

APLIKASI PENDAFTARAN DAN PENERIMAAN SISWA BARU DI SDN BENDO 1

REGISTRATION AND REVENUE NEW STUDENTS APPLICATION AT SDN BENDO 1

Agung Edi Kuncoro¹, Muhammad Barja Sanjaya, S. T., M. T., OCA.², Pramuko Aji, S. T., M. T.³,
^{1,2,3}Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom
edikuncoro@student.telkomuniversity.ac.id¹, mbarja@tass.telkomuniversity.ac.id²,
pramukoaji@tass.telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Sistem pengelolaan data dan penyampain informasi yang baik sangat dibutuhkan dalam proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru agar tidak terjadi salah pemahaman informasi oleh calon pendaftar. Dalam masa pendaftaran dan penerimaan siswa baru, sekolah dituntut untuk dapat mengolah data pendaftar serta memberikan informasi yang valid secara cepat dan jelas. Maka dari itu, diperlukan aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru (PPDB). Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan pemrograman PHP, dengan framework Codeigniter dan database nya menggunakan MySQL. Metode pembangunan aplikasi megggunakan metodologi Prototype. Aplikasi ini hanya digunakan dalam dinas SDN Bendo 1.

Kata Kunci: Pendaftaran; Sekolah; PHP; Codeigniter; MySQL; Prototype

Abstract

A good data management and information delivery system is needed in the process of registering and accepting new students so there is no misunderstanding of information by prospective applicants. In the period of registration and acceptance of new students, the school is required to be able to process data registrants and provide valid information quickly and clearly. Therefore, the application for New Student Registration and Admission (PPDB) is required. This application will be built using PHP programming, with CodeIgniter framework and the database using MySQL. The application development method uses the Prototype methodology. This application is only used in the Bendo 1 SDN service.

Keywords: Registration; School; PHP; CodeIgniter; MySQL; Prototype



I. PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru di suatu sekolah diperlukan manajemen yang dapat mengatur dan mengorganisir kegiatan tersebut agar dapat tercapai proses pendaftaran siswa baru secara efisien dan efektif. Pada saat ini ada beberapa masalah yang sering dihadapi saat melakukan proses pendaftaran seperti, susah nya menemui petugas pendaftaran siswa baru pada sekolah terkait serta kurangnya sosialisasi tentang adanya pembukaan pendaftaran siswa baru yang diadakan di SDN Bendo 1. Dalam meningkatkan mutu sekolah, penggunaan sistem informasi dalam kegiatan pendaftaran dan penerimaan siswa baru dapat menjadi salah satu sarana yang tepat. Terutama bagi sekolah-sekolah yang memiliki jumlah pendaftar yang cukup banyak seperti SDN Bendo 1 rata-rata pendaftar untuk setiap tahunnya adalah 50 orang siswa, karena adanya data yang banyak maka pengolahan data menggunakan cara manual sudah tidak lagi efisien dan efektif.

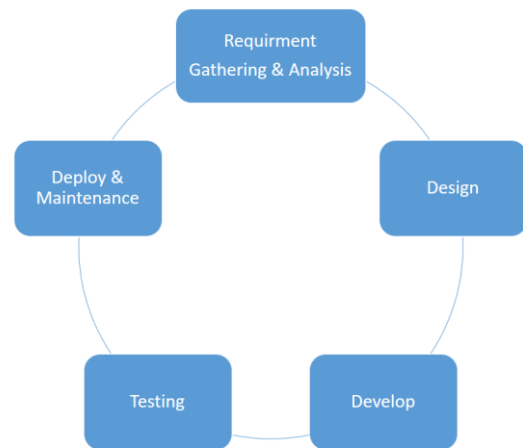
Proses pendaftaran dan sosialisasi siswa baru pada SDN Bendo 1 yang berjalan saat ini dilakukan dengan cara pendaftar harus datang langsung ke sekolah. Apabila pendaftar ingin mengetahui persyaratan yang diperlukan untuk mendaftar sebagai siswa baru maka mereka harus datang ke sekolah, begitu pula dengan mengisi formulir registrasi, memberikan berkas-berkas. Saat pengumpulan persyaratan dan proses seleksi siswa baru juga masih menggunakan cara manual dengan cara memilah dan memilih data siswa yang memenuhi persyaratan. Setelah itu siswa dapat secara resmi diterima sebagai siswa sekolah tersebut. Begitu pula dengan sosialisasi tentang adanya pendaftaran siswa baru yang diadakan oleh SDN Bendo 1 yang saat ini hanya mengandalkan informasi dari mulut ke mulut serta penyebaran formulir ke TK terdekat, sehingga informasi tersebut tidak dapat tersampaikan secara tepat dan luas kepada masyarakat. Masalah yang sering terjadi pada saat proses pendaftaran yang saat ini berjalan adalah sulitnya wali murid untuk dapat menemui bagian tata usaha yang sering kali tidak berada di tempat karena adanya kewajiban lain. Dengan proses yang berjalan saat bagian tata usaha memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan proses seleksi.

Seperti yang telah diketahui bahwa jumlah pendaftar calon siswa yang banyak tidak memungkinkan pihak sekolah menyampaikan informasi kepada satu persatu secara personal kepada setiap wali murid calon siswa. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu adanya jalinan komunikasi yang tepat. Dalam komunikasi tersebut penyampaian informasi harus tersampaikan secara cepat, merata dan menyeluruh. Untuk mendukung komunikasi yang diperlukan tersebut, maka dibuatlah sebuah Aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru di SDN Bendo 1 berbasis web yang dapat membantu memudahkan kedua pihak dalam menyampaikan ataupun menerima informasi secara tepat, cepat, dan merata. Tidak hanya menyampaikan informasi, namun Aplikasi ini juga

membantu petugas untuk melakukan otomatisasi terhadap proses seleksi.

II. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru berbasis web ini, sistematika perancangan yang digunakan adalah metode *Prototype Software Development Life Cycle (SDLC)*. Pengembangan sistematika secara cepat dan berulang dengan menggunakan metode *Prototype Software Development Life Cycle (SDLC)* [13].



Gambar 2-1 *Prototype SDLC*.

Deskripsi Tahapan Metode *Prototype*

a. Analisis Kebutuhan (*Requirement Gathering and Analysis*)

Tahap Analisa adalah sebuah proses menggali kebutuhan informasi tentang sistem yang akan dibangun dengan tujuan mendapatkan informasi tentang penggunaan sistem, cara kerja sistem, dan waktu penggunaan sistem. Dengan adanya proses menggali informasi ini diharapkan akan mendapatkan cara untuk membangun sistem baru dan tujuan dalam membangun sistem. Informasi-informasi tersebut dapat ditemukan pada data primer dan data sekunder, dimana pengumpulan data primer bersumber dari:

1. Observasi secara langsung ke SDN Bendo 1 selaku tempat studi kasus.
2. Melakukan wawancara kepada elemen-elemen terkait yang berada di SDN Bendo 1 mengenai objek penelitian.

Sedangkan pengambilan data sekunder dapat bersumber dari:

1. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang tersedia di sekolah untuk memperoleh data dan informasi.

2. Studi pustaka, yaitu mempelajari masalah-masalah yang terjadi pada SDN Bendo 1. Melakukan riset terhadap buku dan jurnal yang berhubungan dengan judul aplikasi.
3. BPMN, yaitu dengan memahami proses bisnis pendaftaran dan penerimaan siswa baru yang sedang berjalan di SDN Bendo 1.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan yang berupa proses penentuan cara kerja sistem dalam hal menganalisa data dan skema *database*, merancang user interface dan *use case* aplikasi. Hasil dari tahap perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.

c. Pembuatan (*Develop*)

Tahap ini adalah tahap implementasi rancangan dari tahapan-tahapan sebelumnya. Dalam tahap ini akan dilakukan pembuatan *database* sesuai dengan rancangan yang telah ada dan pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Hypertext PreProcessor* (PHP) dengan menggunakan *framework CodeIgniter*.
2. MySQL.

d. Pengujian (*Black Box Testing dan UAT*)

Tahap ini adalah tahap pengujian terhadap sistem yang telah dibangun pada tahapan sebelumnya. Tahap ini merupakan tahapan penting pada proses pembuatan sistem, untuk mengetahui jika ada salah satu bagian dari sistem yang tidak berjalan sesuai rancangan, maka harus ada perancangan ulang pada tahapan tersebut. Metode pengujian yang dilakukan untuk menguji aplikasi ini adalah berjenis metode *Black Box Testing* dan *UAT (User Acceptance Test)*, yaitu dengan menguji fungsionalitas aplikasi apakah sudah mampu mengatasi permasalahan pengguna dan sesuai dengan spesifikasi aplikasi yang disebutkan.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah beberapa teori pokok yang digunakan dalam proses penyusunan Proyek Akhir ini.

A. Pengenalan SDN Bendo 1

SDN Bendo 1 adalah salah satu sekolah dasar negeri berakreditasi B yang beralamat di Jl. Raya Kediri - Pare No.49 Desa Bendo, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur dan telah berdiri sejak tahun 1948. Sekolah ini memiliki 12 ruang kelas layak pakai, 1 ruang perpustakaan, mushola, 4 kamar mandi, serta lapangan olah raga yang dibangun diatas tanah seluas 6.480 m². Pada saat ini SDN

Bendo 1 memiliki tenaga pengajar sebanyak 16 orang dan siswa sebanyak 290 anak dengan rata-rata jumlah pendaftar baru setiap tahun mencapai 50 siswa. Meskipun SDN Bendo 1 telah menerapkan kurikulum 2013 namun melakukan proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru sekolah ini masih menerapkan metode konvensional di setiap tahunnya [12].

Visi SDN Bendo 1:

BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA, UNGGUL DALAM PROSES BELAJAR, BERSAING DALAM PRESTASI, SEKOLAH BERSIH, INDAH, DAN RINDANG

Misi SDN Bendo 1:

1. Menyeimbangkan perkembangan intelektual, emosi, dan spiritual sehingga terbentuk pribadi yang unggul dan berkualitas.
2. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sarana penunjang pendidikan.
4. Meningkatkan dan mengembangkan IPTEK keunggulan lokal dan global.
5. Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan.
6. Menjadikan sekolah bersih, indah dan rindang.

Tujuan SDN Bendo 1:

1. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dari kehiatan pengembangan diri.
2. Meraih prestasi akademik dan non-akademik.
3. Dapat mencerdaskan peserta didik dan guru sehingga menjadi sekolah yang unggul dan diminati masyarakat.
4. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
5. Menjadi sekolah pelopor dan peneggerak di lingkungan masyarakat.

Lingkungan sekolah menjadi bersih, indah, dan rindang serta nyaman.

B. Pengembangan Sistem

1. Aplikasi

Aplikasi (*application*) merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna

dalam menjalankan tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data [8].

Masing-masing aplikasi memiliki kebutuhan sistem dan kegunaan, misalnya aplikasi *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* merupakan contoh aplikasi pengolahan yang sederhana dan umum digunakan di dalam kegiatan perkantoran.



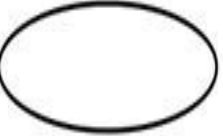

2. Website

Website merupakan media informasi yang berkembang pesat dewasa ini. Dengan website, semua orang dapat menampilkan informasi yang dapat dinikmati oleh seluruh pengguna internet, bahkan mereka dapat memperoleh pendapatan dari sebuah website [2].

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan peralatan yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas dan hubungan antara entitas secara abstrak. ERD didasarkan pada real world yang terdiri atas objek-objek dasar yang mempunyai hubungan atau kerelasiaan antar objek-objek dasar tersebut [3].

Tabel 2-1 Simbol ERD [10].

Simbol ERD	Penjelasan Simbol ERD
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. <i>One to one, one to many, dan many to many.</i>
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dengan

	himpunan entitas dengan himpunan relasinya.
--	---

Derajat relasi atau kardinalitas menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Jenis-jenis kardinalitas adalah:

- Satu ke satu (*one to one*). Setiap anggota entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu anggota entitas B, begitu pula sebaliknya.
- Satu ke banyak (*one to many*). Setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu anggota B, tetapi tidak sebaliknya.
- Banyak ke banyak (*many to many*). Setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan banyak anggota entitas B, dan begitu pula sebaliknya.

4. Use Case Diagram

Use case Diagram merupakan sebuah pemodelan untuk suatu sistem yang akan dibuat. Use case menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat [3].

Secara umum, Use case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

5. Business Process Modeling Notations (BPMN)

BPMN merupakan teknik yang menggambarkan secara jelas, benar dan efisien tentang semua pihak yang terlibat dalam proses berkomunikasi, BPMN digambarkan berdasarkan teknik diagram alur yang dirangkai untuk mendefinisikan urutan kerja. BPMN menyediakan notasi yang mudah dipahami oleh semua pengguna bisnis, termasuk juga analisis bisnis yang bertugas menciptakan draf awal proses sampai pengembang teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk menjalankan proses-proses tersebut [5].

C. Bahasa Pemrograman

1. PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP adalah sebuah Bahasa pemrograman *scripting* untuk membuat halaman web yang dinamis. Walaupun dikenal sebagai Bahasa untuk membuat halaman web, tapi PHP sebenarnya juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi *command line* dan juga GUI [6].

2. Framework

Framework adalah sebuah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan *function*) yang dapat membantu *developer/programmer* dalam mengnagani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan variabel, file, dan lain-lain sehingga pekerjaan *developer* lebih fokus dan cepat dalam membangun aplikasi [7].

3. Code Igniter (CI)

Sebuah *framework* yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP dan *framework* PHP yang diklaim memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan *framework* lainnya [7].

Framework merupakan suatu kerangka kerja dalam aplikasi web yang didalamnya memiliki suatu potongan-potongan program yang disusun, sehingga *programmer* tidak perlu membuat kode dari nol, karena *framework* telah menyediakannya. *Codeigniter* bersifat *open source* dan menggunakan model berbasis MVC (*Model View Controller*), yang merupakan model konsep modern *framework* yang digunakan saat ini.

D. Database

1. Database

Database adalah sekumpulan data yang memiliki hubungan secara logika dan diatur dengan susunan tertentu serta disimpan dalam media penyimpanan komputer. Data itu sendiri merupakan representasi dari semua fakta yang ada pada dunia nyata. *Database* sering digunakan untuk melakukan proses terhadap data-data tersebut untuk menghasilkan informasi tertentu [8].

Terdapat berbagai macam *database* antara lain hirarkis, *database* jaringan dan *database* relasional. *Database* relasional merupakan *database* yang populer saat ini dan telah diterapkan pada berbagai platform [1].

2. Mysql

Mysql merupakan salah satu sistem *database* yang sangat handal karena menggunakan sistem *SQL*. Pada awalnya *SQL* berfungsi sebagai Bahasa penghubung antara program *database* dengan Bahasa pemrograman yang kita gunakan. Dengan adanya *SQL* maka para pemrogram jaringan dan aplikasi tidak mengalami kesulitan sama sekali dalam menghubungkan aplikasi yang mereka buat [6].

E. Pengujian Aplikasi

1. Black box Testing

Pengujian *Black Box* merupakan jenis pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *Black Box Testing* cara

pengujiannya dilakukan dengan cara menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian akan dilakukan pengamatan apakah hasil dari unit itu sudah sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan [9].

2. User Acceptance Testing (UAT)

Pada pengujian UAT, perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak sudah memenuhi harapan pengguna dan berkerja seperti yang diharapkan. Pengalaman awal pengguna akan diteruskan kembali kepada pengembang yang akan memperbaiki kekurangan sebelum pada akhirnya akan melepaskan perangkat lunak tersebut secara luas [4].

F. Web Server

1. APACHE HTTP Server

APACHE HTTP SERVER adalah upaya untuk mengembangkan dan memelihara server HTTP *open-source* untuk system informasi modern termasuk *UNIX* dan *Windows*. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan *server* yang aman, efisien dan dapat dikembangkan yang menyediakan layanan HTTP yang selaras dengan standar HTTP yang berlaku saat ini [11].

IV. ANALISIS PERANCANGAN

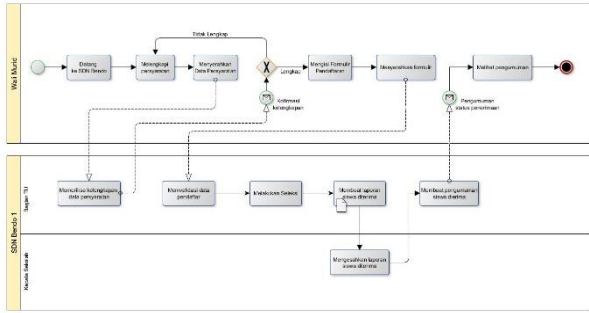
A. Proses Bisnis

1. Proses Bisnis yang Berjalan

Sistem yang berjalan saat ini di SDN Bendo 1 pada saat pendaftaran dan penerimaan siswa baru masih berjalan secara manual, yaitu apabila ada orang tua/wali murid siswa ingin mendaftarkan anaknya di SDN Bendo 1, mereka harus datang dan menemui bagian tata usaha untuk mengetahui apa saja persyaratan dan alur pendaftarannya. Setelah mengetahui persyaratannya, wali/orang tua calon siswa baru diharuskan untuk melengkapi segala bentuk persyaratan dan berkas-berkas yang telah ditentukan. Adapun persyaratan pendaftaran siswa baru di SDN Bendo 1 adalah umur calon siswa minimal 5 tahun 6 bulan terhitung sejak bulan Juli pada tahun mendaftar dan juga jarak dari rumah ke sekolah tidak boleh lebih dari 2 km. Untuk berkas yang harus dilampirkan adalah berupa Kartu Keluarga dan Akta Kelahiran. Setelah semua persyaratan lengkap, selanjutnya wali/orang tua siswa diminta untuk datang lagi menemui bagian tata usaha di SDN Bendo 1 untuk mengisi formulir biodata dan surat pernyataan.

Setelah berkas-berkas terkumpul, maka bagian tata usaha akan melakukan pemeriksaan apakah syarat-syarat yang diperlukan sudah benar-benar lengkap, yang kemudian data tersebut akan diseleksi berdasarkan kriteria yang telah diterapkan yaitu berupa umur dan jarak rumah ke sekolah, setelah didapatkan hasil seleksi maka akan dibuatlah sebagai

laporan yang akan diserahkan kepada kepala sekolah. Setelah data diterima kepala sekolah maka data-data tersebut akan disahkan oleh kepala sekolah. Tahapan terakhir adalah pengumuman, pengumuman juga dilakukan secara manual yaitu dengan cara mencetak daftar siswa yang diterima dan menempelkannya pada papan pengumuman di SDN Bendo 1, sehingga wali/orang tua siswa harus datang langsung untuk melihat hasilnya.

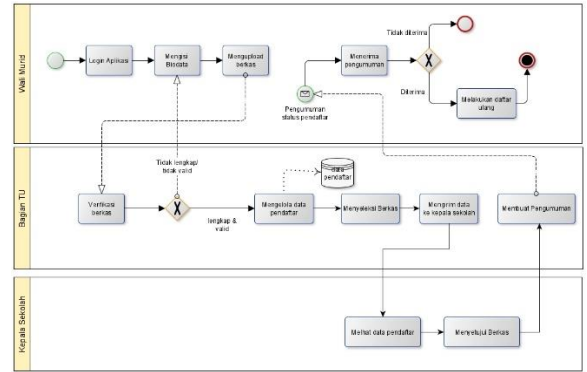


2. Proses Bisnis yang Diusulkan

Gambar 4-1 Proses Bisnis yang Berjalan

Berdasarkan latar belakang dan analisis aplikasi sejenis maka didapat informasi tentang sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru. Untuk mempermudah proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru, maka akan dibuat aplikasi pendaftaran dan penerimaan siswa baru yang berbasis web, yang diharapkan dapat membantu dan meringankan dalam melakukan alur proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru di SDN Bendo 1.

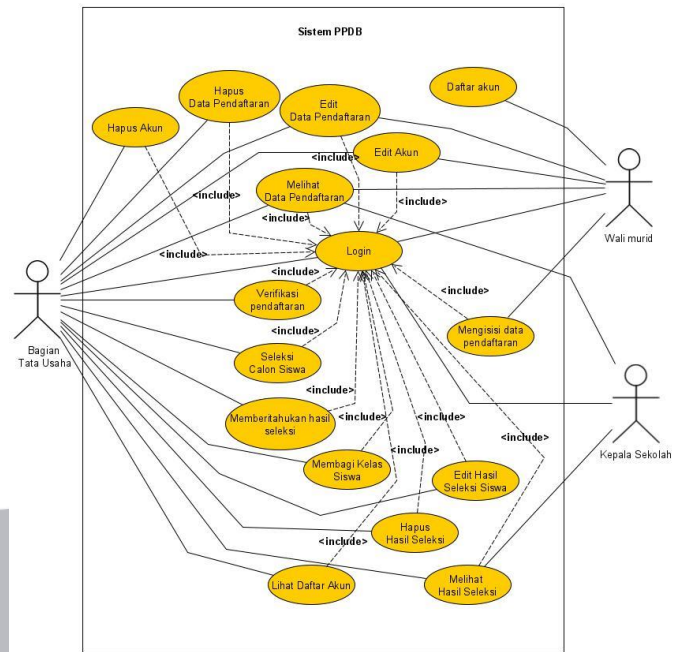
Pada sistem yang diusulkan, alur kegiatan pendaftaran dan penerimaan akan berjalan terkomputerisasi. Akan ada 3 pengguna yang dapat mengakses sistem, yaitu bagian tata usaha, kepala sekolah, dan wali murid. Dalam melakukan seleksi terhadap pendaftar terdapat 2 kriteria yang akan menjadi pertimbangan, yaitu umur dan jarak rumah ke sekolah. Pada sistem yang diusulkan admin dapat membuat laporan pendaftar dan siswa yang diterima berdasarkan periode tahun ajaran yang dapat diatur pada beberapa halaman seperti Halaman Siswa Diterima yang nantinya dapat diatur periode tahun serta dapat di cetak kedalam format pdf dan Excel. Pada halaman dashboard admin akan ditampilkan grafik pendaftar yang nantinya juga dapat dicetak sebagai laporan. Diharapkan dengan pembangunan sistem ini akan dapat membuat proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru semakin efektif dan efisien. Berikut adalah proses bisnis yang diusulkan pada sistem baru:



Gambar 4-2 Proses Bisnis yang Diusulkan

B. Use Case

Use case Diagram dari aplikasi pendaftaran dan penerimaan siswa di SDN Bendo 1 ini merupakan sistem usulan yang dibangun. Pada gambar di bawah ini terdapat 3 aktor yang memiliki masing-masing fungsi di dalam setiap sistemnya. Semua aktor terhubung ke Use case Log in. Selanjutnya masing-masing aktor hanya menjalankan sistem sesuai dengan fungsinya. Berikut merupakan gambaran Use case tersebut.

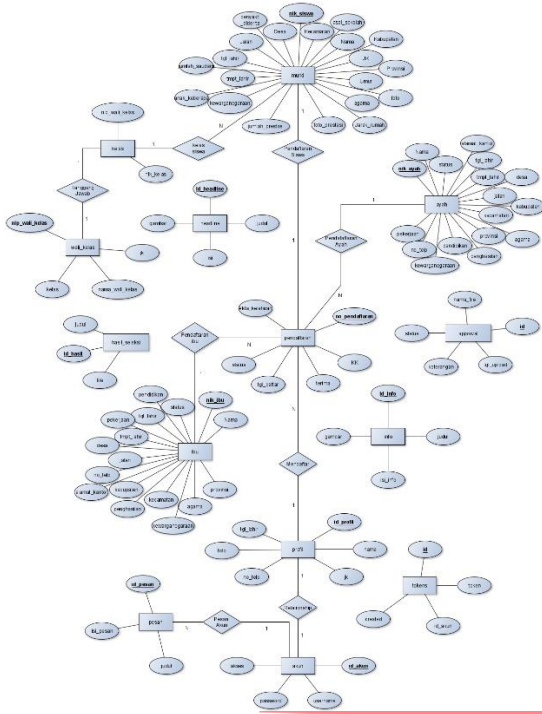


Gambar Error! No text of specified style in document.-1 Use case Diagram.

C. Perancangan Basis Data

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

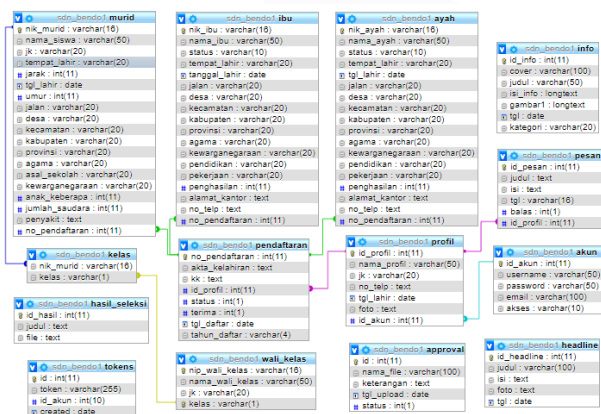
Berikut ini adalah gambar relasi antar entitas untuk Aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru di SDN Bendo 1.



Gambar 4-3 ERD

2. Skema Relasi Tabel

Berikut gambar Relasi Antar Tabel untuk Aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru di SDN Bendo 1:



Gambar 4-4 Skema Relasi Tabel

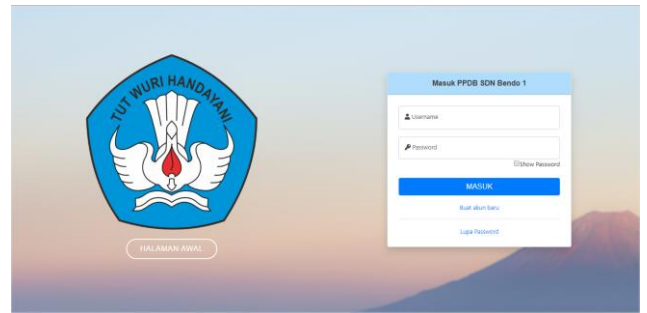
V. IMPLEMENTASI

A. Implementasi

Pada Subbab ini akan dibahas tentang implementasi berbagai perancangan yang telah dilakukan. Berikut merupakan implementasi desain grafis antar muka yang telah dibuat.

1. Login

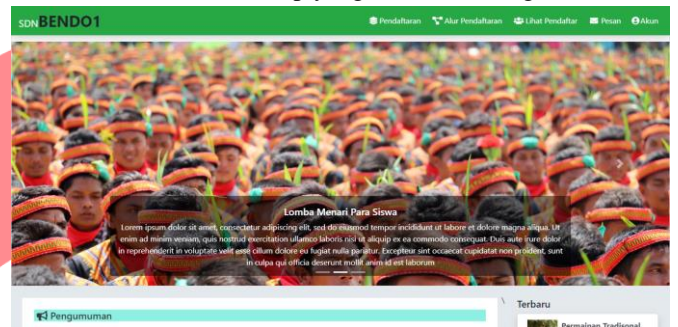
Berikut ini merupakan tampilan halaman login yang telah dibuat berdasarkan rancangan yang telah dibuat.



Gambar 5-1 Login

2. Tampilan Dashboard (User)

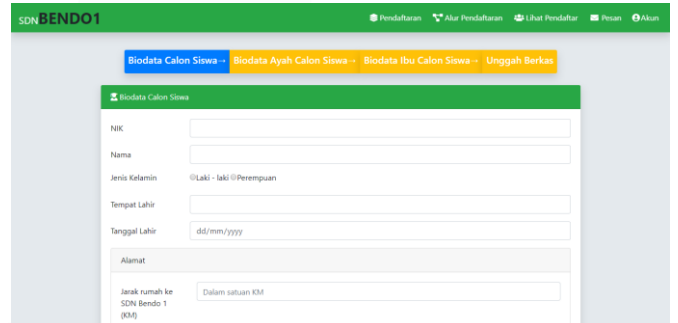
Berikut ini merupakan tampilan dashboard user yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-2 Tampilan Dashboard (user)

3. Tampilan Pendaftaran Siswa (User)

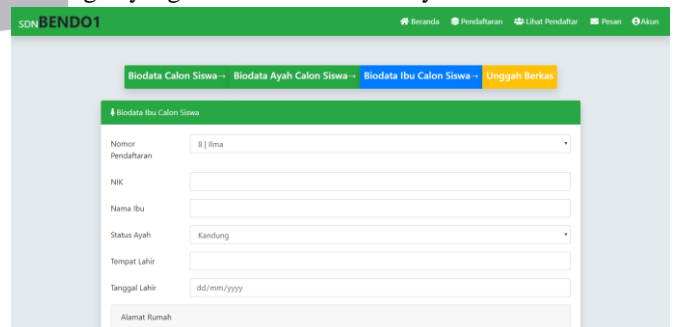
Berikut ini merupakan tampilan pendaftaran siswa yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-3 Tampilan Pendaftaran Siswa (user)

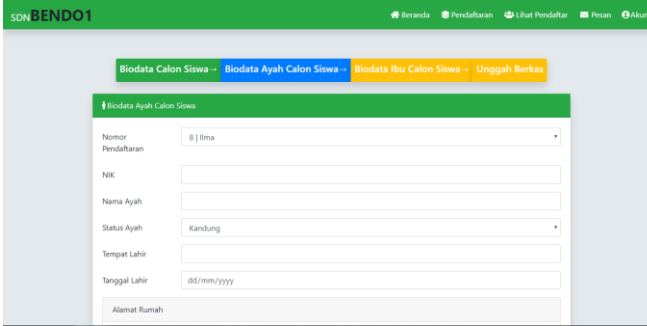
4. Tampilan Pendaftaran Ibu Calon Siswa (User)

Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman pendaftaran data diri ibu calon siswa berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya.



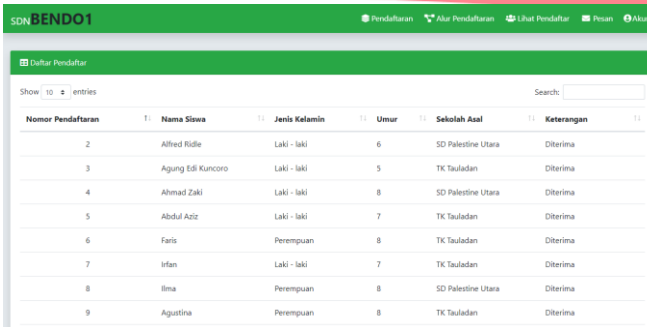
Gambar 5-4 Tampilan Pendaftaran Ibu Calon Siswa (User)

5. Tampilan Pendaftaran Ayah Calon Siswa (User)
Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman pendaftaran data diri ibu calon siswa berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya.



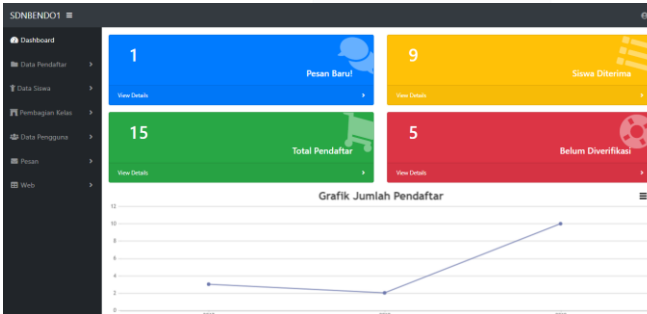
Gambar 5-5 Tampilan Pendaftaran Ayah Calon Siswa (User)

6. Tampilan List Pendaftar (User)
Berikut ini merupakan tampilan list pendaftar yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



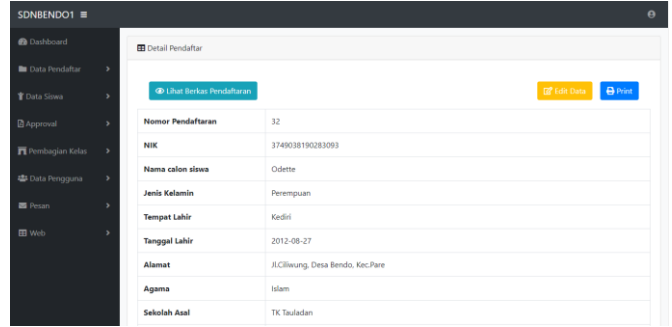
Gambar 5-6 Tampilan List Pendaftar (user)

7. Tampilan Dashboard (Admin)
Berikut ini merupakan tampilan dashboard admin yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



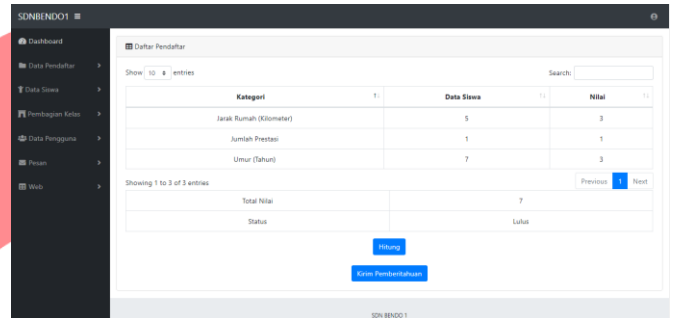
Gambar 5-7 Tampilan Dashboard (Admin)

8. Tampilan Verifikasi Berkas (Admin)
Berikut ini merupakan tampilan verifikasi berkas oleh admin yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



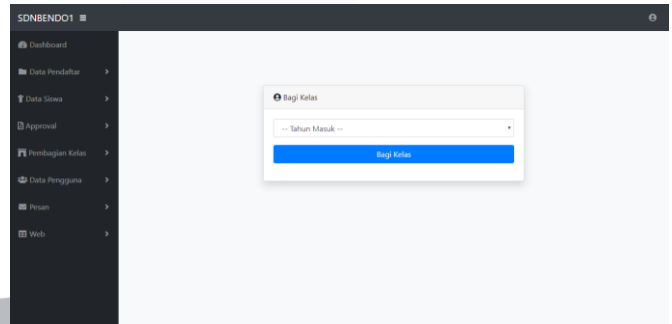
Gambar 5-8 Tampilan Verifikasi Berkas (Admin)

9. Tampilan Seleksi Siswa (Admin)
Berikut ini merupakan tampilan seleksi siswa yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



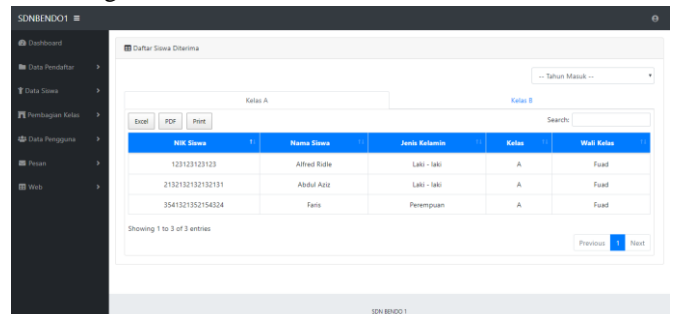
Gambar 5-9 Tampilan Seleksi Siswa

10. Tampilan Pembagian Kelas Siswa (Admin)
Berikut ini merupakan tampilan pembagian kelas siswa yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-10 Tampilan Pembagian Kelas Siswa (Admin)

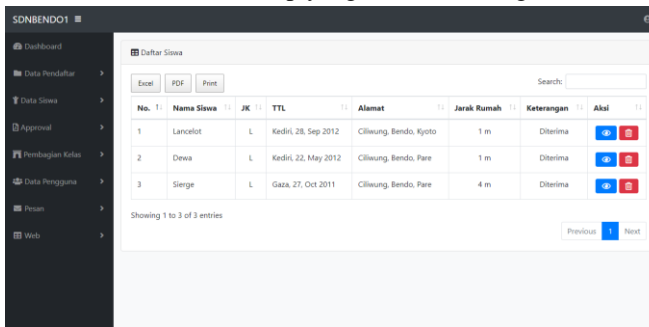
11. Tampilan Data Kelas (Admin)
Berikut ini merupakan tampilan menu pembagian kelas siswa yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-11 Tampilan Pembagian Kelas Siswa (Admin)

12. Tampilan Data Siswa (Admin)

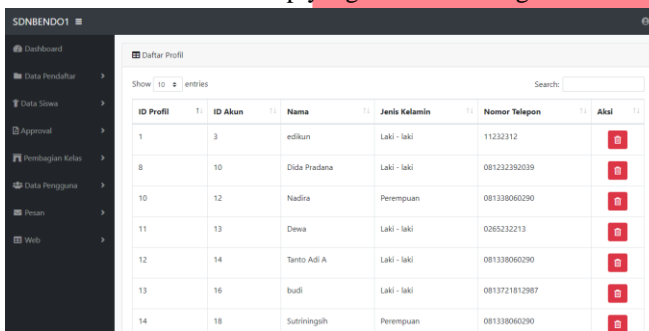
Berikut ini merupakan tampilan data siswa yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-12 Tampilan Data Siswa (Admin)

13. Tampilan Data Pengguna (Admin)

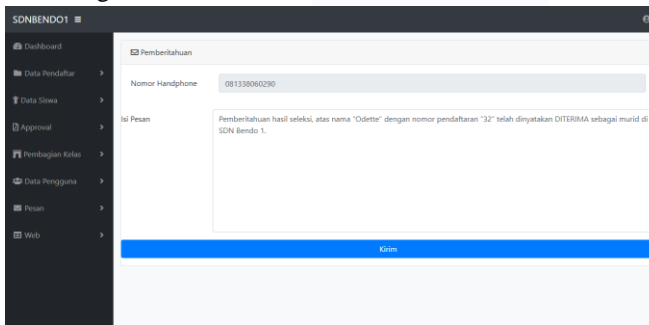
Berikut ini merupakan tampilan data pengguna yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-13 Data Pengguna (Admin)

14. Tampilan Pembuatan Pengumuman (Admin)

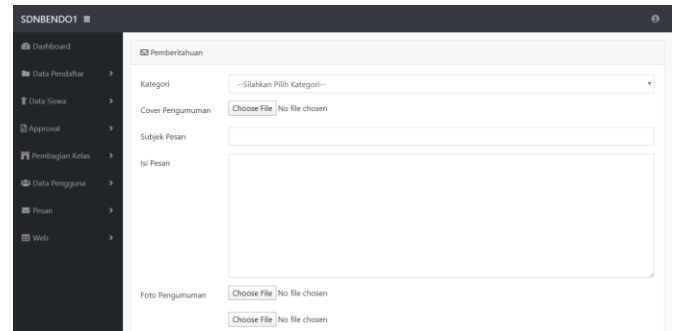
Berikut ini merupakan tampilan pembuatan pengumuman yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-14 Tampilan Pembuatan Pengumuman (Admin)

15. Tampilan Pembuatan Pengumuman Web (Admin)

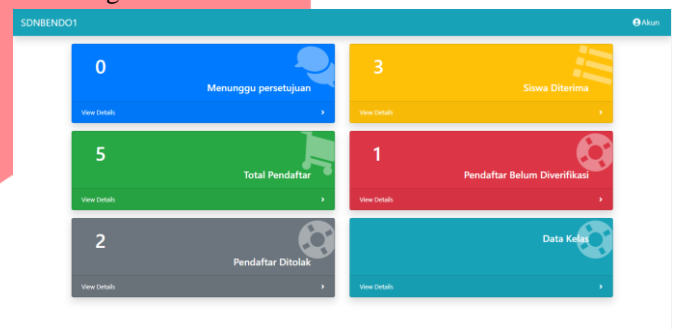
Berikut ini merupakan tampilan pembuatan pengumuman web oleh admin yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-15 Tampilan Pembuatan Pengumuman Web (Admin)

16. Tampilan Dashboard (Kepala Sekolah)

Berikut ini merupakan tampilan dashboard kepala sekolah yang telah dibuat berdasarkan mockup yang telah dirancang.



Gambar 5-16 Dashboard (Kepala Sekolah)

VI. KESIMPULAN

Aplikasi Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru (PPDB) di SDN Bendo 1 adalah aplikasi yang mengangkat tema tentang pengelolaan data, yang berfokus pada efisiensi dan efektifitas pada saat melakukan proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru yang diadakan setiap tahunnya secara terpusat. Aplikasi PPDB merupakan salah satu upaya yang dapat menjawab permasalahan dalam pengolahan data calon siswa baru yang terjadi setiap tahunnya, karena dengan adanya Aplikasi ini pengelolaan data pendaftaran dapat dilakukan secara terpusat dan online. Proses seleksi data pendaftar juga menjadi lebih cepat karena aplikasi akan secara otomatis mengambil data pendaftar yang menjadi kriteria seleksi. Melalui pemanfaatan aplikasi PPDB sebagai media penghubung antara wali murid calon siswa baru dengan pihak sekolah diharapkan dapat membantu mempermudah kedua pihak dalam melakukan komunikasi perihal pendaftaran dan penerimaan siswa baru. Melalui aplikasi ini wali murid mendaftarkan anaknya tanpa perlu mendatangi sekolah secara langsung sehingga akan lebih menghemat waktu.

Referensi

- [1] H. Octaviani, in *ShortCourse Series : SQL Server 2008 Express*, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2008.
- [2] M. Agustina, in *Shortcourse Series Mendesain Web Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2010.
- [3] S. Mulyani, in *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung, Abdi Sistematika, 2016.
- [4] Simarmata. Janner, in *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2010.
- [5] A. Rusmana, in *The Future of Organizational Communication In The Industrial Era 4.0*, Bandung, Media Akselerasi, 2019.
- [6] A. Zaki, in *36 Menit Belajar Komputer: Php Dan Mysql*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2008.
- [7] S. Betha, in *Framework CodeIgniter*, Bandung, Informatika, 2012.
- [8] S. Sakur, in *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MX 2004*, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2005.
- [9] H. A. Fatta, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern, Yogyakarta, CV ANDI OFFSET, 2007.
- [10] S. Muhammad. Ibnu, Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2020.
- [11] Feryswardani, Nanda Mezelia, Reza Budiawan, and Muhammad Barja Sanjaya. "Aplikasi Pengolahan Nilai Siswa Sekolah Dasar Berbasis Web (Studi Kasus: Sdn Sukabirus)." *eProceedings of Applied Science* 5.2 (2019).
- [12] "APACHE HTTP SERVER PROJECT," The Apache Software Foundation., [Online]. Available: <http://httpd.apache.org/>. [Accessed 30 November 2019].
- [13] "Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah," Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 19 Oktober 2019. [Online]. Available: <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/0443C1367ACD1B403E0E>. [Accessed 25 Oktober 2019].