

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMP N 2 WAY PENGUBUAN

Teguh Priyono^{1*}, Dwi Marisa Efendi², Nurmayanti³

^{1,2,3} ITBA DCC Kotabumi

¹teguhbae020@gmail.com

²Dwi.marisa@dcc.ac.id

³Nurmayanti@dcc.ac.id

Abstract

One of the most common methods used by educational institutions, such as schools, to help students understand the importance of students based on the criteria and what is needed for success in the real world is new students. In general, the stages of registration, examination selection, and notification of student acceptance are used to carry out the process of admitting new students. It was used in this study in connection with SMP Negeri 2 Way Pengubuan. using MYSQL as a database server, PHP programming, observation, analysis, design, testing, and other techniques. The result of this project is a web-based system for new admissions information that makes it easy for new students to learn what they need to know and apply online.

Keywords : : Sistem informasi; web; mysql; Php

Abstrak

Salah satu metode yang paling umum digunakan oleh lembaga pendidikan, seperti sekolah, untuk membantu siswa memahami pentingnya calon siswa yang didasarkan pada kriteria dan yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata adalah siswa baru. Secara umum tahapan pendaftaran, seleksi ujian, dan pemberitahuan penerimaan mahasiswa digunakan untuk melakukan proses penerimaan mahasiswa baru. Itu digunakan dalam penelitian ini sehubungan dengan SMP Negeri 2 Way Pengubuan. menggunakan MYSQL sebagai server database, pemrograman PHP, observasi, analisis, desain, pengujian, dan teknik lainnya. Hasil dari proyek ini adalah sistem berbasis web untuk informasi penerimaan siswa baru yang dapat memudahkan calon siswa baru untuk mempelajari apa yang perlu mereka ketahui dan mendaftar secara online.

Kata Kunci: Sistem informasi; web; mysql; Php

1. PENDAHULUAN

Mengingatkan salah satu betapa cepatnya teknologi berkembang dan bagaimana gaya hidup yang relatif modern telah merasuki semua bidang kehidupan. Memanfaatkan ini akan membuat tugas lebih mudah, seperti memproses data lebih cepat, membuat penilaian lebih tepat, dan menghemat uang dan waktu. Selain itu, pemanfaatan teknologi seluler dengan berbagai layanan dan aplikasi yang salah satunya dapat diakses secara online. SMP NEGERI 2 WAY PENGUBUAN mengalami kendala sejak st Mengingatkan salah satu betapa cepatnya teknologi berkembang dan bagaimana gaya hidup yang relatif modern telah merasuki semua bidang kehidupan. Memanfaatkan ini akan membuat tugas lebih mudah, seperti memproses data lebih cepat, membuat penilaian lebih tepat, dan menghemat uang dan waktu. Selain itu, pemanfaatan teknologi seluler dengan berbagai layanan dan aplikasi yang salah satunya dapat diakses secara *online*.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Sistem dan Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah *output* yang berguna untuk suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi (Putri. Lely Deviana, 2014). Sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian mendukung operasi bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak laporan tertentu (Putri. Lely Deviana, 2014).

2.2. Web

Web adalah istilah yang sangat familiar di dunia modern saat ini. Internet dan web adalah dua bagian yang saling terkait. Banyak orang berasumsi bahwa internet dan web adalah bagian yang sama, dan menggunakan istilah ini secara bergantian (Riyadli et al., 2020).

2.3. Penerimaan Siswa Baru

Penerimaan Siswa Baru (PSB) merupakan suatu proses untuk menyeleksi calon siswa berdasarkan nilai akademik agar dapat melanjutkan pendidikan. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pelaksanaan penerimaan siswa baru adalah dengan membangun sistem informasi penerimaan siswa baru yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan setiap sekolah berdasarkan akses khusus (Informasi et al., 2021).

2.4. PHP

PHP adalah bahasa yang digunakan untuk mengembangkan situs web. Bahasa ini terbuka untuk umum dan memiliki banyak dukungan komunitas. PHP juga dapat digunakan untuk mengirim email, mengakses database, dan melakukan tugas-tugas pemrograman lainnya. Dalam pengembangan *web*, PHP telah menjadi pilihan populer karena kemampuannya untuk berintegrasi dengan mudah dengan teknologi *web* lainnya (Sitorus & Sakban, 2021).

2.5. Sublime text

Untuk pemrogram, Sublime Text menyertakan fungsi tambahan yang sangat membantu. Selain itu, sublime text memiliki desain yang lugas dan trendi yang memberikan tampilan Untuk pemrogram, Sublime Text menyertakan fungsi plugin tambahan yang sangat membantu. Terlebih lagi, sublime text memiliki desain yang sederhana dan modern yang memberikan tampilan mewah untuk editor kode (Sugandi et al., 2022).

2.6. Mysql

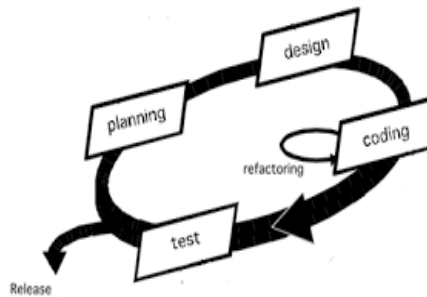
MySQL adalah sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan baik yang meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan *database*.

3. METODOLOGI

3.1 XAMPP

XAMPP adalah aplikasi *server web* yang terintegrasi dengan MySQL dan phpmyadmin. Dapat dikatakan bahwa XAMPP adalah alat server web yang paling banyak digunakan oleh pemrogram independen yang terhubung ke mysql dan admin php. Pendekatan pemrograman ekstrim (XP), Satu metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat

lunak dipilih untuk penelitian ini. Extreme programming (XP) adalah metodologi rekayasa perangkat lunak skala kecil hingga menengah berbasis tim (Tri, 2020).



Gambar 1. Metode Extreme Programming

3.1.2 Planning (Perencanaan)

Pada tahapan *planning* dalam *extreme programming* dilakukan dengan tahapan melakukan identifikasi masalah, selain itu, kami juga mengevaluasi kebutuhan yang diperlukan dalam merencanakan sistem pendaftaran siswa baru dengan menggunakan *platform web*.

3.1.3 Design (Perencanaan)

Tahap berikutnya adalah perancangan, dimana aktivitas pemodelan, dari pemodelan sistem hingga pemodelan arsitektur hingga pemodelan basis data, dilakukan. Penggambaran entitas dan hubungan digunakan dalam pemodelan basis data melalui *Entity Relationship Diagram* (ERD) (Munawar et al., 2022), sementara penggambaran sistem dan struktur menggunakan diagram yang dibuat melalui *Unified Modelling Language* (UML) (Tri, 2020)

3.1.4 Coding

Langkah ini melibatkan pemanfaatan bahasa pemrograman untuk mengimplementasikan pemodelan yang telah diubah menjadi antarmuka pengguna (Maulidda & Jaya, 2021). Java adalah bahasa pemrograman. Langkah ini melibatkan pemanfaatan bahasa pemrograman untuk mengimplementasikan pemodelan yang telah diubah menjadi antarmuka pengguna (Sutanta, 2003)

3.1.5 Testing

Proses pengujian sistem dilaksanakan setelah proses pengkodean selesai guna menemukan kesalahan yang mungkin terjadi saat program dijalankan dan menentukan apakah sistem yang dibangun memenuhi kebutuhan pengguna (Hidayat & Shabrina, 2018). Pada level ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan pendekatan pengujian *blackbox*, yang melibatkan pemeriksaan berbagai formulir input untuk melihat apakah berfungsi sebagaimana mestinya (Riyadli et al., 2020).

3.1 Teknik Pengumpulan Data

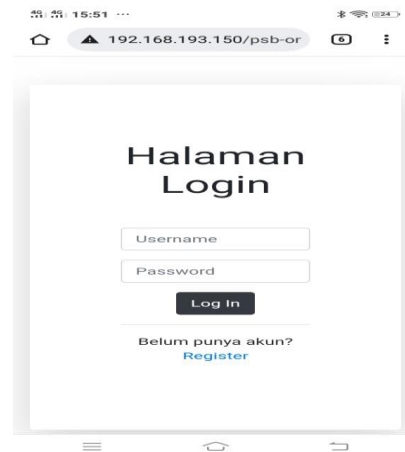
Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

- Pengamatan (*Observasi*), melakukan pengumpulan data dengan cara langsung
- Wawancara (*Interview*), Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada yang bersangkutan dengan bidangnya
- Studi Pustaka (*literature*), pengumpulan dengan metode dengan mengutip data pustaka yang ada.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Menu login

Rancangan Menu login merupakan menu untuk melakukan login oleh calon peserta didik yang akan melakukan pendaftaran pada Smp Negeri 2 Way Pengubuan Lampung Tengah.



Gambar 2. Menu *Login*

B. Rancangan Formulir Pendaftaran

Berisi Pernyataan mengenai informasi data diri dan informasi tambahan dari seseorang yang akan mengikuti kegiatan



Gambar 3. Formulir Pendaftaran

Hasil akhir yang akan diperoleh yaitu status nama pendafrtan siswa baru dapat diterima atau tidak.

C. Rancangan Formulir Status Pendaftaran Siswa

Rancangan formulir status pendaftaran siswa berfungsi untuk memberikan informasi status atau komentar pendaftaran siswa baru. Rancangan formulir ini dapat dilihat pada Gambar 4.

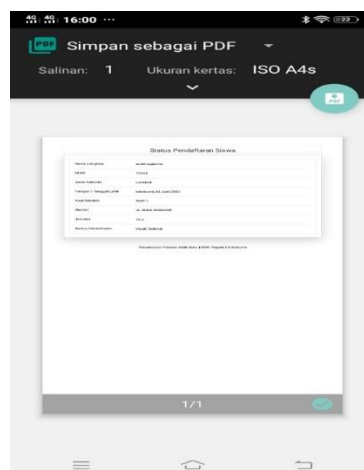


The screenshot shows a mobile application interface for 'PPDB Online'. The main heading is 'Status Pendaftaran Siswa'. Below the heading is a form with the following fields: 'Nama Lengkap', 'NISN', 'Jenis Kelamin', 'Tempat / Tanggal Lahir', 'Asal Sekolah', 'Alamat', and 'Jurusan'. At the bottom of the form, it displays the status 'Status Pendaftaran Masih Seleksi' and a blue button labeled 'Cetak Status Pendaftaran'.

Gambar 4. Status Pendaftar Siswa

D. Rancangan Formulir Keluaran Status Pendaftaran Siswa

Rancangan formulir keluaran status pendaftaran siswa berfungsi untuk memberikan informasi status atau komentar pendaftaran siswa baru dan dapat disimpan oleh pengguna terkait. Rancangan formulir ini dapat dilihat pada Gambar 5.



The screenshot shows a mobile application interface for 'Simpan sebagai PDF'. The top bar indicates 'Salinan: 1' and 'Ukuran kertas: ISO A4s'. Below this is a preview of the 'Status Pendaftaran Siswa' form, which is the same form as shown in Gambar 4. The form is displayed as a PDF document with a page number '1/1' at the bottom.

Gambar 5. Hasil Akhir Pendaftaran Siswa

Pada hasil akhir pendaftaran siswa baru dimana tentang kriteria maupun nilai Uas diatas menunjukkan hasil layak nya atau tidak siswa tersebut diterima di sekolah yang mereka pilih. setiap pendaftaran siswa baru memalui proses seleksi, seleksi nilai maupun seleksi kriteria siswa tersebut.

5. KESIMPULAN

Dari proses penerimaan siswa baru tersebut menggunakan metode *extreme programing* untuk membuat sistem penerimaan siswa baru. Setelah melakukan pengumpulan data pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Way Pengubuan dengan melakukan pengamatan wawancara. dan studi pustaka dan akhirnya dapat didata apa yang ada di sekolah tersebut. sekolah ini memiliki kekurangan bagaimana cara menerima peserta didik baru menggunakan metode online/internet yang berbasis *web* yang sebelumnya masih menggunakan secara manual dan sering mengakibatkan banyak kesalahan yang diambil oleh panitia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada seluruh staf sekolah yang sudah mengijinkan saya untuk melkukan penelitian terkait cara penerimaan siswa baru pada SMPN 2 Way Pengubuan dan terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A., & Shabrina, A. F. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Perhitungan Grafik dan Energi Aktivitas Kegemampuan Gunungapi Berbasis Java dan MySQL. *Jurnal Manajemen Informatika*, 5(2), 21–31. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/335/407>
- Informasi, S., Di, P., Qonita, P., Php, M., & Web, B. 2021. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*. 12(2), 146–154.
- Maulidda, T. S., & Jaya, S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 38–44. <https://doi.org/10.56244/fiki.v11i1.421>
- Munawar, A., Budi R, E. H., & Setiyowati, L. 2022. Perancangan Prototype Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy Pada CV. Faida Gemilang Bekasi. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 5(2), 79–90. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v5i2.152>
- Putri. Lely Deviana. (2014). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negerti 3 Pacitan. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security -*, 3(4), 2–5.
- Riyadli, H., Arliyana, A., & Saputra, F. E. 2020. Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 98–103. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1770>
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13. <http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- Sugandi, Z. A. W., Nugraha, Y. A., Anam, S. N., & Darmayanti, I. 2022. Implementasi Konsep Pemrograman Berorientasi Objek Dalam Aplikasi Pembukuan Keuangan Penjual Jus Buah Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal IT CIDA*, 8(1), 1–8.
- Sutanta, E. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*. 1(1), xvi+320. <http://grahailmu.co.id/>
- Tri, M. B. 2020. Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk PGRI

Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, X(2), 30–39.