

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SANTRI BARU PONDOK PESANTREN MUHAMMADIYAH AT-TANWIR METRO BERBASIS WEB

Salaisya Marifatul khasanah¹⁾, Mustika²⁾, Ika Arthalia Wulandari³⁾.

¹ Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Metro,

Jalan Gatot Subroto, No. 100, Yosodadi, Metro Timur, Kota Metro

Email: salaisyakhasanah@gmail.com¹⁾ mustika.fikom@gmail.com²⁾ ikaarthalia@gmail.com³⁾

Abstrak : Informasi Penerimaan Santri Baru di Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro masih disampaikan secara lisan dan melalui *brostur*, sehingga jangkauan informasinya terbatas. Proses pendaftaran dilakukan secara langsung dengan pengecekan berkas secara manual, yang rentan terhadap kerusakan atau kehilangan. Penelitian ini bertujuan merancang Sistem Informasi Penerimaan Santri Baru berbasis web menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dan bahasa pemrograman PHP dengan pendekatan *Object Oriented Programming* (OOP). Hasil penelitian ini adalah sistem yang menyediakan informasi penerimaan santri baru secara *online*, pendaftaran *online* (*e-formulir*), yang dapat diinput langsung oleh sistem dan dapat mengupload berkas pendaftaran, sistem yang dapat memudahkan proses pembayaran dengan mengupload bukti pembayaran dan terdapat cek validasi bukti pembayaran, sistem yang dapat memperlihatkan pengumuman hasil penerimaan santri baru.

Kata Kunci : *Website*; Penerimaan Santri Baru; *Waterfall*; OOP.

Abstract: *New Student Admission Information at Muhammadiyah At-Tanwir Metro Islamic Boarding School is still delivered verbally and through brochures, so the reach of the information is limited. The registration process is carried out directly by checking files manually, which is susceptible to damage or loss. This study aims to design a web-based New Student Admission Information System using the waterfall software development method and PHP programming language with the Object Oriented Programming (OOP) approach. The results of this study are a system that provides information on new student admissions online, online registration (e-form), which can be input directly by the system and can upload registration files, a system that can facilitate the payment process by uploading proof of payment and there is a validation check of proof of payment, a system that can display the announcement of the results of new student admissions.*

Keywords: *Website*; *New Students Administrator*; *Waterfall*; OOP.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan di Indonesia bisa didapatkan melalui pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan melalui jalur pendidikan di sekolah-sekolah umum sedangkan pendidikan non formal merupakan suatu jalur pendidikan yang dilakukan di luar jalur pendidikan formal. Salah satu bagian dari tempat pendidikan

berbasis non formal adalah pondok pesantren terutama dalam konteks pendidikan Islam. Pada pondok pesantren para santri dapat mendalami ajaran Islam, hafalan Al-qur'an, bahasa Arab serta memahami nilai-nilai moral dan etika.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu pengelola pesantren yaitu Ustadzah Mela Rahmawati, S.Pd. sebagai Ketua Panitia

Penerimaan Santri Baru menjelaskan bahwa sistem penerimaan santri baru saat ini masih terdapat kendala. Kendala yang dialami seperti penyebaran informasi yang masih terbatas dengan menggunakan sosial media, brosur, dan banner sehingga masih memiliki kelemahan, sementara informasi yang detail harus diperoleh dari pihak pesantren langsung. Oleh karena itu dibutuhkan sistem untuk membantu mempermudah proses Penerimaan Santri Baru yang terintegrasi satu sama lain mulai dari informasi Penerimaan Santri Baru, pendaftaran, pemberkasan, tes dan pengumuman hasil.

Permasalahan yang terjadi di Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro pernah juga terjadi di Pondok Pesantren Ribatul Mujtaba dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fajri, dkk (2021) dengan judul penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru (Studi Kasus di Pondok pesantren Ribatul Mujtaba Rawa Geni Depok), solusi terhadap permasalahan yang diberikan pada penelitian tersebut adalah dengan dibangunkannya Sistem Informasi Penerimaan Santri Baru Berbasis Website.

Maka peneliti memberikan solusi kepada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro untuk dapat Membangun Sistem Informasi Penerimaan Santri Baru Berbasis Website, dengan harapan permasalahan pada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro dapat diatasi, sehingga penulis mengambil judul "**Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Santri Baru Pada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro Berbasis Web**".

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Rancang Bangun

Menurut Jogianto (dalam Mulyanto, dkk 2020), menyimpulkan bahwa: Rancang bangun (*desain*) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhankebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem

dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dari suatu sistem.

Sistem Informasi

Menurut Arifin, dkk., (2022 : 12) menyimpulkan bahwa "sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang mencakup berbagai komponen dalam suatu organisasi untuk mencapai hasil, khususnya untuk menghasilkan informasi".

Penerimaan Santri Baru (PSB)

Penerimaan Santri Baru (PSB) merupakan suatu proses administrasi untuk menyeleksi calon santri baru. Proses PSB yang masih dilakukan secara manual pada masing-masing instansi sekolah khususnya di pondok pesantren, maka akan menimbulkan banyak kesulitan dari beberapa pihak terkait. Oleh karena itu diciptakanlah sistem pendaftaran santri baru secara *online* atau istilahnya bisa disebut dengan PSB online.

Pondok Pesantren

Pesantren adalah asrama tempat santri belajar mengaji, pesantren sering disebut "Pondok Pesantren" berasal dari kata "santri" menurut kamus bahasa Indonesia, kata ini mempunyai 2 pengertian yaitu: orang yang beribadah dengan sungguh-sungguh orang saleh dan orang yang mendalami pengajiannya dalam agama Islam dengan berguru ketempat yang jauh. Sedangkan secara istilah, pesantren memiliki makna yang terus berubah seiring dengan perkembangannya dari waktu ke waktu. Awal mula berdirinya pesantren, pesantren dapat didefinisikan sebagai lembaga pendidikan sekaligus sebagai lembaga penyiaran Islam.

Website

Rahmi, R, dkk (2020:32) menyimpulkan *Website* bahwa: *Website* atau biasa disebut *web* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum

dalam sebuah *domain* atau subdomain yang berada didalam *World Wide Web (WWW)* yang diakses melalui jaringan internet. *World Wide Wide* adalah gabungan atas semua situs yang dapat diakses oleh publik, sehingga *WWW* merupakan tempat pengaksesan dari semua situs *web* yang ada.

Pemrograman

Pemrograman sering disebut sebagai seni menggunakan satu atau lebih algoritma yang dihubungkan bersama dalam bahasa pemrograman tertentu untuk menjadi sebuah program komputer. Manusia dapat berkomunikasi dengan komputer, pemrograman memerlukan penulisan program dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Bahasa ini yang disebut dengan bahasa pemrograman.

Bahasa Pemrograman PHP

Menurut Supono & Putratama (2016:3) menyatakan bahwa, PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan kode program dasar menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML.

XAMPP

Rahmi Roza, dkk., (2020:82), menyimpulkan XAMPP adalah Singkatan dari X (tempat system operasi apa pun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket.

Database

Yudhanto, Y dan Helmi, A., P., (2018:13) menyimpulkan *database* adalah sekumpulan data yang disimpan secara sistematis pada komputer, yang dapat diolah atau dimanipulasi oleh perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Definisi basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data,

struktur data, serta batasan pada data yang akan disimpan.

MySQL

Menurut Arif (dalam Destriana, dkk., 2020:65) menyatakan bahwa, My SQL adalah *multi user database* yang menggunakan bahasa (*secure query language*) SQL. MySQL mampu menangani data yang cukup besar perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu *text* mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 database 10.000 tabel dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 *gigabyte* data.

Sublime Text 3

Supono (dalam gunawan 2019:14) "*Sublime Text* merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-*edit* suatu aplikasi. *Sublime Text* mempunyai fitur *plugin* tambahan yang memudahkan *programmer*". *Sublime Text* berjalan di banyak *platform* sistem operasi, termasuk Windows, Linux dan MacOS, serta menggunakan teknologi Python API (*Application Programming Interface*).

Framework Laravel

Menurut (Prakarsa dan Sujarwo, 2021) memberikan pengertian tentang *framework laravel* adalah kerangka kerja yang dibangun dengan basis bahasa pemrograman PHP. *Laravel* memiliki komunitas dan pengguna yang terus berkembang hingga sekarang, *Laravel* sendiri tidak terlepas dari konsep MVC (*Model, View, Controller*) dimana merupakan sebuah konsep modern yang memisahkan bagian tampilan (*front-end*) dan juga bagian pengelolaan data atau biasa disebut *controller (back-end)*.

Web Browser

Menurut Koeswandi yang dikutip oleh Mutmainah (2020) *Web Browser* adalah: program yang dapat berguna dalam menampilkan sebuah halaman dan mencari *World Wide Web (WWW)*. Fungsi *browser* itu sendiri adalah dapat membuat format, menampilkan dan mengambil dokumen. Beberapa Contoh *web browser*

seperti adalah *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*. *web browser* dapat dijalankan di berbagai *platform* baik *UNIX* dan *Windows*. *World Wide Web (WWW)*, dapat berjalan melalui komputer yang terhubung dengan internet.

Pemrograman Berorientasi Objek

Menurut Saepuloh dan Seliwati (2022 :3) memberikan pengertian tentang pemrograman berorientasi objek bahwa: *Objek Oriented Programming (OOP)* adalah teknik pemrograman yang berorientasi kepada objek. Tujuan dari *OOP* diciptakan adalah untuk memudahkan pengembangan program dengan cara mengikuti model-model yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari.

Unified Modeling Language (UML)

Definisi lain menurut Sumiati dkk (2021:80) memberikan definisi mengenai UML yaitu: *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandarisasi sebagai media penulisan cetak biru (*blueprints*) perangkat lunak (*Pressman*). UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun dan mendokumentasikan bagian-bagian tertentu dari suatu sistem dalam perangkat lunak.

Pengembangan perangkat Lunak Waterfall

Fitria dan Rahmania (2020:21) menyimpulkan bahwa, Model air terjun (*Waterfall Model*) adalah pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan metode pengembangan linier dan berurutan. Ini terdiri dari lima hingga tujuh fase, setiap fase didefinisikan oleh tugas dan tujuan yang berbeda, di mana keseluruhan fase menggambarkan siklus hidup perangkat lunak hingga pengirimannya. Setelah fase selesai, langkah pengembangan selanjutnya mengikuti dan hasil dari fase sebelumnya mengalir ke fase berikutnya.

Flowchart

Menurut Indrajani yang dikutip dari Budiman, dkk (2021:2186) menyatakan

bahwa "*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut".

Blackbox Testing

Menurut Latif yang dikutip dari Ningrum, dkk (2019:126) memberi definisi tentang *Blackbox Testing*, yaitu metode *Blackbox Testing* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa memperhatikan detail dari perangkat lunak tersebut. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran terhadap nilai masukan yang sesuai. Tidak ada upaya untuk mengetahui kode program apa yang digunakan.

Beta Testing

Menurut Suandi, dkk., (dalam Masripah dan Ramayanti, 2020:101) "Pengujian Beta merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya dengan penyebaran kuesioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian aplikasi yang dibangun.

METODE

Aplikasi dibuat berdasarkan data yang didapatkan di Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Waterfall*, dan metode pendekatan pemrograman yang digunakan adalah pemrograman berorientasi objek. Sistem yang dibuat berbasis *web*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* dan *beta testing*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua yaitu studi lapangan dan studi pustaka. Pada studi lapangan dilakukan observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumentasi pada tempat penelitian.

Observasi penelitian ini dilakukan penelitian ini dilakukan oleh pengamat secara langsung pada tempat penelitian yaitu Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro mengenai alur pendaftaran santri baru.

Wawancara dilakukan dengan ustadzah Mela Rahmawati, S.Pd. selaku ketua PSB, wawancara ini bermaksud untuk mengetahui informasi kelemahan sistem pendaftaran yang ada pada penerimaan santri baru saat ini.

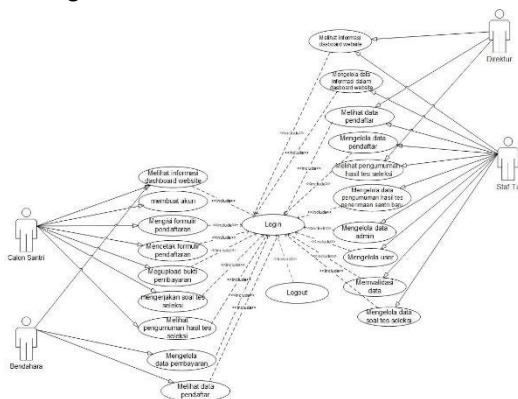
Dokumentasi yaitu mencari profil Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro, sejarah singkat, formulir pendaftaran, data pendaftaran, data siswa, arsip soal, struktur kepengasuhan Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro.

Studi pustaka dalam penelitian ini antara lain adalah tentang definisi rancang bangun, sistem informasi, *website*, bahasa pemrograman PHP, Xampp, MySQL, menggunakan *Framework laravel*, *text editor* menggunakan Sublime Text 3, *web browser* menggunakan Google Chrome, pendekatan pemrograman *Object Oriented Programming (OOP)*, *flowchart*, metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* dan *Blackbox Testing* dan *Beta Testing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Use Case Diagram

Use case diagram pada rancang bangun sistem informasi penerimaan santri baru berbasis *web* terdiri dari 4 actor atau pengguna yaitu: Staf TU, Bendahara, Direktur dan Calon Santri Baru seperti pada gambar 1.



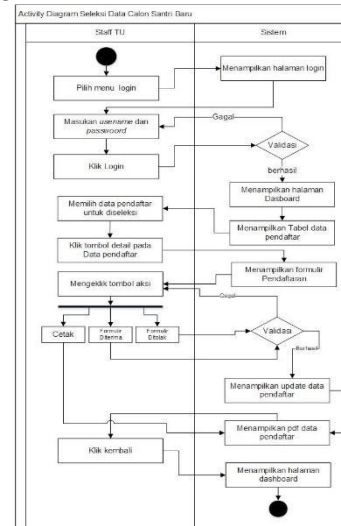
Gambar 1 use case diagram

Activity Diagram

Activity diagram pada sistem informasi penerimaan santri baru pada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro menggambarkan berjalannya suatu sistem.

A. Activity Diagram Seleksi Data Calon Santri Baru

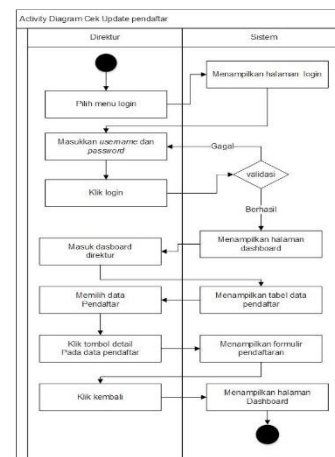
Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (seleksi data calon santri baru) dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Activity Diagram Seleksi

B. Activity Diagram Cek Update Pendaftar

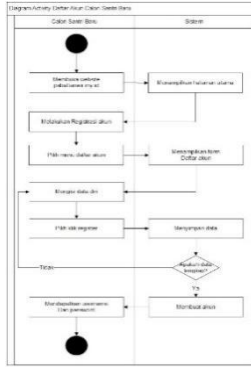
Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (cek update pendaftar) dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Cek Update Pendaftar

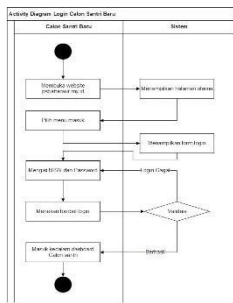
C. Activity Diagram Daftar Akun

Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (daftar akun) dapat dilihat pada gambar 4.



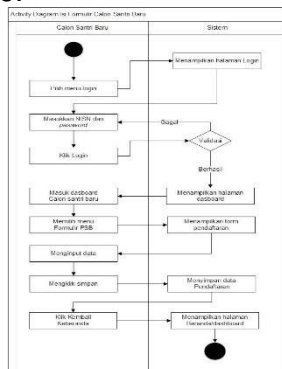
Gambar 4 Activity Diagram Daftar Akun D. Activity Diagram Login

Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (login calon santri baru) dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Activity Diagram Login E. Activity Diagram Isi Formulir

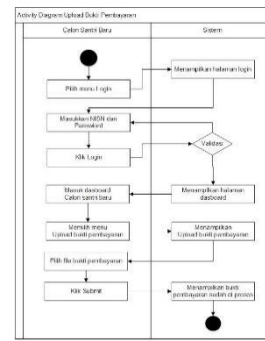
Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (isi formulir pendaftaran) dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Activity Diagram Isi Formulir

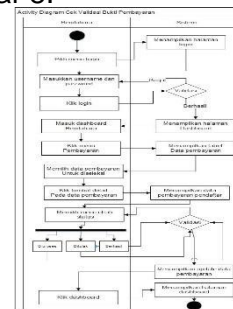
F. Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran

Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (upload bukti pembayaran) dapat dilihat pada gambar 7.



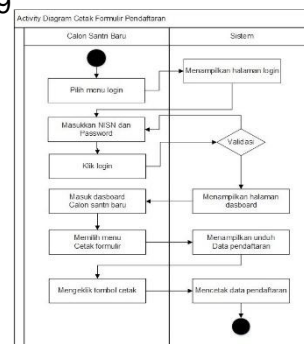
Gambar 7 Activity Diagram Daftar Akun G. Activity Diagram cek Validasi Bukti Pembayaran

Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (cek validasi bukti pembayaran) dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Activity Validasi bukti pembayaran H. Activity Diagram Cetak Formulir

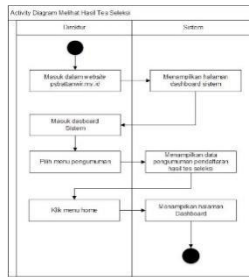
Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (cetak formulir pendaftaran) dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Activity Diagram Cetak Formulir

I. Activity Diagram melihat Hasil Pengumuman

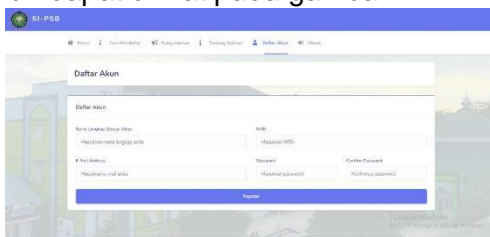
Desain proses interaksi antara pengguna dengan sistem menggunakan *Activity Diagram* (melihat pengumuman hasil tes seleksi) dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Activity Pengumuman Hasil Tes

Tampilan Menu Daftar Akun

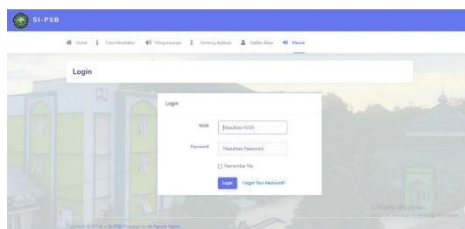
Menu daftar akun merupakan tampilan untuk *user* membuat akun agar dapat *login* kedalam sistem. Tampilan menu daftar akun dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Menu Daftar Akun

Tampilan Menu Login

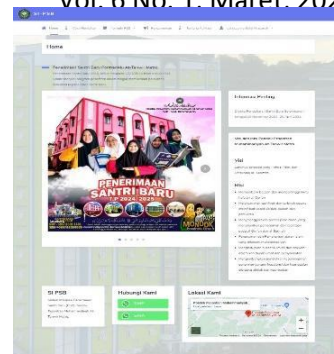
Form menu *login* merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam sistem. Tampilan *form* menu login dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Menu Login

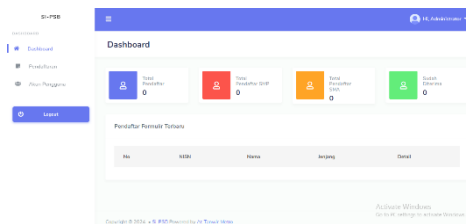
Tampilan Dashboard Calon Santri Baru

Menu *dashboard* calon santri baru merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam sebuah menu yang ada, antara lain menu home, menu cara mendaftar, menu formulir PSB, menu pengumuman, menu tentang aplikasi, menu akun calon santri. Tampilan menu *dashboard* calon santri baru dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Tampilan *Dashboard* Calon Santri Tampilan *Dashboard* Calon Staf TU

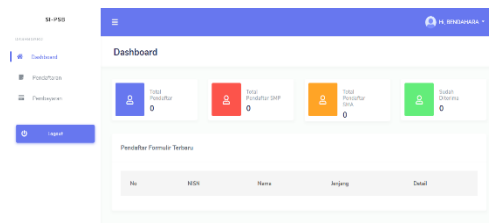
Menu *dashboard* Staf TU merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam sebuah menu yang ada, antara lain menu *dashboard*, menu pendaftaran, menu akun pengguna, *logout*. Tampilan menu *dashboard* Staf TU dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14 Tampilan *Dashboard* Staf TU

Tampilan Dashboard Bendahara

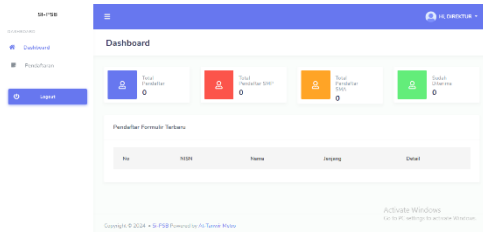
Menu *dashboard* bendahara merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam sebuah menu yang ada, antara lain menu *dashboard*, menu pendaftaran, menu pembayaran, *logout*. Tampilan menu *dashboard* bendahara dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15 Tampilan *Dashboard* Bendahara

Tampilan Dashboard Direktur

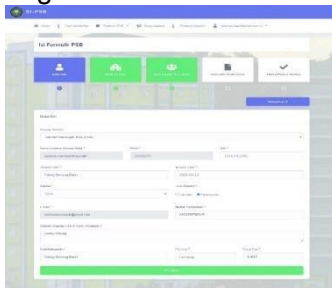
Menu *dashboard* direktur merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam sebuah menu yang ada, antara lain menu *dashboard*, menu pendaftaran, *logout*. Tampilan menu *dashboard* direktur dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Tampilan *Dashboard* Direktur

Tampilan Menu Formulir PSB

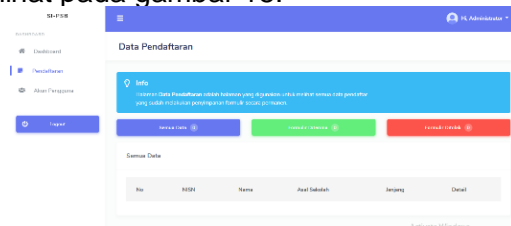
Menu formulir PSB merupakan tampilan menu untuk mengisi data diri calon santri baru. Tampilan menu data diri dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17 Tampilan Menu Formulir

Tampilan Menu Data pendaftar

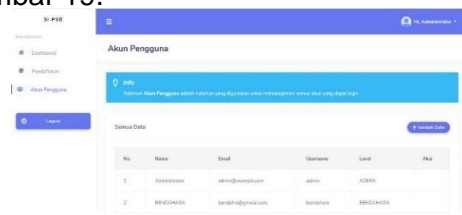
Menu data pendaftaran merupakan tampilan pada menu Staf TU yang berisikan data pendaftar dan merupakan menu untuk menyeleksi data pendaftar. Tampilan menu data pendaftaran dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18 Tampilan Menu Data Pendaftar

Tampilan Menu Akun Pengguna

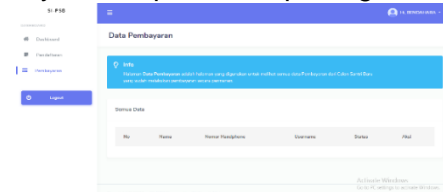
Menu akun pengguna merupakan tampilan pada menu Staf TU yang berisikan data akun yang *login* dalam sistem. Tampilan menu akun pengguna dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19 Tampilan Menu Akun Pengguna

Tampilan Menu Data Pembayaran

Menu data pembayaran merupakan tampilan pada menu bendahara yang berisikan data konfirmasi pembayaran pendaftar. Tampilan menu data pembayaran dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 Tampilan Menu Data Pembayaran
 Tampilan Menu Pengumuman

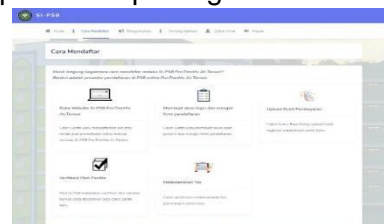
Menu pengumuman merupakan tampilan pada menu yang berisikan data pengumuman pendaftaran calon santri baru. Tampilan menu pengumuman dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21 Tampilan Menu Penumuman

Tampilan Menu Cara Mendaftar

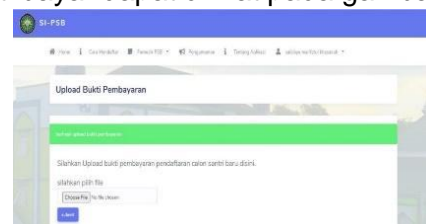
Menu cara mendaftar merupakan tampilan menu yang berisikan informasi prosedur pendaftaran. Tampilan cara mendaftar dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22 Tampilan Menu Cara Mendaftar

Tampilan Menu Upload Bukti Bayar

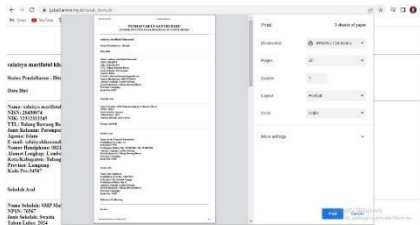
Menu *upload* bukti bayar merupakan tampilan menu yang berisikan *form* untuk *upload* bukti bayar. Tampilan *upload* bukti bayar dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23 Tampilan Menu Upload Bukti Bayar

Tampilan Menu Cetak Formulir

Menu cetak formulir pendaftaran merupakan tampilan menu untuk mencetak dan menyimpan formulir pendaftaran. Tampilan cetak formulir dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24 Tampilan Menu Cetak Formulir

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro penulis merancang sistem informasi penerimaan santri baru berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, Perancangan dimulai dari analisis kebutuhan, perencanaan sistem, perancangan desain *database*, sistem yang dihasilkan dilakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* dan *beta testing*. *Website* sistem informasi penerimaan santri baru pada pondok pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro yang telah dirancang penulis, diharapkan dapat memberikan kelebihan dan manfaat kepada Pondok Pesantren Muhammadiyah At-Tanwir Metro, seperti:

- 1) Dengan adanya sistem informasi penerimaan santri baru, maka proses penerimaan santri baru menjadi lebih mudah dan cepat.
- 2) Dengan adanya sistem informasi penerimaan santri baru, maka pengisian formulir dan penyimpanan berkas persyaratan pendaftaran dapat *di-input* langsung oleh sistem.
- 3) Dengan adanya sistem informasi penerimaan santri baru, maka proses validasi bukti pembayaran pendaftaran dapat dilakukan dengan mudah.
- 4) Dengan adanya sistem informasi penerimaan santri baru, maka proses pengumuman penerimaan santri baru menjadi lebih mudah untuk dijangkau.

REFERENSI

[1] Fajri, Muhammad, Waskita Cahya, dan Filda Angellia. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru." *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)* 2.1 (2021): 11-14.

[2] Mulyanto, Y., & Hamdani, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 2(1), 69-77.

[3] Arifin, N. Y., Kom, S., Kom, M., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Kom, M., ... & Kom, M. (2022). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Batam : Cendikia Mulia Mandiri.

[4] Roza, R., dkk. 2020. Tutorial sistem informasi prediksi jumlah pelanggan menggunakan metode regresi linier berganda berbasis web menggunakan framework codeigniter. Bandung: Kreatif Industri Nusantara. Tersedia dalam Google Books.

[5] Putra, D. W. T., dan Andriani, R. 2019. Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, 7(1), h. 32-39.

[6] Mutmainah, M., & Akbar, D. A. 2020. Perancangan Perbaikan Sistem Informasi Pada Proses Pembuatan Penawaran Suku Cadang Divisi Service Menggunakan Metode Analisis Pieces Dan Pendekatan Terstruktur (Studi Kasus: PT. JK). *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 7(2), 133-142.

[7] Saepuloh, A, M., dan Seliwati. 2022. Perancangan Sistem Informasi Manajemen proyek Dengan Menggunakan Software Nest.Js Berbasis Web Di PT.Mitra Pajakku. *Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)*, 10(1), h. 1-9.

[8] Sumiati, dkk. 2021. Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), h. 79-86.

[9] Hasanah, Fitria Nur dan Rahmania Sri Untari. 2020. "*Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*". Sidoarjo: UMSIDA Press. h(21-23).

[10] Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. 2018. *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Elex Media Komputindo : Jakarta.

[11] Gunawan, R., 2019. *Perancangan Sistem Inventory Barang Berbasis Web Pada Pt.Duta Abadi Primantara*. Skripsi tidak diterbitkan. Tangerang: Teknik Informatika Universitas Raharja.

[12] Prakarsa, A. G., & Sujarwo, A. (2021). Pemanfaatan Vue Js Pada Fitur Pengaturan Tambak Dalam Aplikasi Budi Daya Tambak Jala. *Automata*, 2(1), 1-5.

[13] Budiman, dkk. 2021. Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan(Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), h. 2185-2190.

[14] Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(1), 100-105.

[15] Ningrum, C., F., dkk. 2019. Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), h. 125-130.