

---

## Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Event (Studi Kasus PT. Sela Kontes Produksi)

Didiary Shandy Setiyawan<sup>1</sup>, Umi Chotijah<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas

Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61121

e-mail: [Didiary123@gmail.com](mailto:Didiary123@gmail.com), [umi.chotijah@umg.ac.id](mailto:umi.chotijah@umg.ac.id)\*

*Submitted Date : 27 April 2023*

*Accepted Date : 30 April 2023*

---

**Abstrak** - PT. Sela Kontes Produksi adalah perusahaan yg beroperasi di bidang Event Organizer serta memiliki Staff Admin yang merupakan inti dari berlangsungnya event dari kegiatan perusahaan. Proses pendataan dari pendaftaran calon peserta baru harus mempunyai penginputan serta proses yg akurat dan cepat agar mendapatkan input secara baik. Tujuan dari rancangan pembangunan sistem pendafataran calon peserta baru pada PT. Sela Kontes Produksi untuk mempermudah dalam administrasi pendataan pada pendaftaran calon peserta baru. Metode penelitian yang dipergunakan dalam rancangan pembangunan sistem ini merupakan studi langsung di lapangan dengan unsur secara pengamatan atau observasi untuk memperoleh informasi dengan akurat serta tepat di lapangan. Penulisan ini menerapkan desain waterfall pada rancangan pembangunan sistem informasi, metode waterfall sendiri merupakan sebuah metode yg menggambarkan sebuah rancangan System Development Life Cycle (SDLC), yg pada penataannya melakukan analisis dari sistem, desain, pengkodean program, dan pengujian hasil. Rancangan pembangunan sistem pendaftaran calon peserta baru pada event di PT. Sela Kontes Produksi mengambil bahasa pemrograman PHP sebagai bahasa dasar dan menggunakan database MySQL sebagai database server. Penulis mengeluarkan kesimpulan bahwa dengan merancang sistem informasi dapat menginput data pendaftar akan lebih mudah. Pada pengujian sistem informasi ternyata rancangan ini dapat mempermudah dan memenuhi kebutuhan staff admin dalam pengelolaan seluruh data pendaftar calon peserta secara efisien serta efektif.

*Kata kunci: Sistem Informasi, Rancangan Pembangunan, Waterfall, SDLC*

**Abstract** - PT. Sela Contest Production is a company that operates in the field of Event Organizer and has Admin Staff who are the core of the company's activities. The data collection process for registering new prospective participants must have accurate and fast input and processing in order to get good input. The purpose of the design of the registration system for prospective new participants at PT. Interrupt the Production Contest to facilitate the administration of data collection on the registration of new prospective participants. The research method used in the design of this system development is a direct study in the field with elements of observation or observation to obtain accurate and precise information in the field. This writing applies the waterfall design to information system development design, the waterfall method itself is a method that describes a System Development Life Cycle (SDLC) design, which in its arrangement performs system analysis, system design, system coding, and system testing. The design for the development of a registration system for prospective new participants at events at PT. During the Production Contest, the PHP programming language is used as the basic language and uses the MySQL database as the database server. The author draws the conclusion that by designing an information system it will be easier to input registrant data. In testing the information system, it turns out that this design can simplify and fulfill the needs of admin staff in managing all applicant data efficiently and effectively.

*Keywords: Information System, Development Plan, Waterfall, SDLC*

---

### 1. Pendahuluan

Pertumbuhan informasi teknologi saat ini begitu pesat yg dimana kebutuhan akan informasi serta pengolahan banyak aspek kehidupan manusia terkait dengan data. Pada kemajuan teknologi yg sangat pesat begitu berpengaruh untuk seluruh aspek kehidupan yg khususnya penyediaan informasi bagi sebuah instansi perusahaan yg memerlukan sebuah sistem pengolahan data yang begitu efektif, akurat dan terkomputerisasi. Untuk meningkatkan efektifitas, produktifitas serta efisiensi dalam sebuah instansi perusahaan untuk menanggapi permasalahan manajemen khususnya untuk perusahaan memberikan pelayanan kepada calon peserta baru pada PT. Sela Kontes Produksi. Dengan itu penulis membangun rancangan program yang terkomputerisasi dimana calon peserta dan staff admin perusahaan dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara online, tanpa terikat oleh waktu dan tempat tertentu. Perancangan informasi

seputar akan ditampilkan oleh sistem informasi yang berbasis web ini mengenai pendaftaran serta syarat dan ketentuan pada saat event berlangsung. Pengelolaan sistem informasi pendaftaran calon peserta baru PT. Sela Kontes Produksi.

Secara secara, sistem informasi adalah hasil dari gabungan teknologi informasi serta kegiatan terkait. Teknologi yg digunakan oleh individu guna mendukung pengoperasian dan manajemen. Pada perusahaan PT. Sela Kontes Produksi saat ini masih belum menerapkan sistem pendaftaran calon peserta baru, dengan analisis yang telah dilakukan dibagunlah sistem pendaftaran yang dapat menunjang efektifitas, produktifitas dan efisiensi di perusahaan PT. Sela Kontes Produksi agar dapat meningkatkan kinerja kerja, sistem pendaftaran akan berbasis *website* secara *online* memakai fasilitas internet. Keberadaan sistem informasi memberikan dampak yang signifikan terhadap informasi pendaftaran ini dapat mempermudah dan memenuhi kebutuhan peserta untuk memperoleh informasi pendaftaran dan staff admin dalam pengolahan data.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Konsep sistem informasi

Sebuah rangkaian informasi yg dimana terdapat bagian yg berkesinambungan akan terhubung serta saling bergantung satu dengan yg lain. Membentuk sebuah hubungan informasi yg mewakili tingkat sebuah sistem keorganisasian untuk selalu memberikan informasi yg akan di butuhkan berbagai pihak [1].

Sistem informasi terdiri dari sejumlah jaringan informasi yang terorganisir secara sistematis untuk menghubungkan berbagai bagian dalam suatu sistem. Hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif antar bagian-bagian tersebut[2].

### 2.2. Konsep perangkat lunak

Seperangkat instruksi atau program yg digunakan dalam menjalankan informasi. Perangkat lunak bisa berbentuk program atau prosedur, yg masing-masing terdiri dari serangkaian instruksi yang dapat diproses oleh komputer. Prosedur sendiri perintah-perintah yg diperlukan pengguna untuk memperoleh dan proses informasi. [3]. Konsep dari perangkat lunak sendiri mengacu dipemahaman tentang prinsip serta dalam proses pembuatan sistem, pengembangan sistem, dan pengelolaan program komputer yg meliputi analisis dari sebuah kebutuhan sistem, perancangan, implementasi program, pengujian hasil, pemeliharaan sistem, dan dokumentasi perangkat lunak. Konsep begitu penting guna memastikan keberhasilan peningkatan perangkat lunak yg efektif dan efisien. Hal-hal yg termasuk dari konsep perangkat lunak antara lain struktur data, algoritma, bahasa pemrograman, arsitektur perangkat lunak, dan manajemen proyek perangkat lunak.

### 2.3. Database

Database merupakan bagian penting dalam sistem informasi karena digunakan untuk menyusun tabel yg terdiri dari beberapa kolom, masing-masing berisi model dari data yg disebut database. Menurut (Kusuma dan Widodo) (2016), database merupakan komposisi dari data transaksional yg sempurna dari sebuah instansi yg telah terstruktur sistem, diurus sistem, dan dikumpulkan sistem secara terintegritasi menggunakan metode tertentu dapat menyediakan informasi yang optimal bagi konsumen [4].

### 2.4. HTML

Suatu bahasa standar pemograman yg banyak dipergunakan untuk merangkai sebuah halaman dan software website, bahasa pemograman ini akan diperlukan pada proses atau perancangan pembuatan *software* berbasis website [5]. HTML menggunakan tag-tag maupun elemen-elemen guna menandai bagian-bagian dari suatu halaman web, seperti teks, gambar, video, tabel, dan lain-lain. Dalam pembuatan sebuah halaman web, HTML adalah salah satu dari banyak teknologi yg sangat penting dan dasar yg harus bisa dikuasai.

### 2.5. PHP

Suatu bahasa pemograman yg umum untuk pembuatan atau perancangan serta bermanfaat untuk pengembangan situs website baik statis maupun dinamis, dan dipergunakan untuk menyimpan data yang telah terinput oleh pendaftar kedalam database [6]. Bahasa pemrograman dapat diintegrasikan dengan HTML serta database MySQL guna menghasilkan sebuah halaman web yg bisa berinteraksi dengan pengguna. PHP banyak digunakan dalam pengembangan serta perancangan sebuah aplikasi web seperti forum, sistem manajemen konten, serta e-commerce dan lain-lain.

### 2.6. CSS

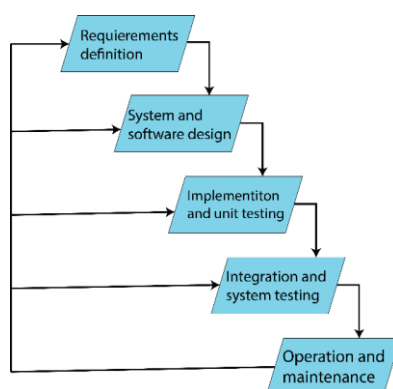
Suatu bahasa dipergunakan untuk membuat atau menentukan tampilan dan format halaman sebuah website, serta bermanfaat untuk membuat atau mengatur elemen tampilan dari sebuah website yang dimana digunakan untuk mengatur jenis font, warna, rona tulisan pena, dan latar sebuah halaman website. Penggunaan bahasa pemograman CSS diharapkan selalu tersusun atau terbentuk rapi pada saat halaman website digunakan diberbagai *platform* [7]. Bahasa pemrograman server-side juga yg digunakan dalam pengembangan sistem web dinamis. Bahasa pemrograman bisa diintegrasikan dengan HTML serta database MySQL untuk menghasilkan halaman web yg bisa berinteraksi dengan pengguna. PHP banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web seperti forum, sistem manajemen konten, dan e-commerce.

### 3. Metode Penelitian

Metode yg digunakan oleh peneliti guna mengumpulkan data serta informasi yg dibutuhkan. Peneliti menggunakan metode grounded research dan observasi (pengamatan) untuk mengumpulkan data dan informasi. Metode grounded research sendiri merupakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data secara sistematis dan analisis terhadap data tersebut untuk mengembangkan teori baru. Untuk mendapatkan hasil data dalam penelitian ini, digunakan metode yg akan berfokus pengumpulan serta analisis data yang faktual dengan tujuan untuk menetapkan konsep dan mengembangkan teori secara simultan.

#### 3.1. Metode Pembangunan Sistem

Metode yg akan digunakan untuk pembangunan sistem mengaplikasikan metode *waterfall*, metode waterfall sendiri merupakan suatu metode yg dapat digambarkan perancangan System Development Life Cycle (SDLC), pendekatan yg sistematis dan berurutan (sekuensial) dalam pengembangan perangkat lunak menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil harus dilakukan secara terencana dan terstruktur, yg dimana pada penyusunan melakukan analisis perencanaan, desain/pemodelan, pengkodean, dan pengujian sistem pada perangkat lunak.



Gambar 1. Tahapan Metode Model *Waterfall*

Tahapan suatu perancangan pembangunan sistem informasi dilakukan sesuai dengan skema dari tahapan metode *waterfall*. (Firmansyah & Jamilah, 2018) Rosa dan Shalahuddin menjelaskan mengenai analisis, desain sistem, pengkodean program, pengujian hasil, tahap pendukung sistem, dan skema pembuatan lainnya.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Peneliti mengerjakan pengumpulan informasi secara observasi secara mendalam untuk menyampaikan keperluan pada perangkat lunak dan mengambil data informasi pendaftar peserta event supaya perangkat lunak dapat dimengerti yg sesuai kebutuhan konsumen, dari hasil observasi yang dilakukan admin memerlukan sebuah sistem informasi pendaftaran yang efisien untuk melakukan pengelolaan data peserta.

#### 2. Desain Sistem

Pembuatan desain perangkat lunak melibatkan serangkaian langkah untuk merancang komponen-komponen perangkat lunak seperti struktur data, arsitektur, dan antarmuka pengguna, serta proses pengkodean program perangkat lunak. Desain aplikasi ini didasarkan pada penggunaan media interaktif. Hofstetter (2001) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai penggunaan menggunakan komputer untuk membuat dan mengintegrasikan elemen seperti teks, video, audio, animasi, grafik, yg memungkinkan pengguna untuk melakukan berkomunikasi, berinteraksi, berkeaktivitas, dan navigasi.

#### 3. Penulisan dan Pembuatan Kode Program

Pada proses ini merupakan penyusunan sebuah program pada komputer dijalankan dengan menggunakan desain yg dibuat pada tahap desain sebelumnya. Tahap ini dilakukan pembuatan produk dan aktivitas ini bergantung pada ketersediaan semua unsur pendukung yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahapan sebelumnya, yaitu tahapan desain, dimana kerangka yang telah dibuat pada tahap desain akan dikembangkan lebih lanjut.

#### 4. Pengujian Program

Pada tahap pengujian perangkat lunak, seluruh aspek program diuji secara cermat untuk memastikan logika dan fungsionalitasnya berjalan dengan baik serta pengujian juga untuk lebih memastikan bahwa sistem informasi berjalan sesuai dan normal tanpa adanya kendala atau kesalahan apapun. Pengujian akan dilakukan terhadap beberapa peserta yang sebelumnya juga mengikuti event sebelumnya tujuannya adalah untuk mengurangi kemungkinan kesalahan atau kegagalan sistem dan memastikan bahwa output program sesuai dengan harapan.

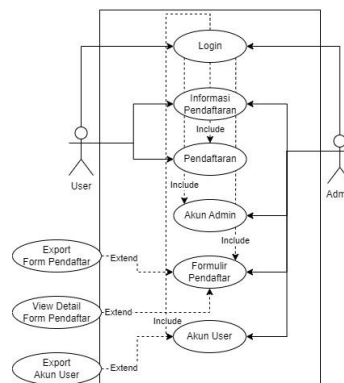
#### 5. *Maintenance* dan Penerapan Program

Pada tahapan penerapan program merupakan tahapan yang bisa dikatakan final setelah melakukan analisis perangkat lunak, desain sistem, pengimplementasian program serta pengujian maka program sistem informasi bisa dilakukan penyebaran terhadap pada peminat untuk mendaftar berupa alamat website atau link yang dapat mengunjungi situs web tersebut.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1. Use Case Diagram

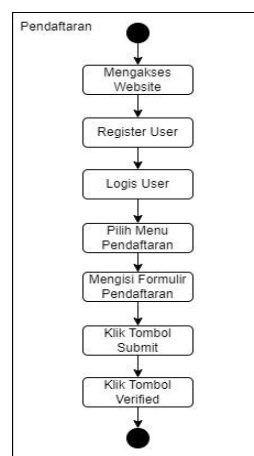
Use case diagram sendiri merupakan dari salah satu dari banyak jenis diagram yg biasa digunakan dalam UML guna memaparkan interaksi antara sistem serta aktor yg akan terlibat dalam sebuah use case atau skenario. Akan disajikan diagram use case sistem pendaftaran calon peserta baru, yang bertujuan untuk memperlihatkan fungsi-fungsi yg terdapat dalam sistem tersebut serta siapa yg berhak mengakses fungsi-fungsi tersebut di event season 9 PT. Sela Kontes Produksi [12].



Gambar 2. Diagram Use Case Pada Sistem Pendaftaran Peserta Event Selacontest.id Season 9 PT. Sela Kontes Produksi

##### 4.2. Activity Diagram

Salah satu diantara banyak diagram dalam UML (Unified Modeling Language) yg digunakan guna menampilkan aktivitas maupun proses dari sebuah sistem perangkat lunak. Diagram ini sendiri tersusun dari aktivitas atau tindakan (activity) yg diperlihatkan sebagai bentuk lingkaran, serta tindakan yg menghubungkannya yg disajikan sebagai garis panah. Activity diagram bermanfaat untuk memvisualisasikan aliran kerja dalam sebuah sistem perangkat lunak dalam tahap pengembangan serta memfasilitasi pemahaman yg lebih baik tentang proses yg terlibat dalam sebuah sistem. Berikut adalah contoh diagram aktivitas (activity diagram) dari Sistem Informasi Pendaftaran calon peserta baru yang akan menjelaskan alur kerja atau aktivitas pada sistem informasi tersebut di event season 9 PT. Sela Kontes Produksi.

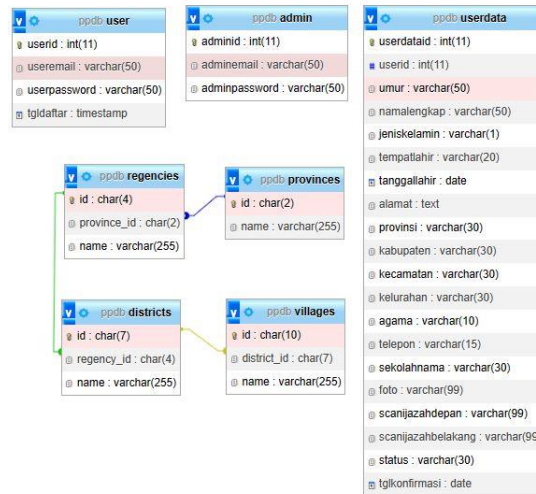


Gambar 3. Activity Diagram Pada Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Event Selacontest.id Season 9 PT. Sela Kontes Produksi

##### 4.3. Class Diagram

Diagram yg biasa digunakan dalam pemrograman berorientasi objek guna menggambarkan struktur class, hubungan antar class, atribut, serta method yg dimiliki setiap class. Diagram ini juga bisa membantu guna memodelkan arsitektur perangkat lunak dan memberikan gambaran tentang bagaimana kelas-kelas dalam suatu

sistem berinteraksi satu antara lainnya. Serta merupakan sebuah diagram yg menunjukkan struktur sistem berdasarkan kelas-kelas yg ada. Diagram ini dapat membantu memperjelas transformasi model data dari hasil analisis menjadi struktur data yg diperlukan pada saat pengaplikasian. Berikut adalah class diagram dari Sistem Pendaftaran Peserta Event Selacontest.id Season 9 PT. Sela Kontes Produksi.



Gambar 4. Class Diagram Sistem Informasi Pendaftaran

#### 4.4. Implementasi Sistem Informasi

Berikut hasil penerapan atau pembuatan dari sistem informasi yg telah dirancang:

##### 1. Beranda utama sistem informasi

Webpage pertama web yang menampilkan informasi penting dan memungkinkan pengguna dapat mengakses berbagai bagian dari menu web tersebut. Layar akan menampilkan beberapa menu-menu utama pada webpage awal seperti informasi dari pendaftaran, panduan atau struktur pendaftaran yg ada serta menu login. Berikut webpage tampilan dari beranda utama



Gambar 5. Tampilan Beranda Utama

##### 2. Webpage Informasi Pendaftaran

Penjelasan mengenai proses pendaftaran dan persyaratan yg harus dipenuhi Pendaftar, serta informasi terkait yang diperlukan oleh calon pendaftar. Layar akan memperlihatkan sebuah informasi seputar pendaftaran yg dimana setiap gambar adalah icon atau button yg dapat dilihat lebih detail tentang informasi yg di inginkan. Berikut webpage tampilan dari informasi pendaftaran

## INFORMASI PENDAFTARAN



Gambar 6. Tampilan Webpage informasi pendaftaran

### 3. Webpage login dan register

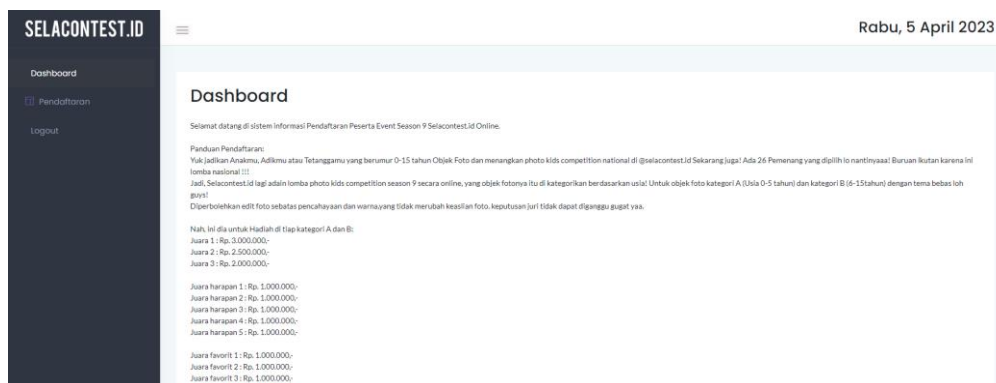
Halaman web yg dipergunakan untuk memungkinkan user melakukan proses masuk ke akun atau pendaftaran akun baru. Pada halaman ini, pengguna dapat memasukkan informasi seperti email, kata sandi, dan informasi pribadi lainnya untuk memverifikasi identitas pengguna serta memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki akses ke akun pengguna. Berikut webpage tampilan dari login dan register.



Gambar 7. Tampilan Webpage Web Login Dan Register

### 4. Webpage dashboard user

Layar akan menampilkan halaman utama pada akun pengguna yg berisi informasi terkini serta data penting yg relevan bagi user guna digunakan untuk mendaftar, diwebpage tersebut akan menampilkan informasi list juara yg bisa dimenangkan oleh pengguna yang telah mendaftar. Berikut webpage tampilan dari dashboard user.

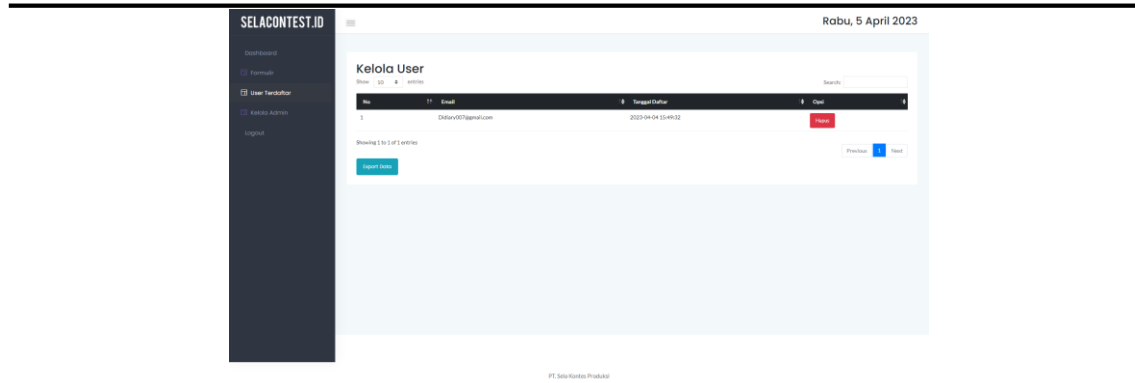


Gambar 8. Tampilan Webpage web dashboard user

### 5. Halaman admin pada akun user pendaftar

Webpage yg berfungsi sebagai pengatur dan mengelola informasi dari data akun para pendaftar dengan cara yg mudah dan efisien. Pada halaman ini, pengelola dapat melakukan berbagai tindakan seperti mengubah informasi pribadi, mengganti kata sandi, atau bahkan jika diperlukan dalam menghapus akun pendaftar. Berikut webpage tampilan dari akun pengguna yg terdaftar

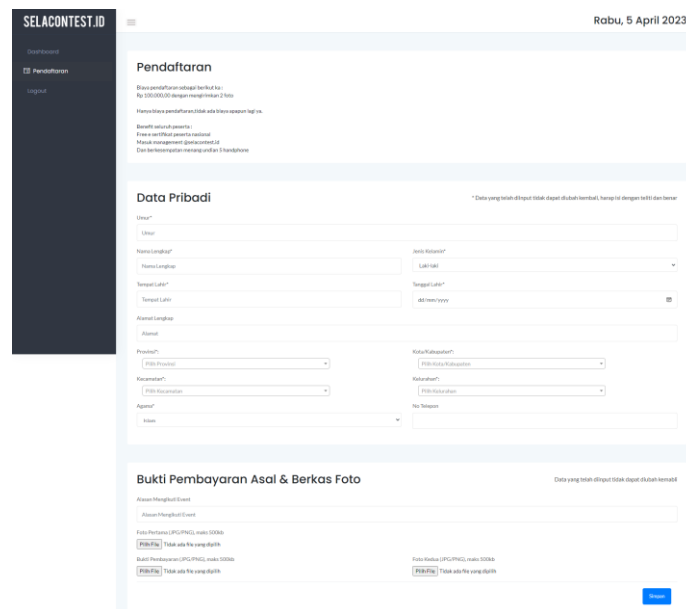




Gambar 9. Tampilan Webpage pengelola akun user pendaftar

#### 6. Halaman pendaftaran user

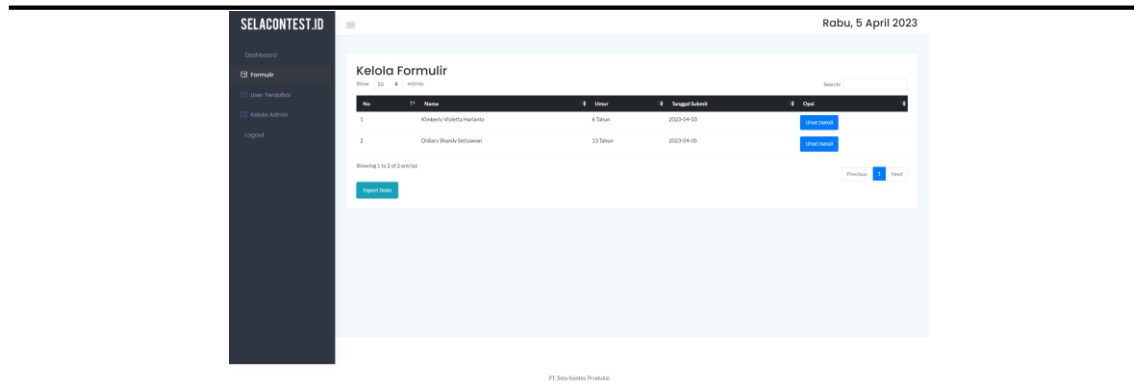
Webpage dalam sebuah sistem yg dirancang khusus untuk menerima serta mengelompokan berbagai informasi yg dibutuhkan dari calon peserta tersebut untuk proses pendaftaran. Halaman ini biasanya dilengkapi dengan berbagai macam fitur serta formulir yg harus diisi oleh calon peserta sebelum akhirnya dapat mengikuti Event yg telah diadakan tersebut. Berikut webpage tampilan dari pendaftaran user.



Gambar 10. Tampilan Halaman Web Pendaftaran User

#### 7. Halaman admin pada formulir pendaftar

Webpage dalam sistem yg digunakan dalam mengatur serta mengelola data formulir pendaftaran dari calon peserta. Pada halaman ini, admin atau pengelola dapat melakukan berbagai hal pada formulir pendatar seperti menambahkan format, mengedit file maupun data, atau menghapus data dari pendaftar. Selain itu, halaman ini juga dapat menampilkan laporan atau statistik terkait jumlah pendaftar, status pendaftaran, dan sebagainya. Berikut webpage tampilan dari formulir pendaftar



Gambar 11. Tampilan Webpage Pengelolah Formulir Pendaftar

8. Halaman pengelolah pada *export* data formulir pendaftar

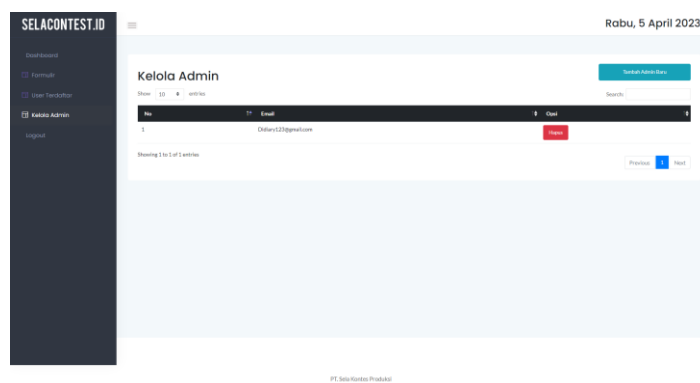
Webpage yg dapat digunakan oleh pengelolah atau admin dalam mengunduh dan mengeksport data-data formulir pendaftaran calon peserta secara sistematis dan terstruktur dalam berbagai format file, seperti CSV atau Excel, sehingga memudahkan pengelolah dalam melakukan analisis serta pengurusan data. Berikut webpage tampilan dari export data formulir pendaftar.



Gambar 12. Tampilan Webpage Pengelolah Export Data Formulir Pendaftar

9. Halaman admin pada kelola akun pengelolah

Webpage yg berfungsi sama dengan halaman kelola akun user, sebagai pengatur dan mengelola informasi dari data akun para admin dengan cara yg mudah dan efisien. Pada halaman ini, pengelolah dapat melakukan berbagai tindakan seperti mengubah informasi, mengganti kata sandi, bahkan menghapus akun pengelolah lain bila diperlukan. Berikut webpage tampilan dari kelola akun pengelolah.



Gambar 13. Tampilan Webpage Pegelolah Pada Kelola Akun Admin

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis serta perancangan atau pembuatan sistem informasi yg dilakukan untuk pendaftaran calon peserta baru dievent selacontest.id di PT. Sela Kontes Produksi, Berikut beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Sistem pendaftaran calon peserta berbasis *website* hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat dalam memudahkan dalam mengakses informasi serta metode atau panduan pendaftaran calon peserta baru.
2. Sistem Informasi ini dapat membantu dapat mempermudah dan memenuhi kebutuhan staff admin dalam



- pengelolaan seluruh data pendaftar calon peserta baru secara efisien dan efektif.
3. Serta dapat mempermudah staff admin dalam pengelolaan data dari calon peserta baru dan dapat mencetak bukti dari setiap user yang telah mendaftar
  4. Sistem ini juga dapat membantu pengelola dalam mengelola data para pendaftar calon peserta dengan lebih mudah dan terkelompok dengan baik.

Dengan adanya halaman kelola akun pendaftar dan halaman kelola akun admin, pengelola dapat memperbaharui maupun menghapus data pendaftar dengan lebih efisien. Selain itu juga, dengan adanya fitur export data formulir pendaftar, pengelola dapat dengan mudah mendapatkan data pendaftaran calon peserta dan melakukan analisis data. Secara keseluruhan, sistem informasi ini dapat memberikan sebuah manfaat bagi pengelola serta calon peserta, dalam meningkatkan efisiensi guna pengelolaan data pendaftaran.

#### Daftar Pustaka

- [1] Rosidah,. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- [2] Irawan, A. (2016). Sistem Informasi Perdagangan Pada PT Yoltran Sari Menggunakan Php Berbasis Web. *Positif*, 1(2), 8–15.
- [3] G. Y. K. M. & P. Y. Swara, "Rekayasa perangkat lunak pemesanan tiket bioskop berbasis web. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*," *REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS WEB*, pp. 27-39, 2016.
- [4] Kusuma, A. P., & Widodo, T. (2016). Siswa Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Di Sma. *Jurna Antivirus*, 10(1), 11–20.
- [5] J. Enterprise, pengenalan HTML dan CSS. *Elex Media Komputindo*., 2016.
- [6] E. Y. Y. & R. N. Usada, "Rancang bangun sistem informasi jadwal perkuliahan berbasis jquery mobile dengan menggunakan php dan mysql. *Jurnal Infotel*, 4(2), 40-51.," *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JADWAL PERKULIAHAN BERBASIS JQUERY MOBILE*, pp. 40-51, 2012.
- [7] S. Sarwindah, "Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web Menggunakan Model UML. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*," *Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1*, pp. 110-115, 2018.
- [8] Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia "Hisotira" Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 178–185.
- [9] N. & H. A. F. Abidin, "Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*," *Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, pp. 95-102, 2023.
- [10] Putu, I. K. R. (2016). Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* ISSN: 2252 9063, 5(2).
- [11] ALAMSYAH, Dava Luthfi et al. SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE SISWA BERBASIS WEB PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) PELAYARAN JAKARTA RAYA. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, [S.l.], v. 5, n. 1, p. 184-194, june 2021. ISSN 2597-3673.
- [12] J. S. Pasaribu, " Penerapan framework yii pada pembangunan sistem ppdb smp bppti baleendah kabupaten bandung. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 3(2).," *PENERAPAN FRAMEWORK YII PADA PEMBANGUNAN SISTEMPPDB SMP BPPTI BALEENDAHKABUPATEN BANDUNG*, pp. 160-162, 2017.
- [13] Septian Cahyadi, Verdi Yasin, Mohammad Narji, Anton Zulkarnain Sianipar (2020) "Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Dan Penerimaan Soal Ujian Berbasis Web ( Studi Kasus: Fakultas Komputer Universitas Bung Karno)", *Journal of Information System, Informatics and Computing*. E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 4 No.1, June 22, 2020. Pp.1-16.
- [14] Nur Aini dkk "Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)".
- [15] Heryandi, A. and Afrianto, I., 2019. Online Diploma Supplement Information System Modelling For Indonesian Higher Education Institution. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 2, p. 022092). IOP Publishing.
- [16] D. Satria, S. Yana, E. Yusibani, and S. Syahreza, "Implementation of the SMS Gateway in the Flood Early Warning Information System for Village Warning and Community Information," no. 6, pp. 4005–4009, 2019.
- [17] G. Gumilar and R. Wulan, "Sistem Informasi Peminjaman Aset Barang Kantor Di Lapas Kelas II A Cibinong," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 5, pp. 819–825, 2022.