

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PENGAJUAN BEASISWA BERBASIS WEB  
PADA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN ILMU KOMPUTER  
MUSI RAWAS (STMIK-MURA) KOTA LUBUKLINGGAU**

**Elmayati**

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Musi Rawas Lubuklinggau  
Jl. Jend Besar HM Soeharto Kel.Lubuk Kupang Kec.Lubuklinggau Selatan II Kota  
Lubuklinggau Sumatera Selatan  
Telp: (0733 ) 3280300  
E-Mail : [elmayati\\_78@yahoo.co.id](mailto:elmayati_78@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Pada dasarnya tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan peran teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada Perguruan Tinggi STMIK Musi Rawas dalam program penerimaan beasiswa. Penulis mendapati bahwa Perguruan Tinggi tersebut belum menggunakan teknologi internet untuk pelayanan pendaftaran beasiswa. Perguruan Tinggi tersebut masih melayani pendaftaran beasiswa secara manual, sehingga cara tersebut kurang efektif dan efisien. Untuk mendapatkan beasiswa, harus dengan aturan-aturan kriteria yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu tidak semua yang mendaftarkan diri sebagai calon penerima beasiswa tersebut diterima, hanya yang memenuhi kriteria-kriteria saja yang akan mendapatkan beasiswa tersebut.

Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam management data yang terkait dengan data yang ada. Dengan beberapa manfaat yang ditawarkan oleh penggunaan aplikasi yang dapat mendukung proses pengelolaan beasiswa yang dikelola oleh bagian kemahasiswaan, maka penggunaan aplikasi ini layak untuk dikembangkan.

Dalam penelitian ini, penulis akan membuat Aplikasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK MURA) Kota Lubuklinggau. Aplikasi ini didukung dengan menggunakan metode AHP (Analytical Hierarchy Process), bahasa pemograman PHP (Personal Home Page), database MySQL, maka aplikasi ini dapat membantu pihak yang akan mendaftarkan beasiswa secara tepat dan cepat.

**Kata Kunci :** Beasiswa, *Analytical Hierarchy Process*, PHP, MySQL

**ABSTRACT**

*In this research institute is to improve and develop the role of technology in the world of education, especially in Higher Education STMIK Musi Rawas in the scholarship recruitment program. The author of this university has not used internet technology for scholarship registration services. The university still serves the registration of scholarships manually, so the way is less effective and efficient. For the scholarship, it must be with the rules of the criteria that have been set. Therefore not all who joined as a potential scholarship recipient is accepted, only those who meet the criteria that will get the scholarship.*

*Use of this application aims to provide convenience in the management of data associated with existing data. With some of the benefits offered by the use of applications that can support the process of managing scholarships managed by the student affairs section, then the use of these applications is feasible to develop.*

*In this research, the writer will make Application Application of Web-Based Scholarship at High School of Management and Computer Science Musi Rawas (STMIK MURA) Lubuklinggau Town. This application is supported by using AHP (Analytical Hierarchy Process) method, PHP programming language (Personal Home Page), MySQL database, then this application can help the party who will register the scholarship accurately and quickly.*

**Keywords:** Scholarship, *Analytical Hierarchy Process*, PHP, MySQL

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Corporate Social Responsibility* (CSR) adalah sebuah wujud kepedulian perusahaan kepada lingkungan sekitarnya. *Corporate Social Responsibility* (CSR) adalah komitmen perusahaan atau dunia bisnis untuk berkontribusi dengan pengembangan ekonomi yang berkelanjutan dengan memperhatikan tanggung jawab sosial. Beasiswa *Corporate Social Responsibility* (CSR) merupakan suatu program yang diberikan kepada calon mahasiswa baru untuk mendapatkan kesempatan bantuan biaya pendidikan dengan berbagai persyaratan. Beasiswa *Corporate Social Responsibility* (CSR) ini tentunya juga sangat bermanfaat bagi calon mahasiswa yang mempunyai keterbatasan ekonomi, untuk menyambung pendidikan yang lebih tinggi maka calon mahasiswa tersebut berhak mengikuti Program Beasiswa *Corporate Social Responsibility* (CSR) ini.

Proses pendaftaran pengisian formulir dan penyeleksian beasiswa yang diselenggarakan oleh pihak Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK MURA), masih dilakukan secara manual sementara persyaratan yang menjadi pertimbangan penilaian cukup banyak mulai dari transkrip nilai, slip gaji orang tua, surat keterangan tidak mampu, jumlah tanggungan orang tua dan siswa tersebut memiliki prestasi di sekolah dari peringkat 1 (satu) sampai dengan peringkat 10 (sepuluh), meskipun waktu yang diberikan oleh pihak Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK-MURA) cukup lama setelah surat edaran pengumuman beasiswa keluar bersamaan dengan penerimaan mahasiswa baru. Pengumpulan persyaratan beasiswa tentunya harus dikumpulkan tepat waktu, hal ini terkadang menyulitkan sebagian mahasiswa baru, karena jarak tempuh dari rumah ke kampus sangat jauh sehingga seringkali menunda pekerjaan. Selain jarak tempuh, pengumpulan berkas-berkas juga dapat menyebabkan sistem menjadi lamban karena berkas disimpan masih dalam bentuk arsip sehingga terjadinya penumpukan berkas yang tidak

tersusun rapi dan proses pencarian berkas data calon pendaftar memerlukan waktu yang lama.

Untuk itu diperlukan suatu sistem yang bisa membantu proses pendaftaran beasiswa sampai dengan proses seleksi. Dalam Sistem Informasi Pengajuan Beasiswa ini, calon pendaftar beasiswa harus mengumpulkan semua berkas persyaratan yang diperlukan kemudian berkas tersebut bisa di *scanner* melalui printer yang nantinya akan di kirim sebagai persyaratan, dalam proses seleksi beasiswa, metode yang digunakan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*). Metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dipilih karena merupakan suatu bentuk model pendukung keputusan dimana peralatan utamanya adalah sebuah hirarki fungsional dengan input utamanya persepsi manusia, yakni dalam hal ini adalah orang yang ahli dalam masalah beasiswa atau orang yang mengerti permasalahan beasiswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian untuk menghasilkan suatu Sistem Informasi yang dapat meningkatkan kualitas Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK-MURA) Lubuklinggau. Atas dasar tersebut penulis mengambil judul “**Aplikasi Sistem Informasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web Pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK-MURA) Kota Lubuklinggau**”. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, maka akan terciptanya pengolahan data yang terorganisir, sehingga dapat memudahkan pengaksesan bagi mahasiswa untuk mencari informasi yang tersedia mengenai beasiswa dimana saja dan kapan saja.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah “Aplikasi Sistem Informasi Pengajuan beasiswa berbasis Website pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu

Komputer Musi Rawas (STMIK MURA) kota Lubuklinggau”.

## II. Landasan Teori

### 2.1 Konsep Aplikasi

Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi, dan Andri Ikhwan (Vol. 10 No. 1 2013), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, intruksi (*instructuin*) atau pernyataan (*statment*) (*statment*) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

Menurut Supriyanto dalam Mustika (Vol. 2 No.3 Sept 2012), Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemerosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.

Jadi aplikasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan komputer yang dirancang atau dibuat dengan tujuan tertentu untuk memudahkan suatu pekerjaan atau aktifitas tertentu melalui proses-proses dan prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan.

### 2.2 Pengertian Sistem

Menurut Tata Sutabri (2012:3) secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo dalam Tata Sutabri (2012:7) menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu.

Dari pengertian diatas penulis dapat simpulkan, bahwa Sistem merupakan suatu kumpulan-kumpulan yang saling berhubungan menjadi satu untuk mencapai

suatu tujuan tertentu dengan struktur yang tersusun rapi.

### 2.3 Pengertian Informasi

Menurut Alexander F.K Sibero (2011:10) Informasi adalah sekumpulan data yang memiliki maksud dan tujuan serta dapat memberikan keterangan akurat yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. Ditinjau dari sisi komputer, Informasi adalah suatu hasil pengolahan data dari sistem komputer yang dibutuhkan pengguna yang memiliki manfaat bagi penggunaannya. Hasil pengolahan dari kumpulan-kumpulan informasi yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya disebut sebagai sistem informasi.

Menurut Tata Sutabri (2012:22), Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan suatu hasil dari pengolahan data yang dikumpulkan menjadi satu yang digunakan sebagai proses dalam pengambilan keputusan.

### 2.4 Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012:38) Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Menurut Bonnie dkk (2010:1) Sistem Informasi merupakan sebuah proses yang menjalankan fungsi mengumpulkan data (*input*), memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi (*output*) untuk kepentingan tertentu.

Dari penjelasan diatas, penulis dapat simpulan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang saling berkaitan yang mempunyai kombinasi kebutuhan tertentu.

## 2.5 Pengertian Beasiswa

Menurut Ardyan Nur Ismayadi (2014) Beasiswa adalah pemberian berupa bantuan keuangan yang diberikan kepada perorangan yang bertujuan untuk digunakan demi keberlangsungan pendidikan yang ditempuh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Beasiswa adalah “tunjangan yang diberikan kepada pelajar dan mahasiswa sebagai bantuan biaya belajar”. Beasiswa dimaksudkan sebagai bantuan yang diberikan pada mahasiswa dalam bentuk dana atau berupa uang yang dapat digunakan untuk membantu keperluan proses pendidikan. Beasiswa dapat diberikan oleh lembaga pemerintah, perusahaan ataupun yayasan.

Jadi, beasiswa dapat diartikan sebagai sebuah bantuan dana berupa uang yang digunakan untuk menunjang kebutuhan pendidikan seseorang.

## 2.6 Pengertian Database MySQL

Menurut Alexander F.K Sibero (2012:97) MySQL atau dibaca “*My Sekuel*” adalah suatu RDBMS (*Relational Data-data base Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL pertama dikembangkan oleh MySQL AB yang kemudian diakuisisi Sun Microsystem dan terakhir dikelola Oleh Oracle Cooperation.

Menurut Betha Sidik (2012:333) mengatakan bahwa “MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang karena performansi query dari databasenya yang saai ini bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan suatu database yang digunakan untuk penyimpanan data-data yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

## 2.7 Pengertian PHP (*Personal Home Page*)

Menurut Betha Sidik (2012:4) menyebutkan bahwa “PHP (*Personal Home Page*) merupakan secara umum dikenal

dengan sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML (*HyperText Mark up Language*) secara on the fly yang dieksekusi di server web, dokumen HTML (*HyperText Mark up Language*) yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML (*HyperText Mark up Language*) yang dikenal juga sebagai bahasa pemrograman server side”.

Menurut Alexander F.K Sibero (2011:49) PHP (*Personal Home Page*) adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP (*Personal Home Page*) disebut sebagai pemrograman *Server side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server. PHP (*Personal Home Page*) adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP (*Personal Home Page*) sesuai dengan kebutuhannya.

Jadi, bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menuliskan kode-kode program yang dituangkan dalam bentuk *script-script*.

## 2.8 Pengertian Internet

Menurut Alexander F.K Sibero (2011:10), (*Internet Interconnected Network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, *internet* juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*).

Menurut Andy Krisianto (2014:1) *Internet* adalah salah satu bentuk media komunikasi dan informasi interaktif. Wujud *internet* adalah jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia. *Internet* digunakan untuk mengirim informasi antar komputer di seluruh dunia.

Jadi, *internet* dapat disimpulkan bahwa internet merupakan suatu jaringan secara global yang dapat digunakan oleh semua orang untuk mencari sebuah informasi dan berkomunikasi.

## 2.9 Pengertian Web

Menurut Alexander F.K Sibero (2011:12), Web *browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web.

Menurut Java (2014:2), website merupakan sebuah media penyebaran informasi melalui *internet*. Website tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan digunakan untuk membuat toko online, bisa juga digunakan untuk media promosi yang biasanya digunakan oleh sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas, web merupakan sebuah tempat di internet yang mempunyai fungsi tertentu untuk menyajikan sebuah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

## 2.10 Pengertian Adobe Dreamweaver CS5

Menurut Alexander F.K Sibero, (2011:384) *Adobe Dreamweaver* adalah suatu produk *Web Developer* yang dikembangkan oleh Adobe Systems Inc., sebelumnya produk *Dreamweaver* dikembangkan oleh *Macromedia Inc.* Yang kemudian sampai dengan saat ini pengembangannya diteruskan oleh *Adobe System Inc.* Setelah diambil alih oleh *Adobe System Inc.*, *Dreamweaver* dikembangkan dan dirilis dengan kode nama *Creative Suit (CS)*.

Menurut Madcoms (2012:13) *Dreamweaver* adalah sebuah HTML (*HyperText Mark up Language*) editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* maupun *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs web, karena *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu

meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan *Dreamweaver* adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam membangun atau membuat sebuah web.

## 2.11 Pengertian RAD (*Rapid Application Development*)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2013 : 34) *RAD (Rapid Application Development)* adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. Model *RAD (Rapid Application Development)* adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak.

## 2.12 Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Rossa A.S dan M. Shalahuddin (2013:133), *UML (Unified Modelling Language)* adalah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

## 2.13 AHP (*Analitycal Hierarchy Process*)

Menurut Permadi dalam Jurnal JSIKA (Vol. 3 No.2, 2014) *AHP (Analitycal Hierarchy Process)* adalah salah satu bentuk model pengambilan keputusan yang pada dasarnya berusaha menutupi semua kekurangan dari model-model sebelumnya. Peralatan utama dari model ini adalah sebuah hierarki fungsional dengan *input* utamanya persepsi manusia.

Menurut Harsiti, Saefudin, dan Vidila Rosalina (Prosiding SnAPP, 2014) *AHP (Analitycal Hierarchy Process)* merupakan suatu model pengambilan

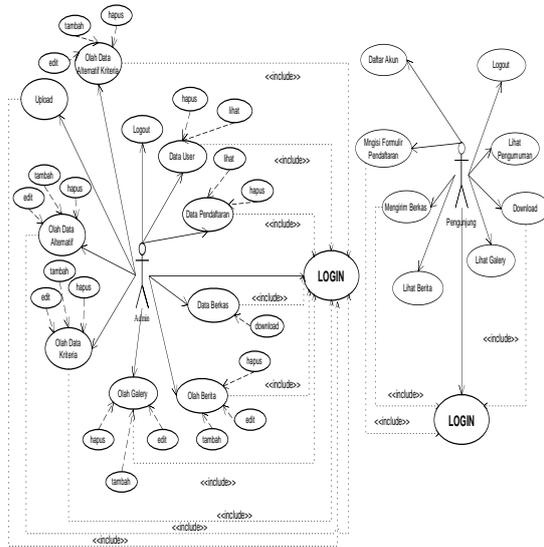
keputusan yang komperhensif dengan memperhitungkan hal-hal yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa AHP (*Analytical Hierarchy Process*) merupakan suatu sistem pengambilan keputusan yang berdasarkan atas bantuan persepsi manusia.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Perancangan Sistem**

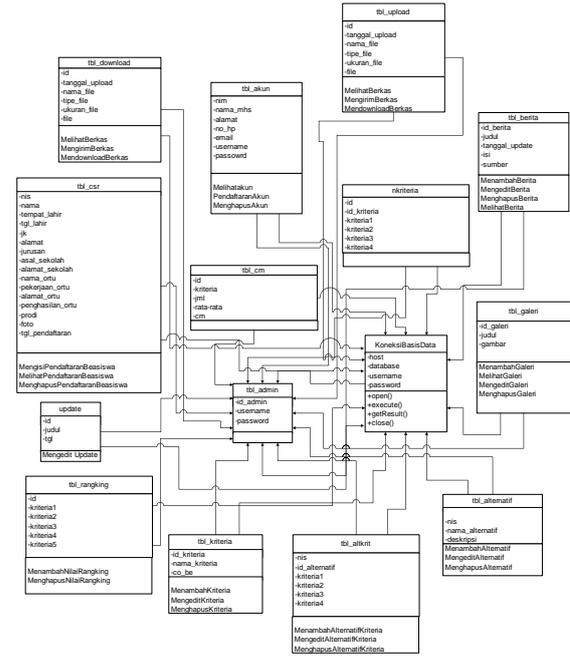
**a. Use Case Diagram**



Gambar 1 Use Case Diagram

**b. Class Diagram**

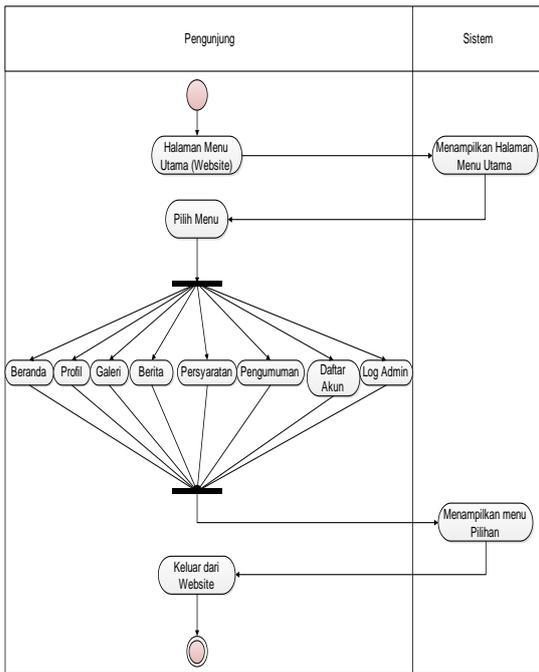
Class diagram menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem. Class diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Pada Aplikasi Sistem Informasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK-MURA) Kota Lubuklinggau ini class diagram dibuat dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



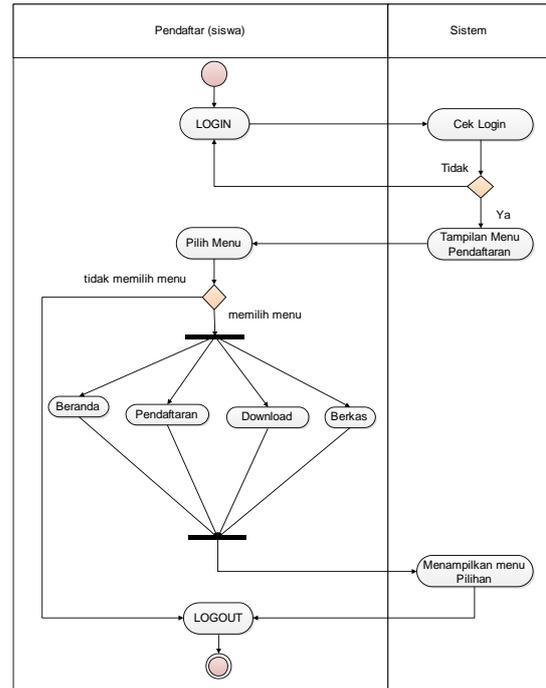
Gambar 2 Class Diagram

**c. Activity Diagram**

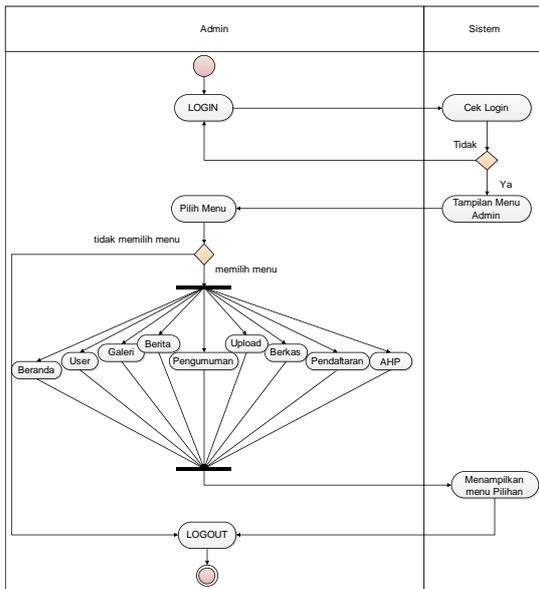
Activity diagrams dibuat untuk menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Sehingga dalam membangaun sistem informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk itu penulis dapat perlihatkan 3 aktivitas diagram yang telah penulis buat, masingmasing aktivitas diagram ini terdiri dari diagram activity pengunjung, pendftar dan admin pada aplikasi sistem informasi pengajuan beasiswa berbasis web ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3 Activity Diagram Pengunjung



Gambar 5 Activity Diagram Pendaftar (siswa)



Gambar 4 Activity Diagram Admin

### 3.2 Pembahasan

#### a. Halaman Utama Admin

Untuk masuk ke Halaman Admin, terlebih dahulu admin harus *Login* dengan memilih menu *Login* Admin yang ada pada menu Halaman Utama. Halaman *Login* Admin ini untuk memastikan bahwa hanya admin yang berhak untuk mengakses menu yang ada pada Halaman Admin. Tampilan Halaman *Login* Admin dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Halaman *Login*

Setelah berhasil melakukan login seperti yang terlihat pada gambar 6



memberikan nilai pada calon penerima beasiswa. Halaman ini di olah oleh admin, karena admin memiliki hak akses untuk meng-*input* , mengedit, dan menghapus data yang ada. Tampilan Halaman Olah Data Alternatif Kriteria dapat dilihat pada Gambar 12

Kriteria	Kriteria 001	Kriteria 002	Kriteria 003	Kriteria 004	Aksi
001	10	10	20	70	[Edit] [Hapus]
002	20	70	10	70	[Edit] [Hapus]
003	20	10	10	100	[Edit] [Hapus]
004	20	20	10	70	[Edit] [Hapus]
005	10	10	10	10	[Edit] [Hapus]

Gambar 12 Tampilan Data Alternatif Kriteria

**g. Halaman AHP (Analytical Hierarchy Process)**

Pada tampilan halaman ini, terdapat form *input Pairwise Comparison* atau disebut dengan Matriks Perbandingan Berpasangan. Sebelum melangkah ke tahap perhitungan selanjutnya, terlebih dahulu admin harus meng-*input* nilai-nilai yang sesuai dengan kebutuhan setiap kriterianya. Berikan nilai setiap kriterianya dengan urutan perbaris sesuai dengan jumlah kriteria yang ada. Tampilan Halaman Analisa Perhitungan Metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dapat dilihat pada Gambar 13

NO	KETERANGAN	001	002	003	004
001	Kepercayaan Orang Tua	1			
002	Prestise		1		
003	Tanggapan Orang Tua			1	
004	Nilai				1

Gambar 13 Halaman Perhitungan AHP

**h. Halaman Utama Pendaftaran**

Pada halaman ini, merupakan halaman yang diperlukan dalam proses pendaftaran beasiswa bagi siswa yang ingin mendaftarkan diri dan ikut serta

dalam penyeleksian penerimaan beasiswa.



Gambar 14 Halaman Utama Pendaftaran

**i. Halaman Pendaftaran Beasiswa**

Halaman ini merupakan form pendaftaran beasiswa, siswa dapat memberikan data pribadi menyangkut persyaratan pendaftaran beasiswa ini.

Gambar 15 Halaman Pendaftaran Beasiswa

**j. Halaman Pengiriman Berkas**

Halaman ini merupakan halaman yang dapat mengirimkan berkas persyaratan yang dibutuhkan dalam proses pendaftaran beasiswa.

Gambar 16 Halaman Pengiriman Berkas

**k. Halaman Utama Pengunjung**

Halaman Utama (Beranda) merupakan halaman yang pertama sekali tampil pada saat seseorang mengakses website ini. Tampilan

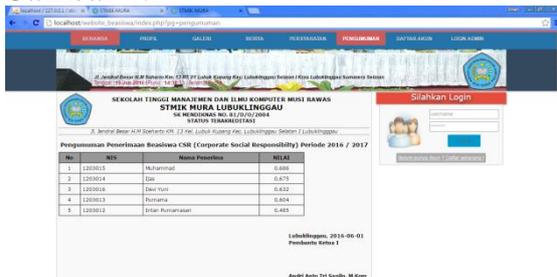
halaman ini nantinya akan berisi tentang Informasi Pengajuan Beasiswa STMIK Musi Rawas Lubuklinggau. Tampilan Halaman Utama (Beranda) dapat dilihat pada Gambar 17



Gambar 17 Halaman Utama Pengunjung

**I. Halaman Pengumuman**

Pada halaman ini, merupakan halaman yang sangat penting bagi siswa yang telah mengikuti pendaftaran beasiswa, siswa dapat mengakses halaman ini secara *online* dimana saja dan kapan saja. Halaman ini berisikan informasi pengumuman yang berhak mendapatkan Beasiswa STMIK Musi Rawas. Tampilan Halaman Pengumuman dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 18 Halaman Pengumuman

**IV. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK MURA) Kota Lubuklinggau, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Telah dirancang dan dibangun sebuah Aplikasi Sistem

Informasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK MURA) Lubuklinggau.

2. Sistem ini menghasilkan suatu bentuk aplikasi pengajuan beasiswa sampai dengan penyeleksian penerimaan beasiswa CSR (*Corporate Social Responsibility*) berbasis web di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK MURA) Kota Lubuklinggau.
3. Sistem ini menggunakan metode perhitungan AHP (*Analytical Hierarchy Process*). Dengan adanya metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) ini, diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat pemberian nilai sehingga bersifat objektif.
4. Dengan adanya Aplikasi Sistem Informasi ini mahasiswa baru dapat melakukan pendaftaran secara *online* agar memudahkan dalam memberikan persyaratan yang dibutuhkan.

**V. DAFTAR PUSTAKA**

Ardiyanto, Bayu dkk., 2015, *Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Universitas Diponegoro Berbasis Web*, Universitas Diponegoro, Semarang

Creativity, Java., 2014, *Panduan Cerdas Membangun Website Super Keren*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

Ismayadi N, Ardyan., 2014, *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa*

*Bagi Mahasiswa Universitas Respati Yogyakarta secara Online Berbasis Web dengan Framework Codeigniter*, Amikom, Yogyakarta

Sutabri, Tata., 2012, *Analisis Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta

Kirom, D.N dkk., 2012, *Sistem Informasi Manajemen Beasiswa ITS Berbasis Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Analytical Hierarchy Process*, Jurnal Teknik ITS Vol. 1, No.1

Krisianto, Andy., 2014, *Internet untuk Pemula*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

Madcoms., 2012, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan Php-MySQL*, Andi, Yogyakarta

Mustika., 2012, *Aplikasi Tracking Paket Barang Ekspedisi Pada PT. Bahari Eka Nusantara Palembang*, Jurnal (TEKNOMATIKA) Vol. 2 No.3, STMIK PalComtech, Palembang

Rizal, Syamsu dkk., 2013, *Pengembangan Aplikasi Perhitungan Zakat Berbasis Android*, Jurnal STT-Garut, Vol.10, No.1

Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung

Sibero, Alexander F.K., 2011, *Kitab Suci Web Programming*, Mediakom, Yogyakarta

Sidik, Betha., 2012, *Pemrograman Web dengan PHP*, Informatika, Bandung

Soeherman. Bonnie dkk., 2010, *Sistem Informasi UMKM Dagang dengan Ms Access*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta