
PERANCANGAN INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEBSITE

Karmilawati Dwi Rahayu¹, M. Abdul Gopur², M. Hanafi³, Mentari Tri Indah Rahmayani⁴

1,2,3) Ekonomi Syariah, Syariah Dan Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Bengkalis

4) Ilmu Computer, Manajemen Dakwah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Bengkalis

Article Info

ABSTRACT

Article history:

Received: 27 November 2023

Revised: 14 Desember 2023

Accepted: 27 Desember 2023

Abstrak

Perancangan informasi penerimaan siswa baru berbasis website saat ini yang biasanya masih menggunakan system manual, dimana calon siswa harus datang langsung ke sekolah untuk mengetahui informasi pendaftaran siswa baru maupun mendaftar menjadi siswa baru. Dari sini peneliti membuat perancangan sistem informasi berbasis *website* bagi calon siswa yang ingin mendaftar sekolah, tapi penelitian perancangan sistem berbasis website yang dibuat penulis ada di sekolah SMKN 1 Bengkalis. Seiring perkembangan teknologi informasi telah berkembang sangat cepat mengikuti kebutuhan zaman yang memerlukan kecepatan dan ketepatan disegala aspek kehidupan. Perkembangan mengikuti segi perangkat lunak, perangkat keras, maupun dari segi sumber daya manusia yang mengoperasikannya. Pada saat ini hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi informasi dan perilaku manusia sudah terbiasa dengan mengaplikasikan teknologi informasi didalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan yang sangat pesat ini, memunculkan suatu ide atau gagasan. Penulis mencoba membangun sebuah analisa dan perancangan sistem informasi yang akan membantu untuk mempermudah dalam pengolahan data calon siswa baru yang meliputi data calon siswa dan data lainnya yang bersangkutan, dengan tujuan mempermudah dalam pengolahan data lebih *optimal* dan *efisien*

Kata Kunci: perancangan, *website*, SMKN 1 Bengkalis.

Abstract

Current website-based new student admission information design usually still uses a manual system, where prospective students have to come directly to the school to find out new student registration information or register to become new students. From here the researcher designed a website-based information system for prospective students who want to register for school, but the author's website-based system design research was at the SMKN 1 Bengkalis school. As information technology develops, it has developed very quickly following the needs of the times which require speed and accuracy in all aspects of life. Development follows in terms of human

resources who operate it. Currently, almost all areas of life require information technology and human behavior is accustomed to applying information technology in everyday life. With this very rapid progress, and idea or ideas emerge. The author tries to build an analysis and design of an information system that will help to facilitate the processing of prospective new student data which includes prospective student data and other related data. With the aim of making it easier to process data more optimally and efficiently.

Keywords: *planning, website, SMKN 1 bengkalis.*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:
E-mail : Mentari.tri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di jaman globalisasi seperti saat ini, kehadiran internet begitu penting. Pada saat ini semua bidang berlomba-lomba untuk maju dan berkembang melalui kecanggihan teknologi. Dalam hal tersebut internet juga dapat memberikan banyak sekali dampak positif seperti untuk kepentingan individu, pemerintah, instansi ataupun komersil.

(Anon t.t.-b) dijelaskan bahwa sistem informasi adalah suatu kerangka kerja yang saling koordinasi (antara manusia dan komputer) untuk mengubah input atau keluaran menjadi keluaran atau informasi. Sistem informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptanya aliran informasi. Sedang menurut Brian (O'Brian, 2005) sistem merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan sebuah informasi dalam sebuah organisasi.

Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan peradaban manusia. Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh

pada bidang pendidikan. Perkembangan ini dapat dilihat pada satuan-satuan kerja pada instansi yang sudah terkomputerisasi. Menurut Andini (2017) Perkembangan Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, seperti sistem komputer yang terhubung ke internet sehingga memudahkan pekerjaan manusia dalam segala bidang, salah satunya dibidang pendidikan.

Dalam upaya menyelesaikan masalah tersebut. Maka kami membuat perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru sekolah yang penulis gunakan adalah sekolah SMK Negeri 1 Bengkalis Perangkat Lunak (SKPL) dan aplikasi berupa sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan. yang ada Modern ini, fungsi utama *website* diibaratkan seperti sebuah jendela dimana semua orang seluruh dunia dapat dengan mudah mengetahui tentang semua informasi mengenai pendaftaran sekolah SMK Negeri 1 Bengkalis tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tentang SDLC (*System Development Life Cycle*) ini akan dikembangkan atau dirancang dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan software

Analisa dan pengumpulan kebutuhan sistem, yang berisi tentang informasi yang akan diteliti dilakukan pada tahap ini. Pendekatan penelitian ini diperoleh dari analisis kebutuhan- kebutuhan mekanisme penerimaan kas sekolah. User akan diperlihatkan kembali hasil dari analisa dan pengumpulan tersebut.

b. Desain

Pada proses desain, dilakukan dengan cara merumuskan flowchart atau detail algoritma prosedural dari hasil perencanaan tentang sistem penerimaan dikembangkan.

c. Pembuatan kode program

Mentranslasikan desain menggunakan bahasa pemrograman ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari proses ini adalah program komputer berjalan sesuai dengan desain yang dirancang.

d. Pengujian

Proses selanjutnya adalah pengujian program perangkat lunak. Pengujian sistem sangat penting untuk memberikan jaminan kualitasnya dan membuktikan bahwa fungsinya telah beroperasi dengan benar (Ijudin & Saifudin, 2020). Uji coba dilakukan sebelum sistem informasi diterapkan pada objek sistem dengan cara menguji tingkat error dari sistem tersebut.

e. Pemeliharaan

Setelah perangkat lunak bisa digunakan, maka proses paling akhir dari siklus pengembangan perangkat lunak adalah melakukan pemeliharaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Metode pengumpulan data

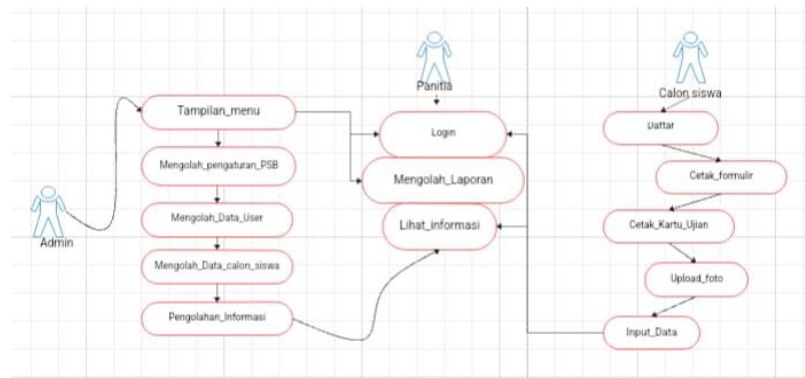
Metode pengumpulan data adalah Langkah yang strategis dalam penelitian yang disebabkan karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data untuk memenuhi standar yang sudah ditetapkan dalam menjawab rumusan permasalahan yang diungkapkan didalam penelitian. yang penulis gunakan dalam pembuatan sistem informasi ini antara lain:

1. Studi pustaka adalah melakukan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepuustakaan) baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari penelitian terdahulu.
2. Wawancara adalah mengumpulkan data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian dan wawancara langsung kebagian akademik khususnya dalam pendaftaran siswa baru SMK Negeri 1 Bengkalis.
3. Observasi berarti melihat dengan penuh perhatian. Dalam konteks penelitian, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan

pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti secara langsung

b. Use Case Diagram

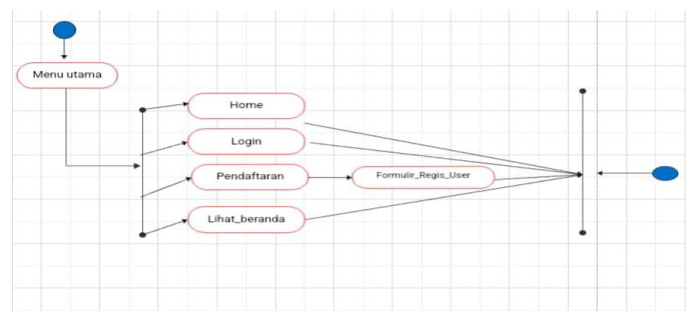
Use case diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Use case bertujuan untuk mempresentasikan interaksi antara actor dengan sistem. Aktor adalah suatu entitas manusia yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan- pekerjaan tertentu.



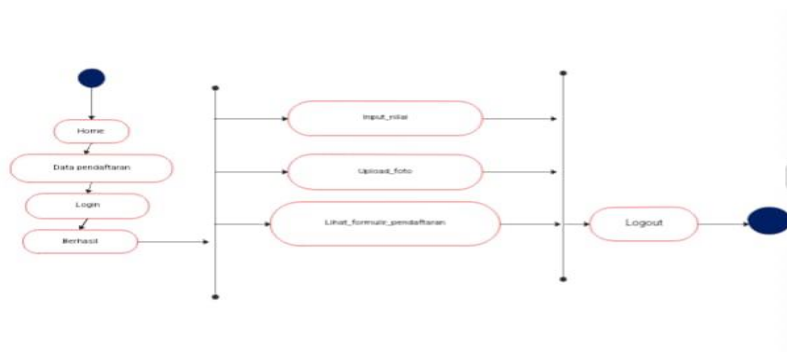
Gambar 1. Use case Diagram

c. Activity diagram

Activity diagram menggambarkan sebuah *workflow* (aliran kerja) atau juga aktivitas dari sebuah system atau juga proses bisnis



Gambar 2: Activity Diagram

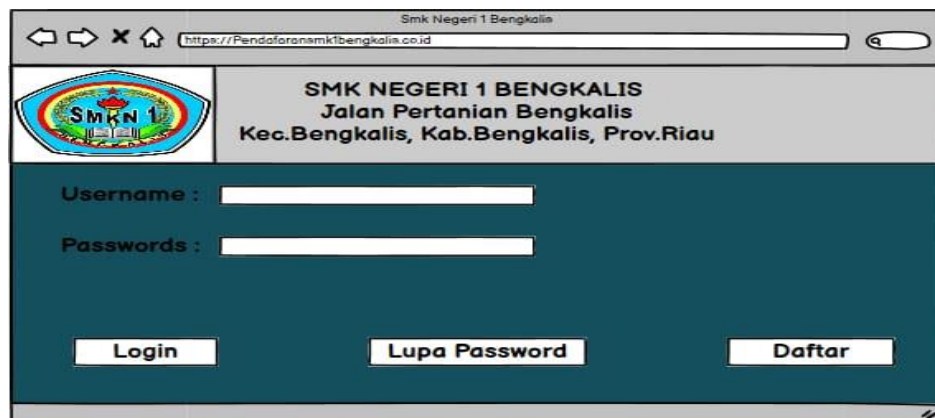


Gambar 3: Activity Diagram

d. Desain Layout

1. Login

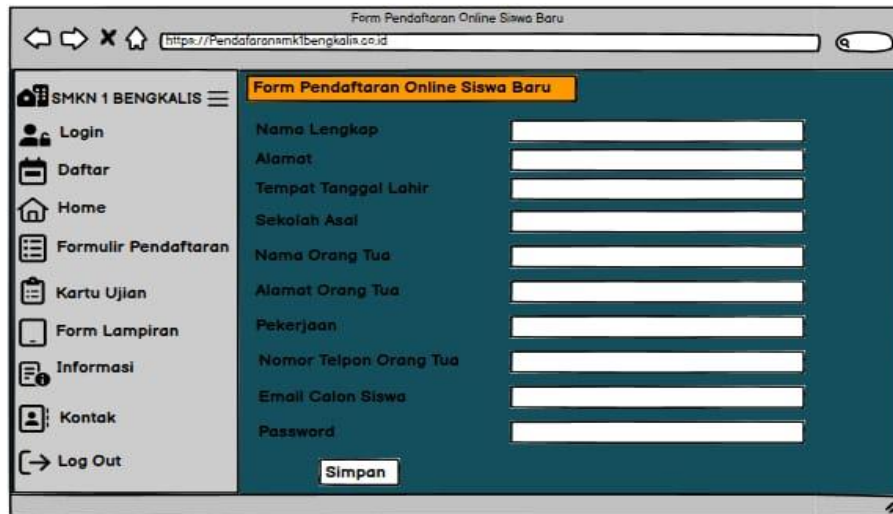
Login adalah untuk mengatur proses pengakses masuk ke sebuah layanan online yang berisi username dan password.



Gambar 4: Desain Layout Login

2. Tampilan Daftar Calon Siswa

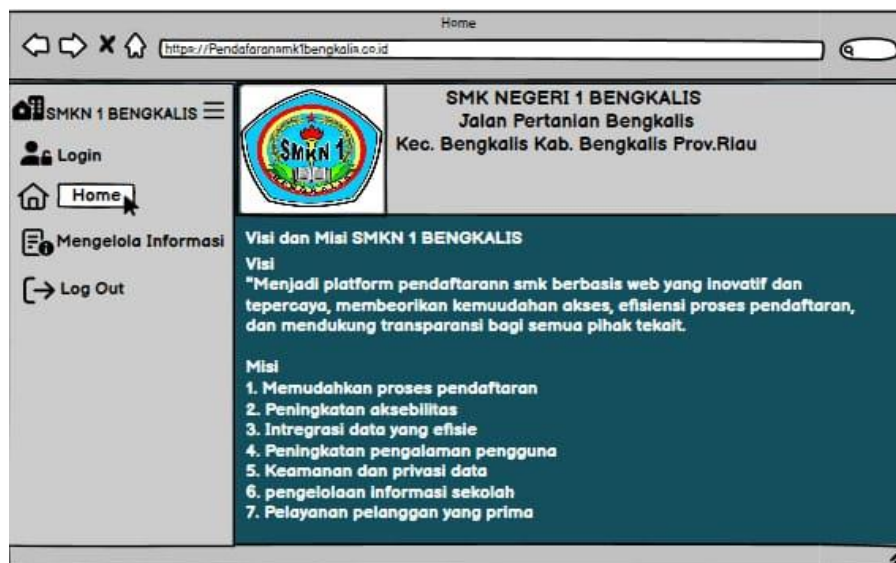
Tampilan daftar calon siswa dimana calon siswa yang masuk harus daftar formulir terlebih dahulu baru bisa melanjutkan tampilan berikutnya.



Gambar 5: Desain Layout Tampilan Daftar Calon Siswa

3. Home

Home adalah halaman utama yang akan dilihat oleh pengguna ketika mengunjungi URL suatu *website*.



Gambar 6: Desain Layout home

4. Browser

Browser adalah perangkat lunak yang memungkinkan kamu untuk mencari, mengakses, dan menampilkan halaman website di internet.

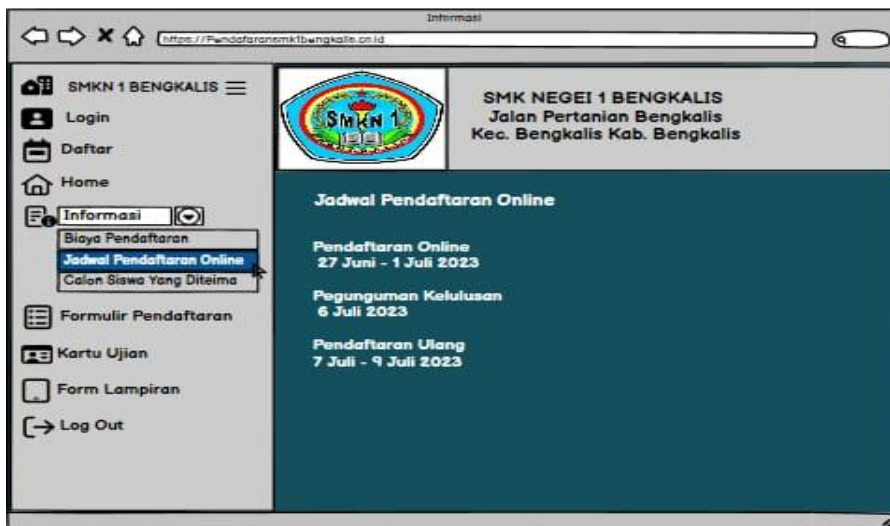
browser ini juga tempat siswa melihat jadwal pendaftaran, dan persyaratan calon siswa masuk sekolah SMKN 1 Bengkalis.



Gambar 7: Desain Layout Browser

5. Jadwal Pendaftaran Online

Jadwal pendaftaran online adalah dimana semua calon siswa dapat tahu kapan akan dibukak pendaftaran online dan terakhirnya pendaftaran online.



Gambar 8 : Desain Layout Jadwal Pendaftaran Online

6. Fomulir Pendaftaran Calon Siswa

Fomulir pendaftaran dimana calon siswa diwajibkan mengisi fomulir pendaftaran siswa baru di SMKN 1 Bengkalis.




The screenshot shows a web browser window with the URL <https://Pendaftaransmkn1bengkalis.cn.id>. The page header includes the SMKN 1 logo and the school name: SMK NEGEI 1 BENGKALIS, Jalan Pertanian Bengkalis, Kec. Bengkalis Kab. Bengkalis Prov. Riau. A left sidebar menu contains: Login, Daftar, Home, Formulir Pendaftaran (highlighted), Kartu Ujian, Form Lampiran, Informasi, and Log Out. The main content area is a registration form with the following fields: Nama Lengkap, NISN, No Pendaftaran, Alamat Lengkap, Tempat Tanggal Lahir, No. Telp, Nama Orang Tua, Alamat Lengkap, and Pekerjaan. Each field has a corresponding input box. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form.

Gambar 9 : Desain Layout Fomulir Pendaftaran Calon Siswa

7. Form Lampiran

Form lampiran dimana siswa wajib melampirkan file yang telah ditentukan sekolah SMKN 1 Bengkalis.

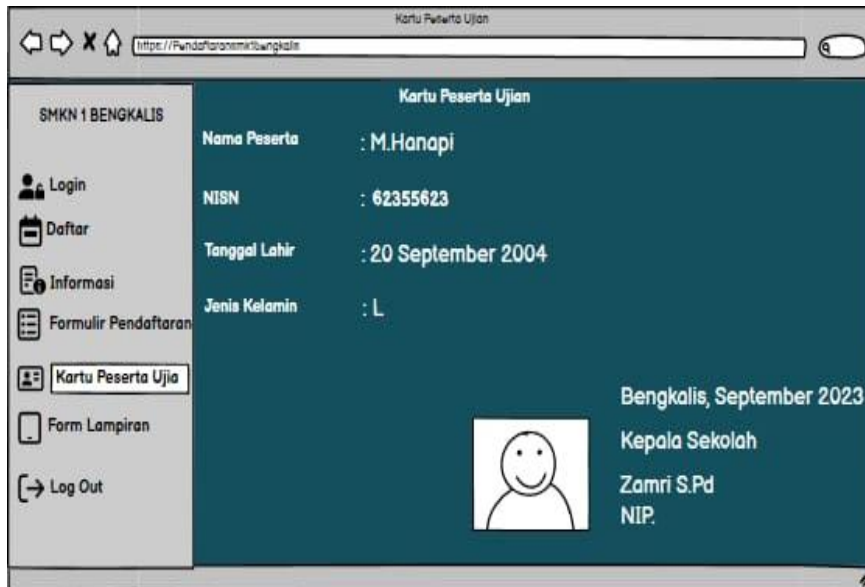


The screenshot shows a web browser window with the URL <https://Pendaftaransmkn1bengkalis.cn.id>. The page header is identical to Gambar 9. The left sidebar menu contains: Home, Daftar, Informasi, Formulir Pendaftaran, Kartu Ujian, Form Lampiran (highlighted), and Log Out. The main content area is a form for uploading attachments with the following fields: File Foto 3 X 4, File Foto KK, File Foto Ijazah, File Foto Akta Kelahiran, and Tempat Tanggal Lahir. Each field has a corresponding input box. 'Kirim' and 'Batal' buttons are located at the bottom of the form.

Gambar 10 : Desain Layout Form Lampiran

8. Kartu Peserta Ujian

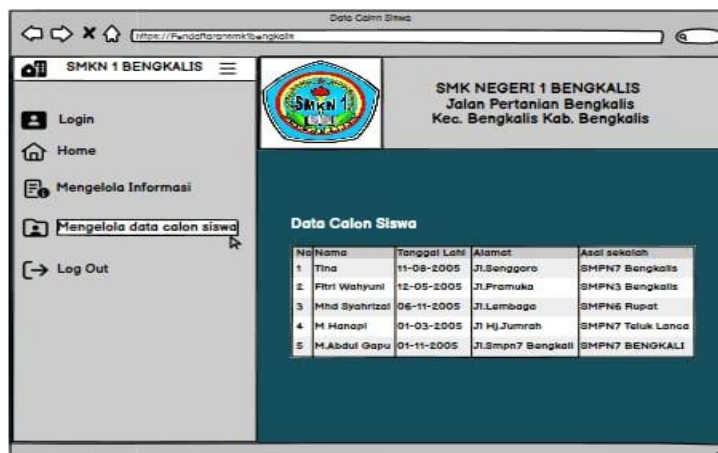
Kartu peserta ujian ini dimana berfungsi untuk calon siswa baru melakukan ujian untuk menentukan layaknya calon siswa tersebut diterima atau tidak di SMKN 1 Bengkalis.



Gambar 11 : Desain Layout Kartu Peserta Ujian

9. Mengolah Data Calon Siswa

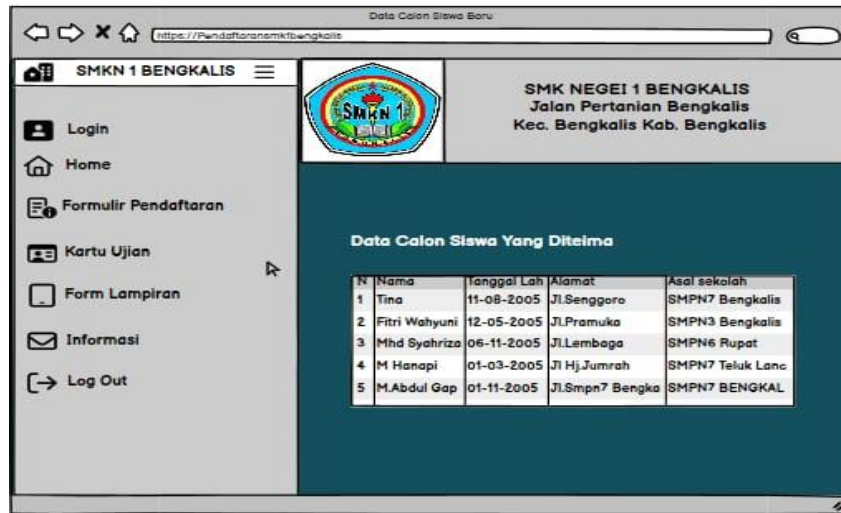
Pengolahan data dimana admin mengolah data calon siswa sudah diterima atau sudah memenuhi syarat yang ditentukan sekolah.



Gambar 12: Desain Layout Mengolah Data Calon Siswa

10. Calon Siswa Yang Diterima

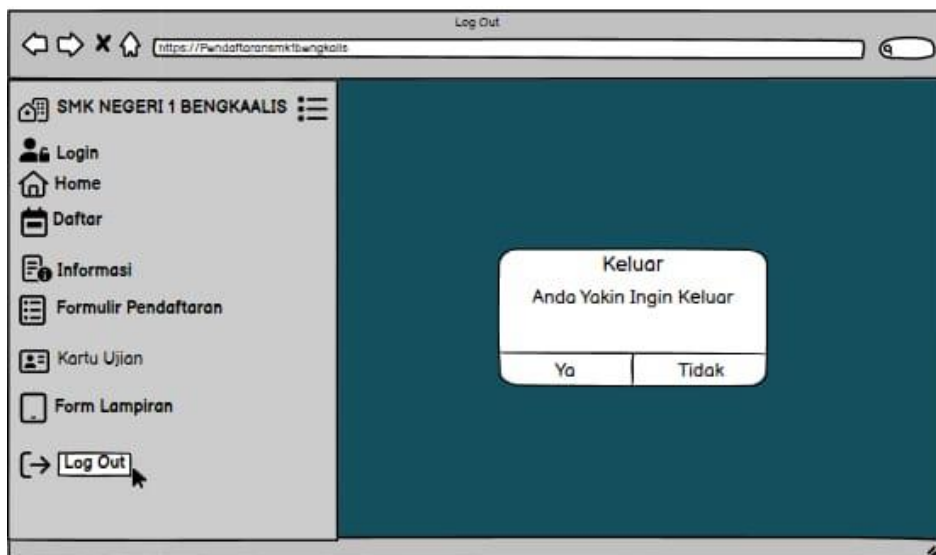
Calon siswa yang diterima dimana tempat melihat informasi calon siswa yang diterima oleh sekolah SMKN 1 Bengkulu.



Gambar 13: Desain Layout Calon Siswa Yang Diterima

11. Log Out

Log Out adalah istilah dalam hal keamanan computer, yakni proses keluar guna memutus akses ke sistem komputer maupun layanan tertentu.



Gambar 14: Desain Layout Log Out

4. SIMPULAN

Perancangan informasi penerimaan siswa baru berbasis *website* adalah salah satu solusi dalam mempermudah calon siswa baru mendapat informasi dan mempermudah mendaftar sekolah SMKN 1 bengkalis. Dan perancangan ini juga mempermudah bagi panitia untuk menyimpan data-data calon siswa, dan juga mempermudah panitia memberi tau pengumuman informasi terkait pendaftaran.

PUSTAKA

- Amalia, Suci, Zhafiratunnisa, Yasnita, Mentari, Tri, Indah, Rahmayani. (2023), "Perancangan Sistem Informasi Pencatatan dan Pemberitahuan Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) pada SMP Swasta Muhammadiyah Plus Bengkalis", universitas pahlawan tuanku tambusai
- Andini, Anantassa Fitri, Med Irzal, and Ria Arafiyah. "Perancangan dan Implementasi Sistem Absensi Online Berbasis Android di Lingkungan Universitas Negeri Jakarta." J-KOMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Aplikasi 1.1 (2017).
- Anon. t.t.-b. "NASKAH PUBLIKASI L200120016.pdf."
- Meilani, T. (2022 November 22) Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian, <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/539107/teknik-pengumpulan-data-dan-metode-penelitian>.
- Mike, N. (2022,march,16). Web Browser: pengertian, fungsi, dan jenisnya <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-web-browser>.
- Prastika Setiany, Anggit, Dian Noviyanto, Muhammad Irfansyahfalah, Siti Aisah, Aries Saifudin, Irpan Kusyadi.(2021),"Penggunaan Metode System Development Life Cycle (SDLC) dalam Analisis dan perancangan system informasi penerimaan" tangerang: Indonesia
- Rahmadi, (2011), "Pengantar Metodeologi Penelitian," Antasari Press: Kalimantan selatan.
- Rahmatuloh1, Marwanto, Muhammad, Rizky, Revanda.(2022)," Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web" kota bandung.
- Setiany, A. P., Noviyanto, D., Irfansyahfalah, M., Aisah, S., & Kusyadi, I. (2021). Penggunaan Metode System Development Life Cycle (SDLC) dalam Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Kas Sekolah. 4(3).
- Wahyuanalista. (2013, maret, 14) arti (maksud) dari login dan logout. <https://m.kaskus.co.id/thread/5141e27b7c1243b424000003/arti-maksud-dari-login-dan-logout>.
- Gustiana, Z., Rahman, M. A., & Ahmadian, H. (2022). PENERAPAN METODE PROFILE MATCHING DALAM. 3(2), 276–281.