

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU SMP XAVERIUS PAGARALAM BERBASIS WEBSITE

Buhori Muslim¹, Yusak Prasetyo²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STTP, Pagar Alam

Jl. Masik Siagim, Karang Dalo, Dempo Tengah, Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan

31521Telp/ Fax: (0730) 621916

e-mail: buhoristtp@gmail.com¹, yusaksttp@yahoo.com²

Abstrak

Penerimaan Siswa Baru (PSB) *online* sebagai salah satu cara atau metode yang bertujuan untuk melakukan pendaftaran secara *online* bagi calon siswa baru pada SMP *Xaverius* Pagaralam. Berkembangnya teknologi informasi (TI) sekarang ini, agar informasi tentang sekolah sampai kepada calon siswa tanpa dibatasi geografis harus di sampaikan melalui *website* sehingga masyarakat dapat mengakses segala informasi sekolah dengan mudah terutama untuk PSB di SMP *Xaverius* Pagaralam. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan Sistem informasi PSB ini menggunakan metode *waterfall*. Sistem informasi PSB ini, diharapkan semua calon siswa atau wali siswa yang tidak bisa langsung datang mencari informasi menjadi lebih mudah dalam mendaftarkan diri ke SMP *Xaverius* Pagaralam dalam hal ini karena dilakukan secara *online* di era digital saat ini hanya melalui *PC* atau *laptop* yang terhubung ke *internet* pendaftaran yang dilakukan calon siswa, tanpa harus datang ke sekolah artinya dapat dilakukan dirumah atau dimana saja.

Kata kunci— Sistem Informasi, Penerimaan Siswa Baru, dan Waterfall

Abstract

Acceptance of New Students (PSB) online as one way or method that aims to register online for new prospective students in SMP Xaverius Pagaralam. The development of information technology (IT) today, so that information about schools up to prospective students without geographical restrictions should be conveyed through the website so that people can access all school information easily, especially for PSB in SMP Xaverius Pagaralam. System development method used in the design of this PSB Information System using waterfall method. PSB information system is expected that all prospective students or guardians who can not directly come to find information to be easier in registering to SMP Xaverius Pagaralam in this case because it is done online in the digital era today only through a PC or laptop connected to the internet registration by prospective students, without having to come to school means it can be done at home or anywhere.

Keywords— Information Systems, new student registration, and Waterfall

I. PENDAHULUAN

Seiring pesatnya kemajuan teknologi dan informasi yang ada sekarang ini harus diimbangi dengan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi dan informasi agar dapat bersaing di era *digital* saat ini. Saat ini *internet* telah memasuki dunia pendidikan dengan peran dan fungsi yang tak mudah digantikan dengan yang lain. *Internet* dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan institusi

pendidikan baik untuk kepentingan administratif maupun edukatif, mulai dari lembaga pendidikan jenjang TK, SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada kepala sekolah dan *staf* guru yang ada di SMP *Xaverius* Pagaralam didapatkan hasil bahwa SMP *Xaverius* Pagaralam belum memiliki *website* yang berguna untuk memperkenalkan sekolah ke masyarakat

yang luas, yang mencakup segala sesuatu yang bersangkutan dengan dunia pendidikan, termasuk fitur pendaftaran siswa secara *online* (PSB), yang bisa mempermudah wali murid atau calon siswa baru untuk melakukan pendaftaran PSB secara *online*, selain itu diharapkan dengan adanya *website* PSB ini bisa meningkatkan daya saing dan jumlah siswa yang akan didik.

Sehingga dari permasalahan yang didapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (PSB) *online* pada SMP *Xaverius* Pagaralam?”. Tujuannya adalah untuk membangun *website* PSB SMP *Xaverius* Pagaralam diharapkan nantinya dengan *website* ini sekolah dapat memberikan informasi, mempublikasikan kegiatan sekolah, dan dapat melakukan penerimaan siswa secara *online* (PSB/PPDB) Sehingga memudahkan calon siswa baru untuk mendaftarkan diri ke SMP *Xaverius* Pagaralam.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasanya disebut Sistem informasi berbasis komputer (*Computer-based Information Systems* atau *CBIS*). Dalam perakteknya, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Yang dimaksud dengan sistem informasi adalah sistem informasi yang berbasis komputer [2].

2.2 Sistem Informasi

Website adalah keseluruhan halaman *web* yang terdapat dari sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara banyak halaman *web* dengan banyak halaman *web* yang lainnya, antara bagian dalam halaman *web* yang sama disebut

Hyperlink sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hyperteks*. Sebuah *website* dapat di akses dalam *browser*, yaitu perangkat lunak untuk mengakses halaman-halaman *web*, seperti *Internet explorer*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, *Safari*, *Chrome* dan lainnya. Halaman *website* yang dapat di akses melalui *URL* biasa disebut *Homepage*. *URL* ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah *hirarki*, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan dan bagaimana arus informasi yang berjalan [3].

2.3 Basis Data

Basis data (*Database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut *DBMS* (*Database Management System*) [2].

2.4 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis data *base server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*-nya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *Query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan sekelas menengah-kecil. *MySQL* juga bersifat *open source* dan *free* (anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai *platform* (kecuali pada *windows*, yang bersifat *shareware*). *MySQL* didistribusiakan dengan lisensi *open source GPL* (*General Public License*). *MySQL* merupakan *database* yang pertama kali yang didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet (*PHP* dan *Perl*). *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal. *MySQL* lebih sering diggunakan untuk membangun aplikasi

berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP* [4].

2.5 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *Server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena *PHP* merupakan *server-side scripting* maka *sintaks* dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format *HTML*. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam *PHP* tidak akan terlihat oleh *user* sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. *PHP* dirancang untuk membentuk halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman *web* [4].

2.6 UML

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language (UML)*. *UML* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & *Desain*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *UML* muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *UML* hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek [1].

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk melengkapi data penulisan penelitian ini, dilakukan dengan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

Teknik mengumpulkan data dengan cara melaksanakan pengamatan langsung atau secara seksama pada pelaksanaan objek yang diteliti.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih & berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan wawancara untuk memperoleh informasi, peneliti memberikan pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang sedang diwawancarai (Kepala sekolah dan panitia PSB).

3. Dokumentasi

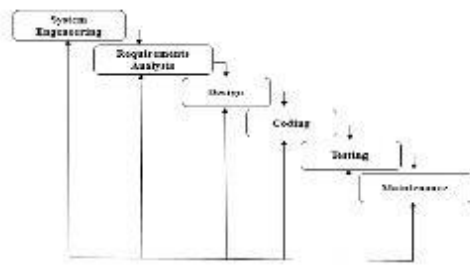
Pada tahap dokumentasi ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang telah di peroleh baik arsip dan yang lain-lainya.

4. Pustaka

Data yang diambil dari literatur, buku-buku, *Internet* yang mendukung penelitian serta jurnal-jurnal PSB.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari *system engeneering*, *requirements analysis*, analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) [1]. Berikut adalah gambaran model air terjun (*waterfall*):



Gambar 1. Model *Waterfall*

- a. *System Engineering*
System engineering atau rekayasa sistem adalah aktifitas untuk menetapkan kebutuhan-kebutuhan pada tingkat sistem, kemudian mengalokasikan beberapa bagian dari kebutuhan-kebutuhan tersebut ke satu atau beberapa komponen rekayasa
- b. *Requirement Analysis*
Requirement Analysis merupakan tahap analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi performsi dan *interfacing*.
- c. Desain
 Desain merupakan tahap setelah proses analisis dimana tahap ini adalah tindak lanjut atau kegiatan inti dari langkah analisis.
- d. Pengkodean (*Coding*)
 Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
- e. Pengujian (*Testing*)
 Pengujian merupakan kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum diuji dengan cara yang masih manual.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bab ini peneliti merancang sistem informasi penerimaan siswa baru (PSB) SMP *Xaverius* Pagaralam yang berguna untuk membantu atau mempermudah pihak SMP *Xaverius* dan calon siswa atau wali siswa untuk melihat informasi dan juga pendaftaran secara *online*. Implementasi sistem merupakan

langkah-langkah atau prosedur-prosedur yang dilakukan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah di setujui, untuk menguji, menginstal dan memulai sistem baru atau sistem yang diperbaiki untuk memperbaiki sistem yang telah berjalan selama ini. Pengujian dilakukan oleh *admin* pada fungsionalitas antar muka sistem menunjukkan keberhasilan sistem sesuai dengan kriteria pengujian, ditunjukkan dengan hasil dibawah ini:

Tabel 1. Pengujian Admin

N o	Kriteria Hasil Pengujian	Y a	Tida k
1	Sistem mampu melakukan pengolahan informasi		
2	Sistem mampu melakukan pengolahan data siswa		
3	Sistem mampu melakukan pengolahan data guru		
4	Sistem mampu melakukan pengolahan data calon siswa		
5	Sistem mampu melakukan pengolahan data galeri		
6	Sistem mampu melakukan pengolahan jadwal pelajaran		
7	Sistem mampu melakukan pengolahan data nilai		
8	Sistem memiliki navigasi yang mudah		
9	Menu pada sistem sudah berjalan dengan baik		
10	Tampilan <i>web</i> nyaman bagi pengguna		

Pengujian yang dilakukan oleh wali murid pada fungsionalitas dan antar muka sistem menunjukkan keberhasilan sistem sesuai dengan kriteria pengujian, ditunjukkan dengan hasil dibawah ini:

Tabel 2. Wali Siswa

N o	Kriteria Hasil Pengujian	Y a	Tida k
1	Sistem mampu melakukan login pendaftaran		
2	Sistem mampu menampilkan halaman utama PSB		
3	Sistem mampu menampilkan data siswa		
4	Sistem mampu menampilkan		

	nilai siswa
5	Sistem mampu melakukan cetak kartu ujian
6	Sistem mampu menampilkan informasi kelulusan
7	Sistem mampu melakukan ubah data
8	Sistem memiliki navigasi yang mudah
9	Menu pada sistem sudah berjalan dengan baik
10	Tampilan <i>web</i> nyaman bagi pengguna

Tujuan implementasi sistem ini adalah :

1. Menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumentasi desain sistem yang disetujui, menyusun dokumen baru dan dokumen-dokumen yang diperbaiki.
2. Menulis, menguji dan mendokumentasikan program-program dan prosedur-prosedur yang diperbaiki oleh desain sistem yang telah disetujui.
3. Memastikan *user* bisa mengoperasikan sistem yang baru.
4. Memperhitungkan bahwa sistem memenuhi permintaan *user* yaitu dengan menguji sistem secara menyeluruh dan Memastikan bahwa konversi sistem yang baru berjalan secara benar.
5. Pada hasil ini peneliti memberikan *website* dan PSB hasil rancangan pemrograman *Adobe Dreamweaver Cs3*, dimana *website* dan PSB ini sudah siap untuk digunakan.

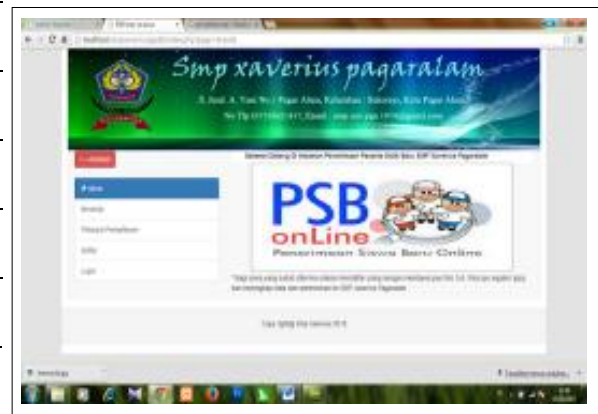
4.2 Pembahasan

Batasan dari *website* PSB ini yaitu hanya sebatas *pengInputan* data profil, informasi, galeri, berita, agenda, *video*, siswa, guru, calon siswa, dan jadwal, perbaikan data, hapus data, dan laporan. Kemudian akan menampilkan *website* PSB SMP *Xaverius* Pagaralam yang memiliki menu pilihan yaitu beranda, profil, jadwal, data guru, galeri, *video*, pengumuman, agenda, PSB, dan kontak.

4.2.1 Halaman Utama PSB

Halaman PSB ini adalah halaman untuk melakukan pendaftaran secara *online* pada SMP *Xaverius* Pagaralam yang

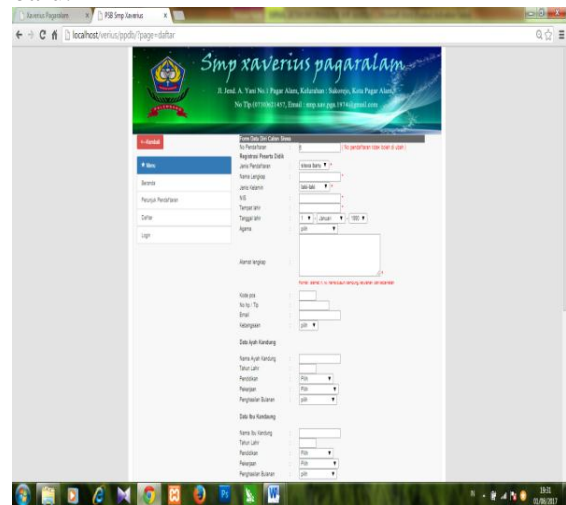
berisikan beberapa menu diantaranya: beranda, petunjuk, daftar, dan login. Berikut gambar tampilan.



Gambar 2. Menu Halaman Utama PSB

4.2.2 Halaman Daftar Siswa Baru

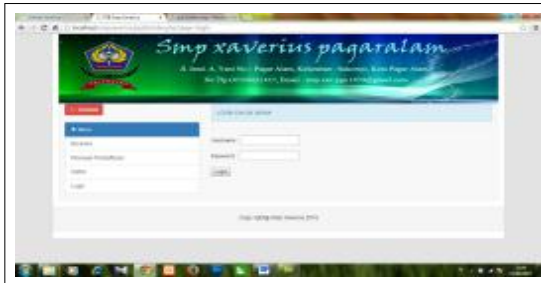
Pada halaman daftar ini berisikan *form* data diri yang diisi oleh calon siswa atau wali siswa untuk mendaftarkan diri ke SMP *Xaverius* Pagaralam. Berikut ini gambar tampilan halaman daftar siswa baru.



Gambar 3. Menu Halaman Daftar Siswa Baru

3.2.3 Halaman *Login Calon Siswa*

Halaman *login* calon siswa ini berguna untuk masuk ke menu calon siswa sehingga dapat melihat data calon siswa maupun cetak kartu ujian. Berikut gambar tampilan.



Gambar 4. Menu Halaman *Login Calon Siswa*

4.2.4 Halaman *Calon Siswa*

Halaman calon siswa adalah halaman calon siswa untuk melihat data diri, lihat nilai dan cetak kartu ujian. Berikut gambar tampilan.



Gambar 5. Menu Halaman *Calon Siswa*

4.2.5 Halaman *Cetak Kartu*

Halaman ceta kartu adalah halaman untuk menceta kartu ujian yang secara otomatis akan mencetak kartu, dengan syarat terhubung ke printyang telah menyala. Berikut gambar tampilan.



Gambar 6. Menu Halaman *Cetak kartu*

4.2.6 Halaman *Nilai Ujian*

Pada halaman lihat nilai ujian adalah halaman untuk melihat nilai sekaligus keterangan kelulusan setelah melakukan ujian tes penerimaan siswa baru yang diadakan oleh pihak SMP Xaverius Pagaram. Berikut gambar tampilan.



Gambar 7. Menu Halaman *Nilai Ujian*

4.3 **Struktur Tabel**

Menurut Kadir [2]. Basis data (*Database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

4.3.1 Tabel calon siswa

Tabel 1. Calon Siswa

No	Name	Type	Size	Ket
1	Id_calon*	Int	10	Id calon siswa
2	Jenis	Varchar	10	Siswa Baru/ pindahan
3	Nama	Varchar	25	Isi nama
4	Gender	Varchar	10	Jenis kelamin
5	Nisn	Int	20	Isi nisn
6	Nik	Int	20	Isi nik
7	Nis	Int	20	Isi nis
8	Tempat	Varchar	20	Isi Tmpt lahir
9	Tgl	Date		Isi Tgl lahir
10	Agama	Varchar	20	Isi agama
11	Alamat	Text		Isi alamat
12	Kodepos	Int	5	Isi kode pos
13	Email	Varchar	25	Isi email
14	Kebangsaan	Varchar	15	Isi kebangsaan
15	nama_ayah	Varchar	25	Isi nama ayah
16	tahun_ayah	Int	5	Isi Thn lahir
17	pendidikan_ayah	Varchar	20	Isi Pend. ayah
18	pekerjaan_ayah	Int	15	Isi Pekerjaan ayah
19	penghasilan_ayah	Varchar	12	Isi Pnghasilan ayah
20	nama_ibu	Varchar	25	Isi nama ibu
21	tahun_ibu	Int	5	Isi tahun lahir
22	pendidikan_ibu	Varchar	20	Isi pendidikan
23	pekerjaan_ibu	Varchar	15	Isi pkrjan ibu
24	penghasilan_ibu	Varchar	12	Isi penghasilan ibu
25	nama_wali	Varchar	25	Isi nama wali
26	tahun_wali	Int	5	Isi tahun lahir wali
27	pendidikan_wali	Varchar	20	Isi pendidikan wali
28	pekerjaan_wali	Varchar	15	Isi pekerjaan wali
29	penghasilan_wali	Varchar	12	Isi pnghasilan wali
30	tinggi_badan	Varchar	5	Tinggi badan calon siswa
31	Jarak	Varchar	5	Jarak dari rumah ke sekolah
32	Waktu	Varchar	5	Waktu tempuh ke sekolah
33	jml_saudara	Varchar	2	Jumlah saudara kandung
34	Pestasi	Text		Prestasi yang didapat
35	Notlp	Varchar	12	No hp/ tlp

* primary key

4.1.2 Tabel Nilai

Tabel 2. Nilai

No	Name	Type	Size	Ket
1	Id_nilai*	Int	10	Id user
2	Nama	Varchar	25	Nama calon
3	n_akumulasi	Varchar	30	Nilai akmlasi ujian

* primary key

4.4 Desain Story Board

4.5.1 Desain Halaman Utama PSB

Desain halaman utama PSB merupakan tampilan pertama saat kita membuka menu PSB SMP Xavaerius Pagaralam. Desain halaman utama PSB dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 8. Desain halaman Utama PSB

4.5.2 Desain Halaman Daftar

Desain halaman daftar atau register ini merupakan menu untuk calon siswa / wali untuk melakukan pendaftaran secara online di SMP Xaverius Pagaralam. Desain halaman daftar dapat kita lihat seperti gambar berikut ini :



Gambar 9. Desain halaman daftar calon siswa

4.5.3 Desain Halaman Login

Desain halaman *Login* merupakan tempat untuk melakukan *Login* baik untuk calon siswa, *admin*, kepala sekolah. Desain halaman *Login* dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 10. Desain halaman *login*

4.5.4 Desain halaman menu calon siswa

Desain halaman menu calon siswa merupakan menu untuk melihat data diri, cetak kartu ujian dan hasil dari ujian tersebut dapat dilihat pada menu calon siswa setelah melakukan pendaftaran dan *login* terlebih dahulu agar dapat masuk kemenu calon siswa. *Desain* halaman menu calon siswa dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 11. *Desain* halaman menu calon siswa

4.5.5 Desain Halaman Cetak Kartu Ujian

Desain halaman cetak kartu ujian merupakan menu untuk melakukan mencetak atau menyimpan kartu ujian dan pada menu ini akan secara otomatis mencetak kartu ujian. *Desain* halaman cetak kartu ujian dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 12. Desain halaman cetak kartu ujian

2.3.6 Desain Halaman Hasil Ujian

Desain halaman hasil ujian merupakan menu melihat hasil ujian penerimaan siswa baru, untuk mengetahui apakah calon siswa di nyatakan lulus atau tidak. *Desain* halaman hasil ujian dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 12. *Desain* halaman hasil ujian

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sistem Penerimaan Siswa Baru secara *online* pada SMP *Xaverius* Pagaralam menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* yang digunakan untuk memberikan informasi dan melakukan pendaftaran secara *online* pada SMP *Xaverius* Pagaralam serta dapat mencetak kartu ujian dan laporan.

VI. SARAN

Penelitian ini hanya membuat sarana pendaftaran *Online* untuk calon siswa baru yang jauh dari Kota Pagar Alam, untuk penelitian selanjutnya: bagaimana kenyamanan & efektifitas dengan sistem ini lalu bagaimana hasilnya apakah jumlah siswa benar-benar meningkat.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosa, A.S; M.Salahudin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. In R. A.s, & M.Salahudin, *Rekayasa Perangkat lunak*. Bandung: Informatika.
- [2] Abdul Kadir. 2002. Pengenalan Sistem Informasi. In A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi* Yogyakarta: Andi.
- [3] Hidayat, H. 2008. *Mendesain Website dengan Photoshop, Frontpage, dan pemrograman PHP-MySQL*. Yogyakarta Andi.
- [4] Arif, M. Ruyanto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL. In M. R. Arif, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Alatas, H. 2013, Responsive Web Design *degan PHP dan Bootstrap*, Yogyakarta: Lokomedia
- [6] Cucu Suhendar, 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web* (Studi Kasus Pada SMK ciledug AL-Musaddadiyah Garut). *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. ISSN : 2302-7339 Vol. 1 No. 12 2015. 1-8.
- [7] Diki Budi Rahayu, E. P. 2012 Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis Web Studi Kasus Di SMA 14 Garut. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. ISSN : 2302-7339 Vol. 09 No. 27 2012. 1-7.
- [8] Madcoms. 2016. pemrograman php dan mysql untuk pemula. In madcoms, *pemrograman php dan mysql untuk pemula*. yogyakarta: andi.
- [9] Sulistianingsih, B. S. 2012. Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI Donorojo. *Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 -ISSN : 1979-9330*. 1-6.
- [10] Wahana, K. 2013. mobile web development with adobe dreamweaver cs 6. In w. komputer, *mobile web development with adobe dreamweaver cs 6*. semarang: andi.