pedaftaran.

d. Kuesioner

Pelaksaan kuisioner dilakukan setelah sistem yang di bangun telah selesai yang bertujuan untuk uji coba sistem atau perangkat lunak yang akan di uji oleh respoden yaitu kepala sekolah, waka kesiswaan, dan calon peserta didik baru.

3.6 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan yang harus sesuai dengan kondisi dan kemampuan sistem yang dianalisa untuk itu harus melibatkan pengguna dalam mencari kebutuhan terhadap sistem yang akan dibangun. Kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sistem. Analisis dilakukan dengan mencari dan menentukan beberapa kebutuhan seperti masukan atau *input*, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, keluaran atau *output* sistem dan antarmuka sistem atau sistem *interface*.

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam sistem ini nantinya akan membutuhkan beberapa pengguna baik dari yang menginput data-datanya maupun yang menerima *output* yang dihasilkan dari sistem. Adapun penggunanya yaitu sebagai berikut :

a. Admin

Admin adalah orang yang memiliki hak akses terhadap sistem yang dibuat. Dimana nantinya *admin* yang menginput dan mengelola data-data yang ada didalam sistem dari proses penginputan hingga menghasilkan *output.*

b. Peserta didik

Peserta didik merupakan pengguna sistem dan penerima *output* dari sistem yaitu berupa formulir pendaftaran dan daftar biaya peserta didik baru, daftar isian, dan nota pembayaran.

3.6.2 Analisis Sistem Yang Berjalan dan Sistem Yang di Tawarkan

Hasil pengamatan dengan menggunakan proses sistem analisis *PIECES* sistem yang sedang berjalan dan sistem yang ditawarkan Pada SMK Negeri 3 Buntok.

Tabel 3. 4 Tabel Analisis PIECES

Analisis *PIECES*	Sistem Yang Berjalan	Sistem Yang Ditawarkan

Analisis Kinerja Sistem (*Performance)*	Proses pemdaftaran masih sederhana yaitu dengan pengisian formulir pendaftaran maupun pencatatan data peserta didik baru dari pihak waka kesiswaaan masih menggunakan Ms. Excel dan calon siswa baru harus ke sekolah secara langsung untuk mendapatkan formulir pendaftaran. Calon siswa kesulitan dalam mendapatkan informasi-informasi tentang lingkungan sekolah, prestasi sekolah, dan proses pendaftaran. Sistem ini juga masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik dan file yang rentan mengalami kerusakan atau hilang dan terhapus.	Dengan dibangunnya Sistem pendaftaran calon peserta dididk baru berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dapat memudahkan proses pendaftaran pada SMK Negeri 3 Buntok khususnya untuk waka kesiswaaan dan para calon peserta didik baru yang akan mendaftar pada SMK Negeri 3 Butok. Para calon peserta didik baru dapat dengan mudah melakukan pendaftaran dari rumah atau dimana pun dan kapan pun tanpa harus datang ke sekolah untuk mengambil formulir pendaftaran. Hanya dengan mengakses halaman web sekolah dengan cara membuat akun terlebih dahulu dan calon peserta didik sudah dapat mengisi formulir pedaftaran dengan mudah.
Analisis Informasi *(Information)*	Penerimaan peserta didik baru tergolong lama. Untuk peserta didik harus ke sekolah terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi tentang penerimaan calon peserta didik baru. Begitu pula dengan pihak waka kesiswaaan yang melakukan penyimpan data calon siswa harus menyimpan data berupa berkas dan file yang rentan mengalami kerusakan ataupun terhapus.	Memudahkan para calon siswa baru dalam pencarian infomasi tentang sekolah ataupun informasi pendaftaran calon peserta didik baru. Dan memudahkan pula bagi pihak waka kesiswaan dalam pencarian data para peserta didik tanpa harus mencari satu-satu berkas maupun file hanya perlu membuka sistem dan mencari data peserta didik dengan mudah.
Analisis Ekonomi *(Economy)*	Menggunakan kertas formulir untuk dibagikan kepada calon peserta didik dapat mengakibatkan membuang banyak kertas yang berlebihan.	Menggunakan listrik dan komputer tetapi meminimalisir waktu dalam pengisian formulir karena para peserta didik mengisi formulir melalui sistem informasi yang berjalan.
Analisis *PIECES*	Sistem Yang Berjalan	Sistem Yang Ditawarkan

Analisis Pengendalian *(Control)*	Sistem yang lama tidak menggunakan keamanan yang kuat karena bersifat manual dan mengakibatkan kehilangan data-data yang penting terutama data pendaftaran calon peserta didik.	Pada sistem informasi yang di sajikan menggunakan kontrol keamanan dimana pada sistem ini menggunakan *login* untuk dapat mengakses langsung kesistem sehingga data yang tersimpan didalamnya bisa dilihat pengguna yang mengetahui *username* dan *password*.
Analisis Efisiensi *(Efficiency)*	Tidak efisien tempat penyimpanan data formulir harus menyimpan data-data dalam lemari arsip dan file yang memerlukan banyak tempat dalam penyimpanan data.	Dibuatkan untuk penyimpanan data data-data siswa didalam *database*. Dan tidak memerlukan banyak lemari arsip dan file-file yang di simpan.
Analisis Layanan (*Service*)	Banyak nya waktu terbuang dalam pelayanan pendaftaran calon peserta didik baru dikarenakan calon peseta harus dilayani secara tatap muka oleh pihak waka kesiswaaan.	Dengan sistem yang baru *admin* atau pihak waka kesiswaan penerimaan calon peserta didik baru dapat mengelola data dengan mudah tanpa harus melayani calon peserta didik baru dalam pengisian formulir karena peserta didik hanya perlu mengakses sistem yang dibuat oleh pihak sekolah.

3.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah proses yang penting dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi. Kebutuhan yang harus sesuai dengan kondisi dan kemampuan sistem yang dibangun untuk itu harus melibatkan pengguna dalam mencari kebutuhan terhadap sistem yang akan dibangun. Tujuan dari analisis kebutuhan sistem adalah untuk memahami dan mendokumentasikan apa yang diperlukan oleh sistem yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan dengan mencari dan menentukan apa saja kebutuhan seperti masukan atau *input*, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, keluaran atau *output* sistem dan antarmuka sistem atau sistem *interface*.

a. Kebutuhan Informasi

Ada kebutuhan informasi yang dapat dikelola dan disajikan oleh sistem yaitu sebagai berikut:

1) Sistem dapat menampilkan informasi tentang data akun peserta didik baru, data formulir dan hasil seleksi peserta didik yang lulus.
2) Sistem ini dapat menampilkan dan mencetak berupa laporan siswa yang sudah melakukan pendaftaran maupun siswa yang lulus seleksi.

3.6.4 Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware)*

a. Analisis Perangkat Keras Untuk Membangun Sistem

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistrem Pendaftaran Clon Peserta Didik Baru sebagai berikut

Tabel 3. 5 Spesifikasi Perangkat Keras Penulis

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.20 GHz
2	RAM	4GB
3	Hardisk	250GB SSD
4	Monitor	14 inci Full HD (1920 x 1080)

b. Analisis Perangkat Keras Untuk Menjalankan Sistem

Kebutuhan perangkat keras adalah spesifikasi teknis yang harus dipenuhi oleh komponen perangkat keras untuk mendukung operasi dan fungsi sistem yang direncanakan. Kebutuhan perangkat keras adalah bagian penting dari analisis kebutuhan sistem dan harus didefinisikan dengan jelas sebelum perangkat keras yang sesuai dapat dipilih dan diimplementasikan. Adapun spesifikasi minimal komputer atau laptop yang digunakan pada Sistem Pendaftaran Siswa Baru sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	Intel Celeron Dual Core N2840 2,16GHz2,58GHz 1M
2	RAM	4 GB DDR3
3	Harddisk	500GB
4	Monitor	14.1 Inches WXGA
5	Printer	Canon Pixma
6	VGA	Integrated

3.6.5 Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software*)

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Membangun Sistem

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta Didik Baru sebegai berikut:

1) *Windows 11 Home - ASUS recommends Windows 11 Pro for business 64 Bit* sebagai Sistem Operasi.
2) *Visual Studio Code,* digunakan sebagai *web server* untuk menjalankan program.
3) Notepad++, digunakan sebagai *text editor* untuk melakukan pengkodean program yang akan dibangun.
4) *Web Browser,* digunakan untuk menjalankan program, bisa menggunakan *Google Chrome*, ataupun Internet Explorer.
5) *PHPMyAdmin,* digunakan untuk melakukan pengolahan data atau penyimpanan data *(database).*
6) PHP, bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan sistem.

7) *Bootstrap,* di gunakan untuk mempercantik tampilan pada *web*.

8) *Start Bootstrap Admin v.2.0* digunakan sebagai *template* dalam sistem.
9) *Star UML,* untuk membuat diagram UML.

b. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Menjalakan Sistem

Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalakan Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta Didik Baru sebegai berikut:

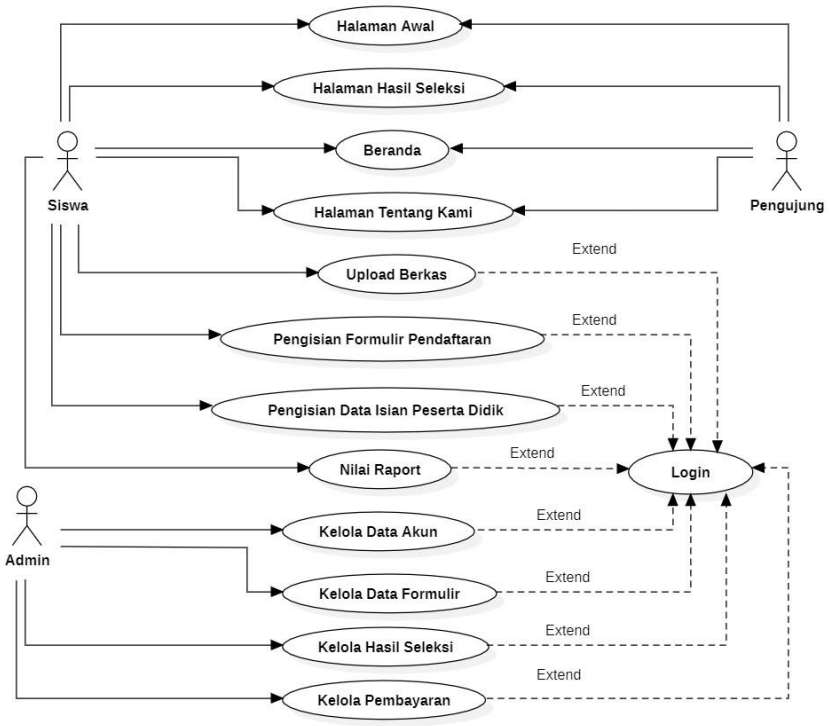
1) *Windows 7 Ultimate 32-bit* sebagai Sistem Operasi
2) *Web Browser,* digunakan untuk menjalankan program, dengan menggunakan *Google Chrome*, ataupun Internet Explorer.
3) *Xampp,* digunakan sebagai *web server* untuk menjalankan program.

3.7 Desain Sistem

Desain sistem merupakam proses perencanaan dan pengembangan struktur dan komponen sistem yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu untuk memperjelas bentuk sebuah sistem.

3.7.1 Use Case Digram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML *(Unified Modelling Language)* yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara pengguna sistem dengan sistemnya.



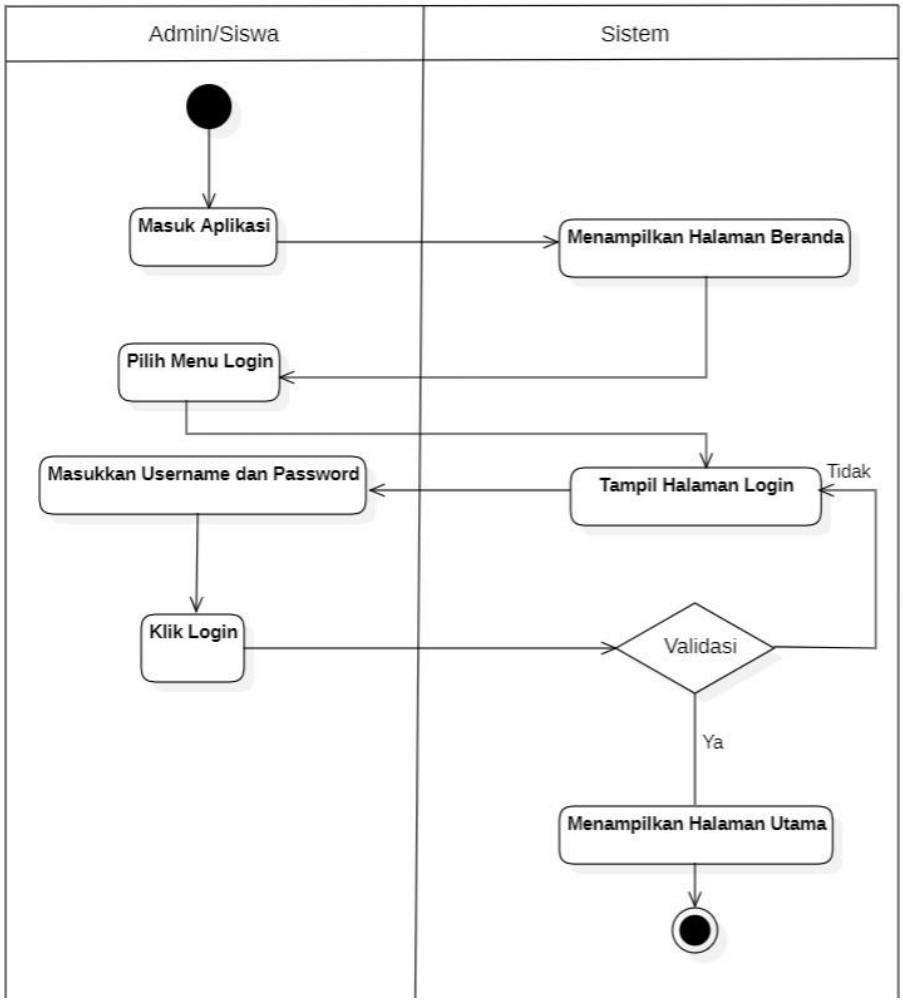
Gambar 3. 2 Use Case Diagram

Gambar *use case* diagram menjelaskan ada 3 *user* yang menggunakan yaitu admin, siswa dan pengunjung. Admin merupakan user pertama, dimana admin harus login terlebih dahulu untuk dapat mengelola data dalam sistem yaitu data akun, data formulir, data jurusan, hasil seleksi dan pembayaran. Siswa merupakan user kedua dimana siswa yang ingin melakukan pengisian formulir pendaftaran harus memiliki akun, siswa disini melakukan pembuatan akun apabila sudah mendaftar akun siswa dapat melanjutkan untuk *login* dan mengisi formulir yang ada didalam akun masing-masing. Siswa juga dapat mengakses hasil seleksi tanpa harus *login* terlebih dahulu. Dan *user* ketiga yaitu pengunjung, para pengunjung hanya dapat mengakses menu-menu yang berada dihalaman awal dari sistem yaitu menu beranda, pengumuman, pesan, dan hasil seleksi.

3.7.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan *concurrency*.

1) *Activity Diagram Login*

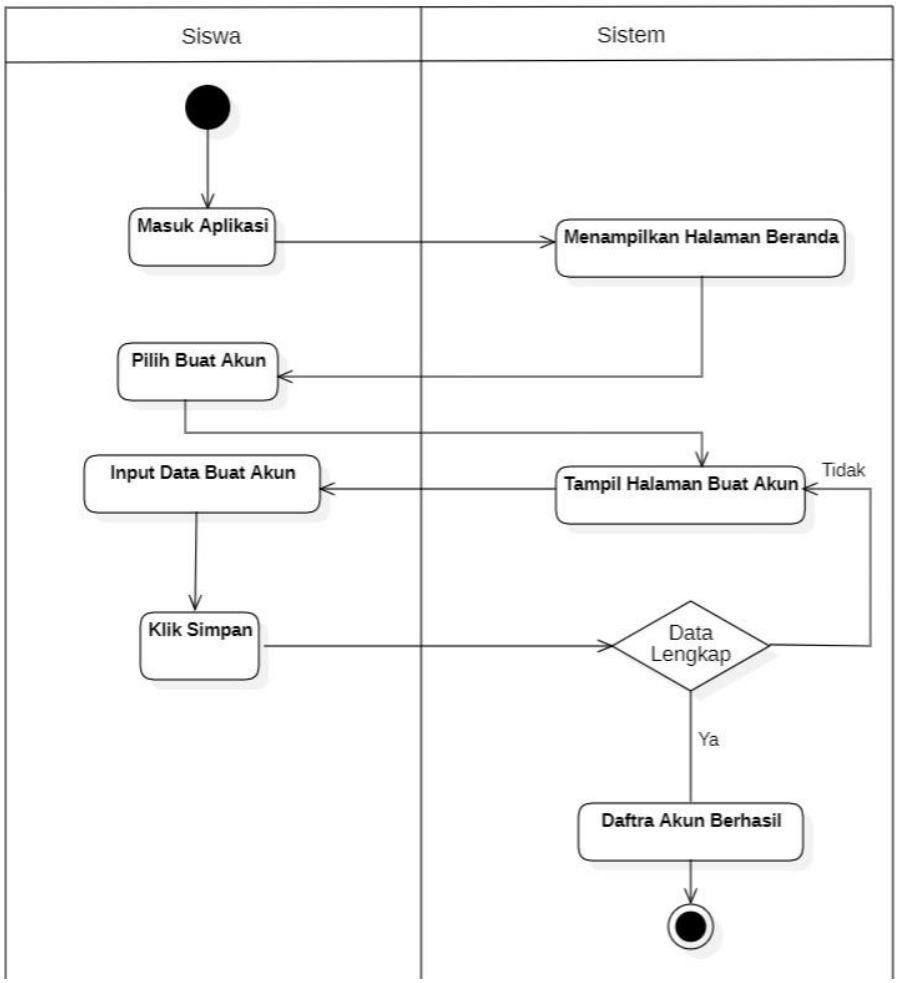


Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login* Admin/Siswa

Pada *activity diagram login* ini di lakukan oleh admin dan siswa, dimana *admin* atau siswa mengakses sistem terlebih dahulu lalu tampil halaman beranda atau halaman awal dari sistem kemudian pilih menu login. Kemudian tampil halaman login dari sistem dimana pada halaman *login* akan mengisi data berupa *username*, *password* .Data *username*, *password* dan jika sudah diisi klik *login*, apabila validasi bernilai tidak

maka akan kembali ke *form login* dan apabila bernilai ya maka akan menampilkan halaman utama dari *admin* atau siswa.

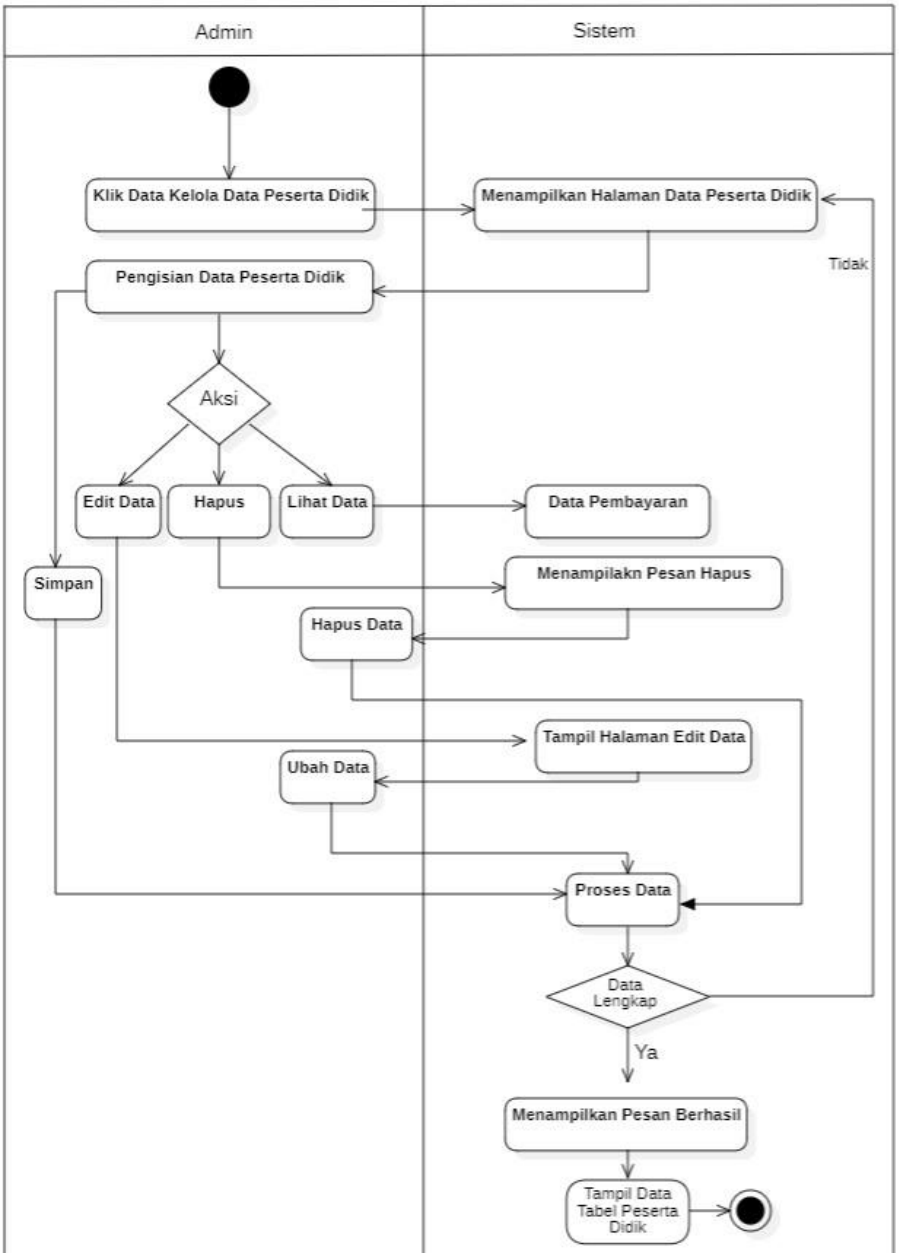
2) *Activity Diagram* Buat Akun



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Buat Akun

Pada *activity diagram* buat akun dimulai dari siswa masuk ke aplikasi atau sistem maka akan tampil halaman beranda awal, kemudian pilih buat akun. Setelah itu akan tampil halaman buat akun, dan calon peserta didik baru mengisi data akun yang telah tersedia kemudian klik simpan. Apabila bernilai tidak maka akan kembali ke halaman buat akun dan apabila ya maka data berhasil terdaftar dan tersimpan.

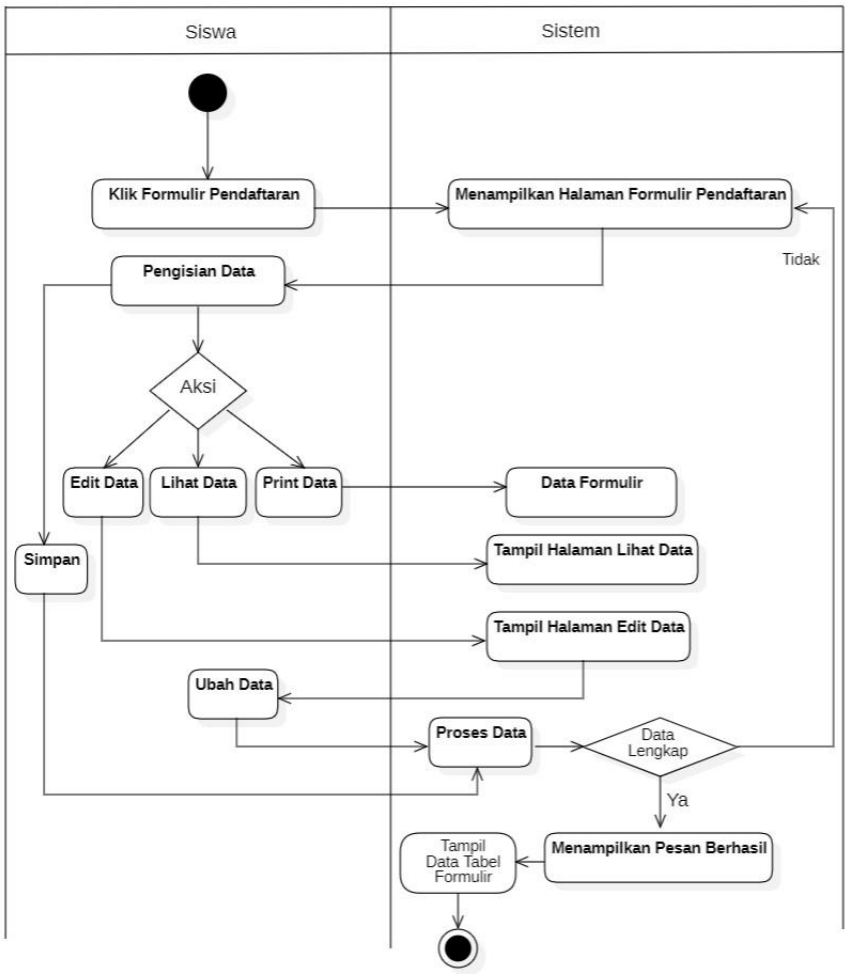
3) *Activity Diagram* Data Isian Peserta Didik



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Data Isian Peserta Didik

Pada *activity diagram* data isian peserta didik dimulai dari peserta didik memilih menu formulir data isisan peserta didik, maka tampil halaman pengisian data isian dan peserta didik mengisi semua data yang ada pada *form* data isian kemudian klik simpan. Apabila bernilai tidak maka akan kembali ke halaman pengisian formulir dan apabila bernilai ya maka akan tersimpan kedalam *database*. Peserta didik dapat memilih aksi edit, lihat data dan print.

4) *Activity Diagram* Pengisian Formulir

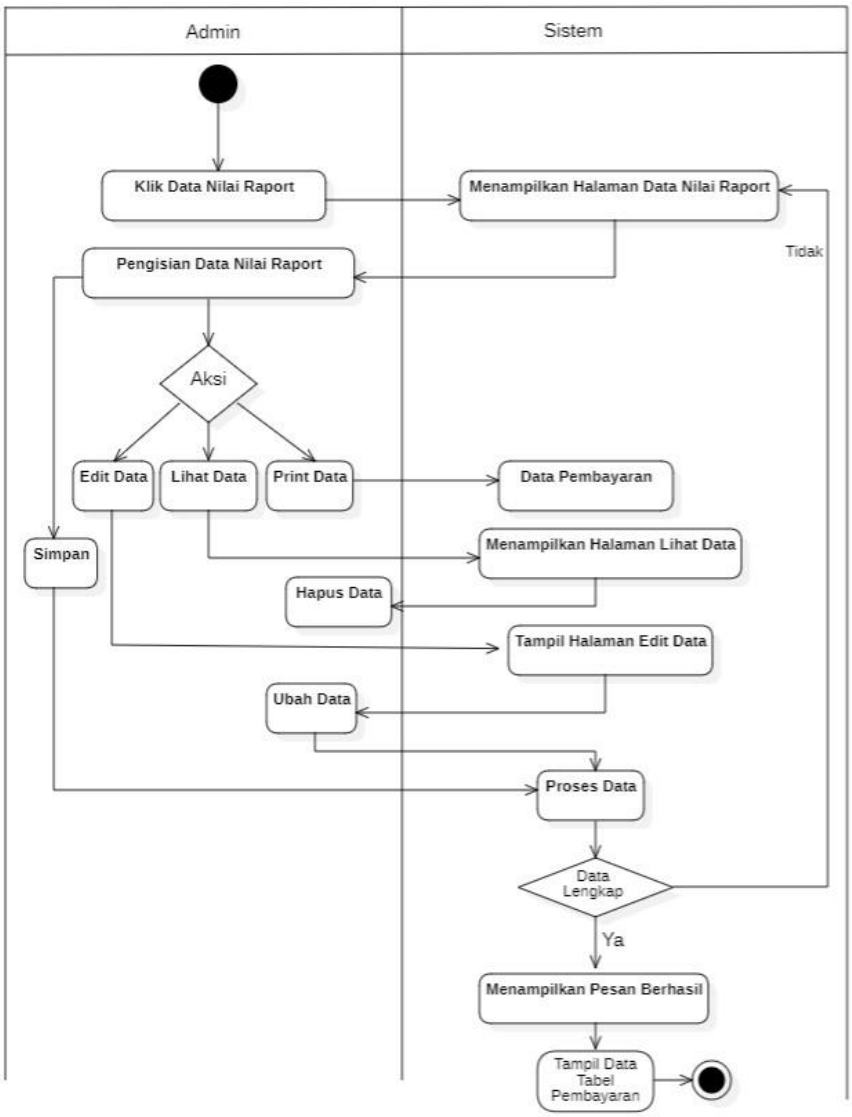


Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Pengisian Formulir

formulir pendaftaran dimulai dari peserta

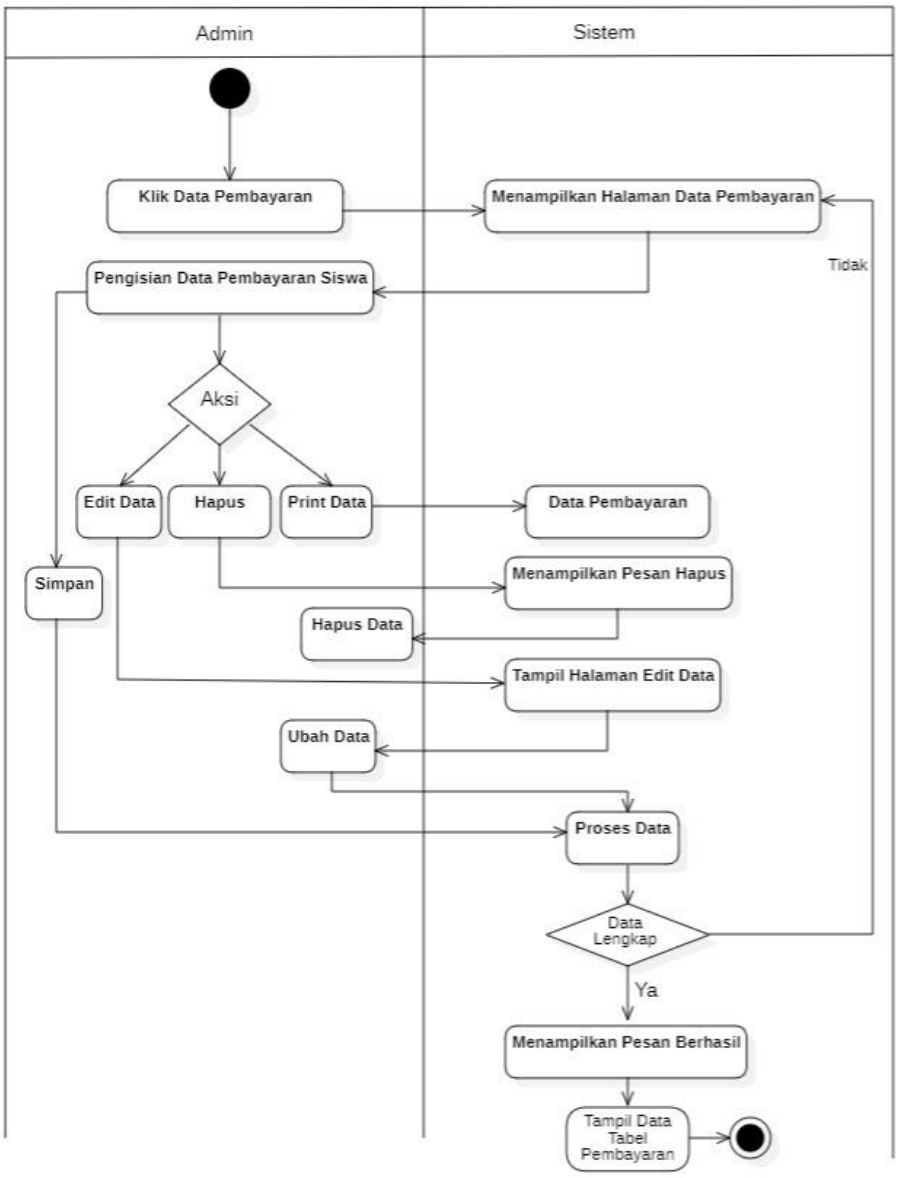
Pada *activity diagram* didik memilih menu formulir pendaftaran, maka tampil halaman formulir pendaftaran dan peserta didik mengisi semua data yang ada pada *form* formulir kemudian klik simpan. Apabila bernilai tidak maka akan kembali ke halaman pengisian formulir dan apabila bernilai ya maka akan tersimpan kedalam *database*. Peserta didik dapat memilih aksi edit, lihat data dan print.

5) *Activity Diagram* Pengisian Nilai Raport



Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Pengisian Nilai Raport

Pada *activity diagram* pengisian nilai raport dimulai dengan *siswa* memilih *menu* data nilai raport dan akan tampil halaman untuk pengisian hasil nilai raport. Pada aktivitas ini *siswa* dapat melakukan aksi edit, hapus dan lihat data. 6) *Activity Diagram* Pembayaran

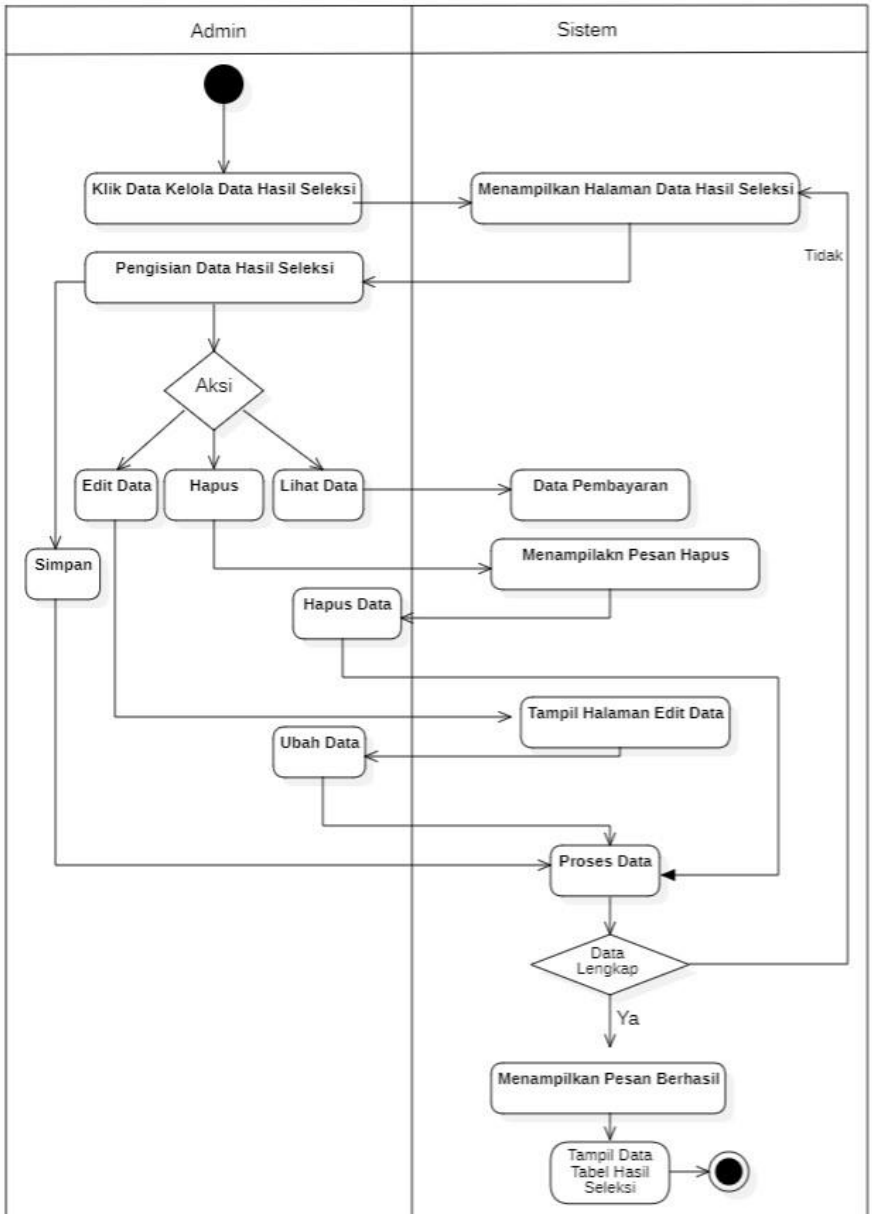


Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Pembayaran

pembayaran peserta didik baru dimulai dari

Pada *activity diagram* *admin* memilih *menu* Pembayaran maka akan tampil halaman pengisian data Pembayaran. Aksi yang dapat dilakukan oleh *admin* yaitu edit, Hapus*, print*.

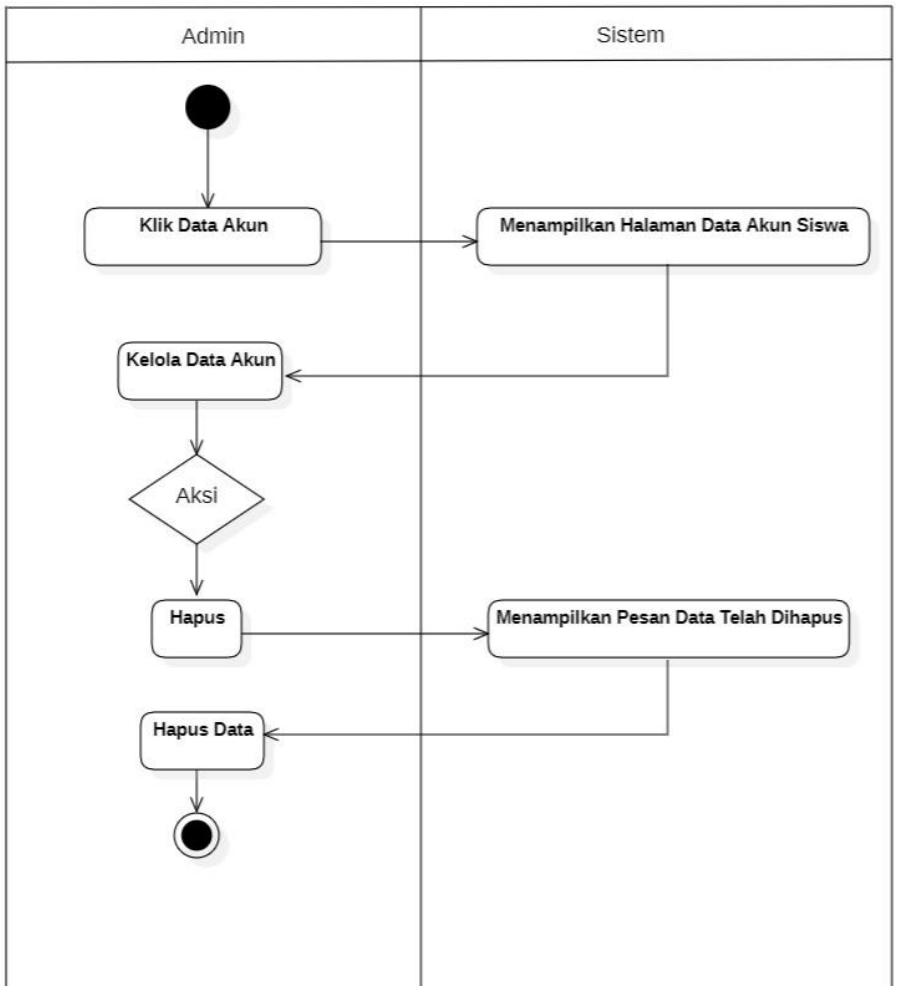
7) *Activity Diagram* Hasil Seleksi



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Hasil Seleksi

Pada *activity diagram* hasil seleksi dimulai dengan *admin* memilih *menu* data hasil seleksi dan akan tampil halaman untuk pengisian hasil seleksi siswa. Pada aktivitas ini admin dapat melakukan aksi edit, hapus dan *detail*.

8) *Activity Diagram* Kelola Data Akun

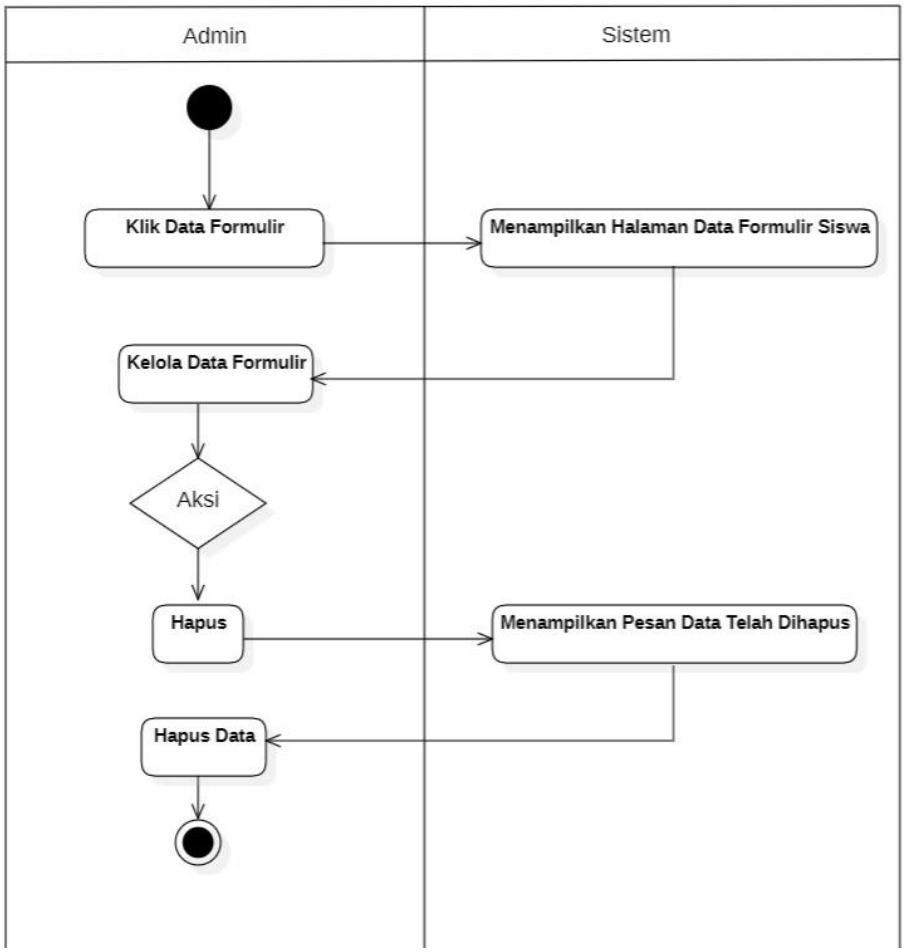


Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Kelola Data Akun

Pada *activity diagram* kelola data akun dimulai dengan *admin* memilih *menu* kelola data akun dan akan tampil halaman untuk kelola

data akun peserta didik. Pada aktivitas ini admin dapat melakukan aksi hapus.

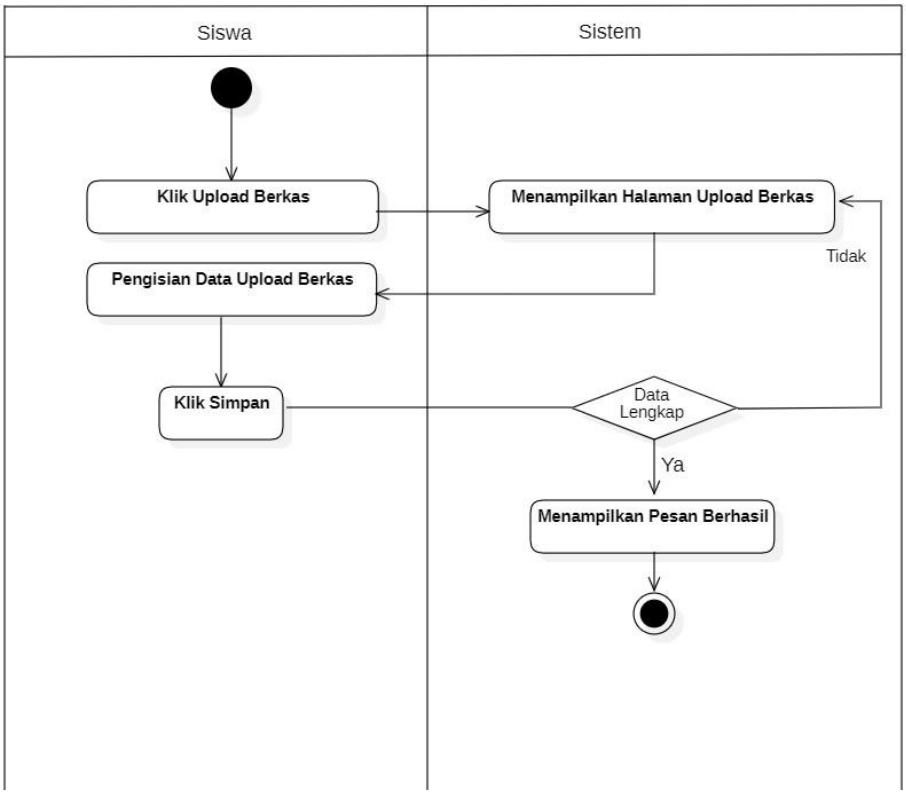
9) *Activity Diagram* Kelola Data Formulir



Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Kelola Data Formulir

Pada *activity diagram* kelola data formulir dimulai dengan *admin* memilih *menu* kelola kelola data formulir dan akan tampil halaman untuk kelola data formulir peserta didik. Pada aktivitas ini admin dapat melakukan aksi hapus.

10) *Activity Diagram* Upload Berkas



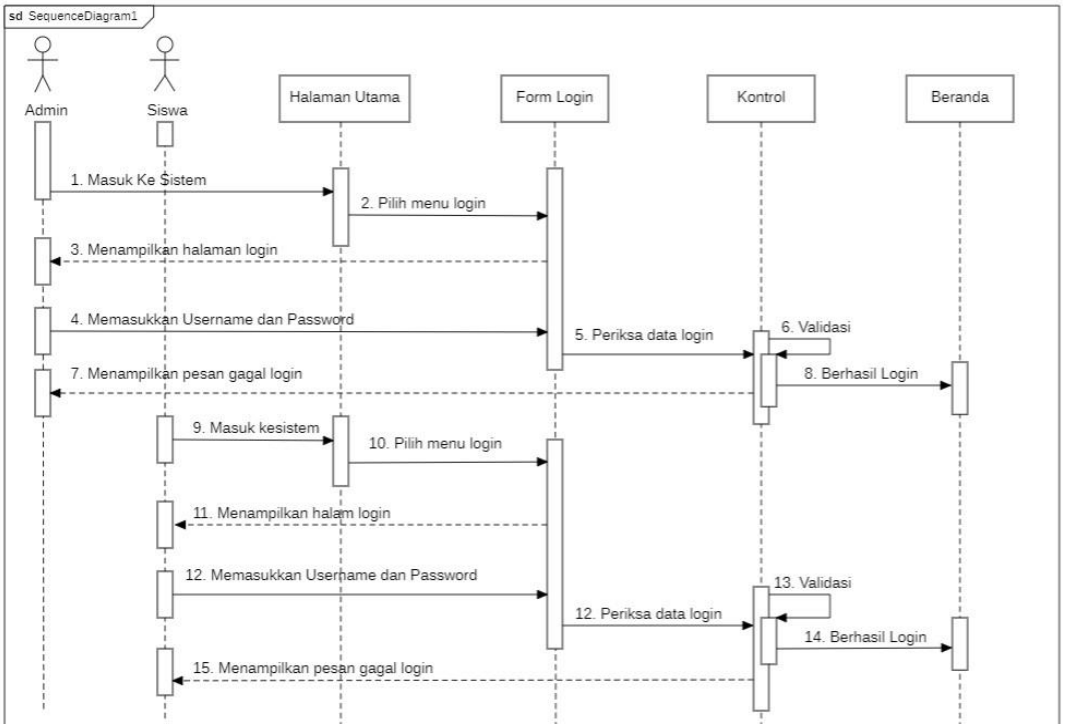
Gambar 3. 12 *Activity Diagram Upload* Berkas

Pada *activity diagram* upload berkas dimulai dengan calon peserta didik memilih *menu* upload berkas dan akan tampil halaman untuk upload data berkas pendaftaran.

3.7.3 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence* diagaram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

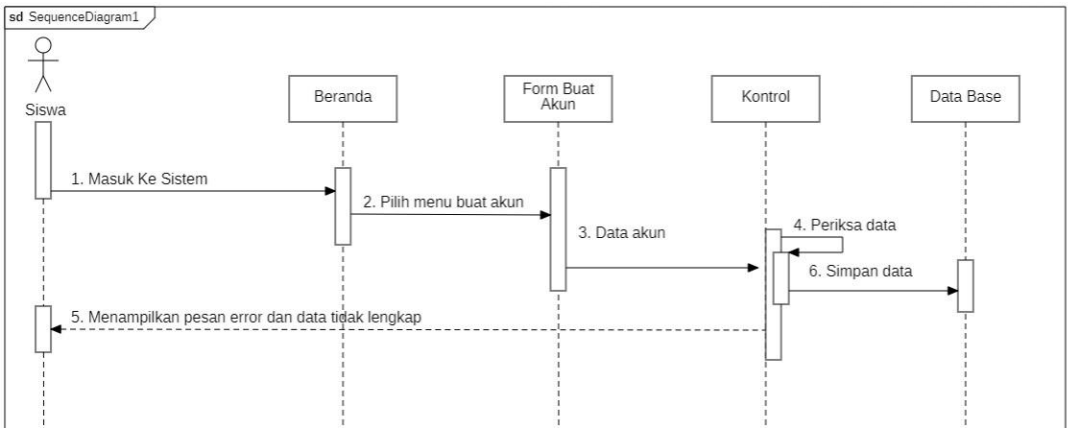
1) *Sequence Diagram Login*



Gambar 3. 13 *Sequence Diagram Login*

Pada *sequence diagram login* dijelaskan ada 2 *user* yaitu *admin* dan siswa. Dimulai dari *admin* mengakses sistem kemudian memilih menu login maka akan tampil halaman login. Pada halaman *login admin* harus mengisi data *username*, *password*, Apabila data tidak benar maka akan kembali ke halaman *login* dan apabila data yang dimasukan benar terbaca pada *database* maka akan langsung kehalaman beranda *admin*. Sama pula dengan siswa dimulai dengan mengakses sistem kemudian memilih menu login maka akan tampil halaman login. Pada halaman *login* siswa harus mengisi data *username* dan *password*.

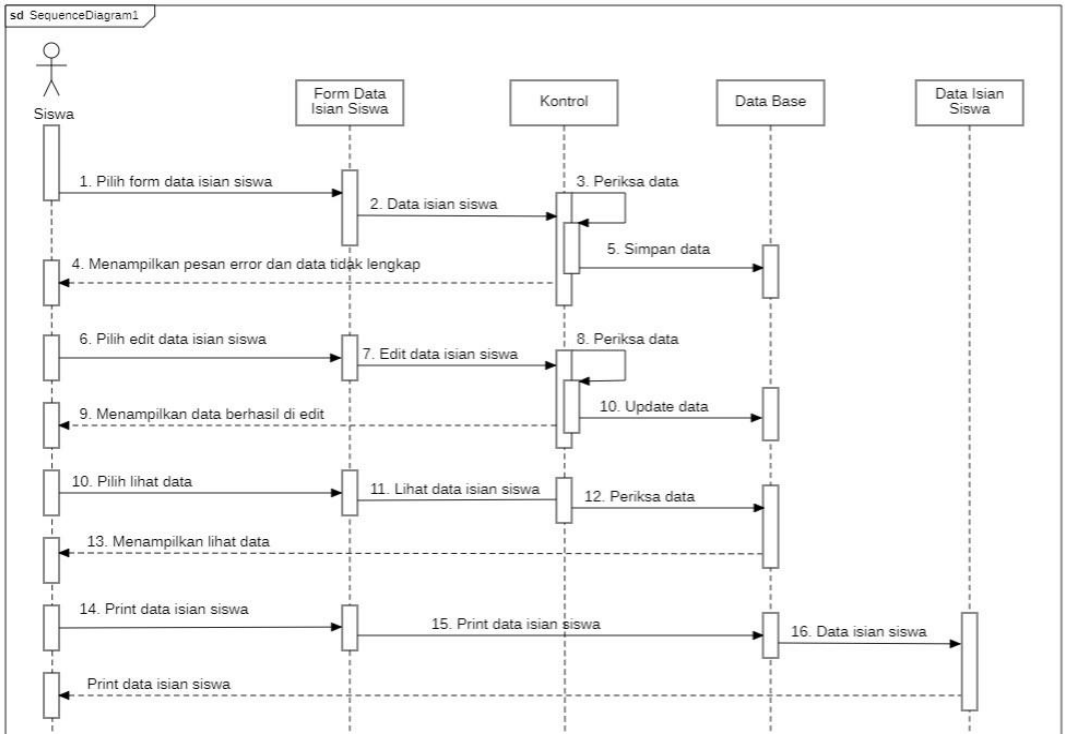
2) *Sequence Diagram* Buat Akun



Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Buat Akun

Pada s*equence diagram* buat akun ini dimulai siswa mengakses sistem kemudian pilih menu buat akun lalu akan tampil halaman buat akun. Siswa mengisi data yang ada pada halaman buat akun lalu klik tombol simpan data. Maka data yang diisikan akan tersimpan kedalam *database*.

3) *Sequence Diagram* Data Isian Peserta Didik

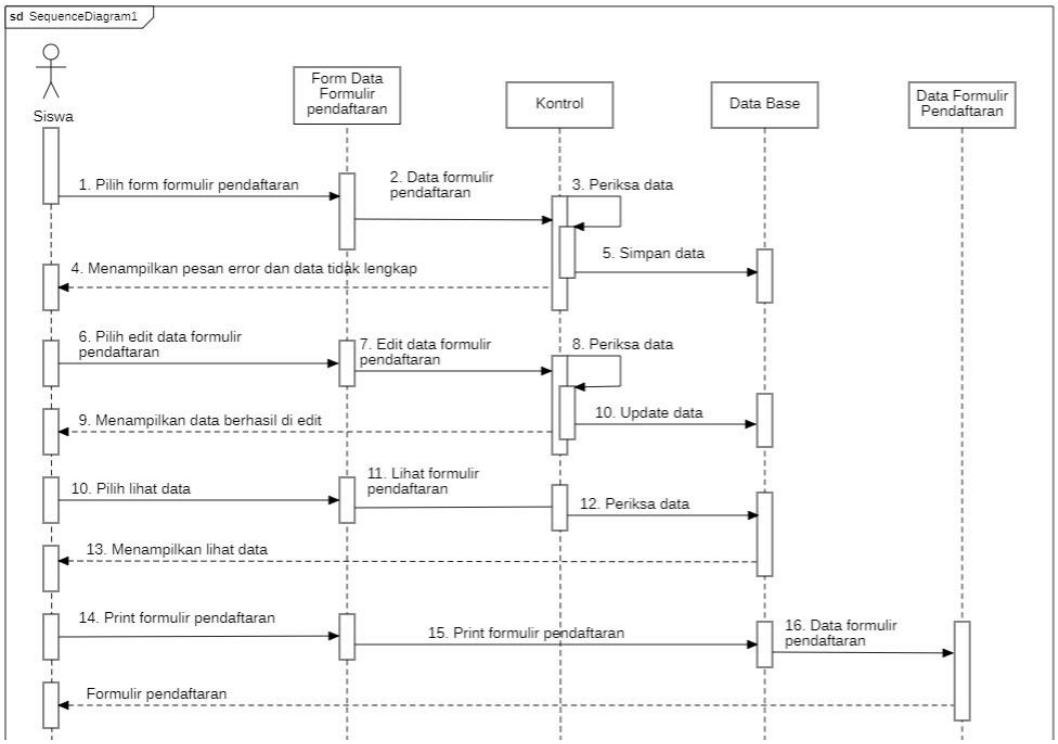


Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Data Isian Peserta Didik

Pada s*equence diagram* data isian calon peserta didik dimulai dari peserta didik memilih menu data isian peserta didik pendaftaran kemudian akan tampil halaman pengisian data isian dan calon peserta didik mengisi semua data yang ada pada *form* data isian. Kemudian data yang di input disimpan, apabila ada data yang tidak terisi maka akan ada pesan *error*, apabila data lengkap maka data akan tersimpan kedalam *database*. Calon peserta didik dapat melakukan aksi edit, lihat data, dan *print* data isian peserta didik.

Sequence Diagram

4) Formulir Pendaftran

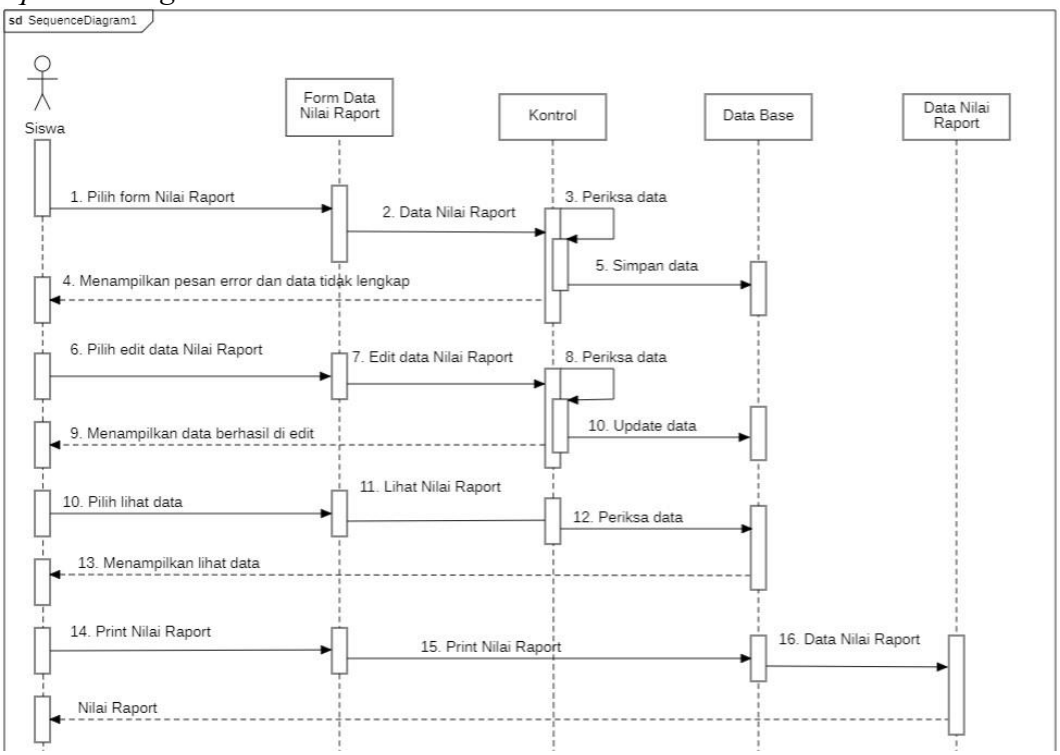


Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Formulir Pendaftran

Pada s*equence diagram* formulir pendaftaran dimulai dari peserta didik memilih menu formulir pendaftaran kemudian akan tampil halaman pengisian formulir pendaftaran dan calon peserta didik mengisi semua data yang ada pada *form* formulir. Kemudian data yang di input disimpan, apabila ada data yang tidak terisi maka akan ada pesan *error*, apabila data lengkap maka data akan tersimpan kedalam *database*. Calon peserta didik dapat melakukan aksi edit, lihat data, dan *print* formulir.

5) Nilai Raport

Sequence Diagram

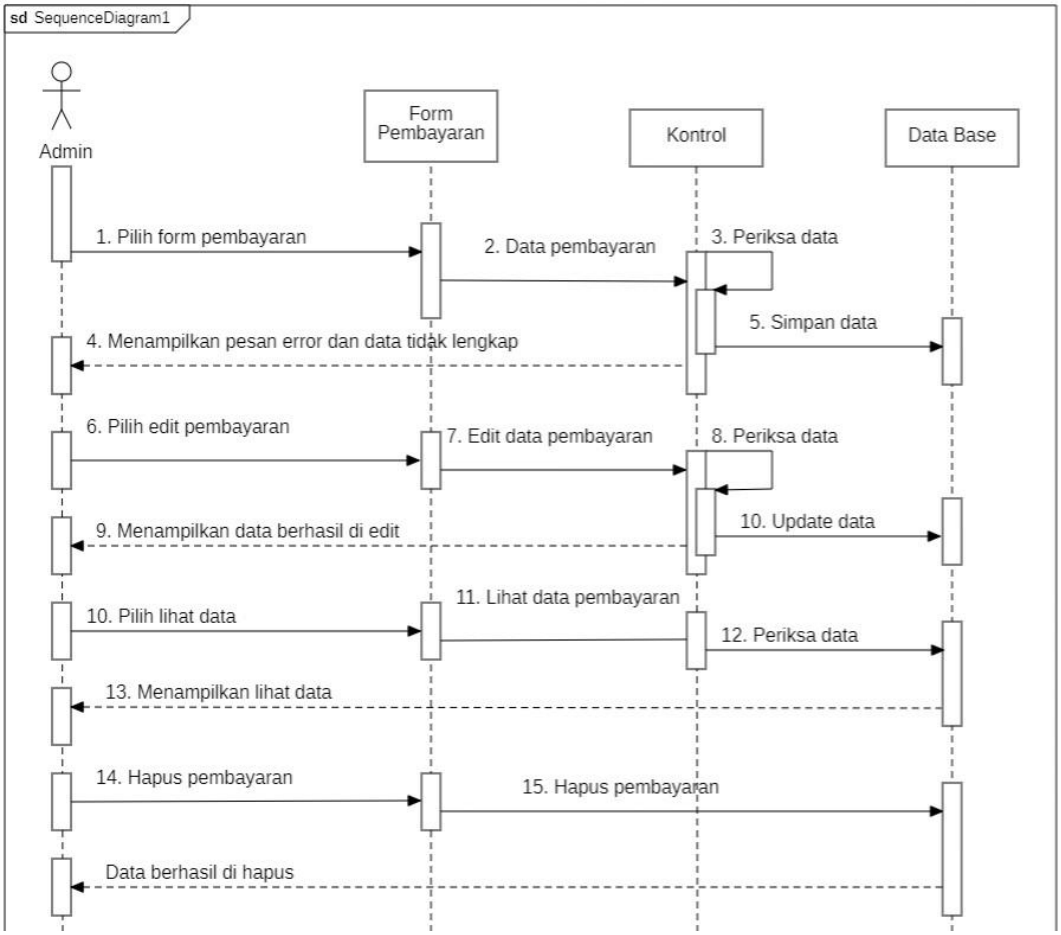


Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Nilai Raport

Pada s*equence diagram* nilai raport dimulai dari peserta didik memilih menu nilai raport kemudian akan tampil halaman pengisian nilai raport dan calon peserta didik mengisi semua data yang ada pada *form* nilai raport. Kemudian data yang di input disimpan, apabila ada data yang tidak terisi maka akan ada pesan *error*, apabila data lengkap maka data akan tersimpan kedalam *database*. Calon peserta didik dapat melakukan aksi edit, lihat data, dan *print* nilai raport.

6) Pembayaran

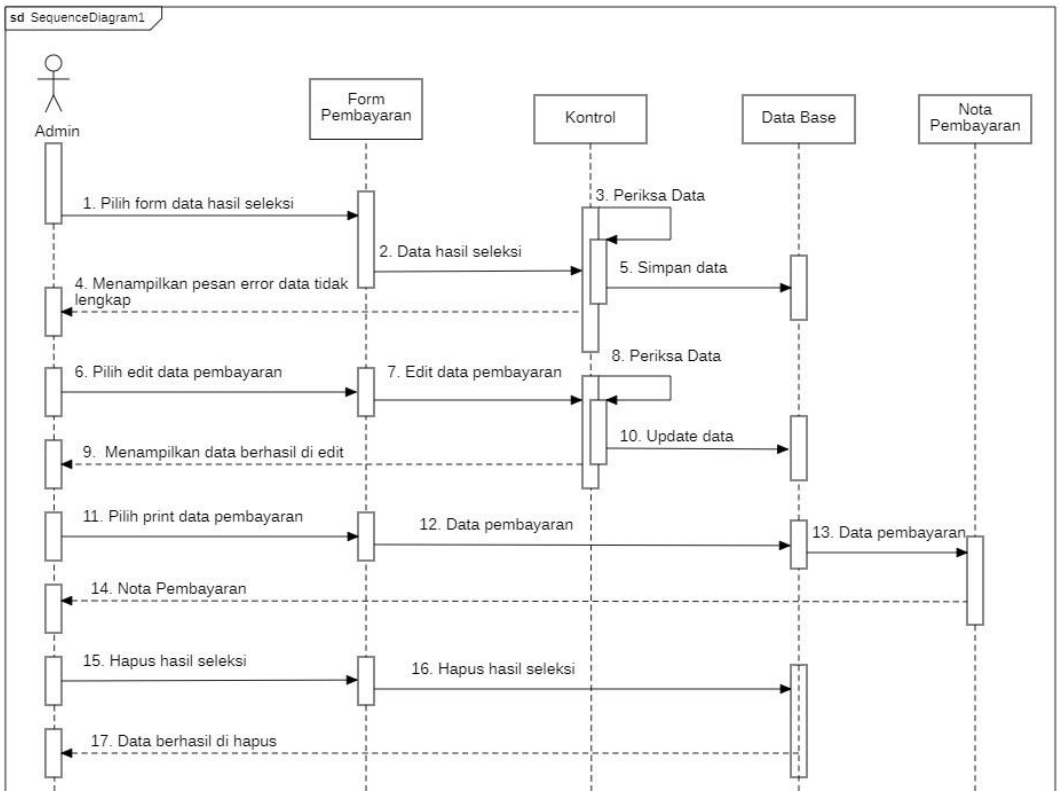
Sequence Diagram



Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Pembayaran

Pada *sequence diagram* pembayaran dimulai dari *admin* memilih *menu* pembayaran dan akan tampil halaman *form* pembayaran. Data pembayaran di input oleh *admin* lalu klik simpan. Apabila terdapat data yang kosong belum terisi maka akan tampil pesan *error*, dan apabila data lengkap maka akan tersimpan langsung ke *database.* Aksi yang dapat dilakukan oleh *admin* yaitu edit, hapus dan print data pembayaran.

7) *Sequence Diagram* Hasil Seleksi

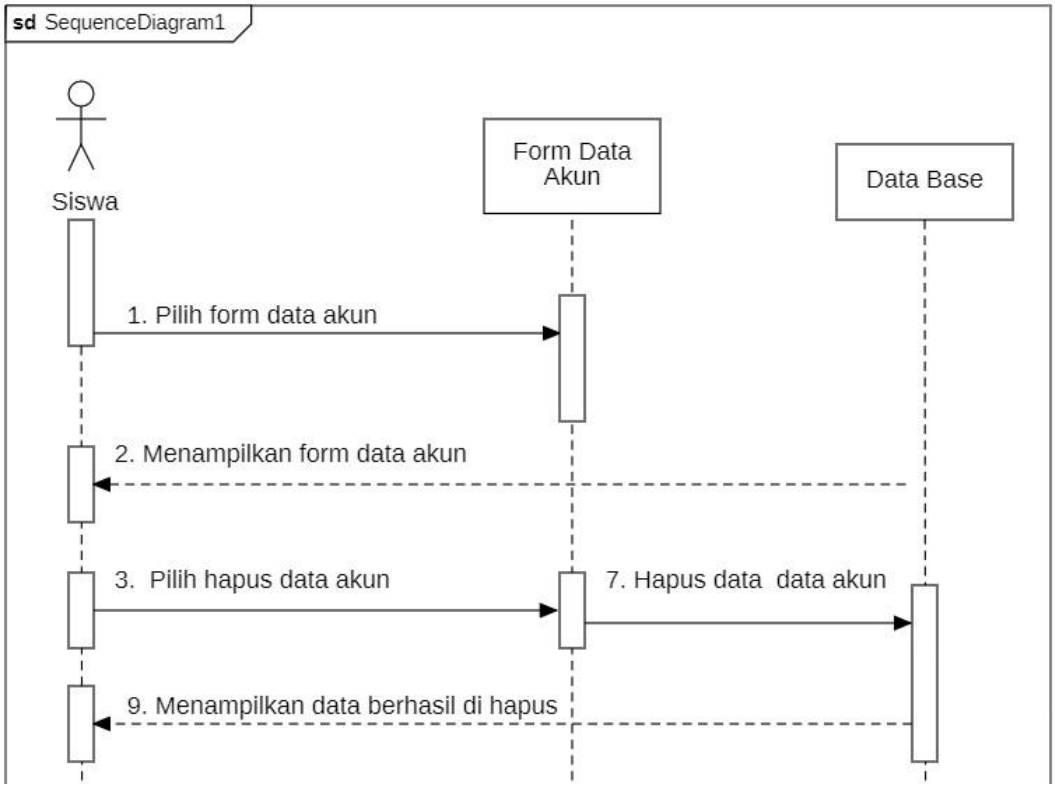


Gambar 3. 19 *Sequence Diagram* Hasil Seleksi

Pada *sequence diagram* hasil seleksi dari *admin* memilih *menu* hasil seleksi dan akan tampil halaman *form* hasil seleksi. Data hasil seleksi di input oleh *admin* lalu klik simpan. Apabila terdapat data yang kosong belum terisi maka akan tampil pesan *error*, dan apabila data lengkap maka akan tersimpan langsung ke *database.* Aksi yang dapat dilakukan oleh *admin* yaitu edit, lihat data dan hapus.

Sequence Diagram

8) Keloa Data Akun

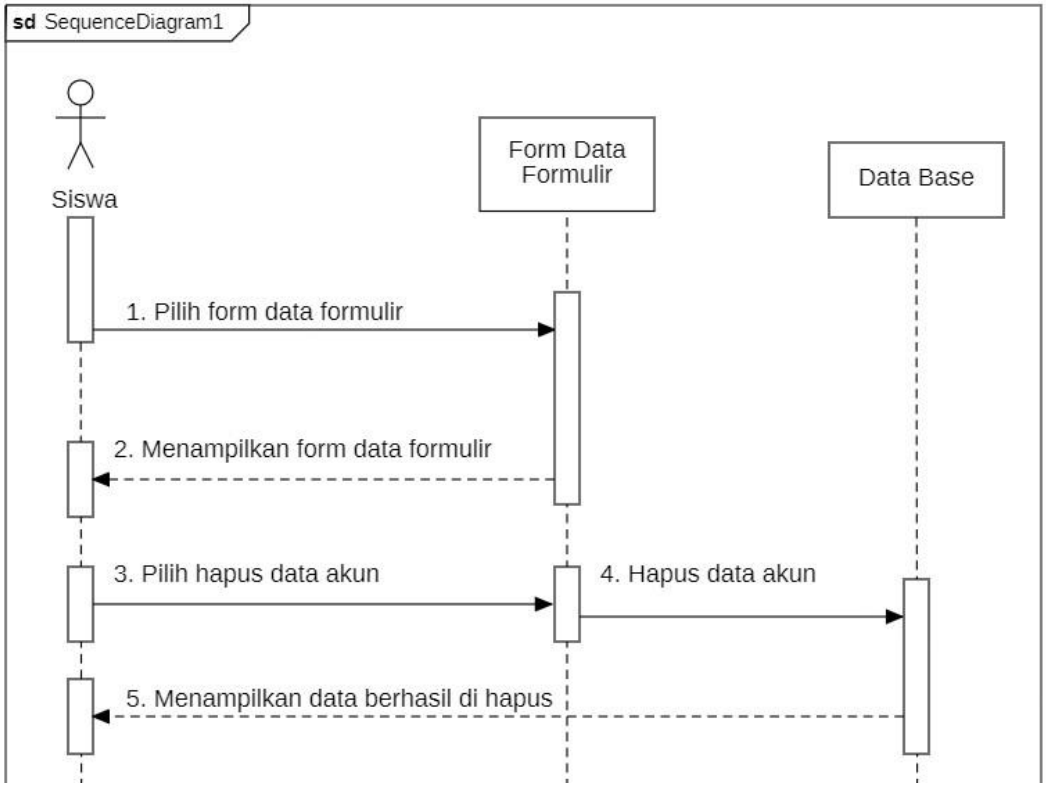


Gambar 3. 20 *Sequence Diagram* Keloa Data Akun

Pada *sequence diagram* kelola data akun dari *admin* memilih *menu* kelola data akun dan akan tampil halaman *form* data formulir. *Admin* hanya dapat melakukan aksi yaitu hapus.

Sequence Diagram

9) Keloa Data Formulir



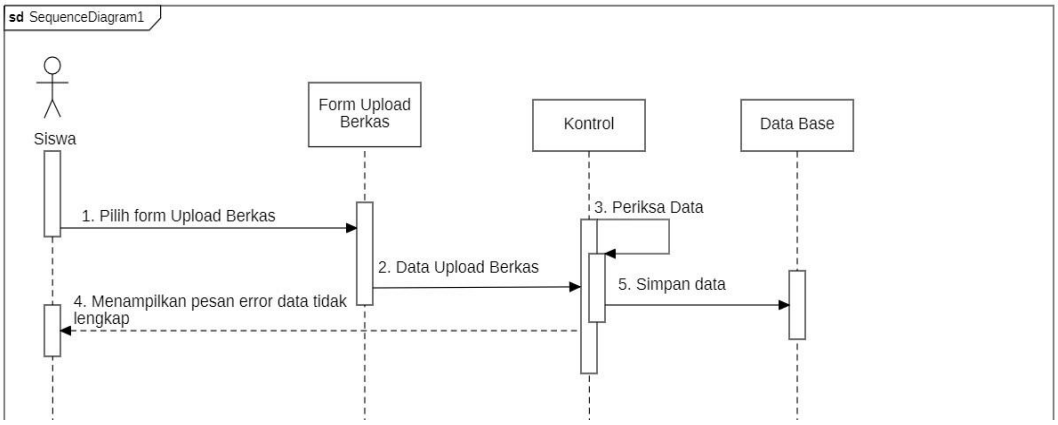
Gambar 3. 21 *Sequence Diagram* Keloa Data Formulir

Pada *sequence diagram* kelola data formulir dari *admin* memilih *menu* kelola data formulir dan akan tampil halaman *form* data formulir.

Admin hanya dapat melakukan aksi yaitu hapus.

Sequence Diagram

10) Upload Berkas



Gambar 3. 22 Sequence Diagram Upload Berkas

Pada *sequence diagram* Upload Berkas dari calon peserta didik memilih *menu* upload berkas dan akan tampil halaman *form* upload berkas dan calon peserta didik mengisi data upload berkas yang telah di tampilkan pada web lalu klik simpan.

3.7.4 Desain Basis Data

Desain basis data menerangkan *field*, *type* dan *size* yang digunakan, adapun tabel-tabelnya dan nama database "SMK3"adalah sebagai berikut :

a. Desain Tabel

1) Tabel Login

Tabel login merupakan tabel penyimpanan data admin dan calon peserta didik yang digunakan untuk mengelola data-data pada sistem dengan nama tabel tbl_login dan primary key id_login.

Tabel 3. 7 Tabel Login

Nama Field	Tipe	Size
id_login*	int	10

Sequence Diagram

username	varchar	50

Nama Field	Tipe	Size
password	varchar	50
level	enum	‘Admin’, ‘Siswa’

2) Tabel Buat Akun

Tabel buat akun merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data akun calon peserta didik baru yang melakukan pendaftaran akun sebelum pengisian formulir dengan nama tabel tbl_buat_akun dan nisn sebagai primary key.

Tabel 3. 8 Tabel Buat Akun

Nama Field	Tipe	Size
nisn*	int	10
username	varchar	50
no_hp	varchar	13
e_mail	varchar	50
password	varchar	50

3) Tabel Data Isian

Tabel data isian merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data akun calon peserta didik baru yang melakukan pendaftaran dengan nama tabel tbl_data_isian dan id_daftar_isian sebagai primary key.

Tabel 3. 9 Tabel Data Isian

Nama Field	Tipe	Size
id_daftar_isian*	int	10
nama_lengkap	varchar	50
nisn	int	15
nik	int	15
no_akta_kelahiran	int	30
tempat_lahir	varchar	50
tanggal_lahir	date	-

Nama Field	Tipe	Size
agama	varchar	15
kewarganegaraan	varchar	15
alamat_sekarang	varchar	50
desa_kelurahan	varchar	30
tempat_tinggal	varchar	30
mode_transportasi	varchar	30
no_telepon_rumah	int	15
no_handphone	int	15
email_aktif	varchar	50
golongan_darah	varchar	5
penerima_kip	varchar	15
nama_tertera_kip	varchar	50
kelainan_jasmani	varchar	50
tinggi_badan	int	5
berat_badan	int	5
jarak_rumah_kesekolah	int	10
waktu_tempuh_kesekolah	varchar	10
anak_keberapa	varchar	5
jumlah_sodara_kandung	varchar	15
pihak_yang_bisa_dihubungi	varchar	30
penanggung_biaya	varchar	30
seni	varchar	30
olahraga	varchar	30
organisai	varchar	30
lulusan_dari_sekolah	varchar	30
no_peserta_un	int	25
lama_belajar	varchar	10
nama_ayah	varchar	50
nik_ayah	int	15
tempat_lahir_ayah	varchar	30
tgl_lahir_ayah	date	-
agama_ayah	varchar	20
kewarganegaraan_ayah	varchar	20
pendidikan_terakhir_ayah	varchar	20
pekerjaan_ayah	varchar	30
penghasilan_ayah	varchar	30
alamat_ayah	varchar	30

kabupaten	varchar	30
no_hp_ayah	int	15
status_ayah	varchar	30
Nama Field	Tipe	Size
status_nikah_ayah	varchar	15
masih_hidup	varchar	15
nama_ibu	varchar	50
nik_ibu	varchar	15
tempat_lahir_ibu	varchar	30
tgl_lahir_ibu	date	-
agama_ibu	varchar	15
kewarganegaraan_ibu	varchar	20
pendidikan_terakhir_ibu	varchar	20
pekerjaan_ayah	varchar	30
penghasilan_ibu	varchar	30
alamat_ibu	varchar	30
kabupaten	varchar	30
no_hp_ibu	int	15
status_ibu	varchar	30
status_nikah_ibu	varchar	30
masih_hidup	varchar	30
nama_wali	varchar	50
nik_wali	int	15
tempat_lahir_wali	varchar	30
tgl_lahir_wali	date	-
agama_wali	varchar	20
kewarganegaraan_wali	varchar	20
pendidikan_terakhir_wali	varchar	30
penghasilan_wali	varchar	10
pekerjaan_wali	varchar	20
alamat_wali	varchar	30
no_hp_wali	int	13
status_wali	varchar	30

4) Tabel Formulir

Tabel formulir merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data calon peserta didik baru yang melakukan

pendaftaran dengan nama tabel tbl_formulir kemudian primary key nomor_pendaftaran dan foreign key id_daftar_isian.

Tabel 3. 10 Tabel Formulir

Nama Field	Tipe	Size
nomor_pendaftaran*	int	10
id_daftar_isian**	int	10
nisn**	int	15
asal_sekolah	varchar	50
tahun_masuk	varchar	50
tahun_lulus	varchar	20
nomor_ijasah	int	30

5) Tabel Nilai

Tabel nilai merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data nilai calon peserta didik baru yang melakukan pendaftaran dengan nama tabel tbl_nilai kemudian primary key nomor_pendaftaran dan foreign key id_daftar_isian, nisn, dan id_nilai.

Tabel 3. 11 Tabel Nilai

Nama Field	Tipe	Size
nomor_pendaftaran*	int	10
id_daftar_isian**	int	10
nisn**	int	15
id _nilai**	int	10
mtk1	int	10
ipa1	int	10
ips1	int	10
b_indo1	int	10
b_inggris1	int	10
agama1	int	10
mtk2	int	10

ipa2	int	10
ips2	int	10
b_indo2	int	10
b_inggris2	int	10
agama2	int	10
Nama Field	Tipe	Size
mtk3	int	10
ipa3	int	10
ips3	int	10
b_indo3	int	10
b_inggris3	int	10
agama3	int	10
mtk4	int	10
ipa4	int	10
ips4	int	10
b_indo4	int	10
b_inggris4	int	10
agama4	int	10
mtk5	int	10
ipa5	int	10
ips5	int	10
b_indo5	int	10
b_inggris5	int	10
agama5	int	10

6) Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data pembayaran calon peserta didik baru yang telah melakukan pembayaran atribut dan seragam sekolah dengan nama tabel tbl_pembayaran kemudian primary key id_pembayaran dan foreign key nisn.

Tabel 3. 12 Tabel Pembayaran

Nama Field	Tipe	Size
id_pembayaran*	int	10

nisn**	int	15
kaos_team	varchar	10
topi	varchar	10
dasi	varchar	10
kartu_pelajar	varchar	10
ikat_pinggang	varchar	10
Nama Field	Tipe	Size
kaos_kaki	varchar	10
set_atribut	varchar	10
jumlah1	varchar	10
seragam_putih	varchar	10
seragam_pramuka	varchar	10
seragam_batik	varchar	10
seragam_praktek	varchar	10
jumlah2	varchar	10

7) Tabel Upload Berkas

Tabel upload berkas merupakan tabel yang digunakan untuk penyimpanan data berkas yang di upload calon peserta didik baru dengan nama tabel tbl_upload_berkas kemudian primary key id_upload dan foreign key nisn.

Tabel 3. 13 Tabel *Upload* Berkas

Nama Field	Tipe	Size
id_upload*	int	10
nisn**	int	15
nama	varchar	50
daftar_isian	varchar	50
formulir_pendaftaran	varchar	50
nilai_raport	varchar	50

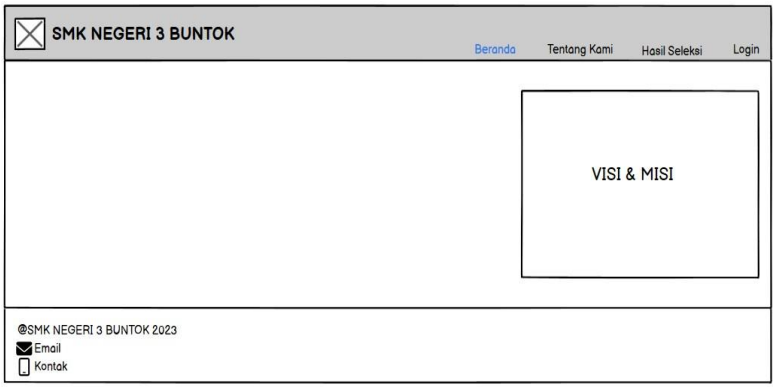
3.7.5 Desain Interface

Desain Antarmuka atau yang lebih sering dikenal dengan istilah Design Interface adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin,

perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman dan interaksi penggunanya.

3.7.5.1 Desain web

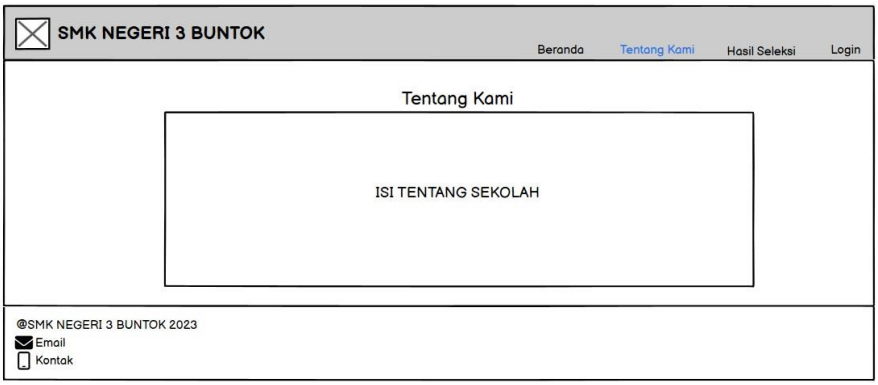
1) Halaman Beranda



Gambar 3. 23 Halaman Beranda *Website*

Desain halaman beranda sebagai awal dari sistem informasi ini, yang menyediakan menu beranda, pengumuman, hasil seleksi, dan login. Dan pada halaman ini juga menampilkan visi misi dari SMK Negeri 3 Buntok.

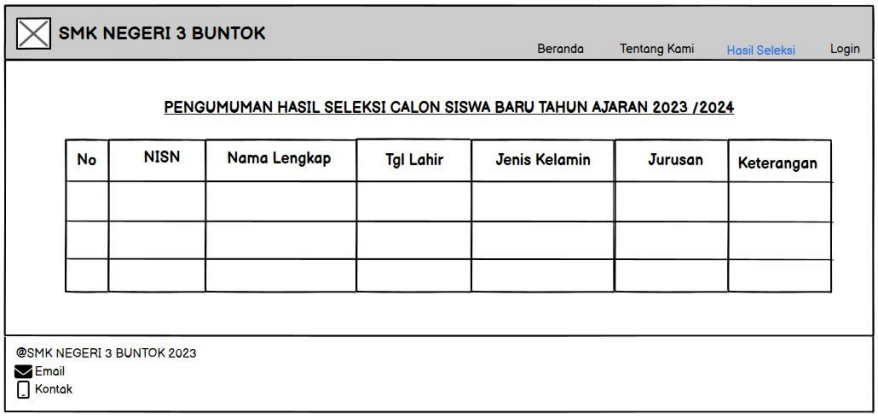
2) Halaman Tentang Kami



Gambar 3. 24 Halaman Tentang Kami

Desain halaman tentang kami ini merupakan tampilan yang memuat informasi tetang sekolah SMK Negeri 3 Buntok.

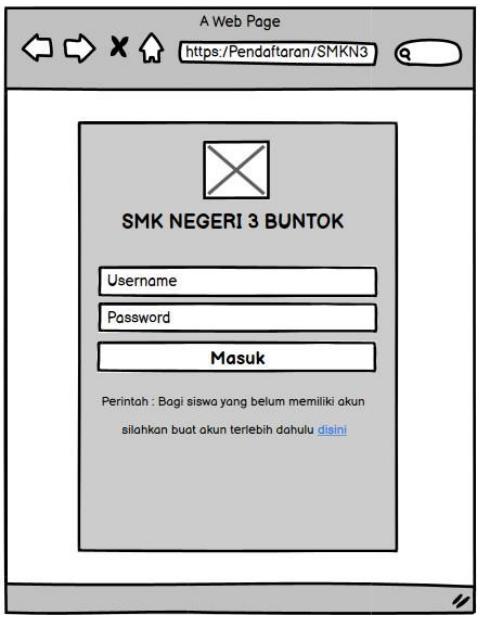
3) Halaman Hasil Seleksi



Gambar 3. 25 Halaman Hasil Seleksi

Pada desain halaman hasil seleksi ini menampilkan hasil seleksi peserta didik baru yang dapat dilihat pada halaman awal web sebelum login.

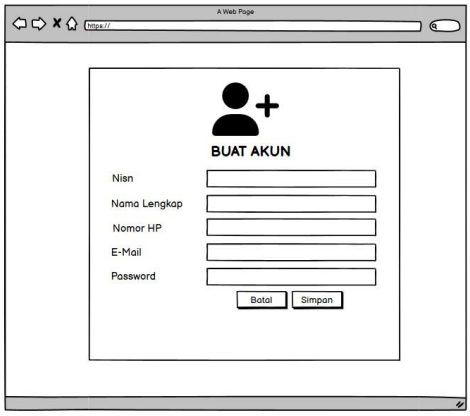
4) Halaman Login



Gambar 3. 26 Halaman Login

Desain halaman *login* digunakan untuk *admin* dan calon peserta didik agar dapat mengakses sistem dengan memasukan *username*, *password*.

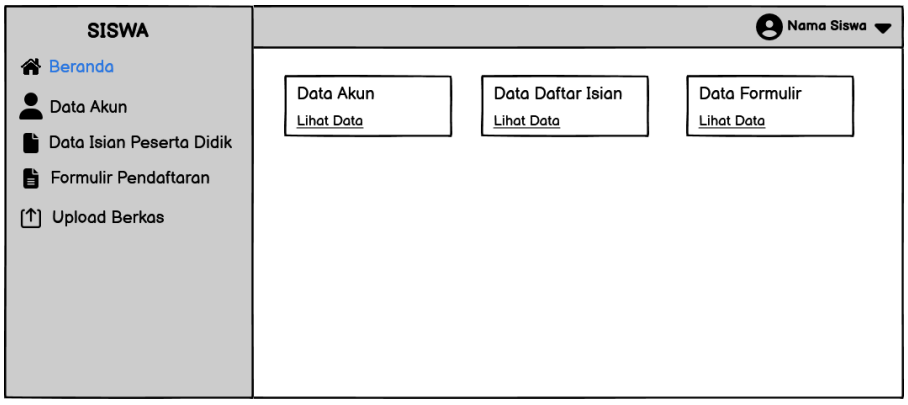
5) Halaman Buat Akun



Gambar 3. 27 Halaman Buat Akun

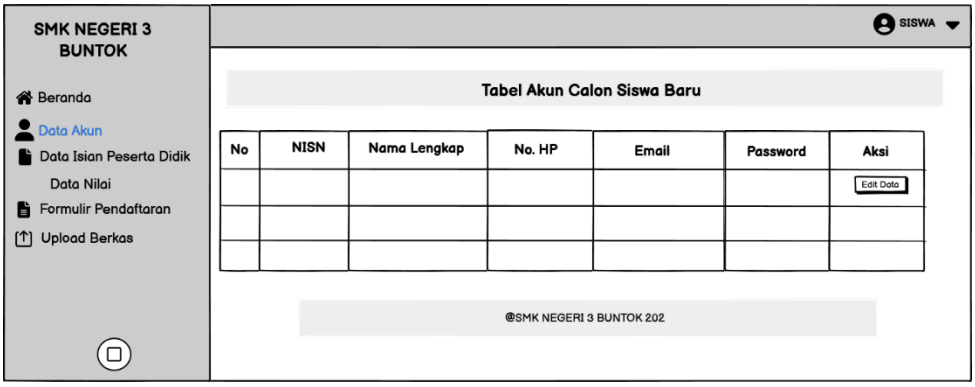
Desain ini digunakan siswa untuk mendaftar akun apabila ingin mengisi formulir pendaftaran, adapun data yang perlu dimasukan yaitu nisn, nama lengkap, nomor hp, email dan *password* yang akan digunakan untuk *login.*

6) Halaman Beranda Peserta Didik



Gambar 3. 28 Halaman Beranda Peserta Didik

Desain halaman beranda peserta didik ini yaitu tampilan awal setelah calon peserta didik melakukan *login,* yang terdapat menu data akun, data isian peserta didik, data nilai raport dan formulir pendaftaran. 7) Halaman Data Akun

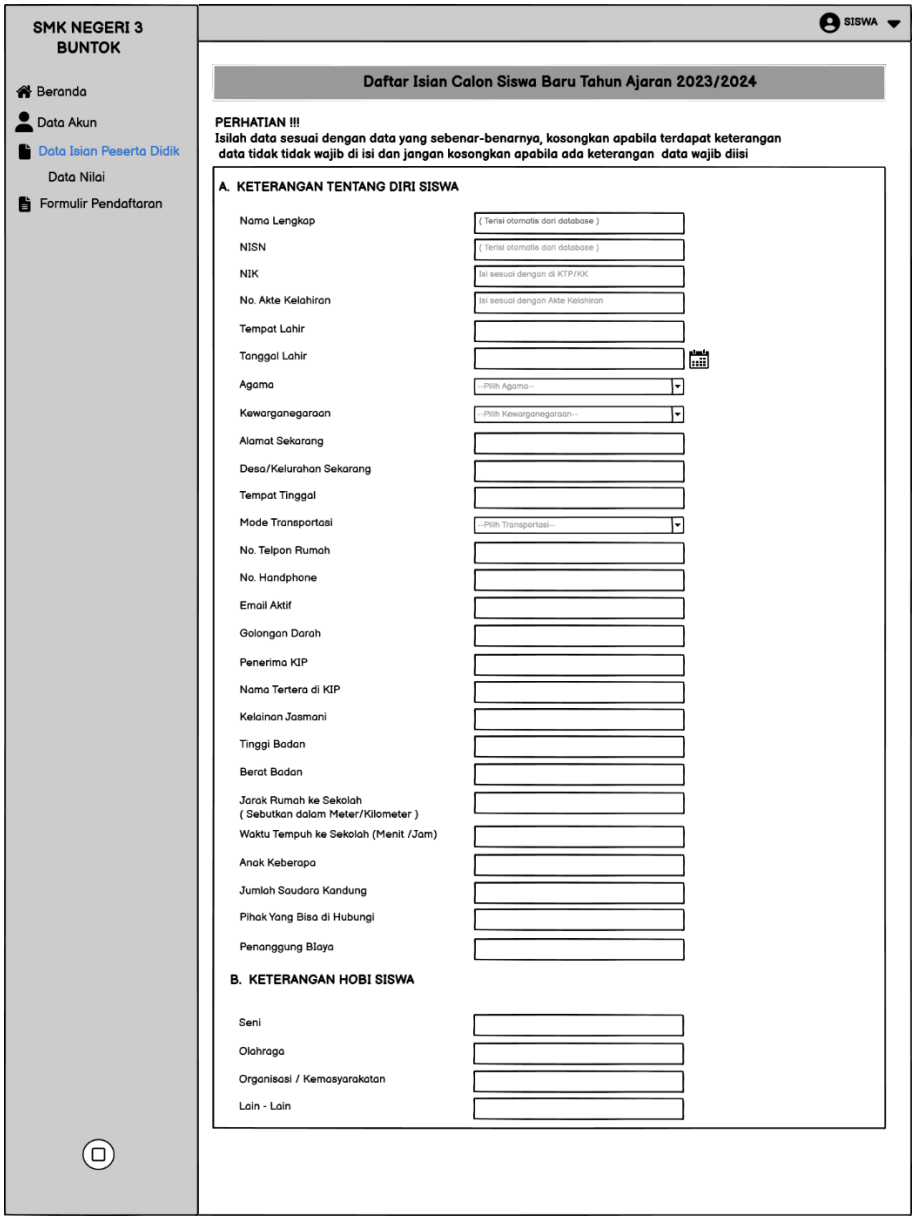


Gambar 3. 29 Halaman Data Akun

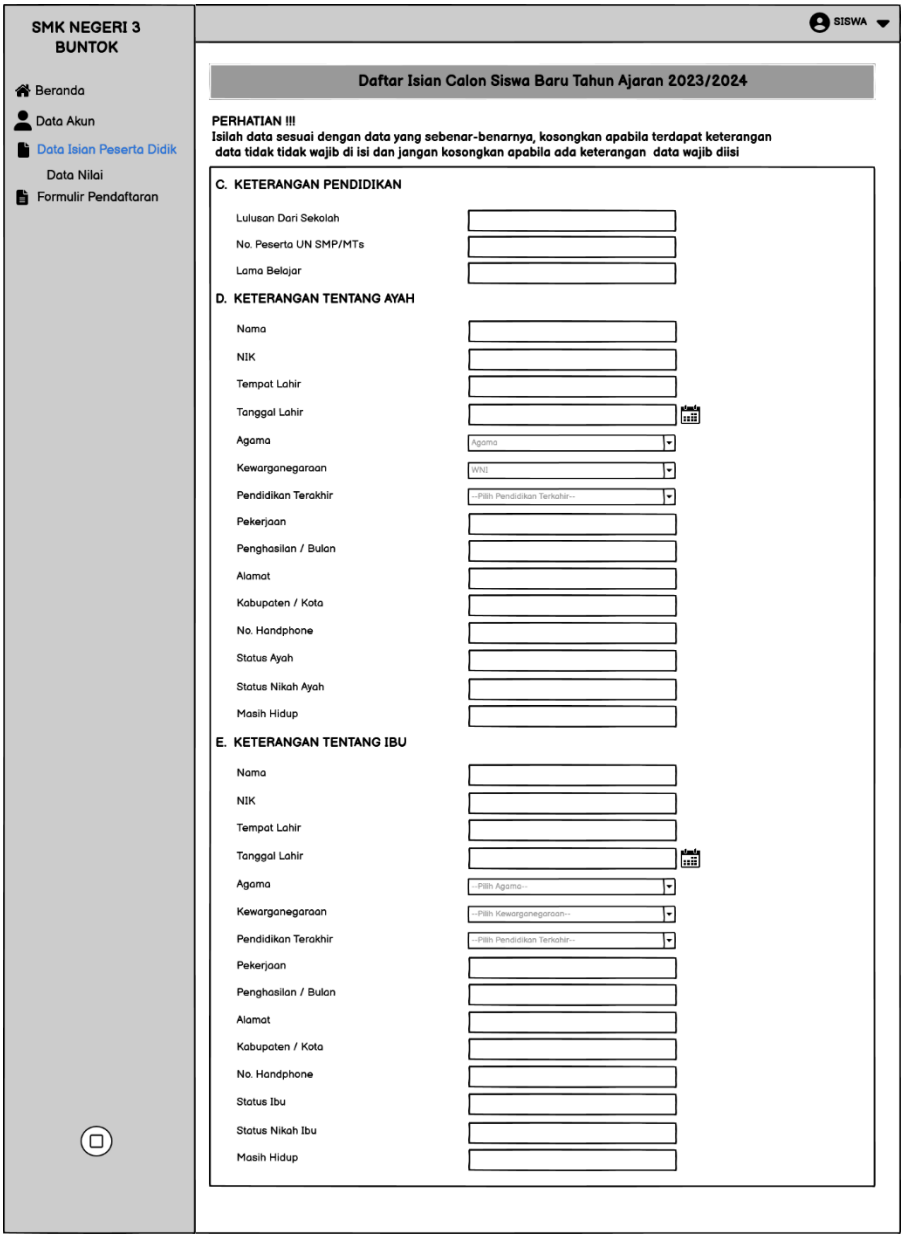
Desain halaman data akun ini yaitu menampilkan data akun calon peserta didik yang telah terdaftar pada akun masing masing.

Calon peserta didik dapat melakukan aksi edit data.

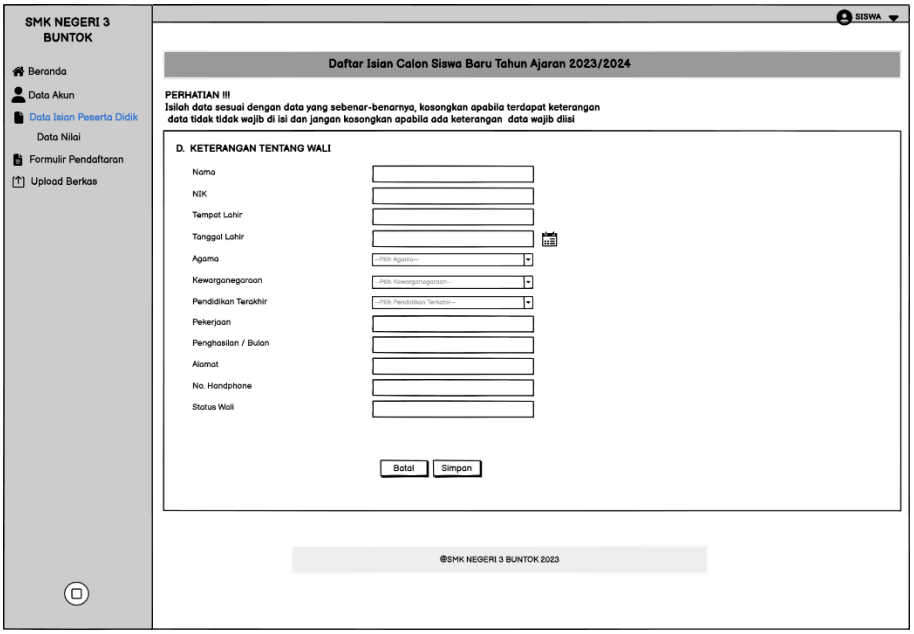
8) Halaman Data Isian Peserta Didik



Gambar 3. 30 Data Isian Peserta Didik 1



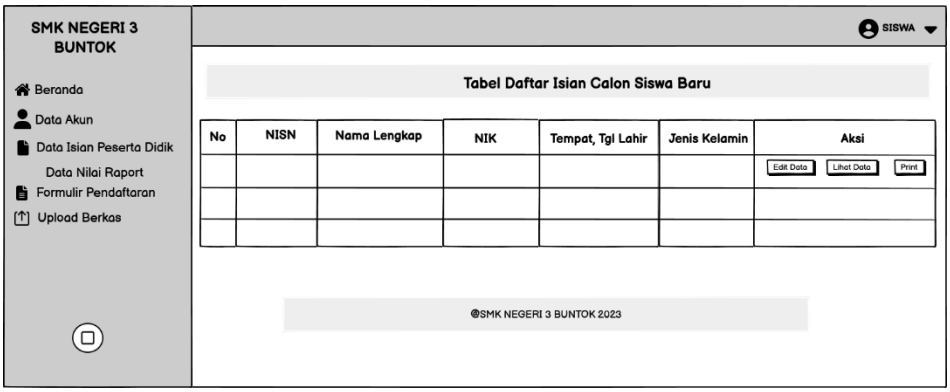
Gambar 3. 31 Data Isian Peserta Didik 2



Gambar 3. 32 Data Isian Peserta Didik 3

Desain halaman data isian peserta didik ini yaitu calon peserta didik mengisi data yang telah disediakan pada halaman web dan calon peserta didik dapat melakukan aksi edit data, lihat data dan print data.

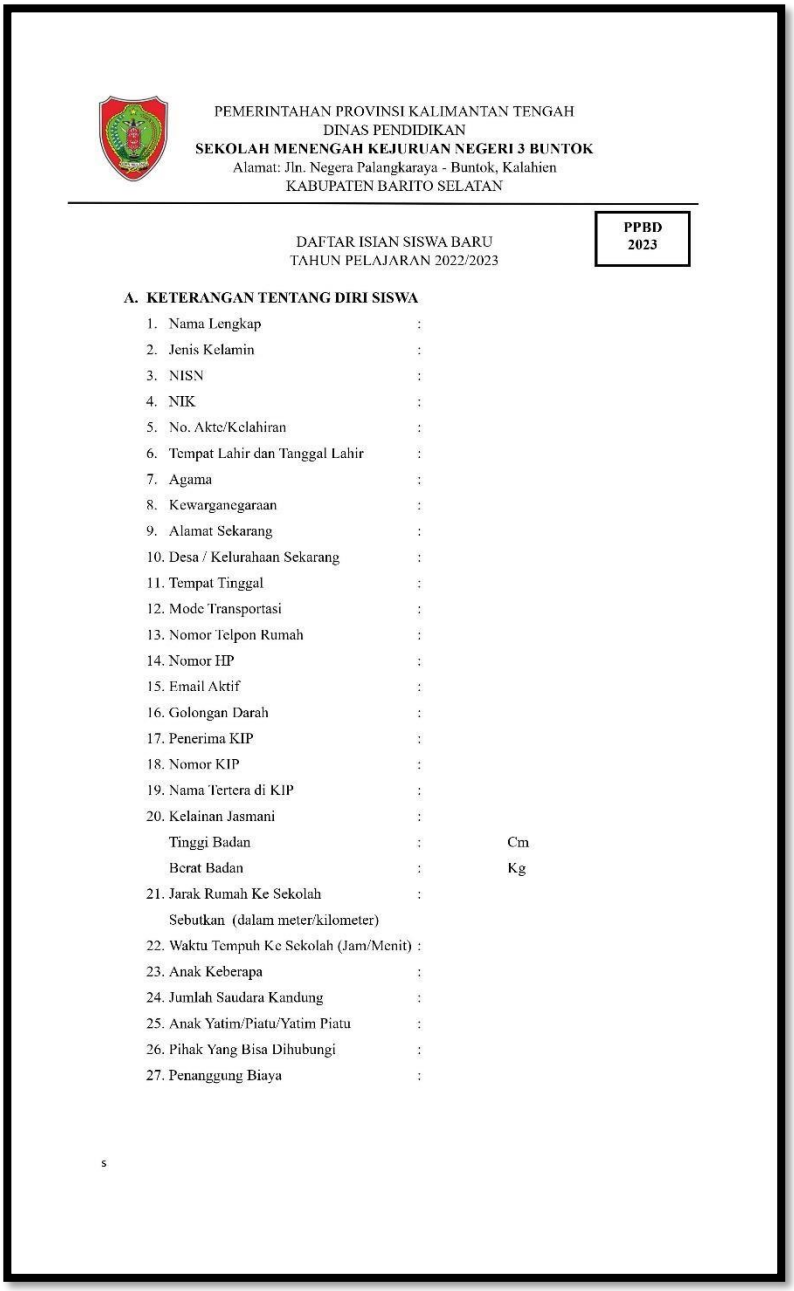
9) Halaman Tabel Isian Peserta Didik



Gambar 3. 33 Halaman Tabel Isian Peserta Didik

Desain halaman tabel data isian peserta didik ini merupakan halaman setelah calon peserta mengisi data isian, peserta didik dapat melihat hasil yang telah di

inputan dan calon peserta didik dapat melakukan aksi edit data, lihat data dan print data. 10) Desain Data Isian Peserta Didik



PEMERINTAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 BUNTOK
Alamat: Jln. Negera Palangkaraya - Buntok, Kalahien
KABUPATEN BARITO SELATAN

DAFTAR ISIAN SISWA BARU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

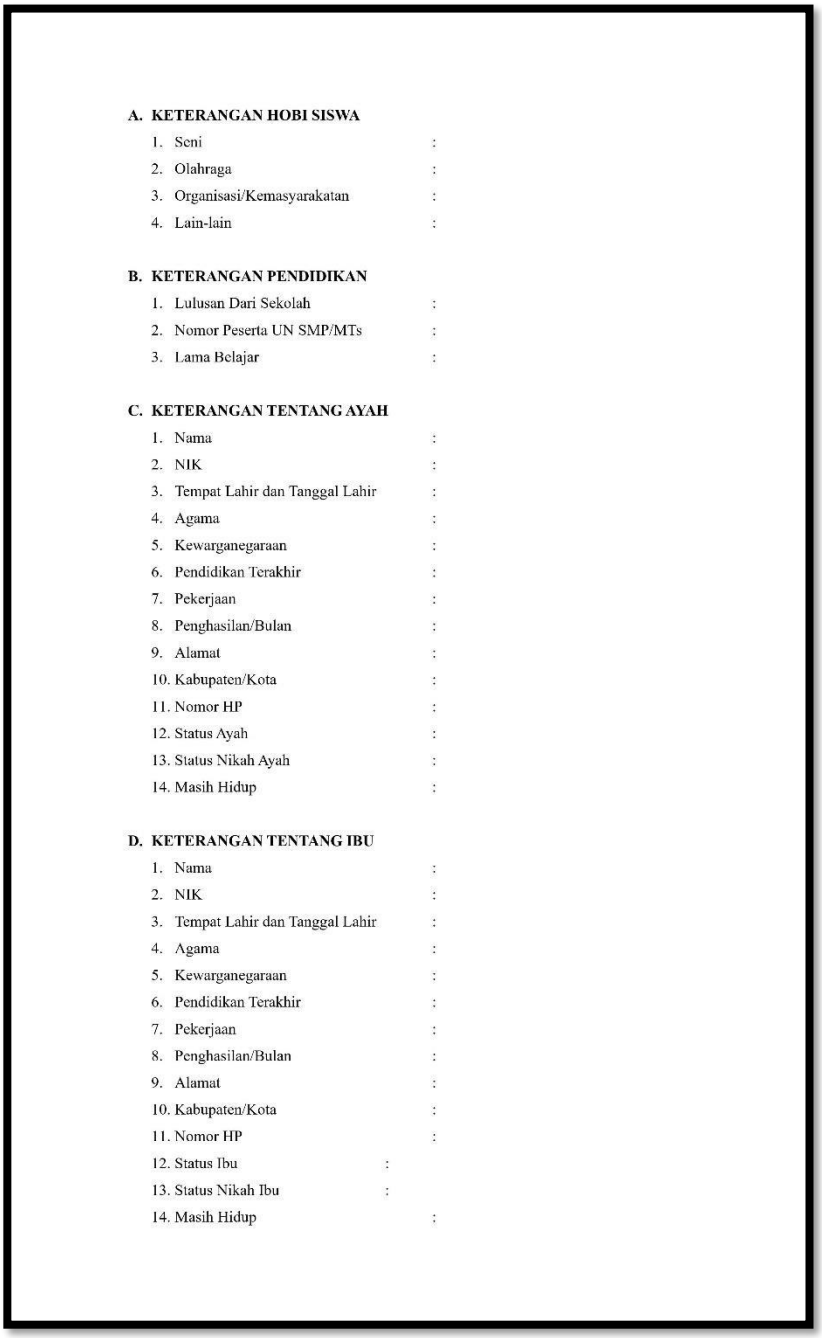
PPBD 2023

A. KETERANGAN TENTANG DIRI SISWA

1. Nama Lengkap :
2. Jenis Kelamin :
3. NISN :
4. NIK :
5. No. Akte/Kelahiran :
6. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir :
7. Agama :
8. Kewarganegaraan :
9. Alamat Sekarang :
10. Desa / Kelurahaan Sekarang :
11. Tempat Tinggal :
12. Mode Transportasi :
13. Nomor Telpon Rumah :
14. Nomor HP :
15. Email Aktif :
16. Golongan Darah :
17. Penerima KIP :
18. Nomor KIP :
19. Nama Tertera di KIP :
20. Kelainan Jasmani :
    Tinggi Badan : Cm
    Berat Badan : Kg
21. Jarak Rumah Ke Sekolah :
    Sebutkan (dalam meter/kilometer)
22. Waktu Tempuh Ke Sekolah (Jam/Menit) :
23. Anak Keberapa :
24. Jumlah Saudara Kandung :
25. Anak Yatim/Piatu/Yatim Piatu :
26. Pihak Yang Bisa Dihubungi :
27. Penanggung Biaya :

s

Gambar 3. 34 Data Isian Peserta Didik 1



A. KETERANGAN HOBI SISWA

1. Seni :
2. Olahraga :
3. Organisasi/Kemasyarakatan :
4. Lain-lain :

B. KETERANGAN PENDIDIKAN

1. Lulusan Dari Sekolah :
2. Nomor Peserta UN SMP/MTs :
3. Lama Belajar :

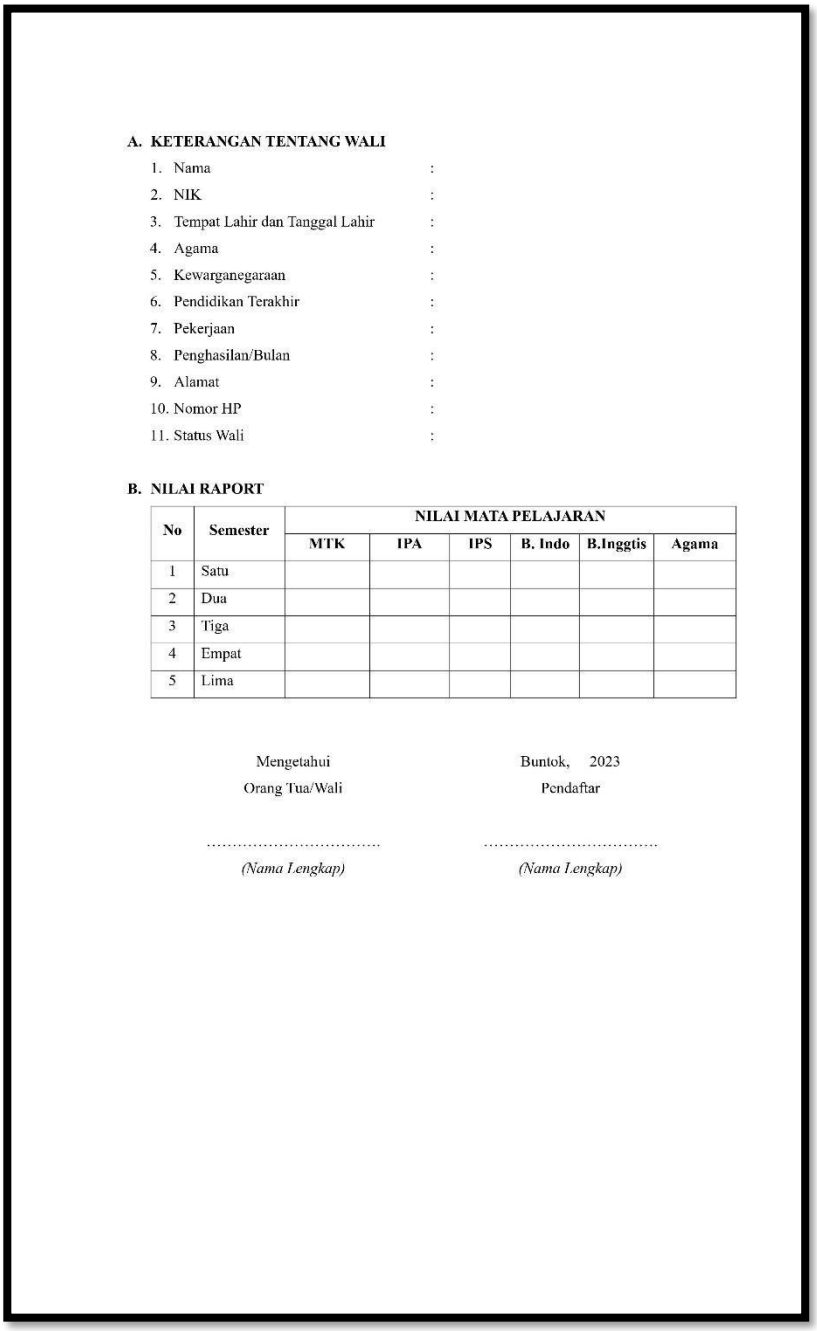
C. KETERANGAN TENTANG AYAH

1. Nama :
2. NIK :
3. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir :
4. Agama :
5. Kewarganegaraan :
6. Pendidikan Terakhir :
7. Pekerjaan :
8. Penghasilan/Bulan :
9. Alamat :
10. Kabupaten/Kota :
11. Nomor HP :
12. Status Ayah :
13. Status Nikah Ayah :
14. Masih Hidup :

D. KETERANGAN TENTANG IBU

1. Nama :
2. NIK :
3. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir :
4. Agama :
5. Kewarganegaraan :
6. Pendidikan Terakhir :
7. Pekerjaan :
8. Penghasilan/Bulan :
9. Alamat :
10. Kabupaten/Kota :
11. Nomor HP :
12. Status Ibu :
13. Status Nikah Ibu :
14. Masih Hidup :

Gambar 3. 35 Data Isian Peserta Didik 2



A. KETERANGAN TENTANG WALI

1. Nama :
2. NIK :
3. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir :
4. Agama :
5. Kewarganegaraan :
6. Pendidikan Terakhir :
7. Pekerjaan :
8. Penghasilan/Bulan :
9. Alamat :
10. Nomor HP :
11. Status Wali :

B. NILAI RAPORT

No	Semester	NILAI MATA PELAJARAN					
		MTK	IPA	IPS	B. Indo	B.Inggris	Agama
1	Satu						
2	Dua						
3	Tiga						
4	Empat						
5	Lima						

Mengetahui
Orang Tua/Wali

.....
(Nama Lengkap)

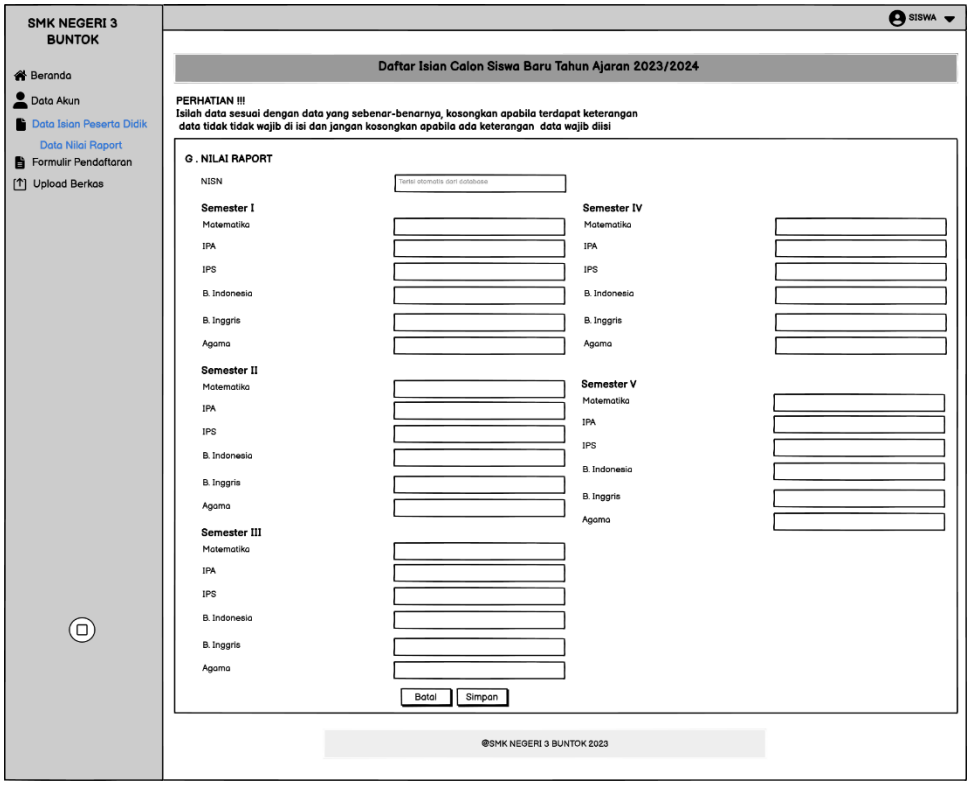
Buntok, 2023
Pendaftar

.....
(Nama Lengkap)

Gambar 3. 36 Data Isian Peserta Didik 3

Desain data isian peserta didik ini merupakan data hasil print atau output dari sistem yang cetak oleh pesrta didik yang nantinya diserahkan kepihak sekolah.

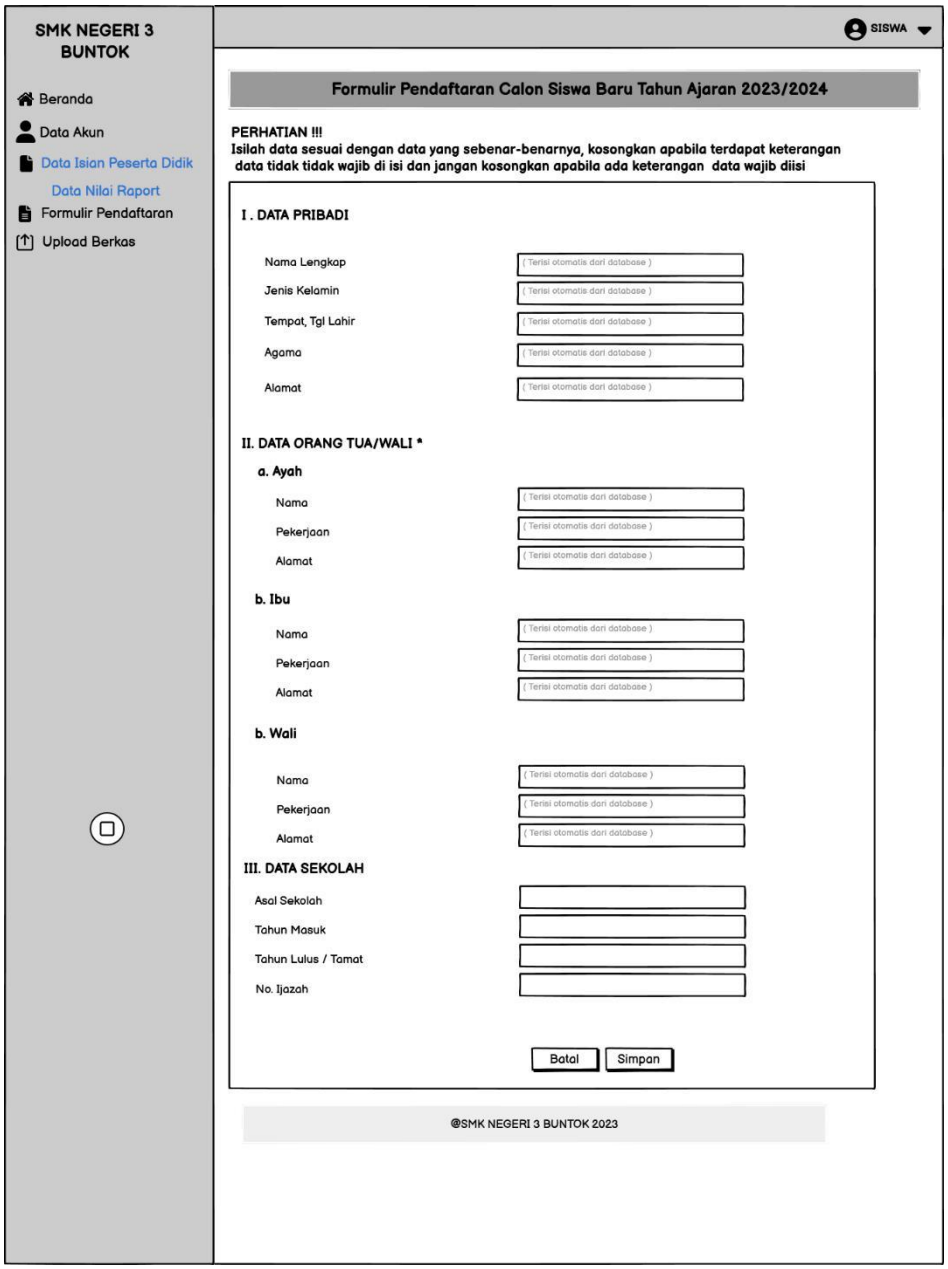
11)Desain Nilai Raport



Gambar 3. 37 Desain Nilai Raport

Desain data nilai raport ini termasuk data yang harus diinput dalam data isian peserta didik dan calon peserta dapat melakukan aksi edit data, lihat data dan print data.

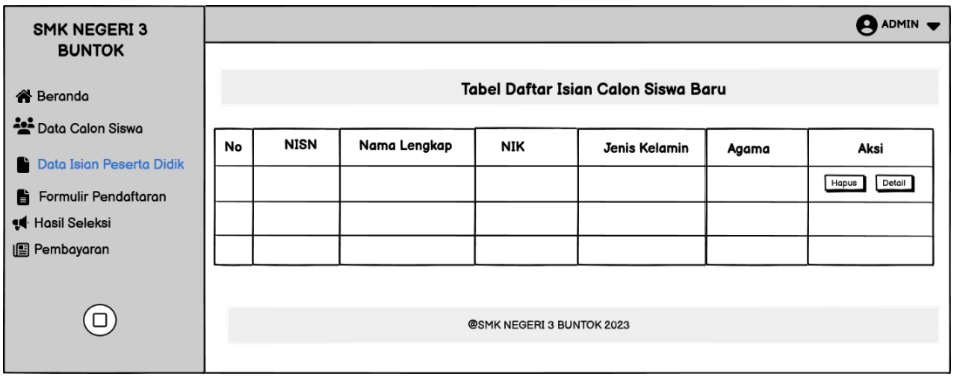
12) Halaman Formulir



Gambar 3. 38 Halaman Formulir

Desain halaman formulir ini yaitu calon peserta didik mengisi data yang telah disediakan pada halaman web dan calon peserta didik dapat melakukan aksi edit data, lihat data dan print data.

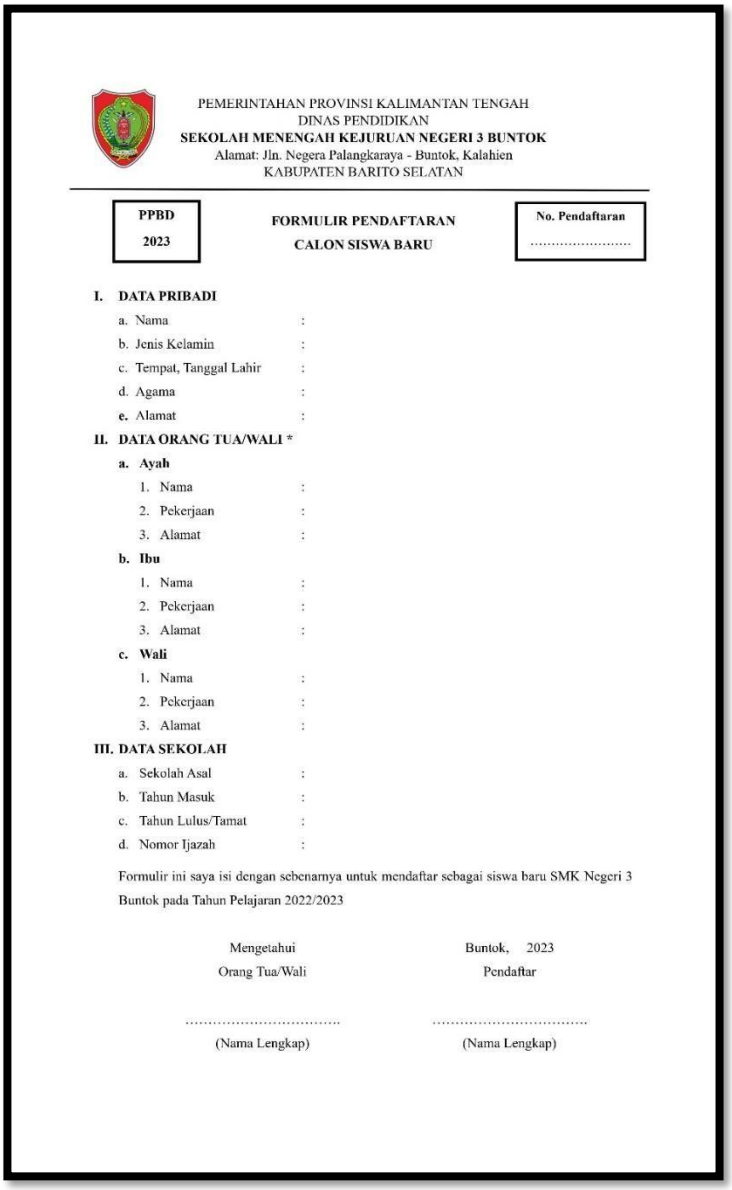
13) Halaman Tabel Data Formulir



Gambar 3. 39 Halaman Tabel Data Formulir

Desain halaman tabel data formulir ini yaitu calon peserta yang telah mengisi data formulir dapat melihat hasil inputan mereka dan calon peserta didik dapat melakukan aksi edit data, lihat data dan print data.

14) Formulir Pendaftaran



PEMERINTAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 BUNTOK
Alamat: Jln. Negara Palangkaraya - Buntok, Kalahien
KABUPATEN BARITO SELATAN

PPBD 2023	FORMULIR PENDAFTARAN CALON SISWA BARU	No. Pendaftaran .....

I. DATA PRIBADI
a. Nama :
b. Jenis Kelamin :
c. Tempat, Tanggal Lahir :
d. Agama :
e. Alamat :

II. DATA ORANG TUA/WALI *
a. Ayah
1. Nama :
2. Pekerjaan :
3. Alamat :

b. Ibu
1. Nama :
2. Pekerjaan :
3. Alamat :

c. Wali
1. Nama :
2. Pekerjaan :
3. Alamat :

III. DATA SEKOLAH
a. Sekolah Asal :
b. Tahun Masuk :
c. Tahun Lulus/Tamat :
d. Nomor Ijazah :

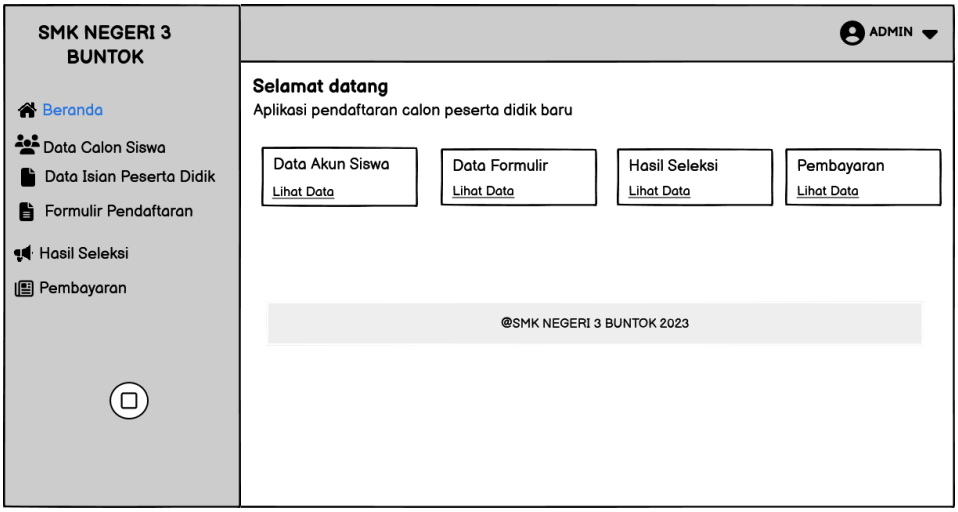
Formulir ini saya isi dengan sebenarnya untuk mendaftar sebagai siswa baru SMK Negeri 3 Buntok pada Tahun Pelajaran 2022/2023

Mengetahui	Buntok, 2023
Orang Tua/Wali	Pendaftar
.....	.....
(Nama Lengkap)	(Nama Lengkap)

Gambar 3. 40 Formulir Pendaftaran

Desain data formulir pendaftaran ini merupakan data hasil print atau output dari sistem yang di cetak oleh peserta didik yang nantinya diserahkan kepihak sekolah.

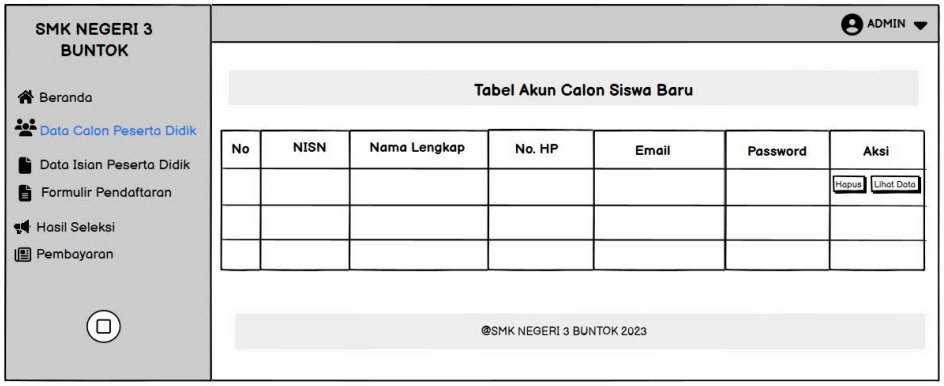
15) Halaman Beranda Admin



Gambar 3. 41 Halaman Beranda Admin

Desain halaman beranda admin ini yaitu tampilan awal setelah *admin* melakukan *login,* yang terdapat menu data calon peserta didik, data isian peserta didik, formulir pendaftaran, hasil seleksi dan pembayaran.

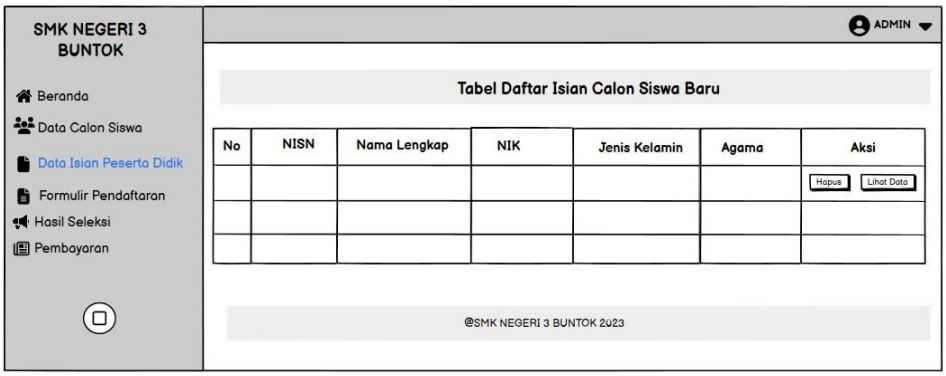
16) Halaman Data Calon Peserta Didik



Gambar 3. 42 Halaman Data Calon Peserta Didik

Desaian halaman tabel data calon peserta didik ini yaitu *admin* dapat mengelola data akun calon peserta didik yang telah terdaftar dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data dan lihat data.

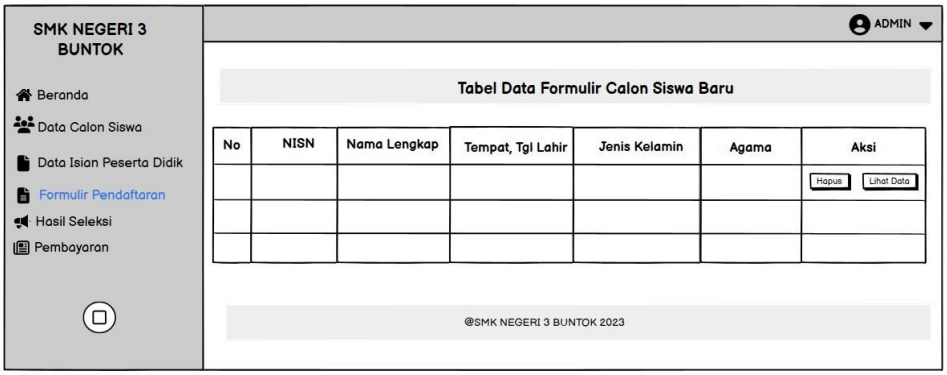
17) Halaman Data Isian Peserta Didik



Gambar 3. 43 Halaman Data Isian Peserta Didik

Desaian halaman tabel data isian peserta didik ini yaitu *admin* dapat mengelola data isian peserta didik dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data dan lihat data.

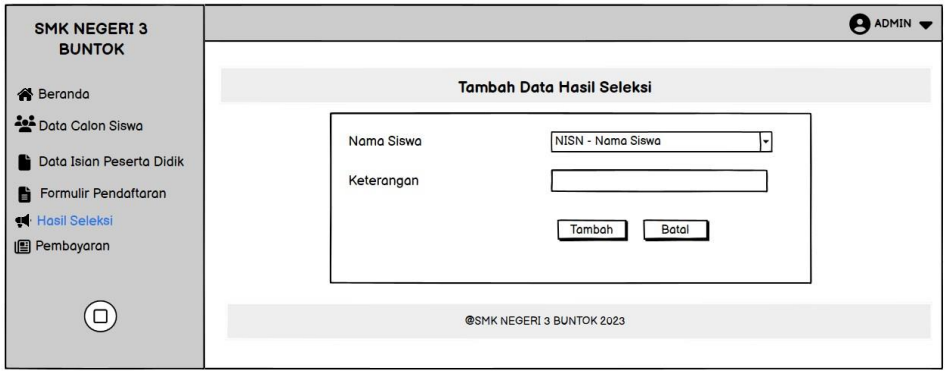
18) Halaman Formulir Pendaftaran



Gambar 3. 44 Halaman Formulir Pendaftaran

Desaian halaman tabel formulir pendaftaran ini yaitu *admin* dapat mengelola data formulir pendaftaran yang telah diisi oleh peserta didik dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data dan lihat data.

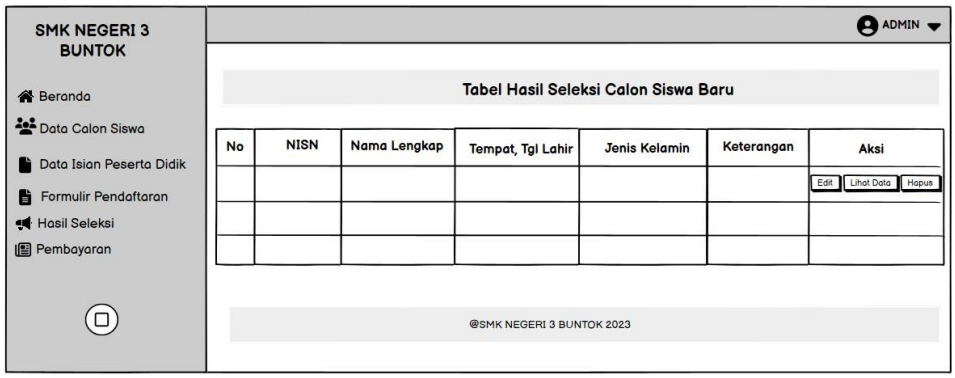
19) Halaman Hasil Seleksi



Gambar 3. 45 Halaman Hasil Seleksi

Desaian halaman hasil seleksi ini yaitu *admin* bertugas menginput hasil seleksi calon peserta didik dengan memasukkan nama dan keterangan "lulus atau tidak lulus".

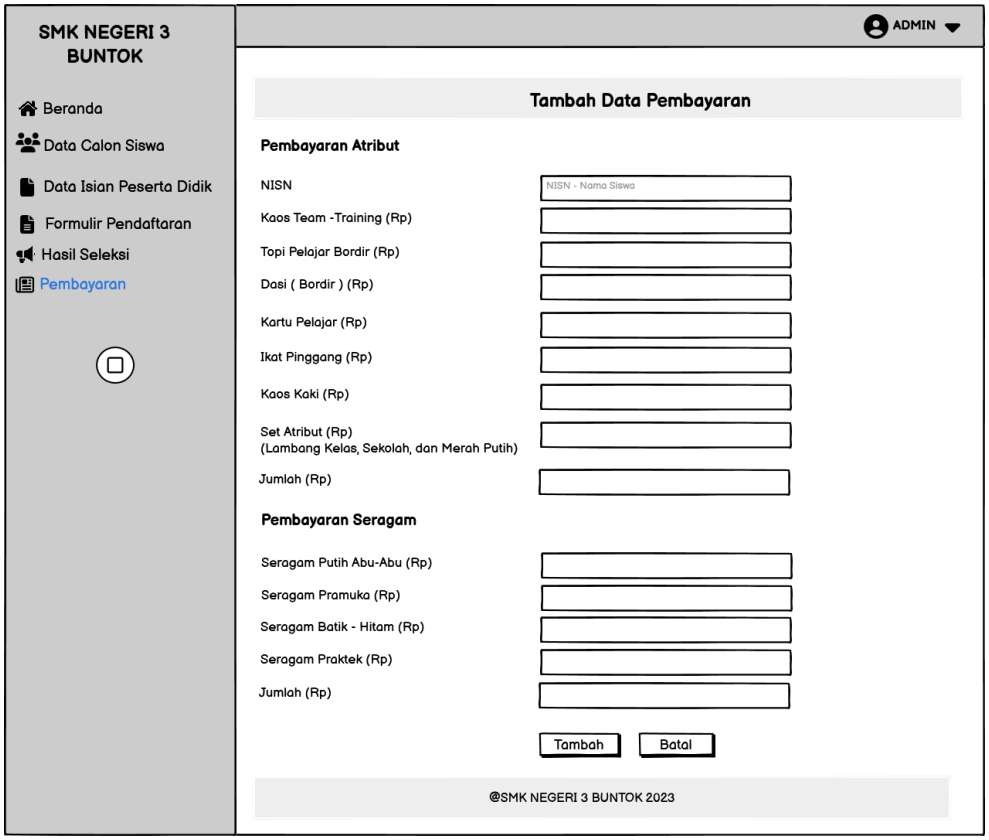
20) Halaman Tabel Hasil Seleksi



Gambar 3. 46 Halaman Tabel Hasil Seleksi

Desaian halaman tabel hasil seleksi ini yaitu *admin* dapat mengelola data hasil seleksi dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data dan lihat data dan edit data.

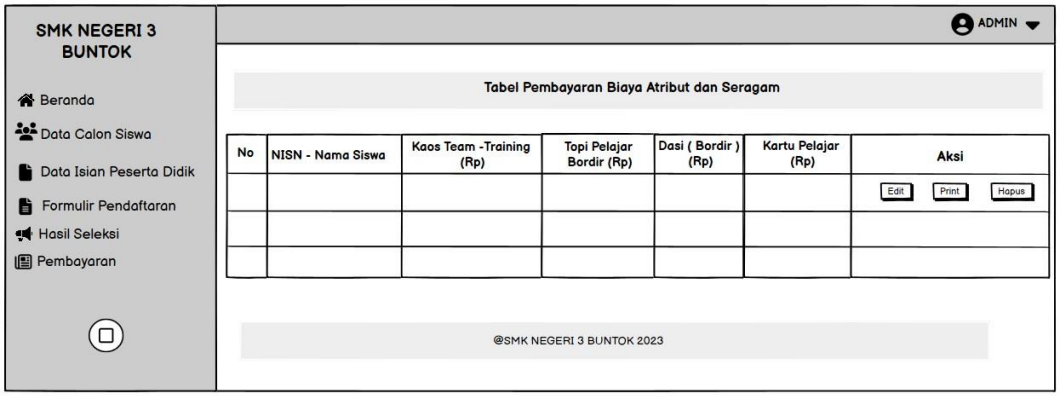
21) Halaman Pembayaran



Gambar 3. 47 Halaman Pembayaran

Desaian halaman pembayaran ini yaitu menambah data pembayaran calon peserta didik dan *admin* bertugas menginput pembayaran calon peserta didik secara langsung.

22) Halaman Tabel Pembayaran



Gambar 3. 48 Halaman Tabel Pembayaran

Desaian halaman tabel pembayaran ini yaitu *admin* dapat mengelola data hasil pembayaran calon peserta didik dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data, edit data dan print.

23) Nota Pembayaran Seragam



RINDANG Tailor

Jl. Jelapat No. 20 RT. 03 Telp (0525)21431 – 081351227177 Buntok

Daftar Harga Seragam adalah Sbb :

No	Nama Barang	Harga Satuan Lengan Pendek (Rp)	Harga Satuan Lengan Panjang (Rp)
1	Satu Stel Seragam Putih Abu-Abu (Internusa, Tisssu Arab Rosela)	280.000	285.000
2	Satu Stel Seragam Pramuka (Standar)	335.000	340.000
3	Satu Stel Seragam Batik - Hitam (Tisssu Arab, Internusa)	280.000	285.000
4	Satu Stel Seragam Praktek (Dril)	335.000	340.000
Jumlah		**1.230.000**	**1.250.000**

No. Pendaftaran :
Nama Siswa :

Penjahit,

ZAINAL AQLI

Gambar 3. 49 Nota Pembayaran Seragam

Desain nota pembayaran seragam merupakan tampilan nota yang di cetak oleh *admin* yang natinya di berikan kepada peserta didik setelah melakukan pembayaran.

24) Nota Pembayaran Atribut

PEMERINTAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 BUNTOK
Alamat: Jln. Negera Palangkaraya - Buntok, Kalahien
KABUPATEN BARITO SELATAN

Daftar Harga Atribut SMKN 3 Buntok adalah Sbb :

No	Nama Barang	Harga Satuan (Rp)
1	Satu Stel Kaos Team -Training	180.000
2	Satu Buah Topi Pelajar Bordir	35.000
3	Satu Buah Dasi (Bordir)	35.000
4	Kartu Pelajar	30.000
5	Satu Buah Ikat Pinggang	45.000
6	Satu Pasang Kaos Kaki (Nama Sekolah)	28.000
7	Satu Set Atribut (Lambang Kelas, Sekolah, dan Merah Putih)	35.000
Jumlah		**388.000**

No. Pendaftaran :
Nama Siswa :

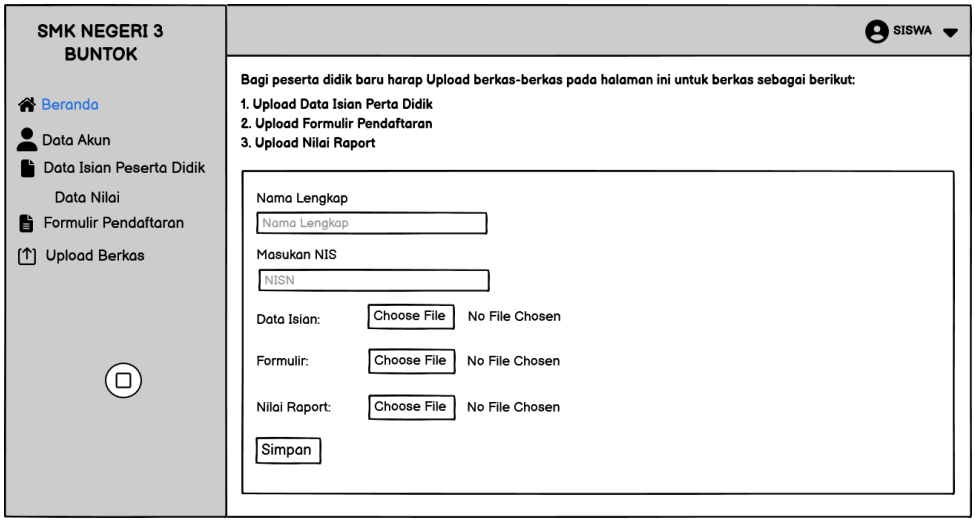
Bendahara,

Rahmi Hidayah, S.Pd

Gambar 3. 50 Nota Pembayaran Atribut

Desain nota pembayaran atribut merupakan tampilan nota yang di cetak oleh *admin* yang natinya di berikan kepada peserta didik setelah melakukan pembayaran.

25) Halaman Upload Berkas



Gambar 3. 51 Halaman *Upload* Berkas

Pada halaman *upload* berkas ini calon peserta didik setelan mengisi berkas pendaftarn wajib mengupload hasil berkas di *form upload* berkas.

3.8 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan oleh peneliti di SMK Negeri 3 Buntok sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Tabel Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan 2023					Bulan 2024		
		Agustus	September	Oktober	Noverber	Desember	Januari	Februari	Maret
1	Pengajuan judul proposal								
2	Pengajuan Proposal dan penulisan proposal								
3	Pengajuan ijin penelitian								
4	Seminar proposal								
5	Pembuatan *website*								
6	Seminar proposal								
7	Penulisan Laporan Tugas Akihir								
8	Sidang Tugas Akhir								

DAFTAR PUSTAKA

Adi, N. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP.* Yokyakarta: Andi.

Admon, G. (2022). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Sma President Murung Raya Berbasis Web.*

Fardela, R. (2023). ANALISIS SITUS WEB FORUM OTATIK MENGUUNAKAN METODE PIECES DI DINAS KOMINFO KABUPATEN LIMA PULUH KOTA. *Jurnal Jiko*, 79-87.

Fitri, A. (2016). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbabasis Web dan SMS (Short Message) Gateway di Sekolah Menengah Atas Negeri I Kelekar.*

Kristianto, O. (2022). *Sistem Informasi Pendaftaran Siswa/Siswi Baru SMPN Satu Atap 2 Sepang Berbasis Web Mobile.* Palangka Raya: Okta Kristianto.

Sudrajad, C. (2011). *Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Secara Online Berbasis Web.*

Witanto, R. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG). *Infotronuk, 1*, 63.

Susana Eviani, S. D. (2016). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Smpn 34 Kabupaten Tebo*. Jurnal Teknologi *Vo. 6, No. 1*, 13-19.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Balsamiq-mockup. https://enggar.net/2016/01/balsamiq-mockup/. diakses pada tanggal 15 November 2023.

Google_Chrome. https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome. diakses pada tanggal 15 November 2023.

MySQL. https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL diakses pada tanggal 15 November 2023

Notepad++. https://id.wikipedia.org/wiki/Notepad%2B%2B diakses pada tanggal 15 November 2023.

SB-Admin v2.0. 2017. https://startbootstrap.com/template-overviews/sb-admin-2 diakses 15 November 2023.

Analisis Metode Piesec Menurut Para Ahli. https://kktara.com/referensi-analisismetode-pieces-menurut-para-ahli/ diakses 15 November

Pengertian Skala Likert. https://deepublishstore.com/blog/apa-itu-skala-likert/ diakses 15 November

Pengertian Kualitatif Menurut Para Ahli. https://penerbitdeepublish.com/metodepenelitian-kualitatif/ diakses 15 November

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 379/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
   NIK : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom
   NIK : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Jeli Krisna
NIM : C2057201023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Pada SMK Negeri 3 Buntok Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nornayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 806/STMIK-C.1/Ak./XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala SMK Negeri 3 Buntok**
Jl. Kalahien - Buntok, Kalahien, Kec. Dusun Sel., Kabupaten
Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	JELI KRISNA
NIM	:	C2057201023
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	03 November 2023 s.d 03 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	SMK Negeri 3 Buntok

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta Didik Baru Pada SMK Negeri 3 Buntok Berbasis Web

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 02 November 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 4 Lembaran Observasi

LEMBARAN OBSERVASI

Nama : Jeli Krisna

Nim : C2057201023

Prodi : Sistem Informasi (SI)

Tempat : SMK Negeri 3 Buntok

No	Hari/Tanggal	Hasil Observasi
1	Sabtu, 11 November 2023	Observasi mengenai perangkat yang digunakan dalam melakukan penginputan data pendaftaran calon peserta didik baru.
2	Sabtu, 11 November 2023	Observasi mengenai perangkat pendukung dalam melakukan penginputan data pendaftaran calon peserta didik baru.
3	Sabtu, 11 November 2023	Observasi mengamati gedung terutama pada papan pengumuman hasil seleksi calon peserta didik baru.

Buntok, 11 November 2023

Plt. Kepala Sekolah

Reni Hartati, ST, M.Pd

NIP. 19770224200604 2 028

Hasil lembaran obsevasi pada SMK Negeri 3 Buntok

Lampiran 5 Lembaran Wawancara

LEMBARAN WAWANCARA

Nama : Jeli Krisna
Nim : C2057201023
Prodi : Sistem Informasi (SI)
Tempat : SMK Negeri 3 Buntok

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pendaftaran yang dilakukan oleh para calon peserta didik baru saat ini?	Untuk proses pendaftaran calon peserta didik baru itu dilaksanakan secara offline dengan menggunkan kertas pendaftaran, menyebarkan brosur dan untuk calon peserta didik harus datang ke sekolah untuk mendaftar, kemudian untuk kelengkapan berkas di cek dan dimasukkan kedalam Ms. Excel. Sekitar 3 hari setelah pendaftaran pihak sekolah mengadakan wawancara untuk memastikan apakah jurusan yang calon peserta didik ambil sesuai dengan minat dan bakat calon peserta didik dan selajutnya pihak sekolah mengumumkan nama nama siswa yang dinyatakan lulus kemudian bagi peserta didik yang telah lulus selanjutnya akan mengikut kegiantan MPLS.
2	Apakah untuk mendapatkan formulir pendaftaran, calon peserta didik harus datang langsung ke sekolah?	Untuk mendapatkan formulir pendaftaran calon peserta didik diharuskan datang ke sekolah untuk mengambil formulir pendaftaran secara langsung.
3	Apakah ada masalah atau kendala dalam proses pelaksanaan pendaftaran calon peserta didik baru baru selama ini?	Untuk kendala pada proses pendaftaran calon peserta didik baru ini yaitu terdapat pada penyebaran formulir pendaftaran yang dilakukan dengan google formulir namun proses tersebut masih kurang efektif kemudian untuk pengisisan data pendaftaran calon peserta didik baru masih menggunakan

No	Pertanyaan	Jawaban
		Ms. Excel yang di input secara satu persatu dari formulir yang sudah dikembalikan oleh calon peserta didik baru dan proses tersebut memerlukan waktu dan tenaga yang banyak.
4	Untuk pengumuman kelulusan peserta didik baru apakah masih dipasang dipapan pengumuman sekolah?	Untuk pengumuman kelulusan calon peserta didik masih mengumumkan secara manual atau dengan menggunakan media kertas yang di tempelkan pada papan pengumuman sekolah.
5	Apakah dalam proses pembayaran masih dilakukan secara manual?	Untuk pembayaran peserta didik baru masih dilaksanakan secara manual yang dimana peserta didik diharuskan datang kesekolah untuk melakukan daftar ulang dan membayar biaya pakaian seragam sesuai jumlah yang telah di tentukan pihak sekolah.

Buntok, 11 November 2023

Plt. Kepala Sekolah

Reni Hartati, ST, M.Pd

NIP. 19770224200604 2 028

Lembaran hasil wawancara pengumpulan data dengan pihak waka kesiswaan

Lampiran 6 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	Jeli KRISNA
NIM	:	C2057201023
No. Hp	:	081351582926
Prodi	:	Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul	:	
Judul Tugas Akhir	:	Sistem Informasi Pendaftaran calon Peserta didik baru Pada SMK Negeri 3 Buntok Berbasis Web.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	~~25/09/2023~~ 21/09/2023	25/09/2023	Batasan Masalah 2 dan 3 ditetapkan Pada Pembahasan Bab III, yang harus ada dibatasan Masalah antara lain adalah, objek masalah, ruang lingkup masalah data apasaja yang mau di olah sebuum menjadi sebuah solusi, kemudian TOOLS/ Aplikasi apasaja yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.	
2.	~~27/09/2023~~ 26/09/2023	27/09/2023	untuk gambar ditulis sumber gambar. untuk tinjauan umum ditambahkan sistem yang berjalan di sekolah untuk penerimaan peserta didik	
3.	30/10-23	30/10-23	- utk layout Bab III atas & bawah di perhatikan, sesuaikan dgn Pedoman. - Pada rumusan masalah dirawali bagian dan di akhiri tanda tanya - untuk Analisis kebutuhan sistem maupun Analisis terhadap apa yg Pengelolaan sistem yg digunakan oleh Petugas Penerimaan peserta didik - Pengumpulan data dgn metode sesuai dgn kebutuhan penelitian.	

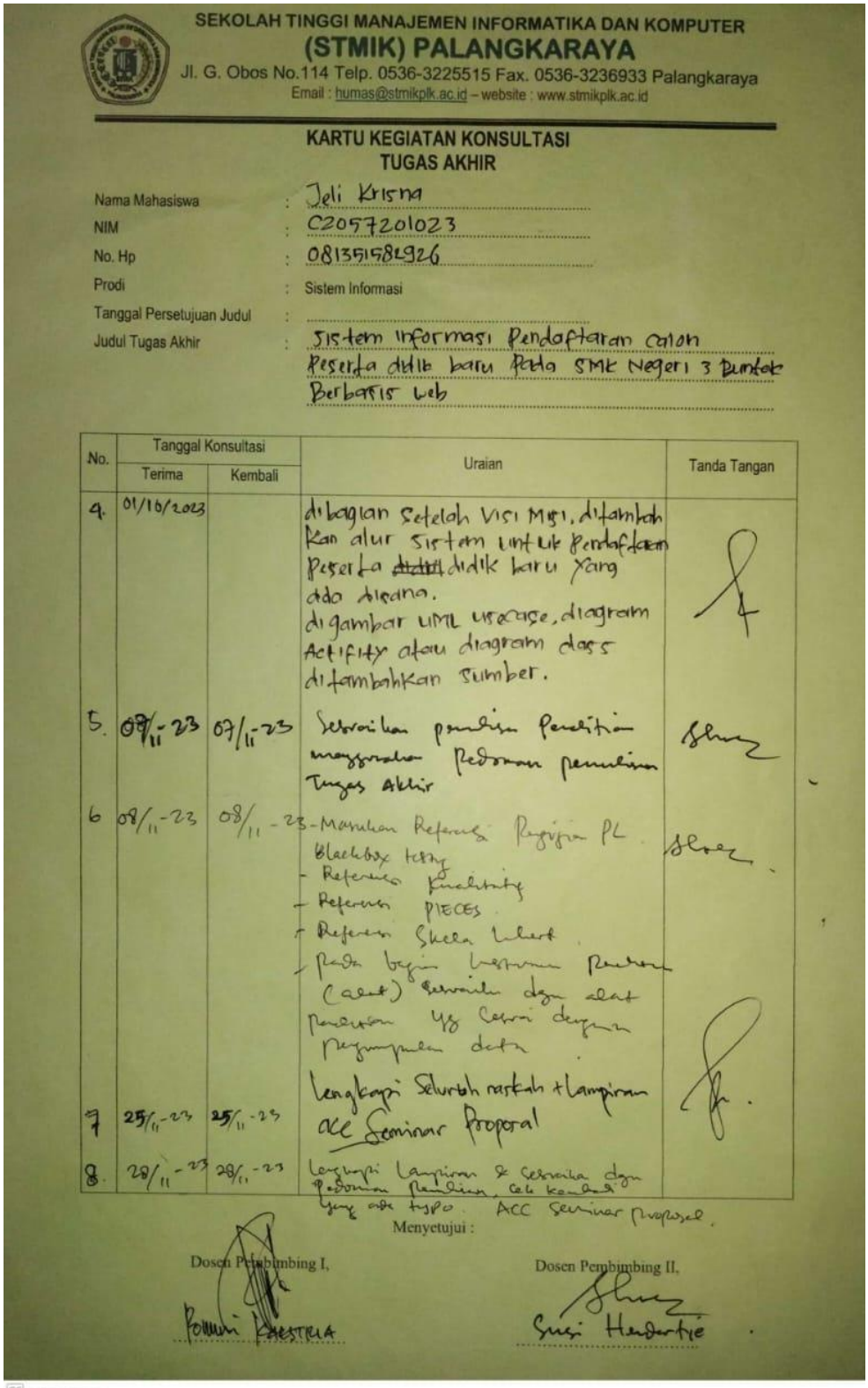
Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Pomsri KRISTINA

Dosen Pembimbing II,

Susi Hendartie
197803202008001



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Jeli Krisna
NIM : C2057201023
No. Hp : 081351585926
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta didik baru Pada SMK Negeri 3 Buntok Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
4.	01/10/2023		dibagian Setelah Visi Misi, ditambah kan alur sistem untuk Pendaftaran Peserta ~~didik~~ didik baru yang ada disana. digambar UML usecase, diagram Activity atau diagram class ditambahkan sumber.	
5.	07/11-23	07/11-23	Sebaiknya penulisan penelitian menggunakan Pedoman penulisan Tugas Akhir	
6	08/11-23	08/11-23	- Masukan Referensi Pengujian PL Blackbox testing - Referensi Functionality - Referensi PIECES - Referensi Skala Likert - Pada bagian Instrumen Penelitian (alat) sesuaikan dgn alat pengukuran yg cocok dengan pengumpulan data	
7	25/11-23	25/11-23	Lengkapi Seluruh naskah + Lampiran ACC Seminar Proposal	
8.	28/11-23	28/11-23	Lengkapi Lampiran & sesuaikan dgn Pedoman Penulisan, Cek kembali yang ada typo. ACC Seminar Proposal.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Poltak Sihosta

Dosen Pembimbing II,
Suci Handartie

Lampiran 7 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

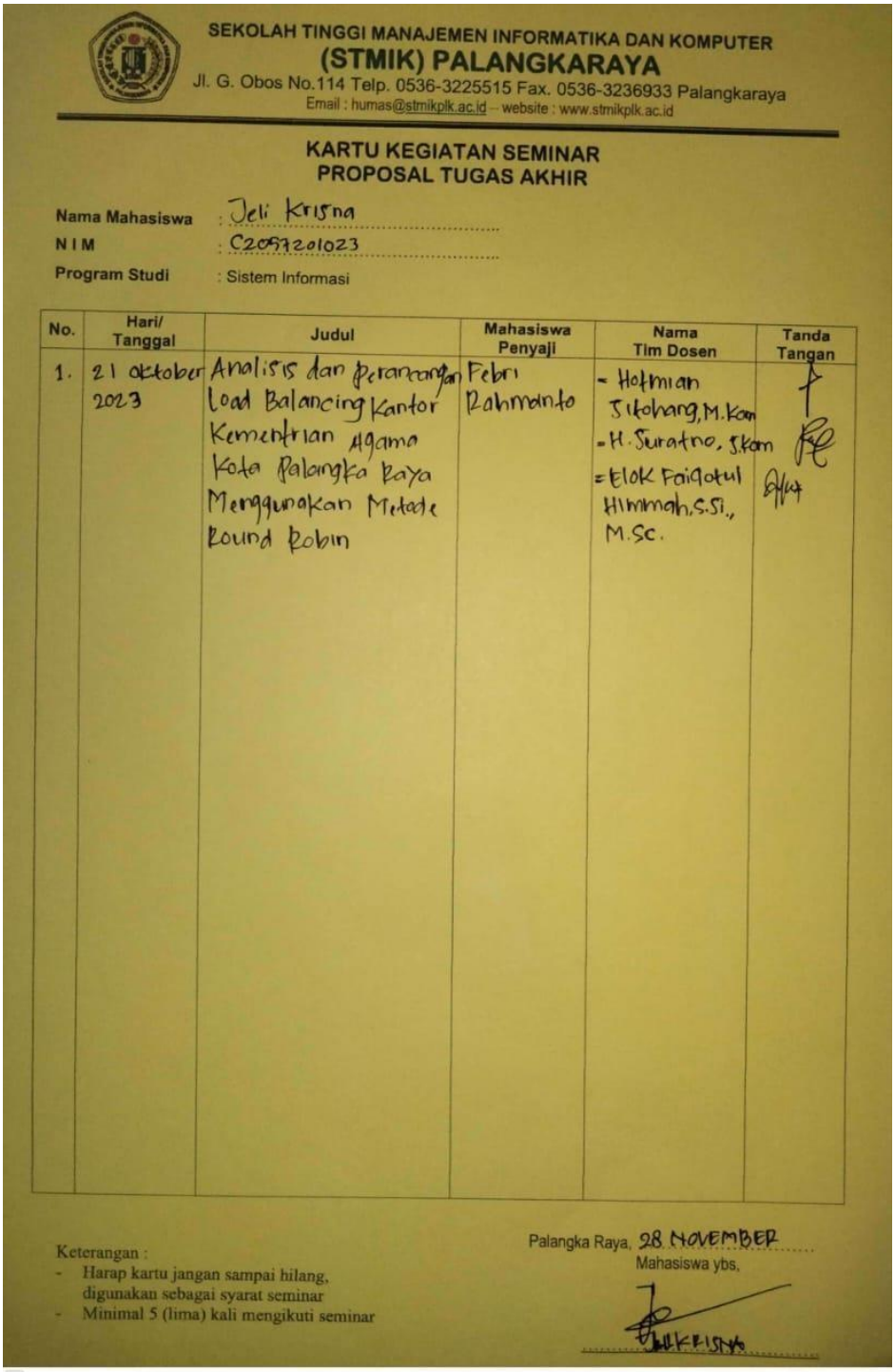
Nama Mahasiswa : Jeli krisna
NIM : C2057201023
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin / 12 Desember 2022	Analisis Perancangan Sistem Informasi E-Business menggunakan metode Crm (customer relationship management) pada Pt. Mahkota lestari palangtaraya.	Aurora amelia shafa Putri cahya	- Hafiz Riyadi, M.kom - Susi Hendarti, M.kom - Elok Faiqotul Himmah, S.Si. M.Sc	
2.	Rabu 14 Desember 2022	Sistem Informasi Arsif Surat masuk dan keluar Pada bagian Sekretaris Dinas Koperasi, usaha kecil dan menengah Provinsi kalimantan tengah	Rilda Arya wardana.	- ferdiyan haris M.Kom - Rommi Kesatria, M.kom - Christia Putra, S.kom, M.MSI	
3	Jumat 13 Oktober 2023	Analisis dan Perancangan Sistem informasi Survei Kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya	Jerremie Aldo Leoford Ransoen	- Rommi Kesatria, M.kom - Hafiz Riyadi, M.kom - Suparno, M.kom	
4.	Sabtu 14 Oktober 2023	Analisis vulnerability dan implementasi Hardening keamanan Perangkat jaringan Pada kantor Kementrian Agama Kota Palangka Raya.	Adi Tya Nugroho	- Elia Zakaria, M.T. - Abdul Hadi, ST, M.Kom - Elok Faiqotul Himmah, S.Si. M.Sc.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, 28 NOVEMBER
Mahasiswa ybs,

JELI KRISNA



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Jeli Krisna
NIM : C2057201023
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	21 oktober 2023	Analisis dan perancangan Load Balancing Kantor Kementrian Agama Kota Palangka Raya Menggunakan Metode Round Robin	Febri Rahmanto	- Hofmian Sitohang, M.Kom - H. Suratno, Skom - Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, 28 NOVEMBER
Mahasiswa ybs,

JELI KRISNA

Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Dengan Pihak Waka Kesiswaan



Dokumentasi wawancara pengumpulan data dengan bapak GunawanGuharjo, ST.

Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Dengan Kepala Sekolah



Dokumentasi wawancara pengumpulan data dengan ibu Reni Hartati, ST, M.Pd.

Lampiran 10 Dokumentasi Gedung SMK Negeri 3 Buntok



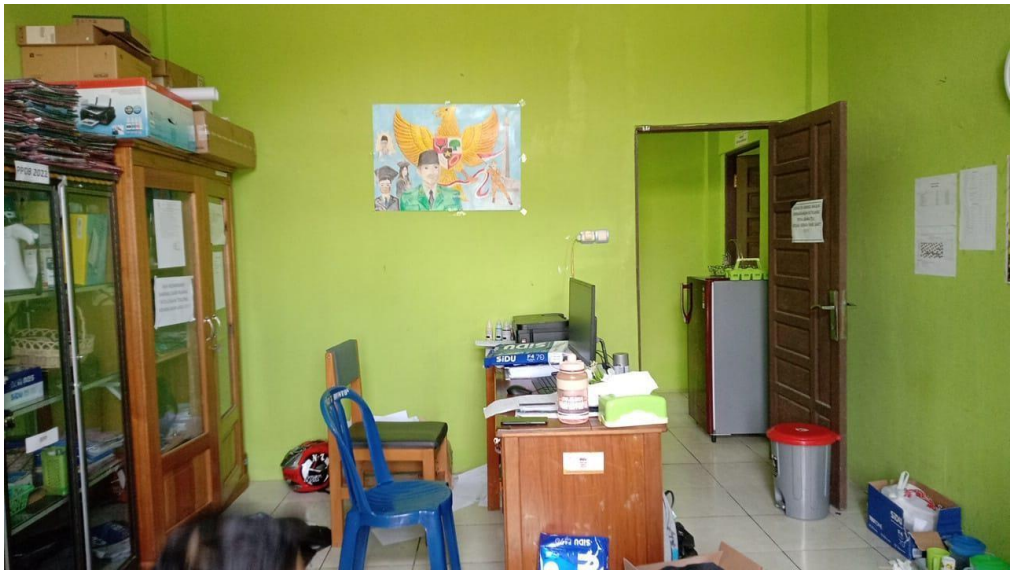
Dokumenatasi halaman depan gedung SMK Negeri 3 Buntok

Lampiran 11 Dokumentasi Papan Pengumuman Hasil Seleksi



Dokumentasi papan pengumuman hasil seleksi sebagai media informasi kelulusan pada SMK Negeri 3 Butok

Lampiran 12 Dokumentasi Ruangan Pengiputan Data Calon Pesertas Didik



Dokumentasi ruangan tempat pengiputan data pendaftaran calon peserta didik baru pada SMK Negeri 3 Buntok

Lampiran 13 Formulir Pendaftaran

PEMERINTAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 BUNTOK
Alamat :Jln.Negara Palangkaraya – Buntok, Kalahien
KABUPATEN BARITO SELATAN

DAFTAR ISIAN SISWA BARU
TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

PPDB 2022

A. KETERANGAN TENTANG DIRI SISWA

1. Nama Lengkap : .....
   Sesuaikan nama ijasah sebenarnya.
2. Jenis Kelamin : .....
3. NISN : .....
4. NIK : .....
5. No. Akte Kelahiran : .....
6. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir : .....
7. Agama : .....
8. Kewarganegaraan : .....
9. Alamat Sekarang : .....
10. Desa / Kelurahan Sekarang : .....
11. Tempat Tinggal : .....
12. Mode Transportasi : .....
13. Nomor Telpon Rumah : .....
14. Nomor HP : .....
15. Email Aktif : .....
16. Golongan Darah : .....
17. Penerima KIP : .....
18. Nomor KIP : .....
19. Nama Tertera di KIP : .....
20. Kelainan Jasmani : .....
    Tinggi Badan : ..... Cm
    Berat Badan : ..... Kg
21. Jarak Rumah Ke Sekolah : .....
    Sebutkan (dalam meter/kilometer) : .....
22. Waktu Tempuh ke Sekolah (jam/menit) : .....
23. Anak Keberapa : .....
24. Jumlah Saudara Kandung : .....
25. Anak Yatim/Piatu/Yatim Piatu : .....
26. Pihak Yang Bisa Dihubungi : .....
27. Penanggung Biaya : .....

B. KETERANGAN HOBI SISWA

1. Seni : .....
2. Olahraga : .....
3. Organisasi / kemasyarakatan : .....
4. Lain-lain : .....

C. KETERANGAN PENDIDIKAN

1. Lulusan Dari Sekolah : .....
2. Nomor Peserta UN SMP/MTs : .....
3. Lama Belajar : .....

D. KETERANGAN TENTANG AYAH

1. Nama : .....
2. NIK : .....
3. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir : .....
4. Agama : .....
5. Kewarganegaraan : .....
6. Pendidikan Terakhir : .....
7. Pekerjaan : .....
8. Penghasilan / Bulan : .....
9. Alamat : .....
10. Kabupaten / kota : .....
11. Nomor HP : .....
12. Status Ayah : .....
13. Status Nikah Ayah : .....
14. Masih Hidup : .....

E. KETERANGAN TENTANG IBU

1. Nama : .....
2. NIK : .....
3. Tempat dan Tanggal Lahir : .....
4. Agama : .....
5. Kewarganegaraan : .....
6. Pendidikan Terakhir : .....
7. Pekerjaan : .....
8. Penghasilan / Bulan : .....
9. Alamat : .....
10. Kabupaten / kota : .....
11. Nomor HP : .....
12. Status Ibu : .....

13. Status Nikah Ibu : .....
14. Masih Hidup : .....

F. KETERANGAN TENTANG WALI

1. Nama : .....
2. NIK : .....
3. Tempat Lahir dan Tanggal Lahir : .....
4. Agama : .....
5. Kewarganegaraan : .....
6. Pendidikan Terakhir : .....
7. Pekerjaan : .....
8. Penghasilan / Bulan : .....
9. Alamat : .....
10. Nomor HP : .....
11. Status Wali : .....

G. NILAI RAPORT

NO	Semester	NILAI MATA PELAJARAN					
		MTK	IPA	IPS	B. Indo	B. Inggris	Agama
1	Satu						
2	Dua						
3	Tiga						
4	Empat						
5	Lima						

Mengetahui
Orang Tua / Wali

.....
(Nama Lengkap)

Buntok 2022
Pendaftar

.....
(Nama Lengkap)

Catatan :

1. Ditulis dengan Huruf **Besar** atau **KAPITAL**
2. Data harus di isi dengan lengkap dan benar, kesalahan menjadi tanggung jawab Calon Siswa
3. Info lebih lanjut, dapat menghubungi panitia **PPDB SMKN 3 Buntok** Tahun Pelajaran 2022/2023

Dokumentasi formulir pendaftaran dalam bentuk fisik pada SMK Negeri 3 Buntok