Jurnal Teknologi Terpadu

https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt
ISSN : 2477-0043 ISSN ONLINE : 2460-7908

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SLB MUHAMMADIYAH GOLOKAN KECAMATAN SIDAYU)

Galih Wasito Aji[1], Umi Chotijah[2]

[1]Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Gresik
[2]Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Gresik
Kabupaten Gresik, Jawa Timur, Indonesia 61121
gwasitoa@gmail.com, umi.chotijah@umg.ac.id

Abstract

The admission system for new students in special schools, for example, SLB Muhammadiyah Golokan, is still carried out in a general way, where every prospective student and student's guardian needs to come directly to SLB Muhammadiyah Golokan to fill out the registration form. Admission of new students using this manual method makes it difficult for prospective students because it is less efficient, the long process, and the transportation costs are high, especially for special schools, not as much as public schools. From these problems, the authors create an online website-based information system for new student admissions to make it easier for prospective students and guardians to carry out the registration process. This student admission information system has several features: filling out registration forms, uploading data, validating data, and final reports. The method applied to the development of this system is the Waterfall method. The author uses the PHP *programming language and chooses* MySQL*, which is used for the system database. The results of this study are a new student admissions information system based on an online website that makes it easier for student guardians to register their children at SLB Muhammadiyah Golokan without the need to attend directly school.*

Keywords: *Extraordinary school, Information system, New Student Admission,* PHP *Programming, Waterfall*

Abstrak

Sistem penerimaan siswa baru di sekolah luar biasa, misalnya SLB Muhammadiyah Golokan masih dilakukan dengan cara yang umum, dimana setiap calon siswa dan wali siswa perlu datang langsung ke SLB Muhammadiyah Golokan untuk melakukan pengisian formulir pendaftaran. Penerimaan siswa baru dengan cara manual seperti ini mempersulit calon siswa karena kurang efisien, prosesnya lama dan biaya transportasinya lumayan banyak apalagi sekolah luar biasa tidak sebanyak sekolah umum. Dari permasalahan tersebut, penulis membuat sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis website *online* dengan harapan bisa memudahkan calon siswa dan wali untuk melakukan proses pendaftaran. Sistem informasi penerimaan siswa yang dibuat ini memiliki beberapa fitur yaitu mengisi formulir pendaftaran, menggunggah data, melakukan validasi data, dan laporan akhir. Metode yang diterapkan untuk membangun sistem ini adalah metode *Waterfall*. Penulis memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan memilih MySQL yang digunakan untuk *database* sistem. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi penerimaan siswa yang baru berbasis *website online* yang mempermudah wali siswa untuk mendaftarkan anaknya di SLB Muhammadiyah Golokan tanpa perlu hadir langsung di sekolah.

Kata kunci: Pemrogaman PHP, Penerimaan Siswa Baru, Sistem Informasi, Sekolah Luar Biasa, *Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham serta menciptakan manusia yang mampu berfikir kritis. Pendidikan digunakan sebagai suatu cara yang teratur untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik [1]. Pendidikan dilakukan orang dewasa kepada anak berperan penting karena melatih anak agar kelak dapat menyelesaikan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pendidikan dibedakan menjadi formal dan non formal. Pendidikan formal dilakukan dalam sebuah sistem pembejalaran yang dirancang untuk proses belajar mengajar sedangkan pendidikan non formal oleh keluarga atau melalui pengalaman pada kehidupan sehari hari.

Sekolah adalah keluarga kedua untuk siswa yang berperan penting dalam membantu proses perkembangan anak baik

Diterima 22 Juni 2022, Direvisi 11 Juli 2022, Diterima untuk publikasi 15 Juli 2022

perkembangan secara kecerdasan atau emosional,sekolah dapat diartikan juga sebagai lingkungan fisik dengan berbagai perlengkapan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar [2]. Peranan sekolah sangat berpengaruh pada pembentukan karakter dan perilaku sosial siswa. Lingkungan sekolah dibuat sedemikian rupa agar proses belajar mengajar dapat diwujudkan semaksimal mungkin. Semua warga sekolah harus mampu melaksanakan tugas yang sudah diberikan dengan baik agar tujuan pendidikan dapat terpenuhi [2].

Penerimaan Siswa Baru (PSB) merupakan kegiatan yang dilakukan setiap tahun di instansi pendidikan negeri ataupun swasta. SLB Muhammadiyah Golokan adalah instansi pendidikan swasta yang berada Jalan Raya Golokan No.16 Desa Golokan, Kec. Sidayu, Kab. Gresik. Proses penerimaan siswa baru di SLB Muhammadiyah Golokan masih dilakukan dengan cara pada umumnya, yaitu calon siswa dan walinya hadir langsung di sekolah untuk mengisi formulir pendaftaran.

Kegiatan penerimaan siswa baru seperti ini kurang efektif dan efisien. Formulir pendaftaran dan dokumen lain yang diperlukan calon siswa harus di tulis ulang oleh staf sekolah sebagai arsip. Banyaknya dokumen yang harus di arsip oleh staf ini memungkinkan terjadinya kesalahan dan mempersulit jika ingin mengambil data Kembali. Arsip dalam bentuk *hardfile* lebih mudah rusak dan hilang, tentunya hal itu akan menyulitkan staf sekolah untuk mengambil data yang dibutuhkan. Dalam menjalankan kegiatan setiap lembaga pendidikan terutama sekolah seringkali mengalami masalah. Baik masalah yang sederhana, kompleks, atau bahkan krusial semua masalah itu harus dapat segera ditangani dengan tepat dan akurat agar cepat terselesaikan.

Untuk meningkatkan pelayanan sekolah saat penerimaan siswa baru dibutuhkan sistem yang dapat menjalankan proses tersebut dengan baik dan dapat diakses dimana saja. Penulis memilih website sebagai solusi untuk permasalahan ini. *Website* merupakan pilihan yang tepat karena dapat diakes dimana saja oleh wali siswa ataupun staf sekolah. Metodologi pengembangan yang tepat untuk penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metodologi *waterfall* merupakan metodologi pengembangan *software* yang dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahapan pengembangan yang dibutuhkan, metode ini lebih terstruktur dan lebih mudah dalam proses pengembangan sistemnya [3].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Data

Penulis memilih metode pengumpulan data dan berkas sebagai berikut :

2.1.1. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati bagaimana proses kerja di sekolah terutama kegiatan yang berhubungan dengan penelitian. Pengamatan langsung ini dilakukan di SLB Muhammadiyah Golokan khusunya pada bagian akademik sekolah dan bagian kesiswaan.

2.1.2. Wawancara

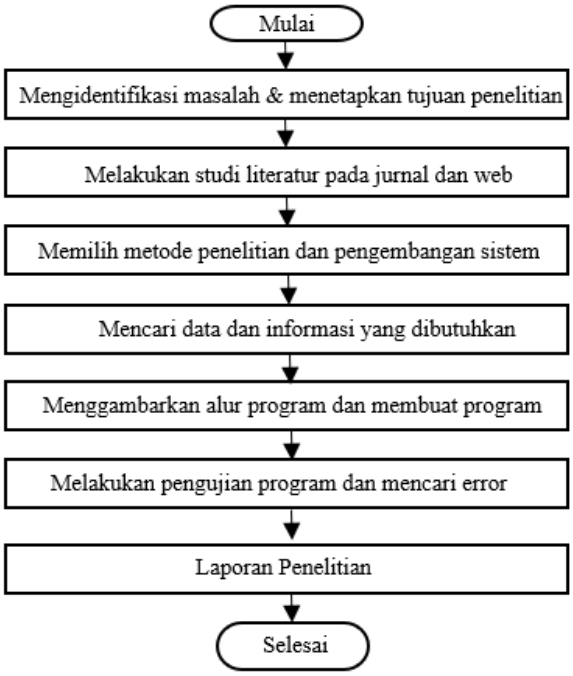
Terkait dengan penelitian, penulis melakukan wawancara dengan pihak sekolah dan wali siswa yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang kompleks sebagai bahan pembangunan sistem.

2.1.3. Studi Literatur

Dalam penelitian ini untuk mendapat informasi yang sesuai, penulis mencari referensi dengan membaca jurnal tentang sistem informasi, sistem penerimaan siswa baru, bahasa pemrogaman PHP dan *database* MySQL.

2.2 Tahapan penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

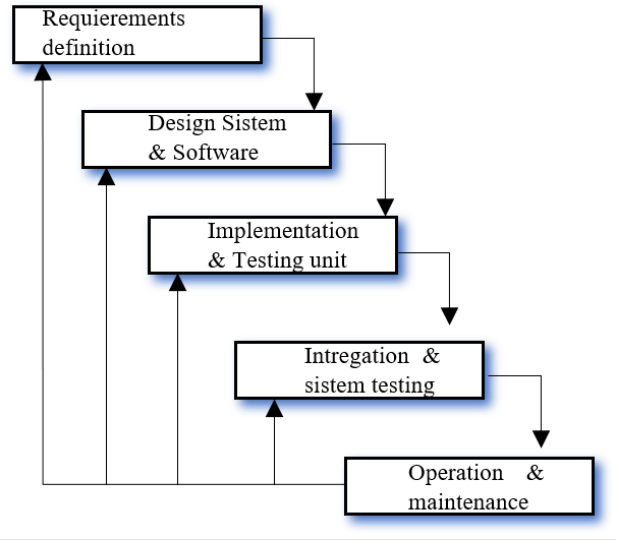


Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian diawali dengan membuat protokol penelitian yang dijadikan pedoman untuk penelitian ini. Diawali dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan menetapkan tujuan atau hasil yang diharapkan. Selanjutnya melakukan studi literatur di beberapa web dan jurnal untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Tahap selanjutnya adalah menetapkan metode yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan sistem. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data yang digunakan untuk membuat gambaran sistem agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Setelah mendapatkan data yang diinginkan kemudian penulis membuat program seperti gambaran yang ditentukan oleh pihak sekolah. Agar lebih mudah memahami, program diimplementasikan menggunakan model *UML*. Penulis membuat program

dibuat sesuai dengan hasil rancangan alur yang sudah ditentukan. Selanjutnya dilakukan pengujian program untuk memastikan bahwa program sesuai dengan rancangan dan tidak ada kesalahan yang merugikan sekolah.

2.3 Model Pengembangan Sistem



Gambar 2. Metode *Waterfall*

Penulis memilih metode *waterfall* sebagai metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini. Dengan sistem pengembangan yang sekuensial dan sistematis metode *waterfall* sangat tepat untuk diterapkan pada sistem penerimaan siswa yang baru [4]. Jika pengembangan sistem relatif kecil dan penggunaan sumber daya sedikit metode *waterfall* adalah pilihan yang terbaik. Beberapa tahapan pada metode *waterfall* diantara lain adalah sebagai berikut [5]:

1. *Requierements Analysis and Definition*
   Hasil konsultasi pengguna ditetapkan sebagai layanan sistem, kendala dan tujuan yang kemudian di gambarkan secara detail sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and Software Design*
   Merupakan tahapan perancangan sistem yang menempatkan beberapa kebutuhan sistem yaitu *hardware* dan *software* dengan merancang arsitektur sistem secara detail dan lengkap. Perancangan s*oftware* dilakukan melalui proses identifikasi dan ilustrasi sistem dan hubungan komponen yang terkait.

3. *Implementation and Unit Testing*
   Tahap ini, perancangan *software* di implementasikan menjadi serangkaian program atau unit program. Pengujian dilakukan dengan memverifikasi bahwa setiap unit harus memenuhi spesifikasi yang diperlukan.

4. *Integration and* Sistem *Testing*
   Unit program digabung dan diuji dengan unit program lainya dan dijadikan sebuah sistem yang kompleks. Testing sistem dilakukan untuk memastikan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak akan diberikan ke *customer*.

5. *Operation and Maintenance*
   Merupakan tahapan paling panjang pada metode *waterfall*. *Maintenance* melibatkan pembetulan yang tidak ada pada 4 tahap di atas, memperbaiki implementasi di bagian sistem dan meningkatkan kinerja sistem agar berfungsi sesuai dengan kebutuhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar perancangan sistem adalah hasil analisa kebutuhan sistem yang dilakukan oleh peneliti atau penulis dan sekolah. Peneliti mengimplemenasikan ke dalam sebuah program dengan bahasa pemrogaman PHP dan memanfaatkan MySQL sebagai *database*. Program yang sudah selesai dibuat selanjutnya akan diuji, untuk memastikan tidak ada kesalahan atau *error* pada program dan mengecek apakah program sesuai dengan kebutuhan sekolah atau tidak.

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Penulis melakukan analisis kebutuhan sistem dari segi perangkat dan segi fungsional. Berikut hasil analisis kebutuhan yang dilakukan:

3.1.1 Kebutuhan perangkat

Kebutuhan minimal yang diperlukan untuk menjalankan sistem:

1. Perangkat keras (*hardware)*
   a. CPU : Intel Core 1,6 Ghz /AMD Dual-core 2,0 Ghz
   b. RAM : 4 Gb
   c. Hardisk : 30 Gb
2. Perangkat lunak (*software*)
   a. OS Windows 8/10/11
   b. Browser
   c. *Code Editor* (Notepad++, VS code)
   d. Xampp

3.1.2. Kebutuhan fungsional

Memiliki arti bahwa layanan diberikan sistem harus sesuai dengan rancangan agar dapat bereaksi terhadap masukan tertentu dan pada situasi tertentu dengan tepat.Fungsi dan fitur sistem yang dikembangkan harus dapat di ilustrasikan dengan tepatoleh kebutuhan fungsional [6].

Terdapat dua aktor pada sistem ini yaitu admin (staf sekolah) dan calon siswa (atau wali siswa).Syarat fungsional untuk admin adalah *login*, verifikasi data calon siswa, pengelolaan data siswa (seperti tambah, edit, *update*, *delete* pengguna) dan pengelolaan data kelulusan. Sedangkan, untuk calon siswa adalah daftar, *login*, memasukan data profil, mengunggah berkas terkait, serta melihat pengumuman dan daftar ulang.

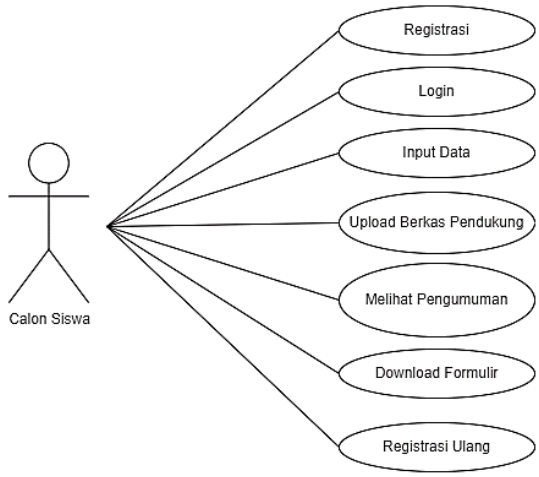
3.2 Perancangan Sistem

Setelah menentukan metode pengembangan sistem dan telah melakukan analisa kebutuhan sistem penulis membangun program dengan bahasa pemrograman PHP, yang diawali dengan pembuatan diagram-diagram yang bersangkutan dengan sistem.

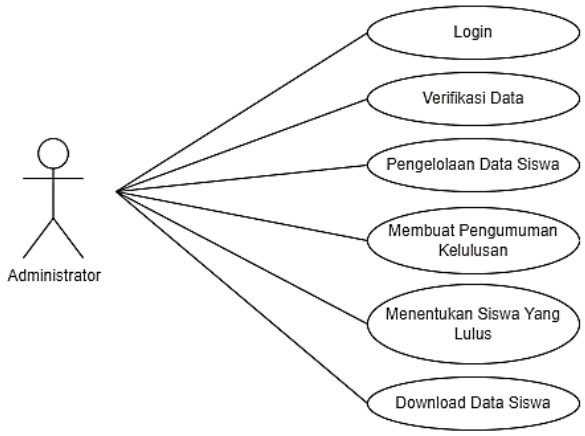
3.2.1. *Use Case Diagram*

Pada dasarnya berfungsi sebagai diagram yang berkerja dengan cara mendiskripsikan interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai. *Use case diagram* terdiri dari aktor dan interaksi yang dilakukan [7].

Ada 2 aktor yaitu administrator dan calon siswa pada sistem ini. Untuk memperjelas proses interaksi yang terjadi berikut gambaran *use case* diagram.



Gambar 3. *Use Case Diagram* Calon Siswa



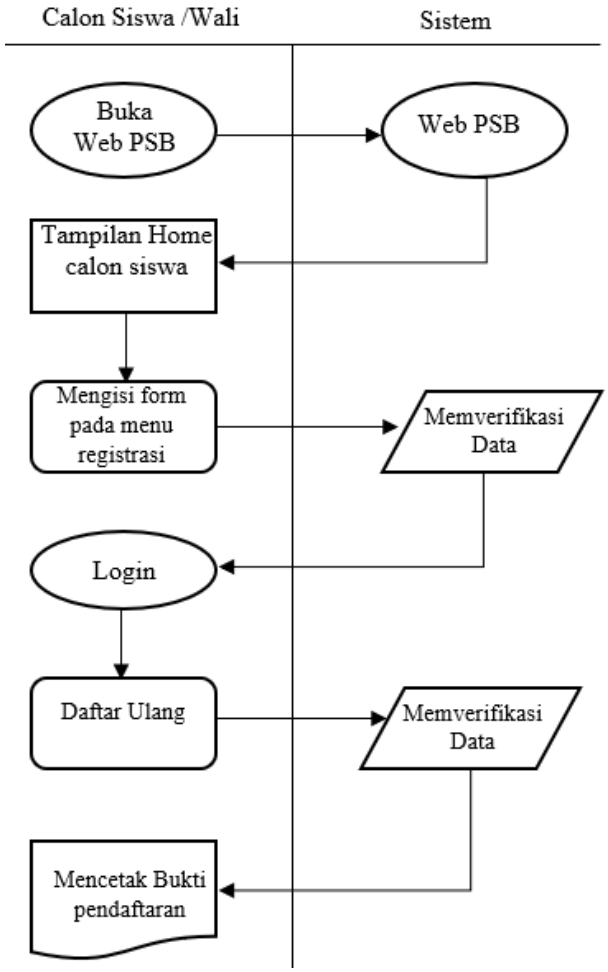
Gambar 4. *Use Case Diagram* Administrator

Pada Gambar 3, seorang aktor yaitu calon siswa dapat melakukan tindakan pada sistem yaitu melakukan registrasi, *login*, memasukan data, mengunggah berkas, melihat pengumuman, mengunduh (*download)* formulir dan registrasi ulang. Pada Gambar 4 *use case* untuk admin, seorang admin dapat melakukan tindakan pada sistem yaitu *login* sistem, melakukan verifikasi data, mengelola data siswa, membuat pengumuman kelulusan, menentukan siswa yang lulus dan mengunduh data siswa.

3.2.2. *Flow Chart*

Flow chart merupakan simbol representasi dari suatu algoritma, prosedur, cara, metode yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah, *flow chart* berfungsi untuk menguji bagian yang terlewatkan dalam analisa masalah. *Flow chart* berfungsi sebagai media komunikasi antara pemrograman yang berkerja dalam tim [8].

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan, untuk meningkatkan pelayanan di penulis telah merancang usulan sistem baru dengan *flowchart* sebagai berikut :



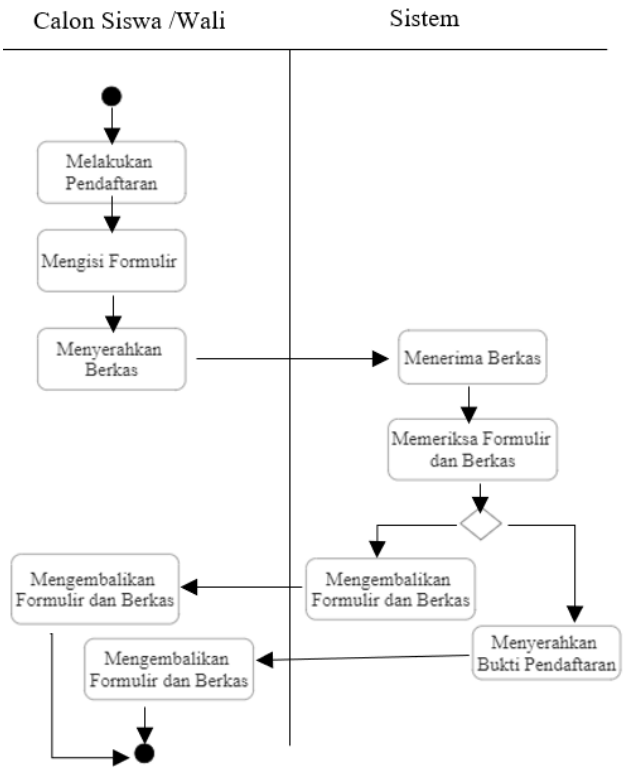
Gambar 5. *Flow Chart*

Pada Gambar 5 yaitu *flow chart* sistem yang diusulkan penulis. Calon siswa/wali membuka *website* PSB lalu sistem menampilkan tampilan *home* calon siswa. Selanjutnya calon siswa harus mengisi formulir registrasi pada menu registrasi dan akan diverifikasi oleh sistem dimana admin yang akan memverifikasi. Jika sudah terverifikasi calon siswa diarahkan untuk *login* dan melakukan daftar ulang pada sistem. Lalu admin akan memverifikasi data lagi. Setelah data terverifikasi siswa akan diarahkan untuk mencetak bukti pendaftaran.

3.2.3. *Activity Diagram*

Activity diagram diartikan sebagai sebuah metode atau cara untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis ,alur kerja di banyak kasus. Pada penerapanya *activity* diagram dibuat untuk menganalisa perilaku dengan *use case* yang lebih lengkap dan menunjukan interaksi yang terjadi. *Activity diagram* juga digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks yaitu dengan membuat ilustrasi hubungan antar *use case* [9]. *Activity diagram* juga dapat diartikan sebagai permodelan yang dilakukan pada sistem dengan tujuan untuk menggambarkan aktivitas sistem yang berjalan. *Activity diagram* memberikan penjelasan aktivitas program tanpa memperhatikan kodingan atau *source code* program untuk memberikan gambaran awal bagaimana sistem atau program tersebut berjalan [10]. Jadi pembuat sistem (*developer)* dapat menjelaskan kepada klien atau konsumen alur sistem atau program yang dibuat secara detail tanpa harus menjelaskan *source code* sistemnya.

Berikut *activity diagram* yang dirancang untuk SLB Muhammadiyah Golokan:

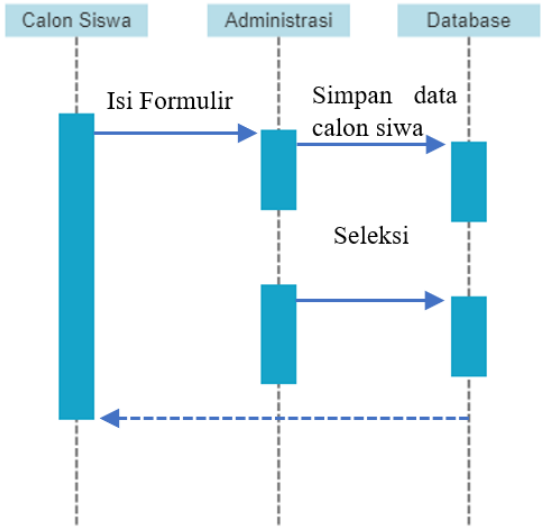


Gambar 6. *Activity Diagram*

Pada Gambar 6, calon siswa/wali melakukan pendaftaran dengan cara masuk ke *website* untuk mengisi formulir lalu menyerahkan berkas berkas yang bersangkutan. Sistem akan menerima berkas tersebut dan admin akan memeriksa berkas. Setelah pemeriksaan selesai admin akan mengembalikan formulir dan berkas serta menyerah bukti pembayaran kepada calon siswa/wali.

3.2.4. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram merupakan diagram yang menjelaskan alur proses dari setiap *use case* yang sudah dirancang [11]. *Sequence* pada sistem penerimaan siswa baru SLB Muhammadiyah Golokan dilakukan oleh calon siswa atau walinya dengan cara mengisi formulir pendaftaran pada *website*. Jika sudah melalukan pendaftaran admin (staf sekolah) akan melakukan pengecekan data, lalu akan menyeleksi apakah calon siswa tersebut lolos atau tidak. Selanjutnya sistem akan menampilkan informasi terkait hasil pendaftaran pada website. Berikut Gambar 7 adalah rancangan *sequence* diagram untuk yang sudah dijelaskan penulis untuk SLB Muhammadiyah Golokan:



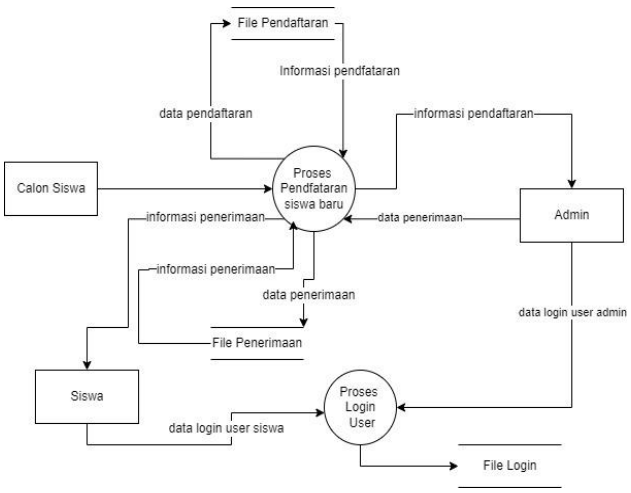
Gambar 7. *Sequence Diagram*

3.2.5. *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow diagram adalah gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada *hardware*, *software*, data *structure* dan organisasi file. DFD sangat penting bagi pengguna baru di bidang komputer karena memudahkan pengguna untuk mengerti alur kerja sistem yang sedang dibangun [12]. Berikut DFD yang dirancang penulis untuk SLB Muhammadiyah Golokan :

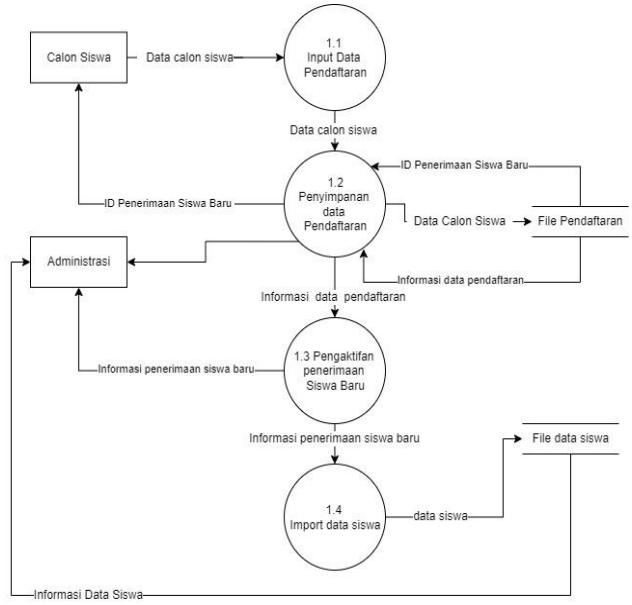
1. *DFD* level 1

Pada Gambar 8 yaitu *DFD* level 1, admin melakukan *login* untuk melihat data calon siswa selanjutnya calon siswa melakukan pendaftaran dengan mengisi data yang nantinya akan disimpan dalam bentuk file pendaftaran dan admin akan memverifikasi data tersebut. Setelah itu data akan tersimpan pada file penerimaan, data ini akan diinformasikan ke calon siswa. Calon siswa yang di nyatakan lolos akan diberikan data username sistem untuk *login* pada sistem dan data *login* tersebut akan tersimpan pada file *login*.



Gambar 8. *Data Flow Diagram* level 1

2. *DFD* level 2



Gambar 9. *Data flow Diagram* Level 2

Pada Gambar 9 yaitu *DFD* level 2, proses yang dilaukan lebih detail dari *DFD* level 1. Calon siswa memasukan data pendaftaran dan akan dilakukan proses penyimpanan oleh sistem pada file pendaftaran. Setelah memasukan data calon siswa akan mendapatkan id penerimaan siswa baru. Data pendaftaran akan diverifikasi oleh admin dan admin akan mengaktifkan id calon siswa. Setelah itu data penerimaan siswa baru akan diimport ke file data siswa. Admin dapat mengecek ulang data siswa ini pada file data siswa.

3.2.6. Diagram *Context*

Diagram *context* merupakan diagram yang berisi dari suatu proses pada sistem yang mengilustrasikan ruang lingkup sistem tersebut. Diagram *context* adalah level tertingi dari DFD yang berfungsi menggambarkan semua input kedalam sistem dan output dari sistem yang memberikan gambaran sistem secara lengkap.

Karena tidak memuat penyimpanan data, diagram *context* merupakan diagram paling sederhana dibanding diagram lainya [13].

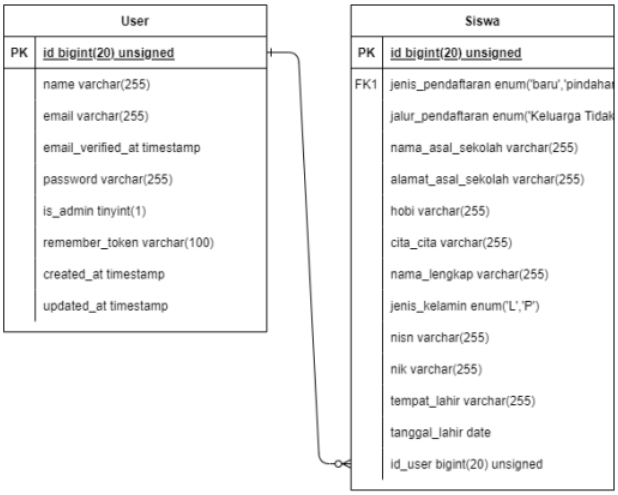
Berikut diagram *context* yang dirancang penulis untuk SLB Muhammadiyah Golokan :

Gambar 10. *Context Diagram*

Pada Gambar 10 yaitu diagram konteks, Calon siswa mengisi formulir pendaftaran pada Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru. Laporan akan diterima dan diverifikasi oleh admin. Setelah diverifikasi data siswa yang diterima akan ditampilkan oleh sistem. Calon siswa yang diterima akan mendapatkan informasi penerimaan dan data *login* dari sistem.

3.2.7. *Entity Relationship* Diagram *(ERD)*

Dasar pembuatan *ERD* adalah asumsi bahwa dunia nyata terdiri dari objek dasar yang disebut entitas dan hubunganya. Secara skematik *database* dapat digambarkan dengan *ERD* yang memiliki 3 komponen utama, yaitu: entitas, atribut, dan relasi [14]. Berikut *ERD* yang dirancang penulis untuk SLB Muhammadiyah Golokan:



Gambar 11. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Pada *ERD* di Gambar 11, dapat dilihat bahwa seorang *user*/ admin dapat terhubung dengan banyak siswa. Arti terhubung disini adalah mengelola (seorang admin dapat mengelola lebih dari satu data siswa). Sedangkan, siswa hanya dapat terhubung kepada satu admin. Hubungan admin ke siswa adalah *one to many* dan hubungan siswa ke admin *many to one*.

3.3 Tampilan Sistem

Pertama kali user mengakses *website* akan tampil halaman utama. Terdapat juga halaman *login* untuk siswa dan

admin.Selain itu terdapat halaman admin untuk mengelola data siswa .Berikut tampilan sistem yang dirancang penulis untuk SLB Muhammadiyah Golokan:

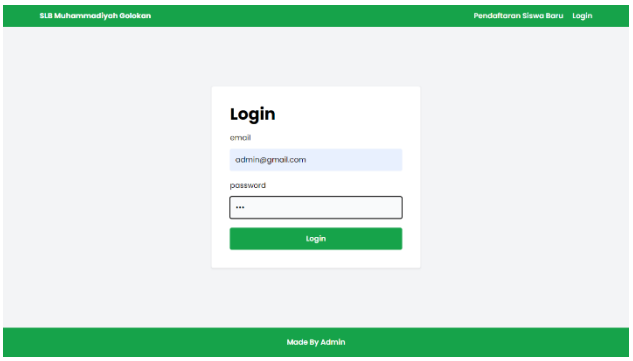
3.3.1. Halaman utama

Gambar 12 menunjukkan halaman utama yang merupakan halaman yang ditampilkan saat *user* pertama kali masuk *website*, terdapat deskripsi singkat yang berkaitan dengan SLB Muhammadiyah Golokan. Pendaftaran dilakukan calon siswa dengan cara mengklik menu pendaftaran siswa baru, lalu calon siswa akan diarahkan ke formulir pendaftaran. Informasi yang diperlukan wajib disii calon siswa pada proses pendaftaran.

Gambar 12. Halaman Utama

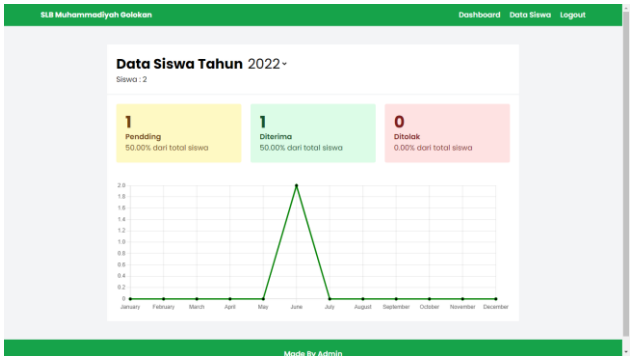
Pada Gambar 13 terdapat menu *login* untuk admin dan siswa.

3.3.2. Halaman admin

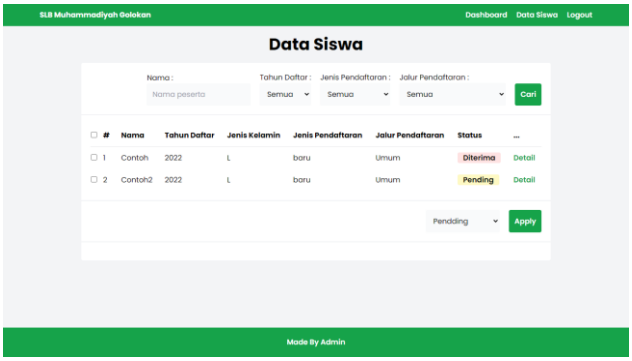


Gambar 13. Halaman *Login* Untuk admin

Setelah mengklik *login* admin akan diarahkan ke halaman data siswa. Pada halaman ini disajikan grafik penerimaan siswa dari tahun ke tahun seperti yang ada pada Gambar 14 berikut.

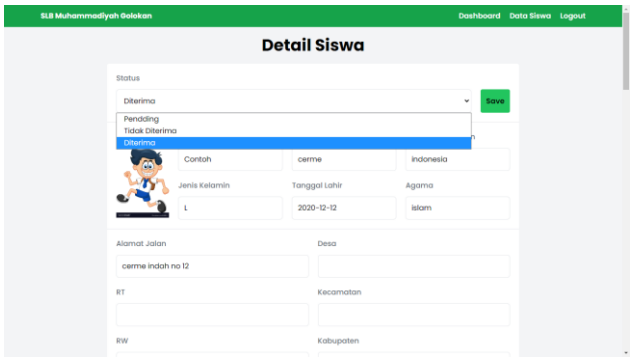


Gambar 14. Halaman Data Siswa



Gambar 15. Halaman Admin

Pada Gambar 15 halaman admin, dengan klik detail Admin dapat memverifikasi data calon siswa dan dapat memutuskan calon siswa ini lolos atau tidak.



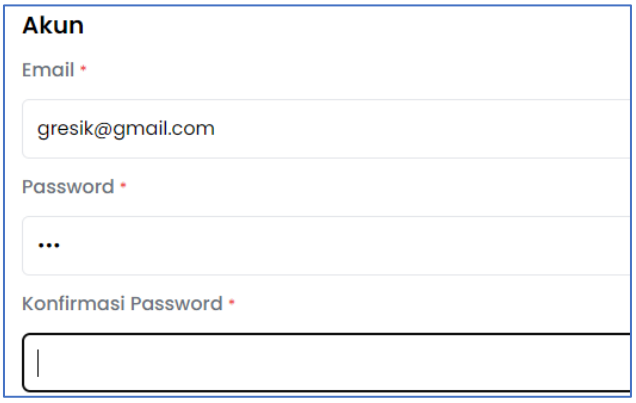
Gambar 16. Halaman verifikasi

Pada Gambar 16, Admin dapat menentukan status siswa apakah akan diterima di-*pending* atau tidak diterima. Setelah itu admin klik tombol *save* untuk menyimpan status siswa.

3.3.3. Halaman daftar dan *login* siswa

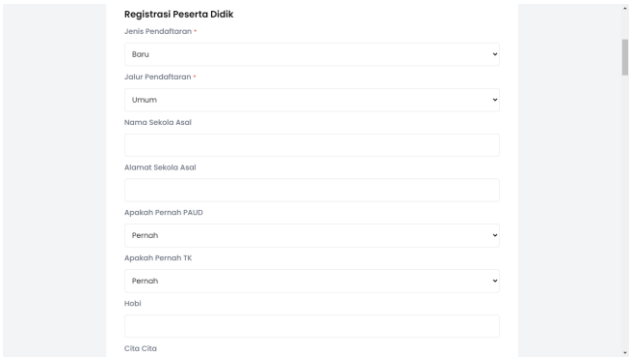
Gambar 17. Halaman Form Pendafaran

Gambar 17 adalah gambar halaman yang akan ditampilkan saat calon siswa telah mengklik menu Pendaftaran Siswa Baru. Pada halaman ini calon siswa harus mengisi data-data yang diperlukan. Seperti data akun sistem, data pendaftaran dan data pribadi dengan detail form seperti di bawah :



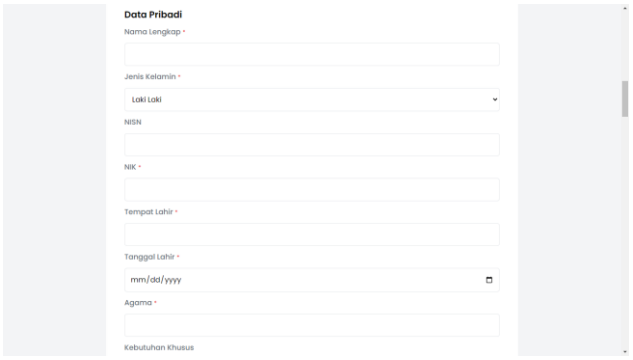
Gambar 18. Form Pengisian Data Akun

Pada Gambar 18, yaitu form pengisian data akun. Calon siswa diwajibkan mengisi email, password dan konfirmasi password.



Gambar 19. Form Pengisian Data Registrasi

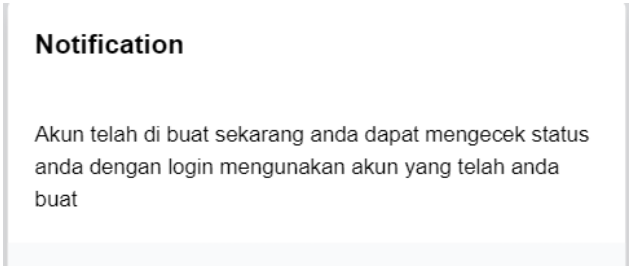
Pada Gambar 19 form pengisian data registrasi, calon siswa harus memasukan data jenis pendaftaran dan jalur pendaftaran. Ada beberapa kolom yang boleh dikosongkan seperti alamat dan nama sekolah asal.



Gambar 20. Form Pengisian Data Pribadi

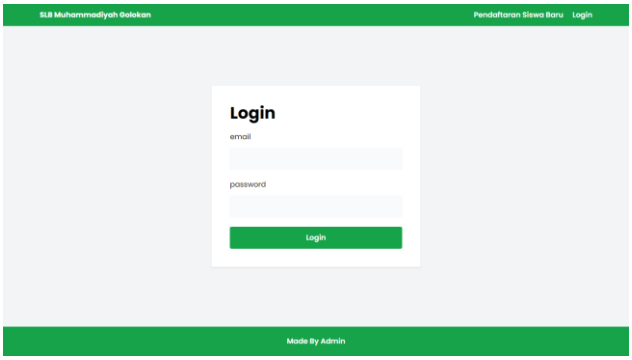
Pada Gambar 20 form pengisian data pribadi, Calon siswa harus memasukan semua data yang diperlukan pada kolom. Kolom yang memiliki tanda bintang(*) adalah kolom yang tidak boleh dikosongkan. Setelah mengisi semua data yang diperlukan calon siswa harus mencentang form pernyataan seperti pada Gambar 21. Setelah mencentang klik daftar dan akan muncul notifikasi pendaftaran yang dapat dilihat pada Gambar 22.

Gambar 21. Form Pernyataan



Gambar 22. Notifikasi Penerimaan

Setelah muncul notifikasi calon siswa bisa *login* menggunakan akun yang sudah dibuat tadi :

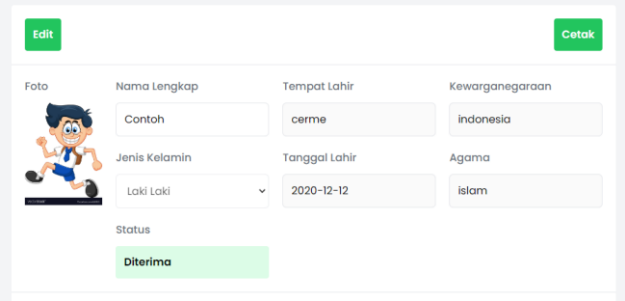


Gambar 23. Halaman *Login* Siswa

Pada Gambar 23, calon siswa yang sudah mendapatkan notifikasi penerimaan harus memasukan data sesuai dengan data akun yang dibuat tadi.

3.3.4. Halaman Utama Calon Siswa

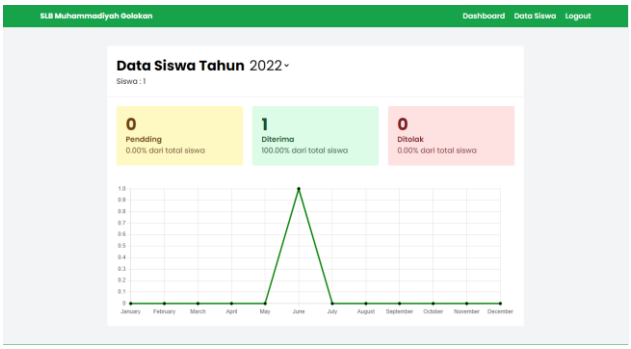
Selanjutnya pada Gambar 24, calon siswa bisa mengakses halaman utama siswa yang telah disediakan menu Data Diri untuk pengelolaan data seperti mengedit data, melihat status pendaftaran (jika admin sudah memverifikasi seperti yang ditampilkan pada Gambar 16) dan mengunduh (*download)* formulir untuk dicetak.



Gambar 24. Halaman Utama Calon Siswa

3.3.5. Halaman Data Siswa

Untuk mengakses halaman data siswa, *user* harus *login* sebagai administrator di halaman *login*. Selanjutnya admin diarahkan ke halaman data siswa.



Gambar 25. Halaman Data Siswa

Pada Gambar 25 yaitu halaman data siswa. Di halaman ini admin dapat mengelola data siswa dan melihat status kelulusan dari siswa. Halaman tersebut adalah halaman yang hanya bisa diakses oleh admin untuk melihat data pendaftaran siswa dari tahun ke tahun.

4. KESIMPULAN

Penulis mengambil kesimpulan berdasarkan penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan sistem informasi penerimaan siswa baru sudah selesai di bangun sesuai dengan kebutuhan dan berhasil memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah penerimaan siswa di SLB Muhammadiyah Golokan.
2. Sistem informasi penerimaan siswa yang baik akan meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan data di SLB Muhammadiyah Golokan dan mempermudah calon siswa untuk melakukan proses pendaftaran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Inri Novita Dwianti, Rekha Ratri Julianti , Ega Trisna Rahayu, “Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* vol. 7, no. 4, pp. 675-680, 2005.

[2] Nunu Nurfirdaus, Nursiti Hodijah, “Studi Tentang Peran Lingkungan Sekolah dan Pembentukan Perilaku Sosial Siswa SDN 3 Cisantana,” *Jurnal Ilmiah Educater*, vol. 4, no. 2, pp. 113-129, Desember 2018.

[3] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi, Yogyakarta: Andi Offset, 2012.

[4] Kurniawati, Mohammad Badrul, “Penerapan Metode Waterfall Untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang,” *Jurnal PROSISKO,* vol. 8, no. 2, pp. 47-52, September 2021.

[5] G. W. Sasmito, “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT),* vol. Vol. 2, no. 1, pp. 6-12, Januari 2017.

[6] Mia Melinda,Rohmat Indra Borman,Erliyan Redy Susanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran),” *Jurnal TEKNO KOMPAK,* vol. 11, no. 1, pp. 1-4, 2017.

[7] T. B. Kurniawan, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafetaria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan MySQL,” *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. 2, pp. 192-206, 2020.

[8] Santoso, Radna Nurmalina, “Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut),” *Jurnal Integrasi*, vol. 9, no. 1, pp. 84-91, April 2017.

[9] Anisah, Kuswaya, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pengeluaran, Penggunaan Bahan dan Hutang Dalam Pelaksanaan Proyek pada PT BANAMBA PUTRATAMA,” *Jurnal SIMETRIS,* vol. 8, no. No 2, pp. 507-518, November 2017.

[10] Hamid Kurniawan, Widya Apriliah, Dede Firmansyah, Ilham Kurniawan, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian pada SMK Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi,* vol. 14, no. 4, pp. 159-169, Januari 2020.

[11] A. N. Rachman, "Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark," *Jurnal Siliwangi,* vol. 4, no. 2, pp. 87-92, 2018.

[12] D. Sukrianto, "Penerapan Teknologi Barcode Pada Pengolahan Data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)," *Jurnal Intra-Tech,* vol. 1, no. 2, pp. 18-27, Oktober 2017.

[13] Hawariy Amiinul Ummah, Imam Sodikin, Joko Susetyo, "Perancangan Sistem Informasi Rental & Inventaris Alat Multimedia Berbasis Web Menggunakan Metode Customer Relationship Management," *Jurnal REKAVASI,* vol. 7, no. 2, pp. 15-24, Desember 2019.

[14] M Haidar Bagir,ramantiyo Eko Putro, "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha," *Jurnal Media Teknik & Sistem Industri,* vol. 2, no. 1, pp. 20-29, 2018.