



IMPLEMENTASI *FRAMEWORK BOOTSTRAP* DALAM PERANCANGAN SISTEM PENERIMAAN MAHASISWA BARU PADA SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH AL-QUR'AN AL-ITTIFAQIAH BERBASIS *WEB*

Khana Wijaya¹⁾, Rishi Suprianto¹⁾, Endi Istiawan¹⁾

¹⁾STMIK Prabumulih

e-mail : khanawijaya90@gmail.com

¹⁾STMIK Prabumulih

e-mail : rishisuprianto@gmail.com

¹⁾STMIK Prabumulih

e-mail : endistiawan@gmail.com

ABSTRAK

Seiring dengan semakin berkembangnya dunia teknologi dan informasi. *Website* merupakan suatu media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi. Kecepatan dan kenyamanan merupakan nilai positif adanya internet. Penerimaan mahasiswa baru pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Qur'an Al-Ittifaqiah (STITQI) Indralaya salah satu organisasi yang belum memiliki *website* untuk memberikan informasi kepada anggota dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk membangun *Website* penerimaan mahasiswa baru di STITQI Indralaya yang nantinya dapat berguna bagi semua pihak. Pembuatan *website* ini menggunakan *Sublime Text*, *Bootstrap* dan *PHP MySQL* sebagai *database* nya. Dengan adanya *website* penerimaan mahasiswa baru ini dapat memberikan informasi dengan cepat dan akurat.

Kata Kunci: STITQI Indralaya, PMB, *Website*.

ABSTRACT

Website is an information media that offers various facilities in presenting information. Speed and comfort are The positive value of the internet. Acceptance of new students at the Tarbiyah al-qur'an al-ittifaqiah (STITQI) science school in Indralaya, one of the organizations that does not have a website to provide information to members and the public. This study aims to build a new student admission website at STITQI Indralaya which later can be useful for all parties. Making this website uses Sublime Text, Bootstrap and PHP MySQL as its database. With the website the new student admission can provide information quickly and accurately

Keywords: STITQI Indralaya, PMB, *Website*.

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 globalisasi saat ini. (Muslim Buhori dkk, 2017). Pengelolaan Sistem Informasi yang cepat dan tepat sangat membantu bagi sebuah lembaga pendidikan dimana para pelaksana pendidikan itu sendiri membutuhkan sesuatu yang dapat mendukung dan mempermudah dalam mencapai target dan tujuannya (Eviani Susana, dkk 2016) salah satunya adalah proses penerimaan mahasiswa baru.

Penerimaan mahasiswa baru merupakan salah satu proses yang ada di instansi pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi yang berguna untuk menyaring para calon mahasiswa yang terpilih sesuai kriteria yang ditentukan oleh sekolah tersebut untuk menjadi



siswa didiknya (Ramadhani nurul azizah, 2011). Dengan beberapa kemajuan Teknologi Internet pada saat ini maka hanya *Web* yang mampu mendukung proses *input* dan *output* data secara akurat khususnya dalam pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru yang akan diterima namun hal ini belum bisa dilakukan sepenuhnya oleh Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah (STITQI) kabupaten Indralaya.

Salah satu upaya untuk memperbaiki proses penerimaan mahasiswa baru (PMB) dan meningkatkan pelayanan kepada calon mahasiswa, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melakukan proses penerimaan mahasiswa baru (PMB) yang tidak di batasi oleh tempat. Salah satu teknologi yang dapat menyelesaikan permasalahan itu adalah dengan memanfaatkan teknologi *website* (Suhendar cucu, 2015). Keberadaan *website* sangat membantu dalam penyebaran informasi, namun hadirnya berbagai macam *platform* (*smartphone, tablet*) untuk mengakses *web* membuat pengembang *website* berusaha untuk menambah fitur supaya tampilan *website* lebih *responsive* salah satunya dengan menggunakan *platform bootstrap* sehingga memudahkan pengguna *web* tersebut.

BAHAN DAN METODE

Objek Pengabdian Kepada Masyarakat

PKM adalah objek yang dijadikan penelitian/pengabdian atau yang menjadi bagian perhatian suatu pengabdian kepada masyarakat. Dalam PKM ini yang menjadi objek adalah STITQI Indralaya, yang dilaksanakan di Kantor Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah (STITQI) Indralaya Jl. Lintas Sumatera No 14 Indralaya Mulia Km 36 Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. No telpon (0711) 580793. Kode Pos 30862. Kegiatan PKM dilaksanakan dari tanggal 22 November 2021 sampai dengan 28 Februari 2022.

Jenis Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam PKM ini berupa data kualitatif maupun data kuantitatif. Kedua data di atas sangat membantu dalam penyusunan pengabdian kepa masyarakat, di mana data-data tersebut setidaknya diperoleh dengan melakukan observasi di STITQI kabupaten Indralaya.

1. Data Kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip). Bentuk lain data kualitatif adalah gambar yang diperoleh melalui pemotretan atau rekaman video.
2. Data Kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka-angka, memberikan gambaran atas suatu fenomena kasus yg diajukan dalam penelitian. Data angka yg dihasilkan menjadi acuan atau parameter tingkat atau level yang telah ditentukan sebelumnya (N.D Wandasari, 2013).

Sedangkan sumber data yang diperoleh dalam laporan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah data primer dan data sekunder.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam PKM ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Pengamatan (Observasi)



Melalui metode ini Tim PKM melakukan pengamatan secara langsung di perusahaan, dengan dilakukannya observasi, maka akan diketahui bagaimana proses pengambilan keputusan calon penerimaan beasiswa di STITQI kabupaten Indralaya.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan tim PKM untuk mendapatkan keterangan lisan. Penulis melakukan wawancara langsung terhadap pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Teknik Pengumpulan Data

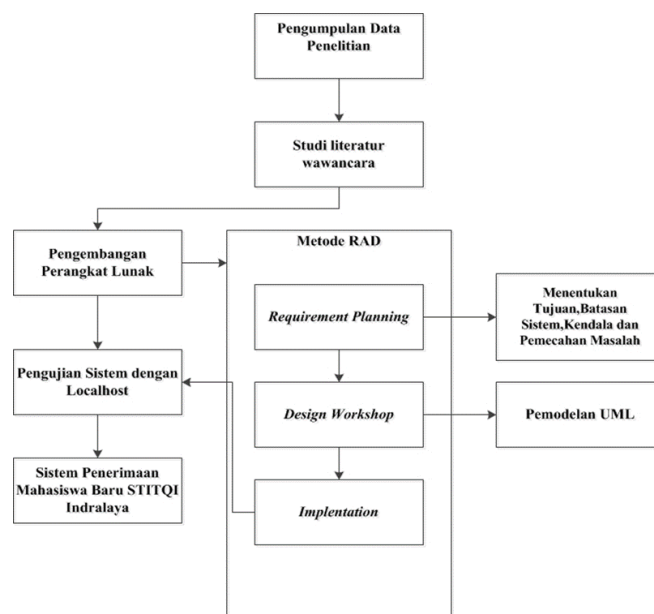
Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data sekunder adalah teknik dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dan mencatat yang berhubungan dengan keperluan objek pengabdian kepada masyarakat.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka ini dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder, yaitu data yang merupakan faktor penunjang yang bersifat teoritis kepustakaan.

Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *meta* (sepanjang), *hodos* (jalan). Jadi, metode adalah suatu ilmu tentang cara atau langkah-langkah yang di tempuh dalam suatu disiplin tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Sedangkan penelitian adalah suatu jenis studi yang dilakukan secara mendalam dengan menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan persoalan dan menemukan sesuatu yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah dalam memecahkan masalah dengan cara sistematis yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Muh. Fitrah & Luthfiah, 2017:25-26). Berdasarkan pengertian metode penelitian tersebut maka penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Suwendra.W 2018:4).



Gambar 1. Desain Penelitian

Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem penulis menggunakan metode pengembangan yaitu *RAD* (*Rapid Application Development*) menurut (Mulyani Sri, 2016:31) *RAD* (*Rapid Application Development*) merupakan metode yang memfokuskan pada kecepatan dalam pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau pemilik sistem seperti prototyping namun mempunyai cakupan yang lebih luas.



Gambar 2. Tahapan RAD (Rapid Application Development)

Adapun penjelasan tahapan-tahapan metode RAD sebagai berikut :

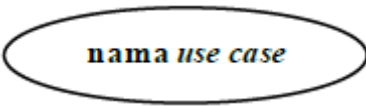
1. *Requirement Planning*, dalam tahap ini diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan sistem yaitu dengan mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan-batasan sistem, kendala dan juga alternatif pemecahan masalah. Analisis digunakan untuk mengetahui perilaku sistem dan juga untuk mengetahui aktivitas apa saja yang ada dalam sistem tersebut.
2. *Design Workshop*, yaitu mengidentifikasi solusi alternatif dan memilih solusi yang terbaik. Kemudian membuat desain proses bisnis dan desain pemrograman untuk data-data yang telah didapatkan dan dimodelkan dalam arsitektur sistem informasi. Tools yang digunakan dalam pemodelan sistem biasanya menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.
3. *Implementation*, setelah *Design Workshop* dilakukan, selanjutnya sistem diimplementasikan (*coding*) ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin yang diwujudkan dalam bentuk program atau unit program. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan



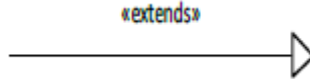


1. Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa yang berada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi tersebut.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
Aktor / actor	Orang proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan





 nama aktor	sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> ditambahkan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari lainnya.
Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> Include :> Uses 	Relasi <i>use case</i> tambahan dari sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> yang ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.





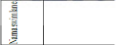
2. *Activity Diagram*

activity diagram menggambarkan aliran kerja sistem dari sebuah proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan pada *activity diagram* ini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan yang dilakukan aktor, jadi aktivitas dapat dilakukan oleh sistem.” Berikut simbol yang terdapat pada *activity diagram* :

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal (<i>initial state</i>) 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanyan diawali dengan sebuah kata kerja.

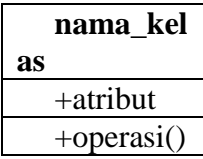



Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
End / Status akhir (<i>final state</i>) 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane  atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Dan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas :

Tabel 3. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek



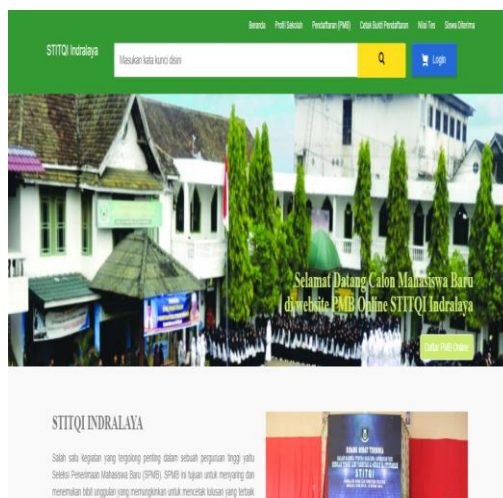
nama_interface	
Asosiasi / <i>association</i> _____	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> > _____	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi _____→	Relasi antarkelas dengan makna generasi-spesialisasi (umum-khusus)
Ketergantungan / <i>dependency</i> _____→	Relasi antarmuka dengan makna kebergantungan antarkelas
Agregasi / <i>aggregation</i> _____◇	Relasi antarmuka dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama

Menu utama merupakan menu yang menampilkan halaman awal ketika aplikasi ini diakses oleh semua user. Pada halaman ini pengguna diarahkan pada 5 pilihan menu yaitu menu login, menu profil sekolah, menu pendaftaran, menu nilai tes, menu siswa diterima.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



JURNAL MASYARAKAT DESA

LPPM- UNIVERSITAS MUSI RAWAS

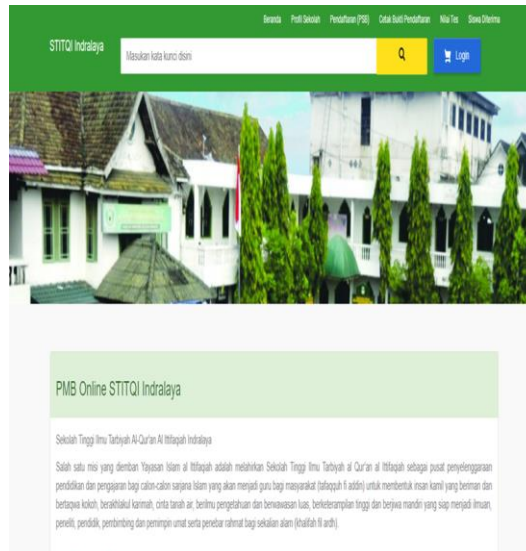
Alamat: Jl. Sultan Mahmud Badarrudi II Kel. Air Kuti Kec. Lubuklinggau Timur I

Kota Lubuklinggau. WA/hp : 081271133737

Email: masdalppmunmura@gmail.com

2. Tampilan Profil Sekolah

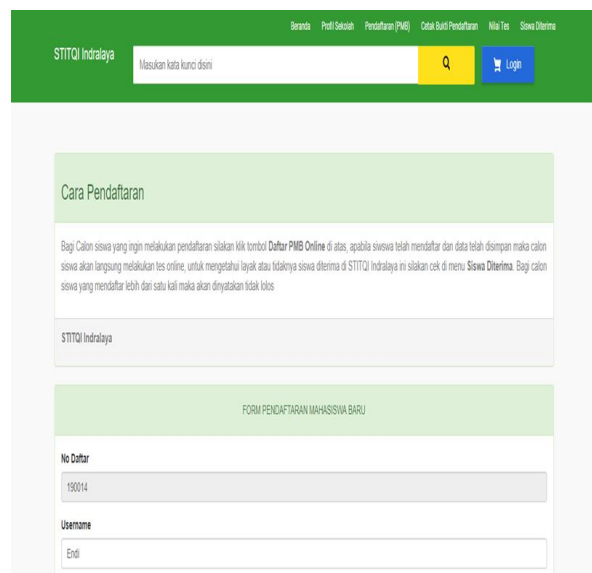
Menu ini menampilkan halaman yang berisikan informasi sehubungan dengan kampus STITQI Indralaya.



Gambar 4. Tampilan menu Profil

3. Tampilan menu pendaftaran

Menu pendaftaran merupakan halaman yang berisikan informasi data calon mahasiswa pada saat melakukan pendaftaran.

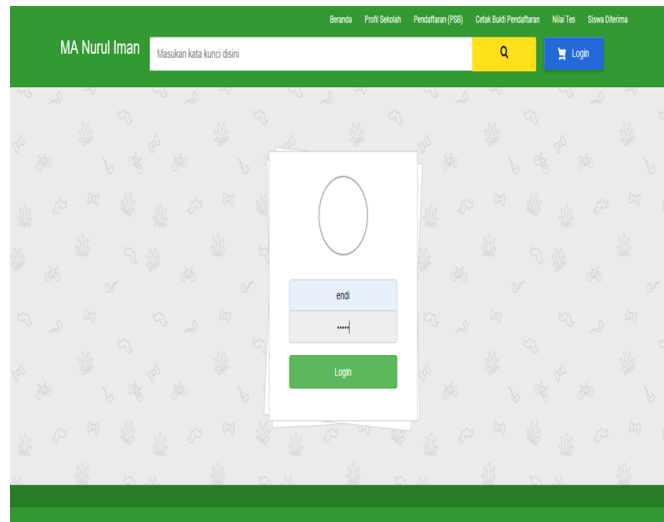


Gambar 5. Tampilan menu pendaftaran



4. Tampilan Menu Login

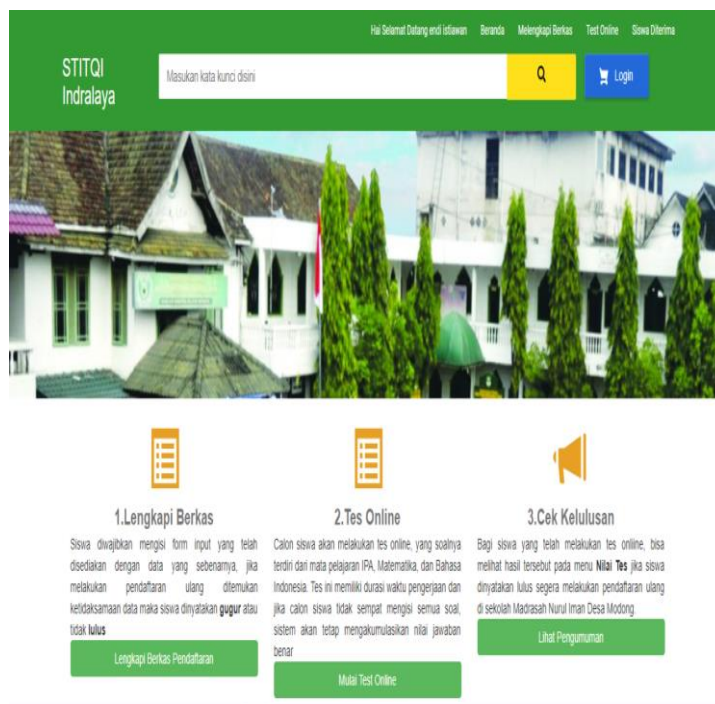
Menu login merupakan halaman yang berfungsi untuk pengguna masuk mendaftarkan diri sebagai calon mahasiswa.



Gambar 6. Tampilan menu login

5. Tampilan Menu Home User

Menu home user merupakan menu yang berisikan tampilan menu pengguna setelah mereka login.



Gambar 7. Tampilan menu Home User



6. Tampilan Menu melengkapi berkas

Menu lengkapi berkas pendaftaran merupakan halaman yang berisi informasi mahasiswa yang diperintahkan untuk mengisi berkas secara lengkap agar dapat mengikuti tes online.

STITQI Indralaya

Masukkan kata kunci disini

Q

Login

Hai Selamat Datang endi istikan Beranda Melengkapi Berkas Test Online Siswa Diterima

Cara Pendaftaran

Bagi Calon siswa yang ingin melakukan pendaftaran silakan klik tombol Daftar PMB Online di atas, apabila siswa telah mendaftar dan data telah disimpan maka calon siswa akan langsung melakukan tes online, untuk mengetahui layak atau tidaknya siswa diterima di STITQI Indralaya ini silakan cek di menu Siswa Diterima. Bagi calon siswa yang mendaftar lebih dari satu kali maka akan dinyatakan tidak lolos.

STITQI Indralaya

FORM PENDAFTARAN SISWA BARU

No Daftar

190013

Nama Lengkap

endi istikan

Agama

Gambar 8. Tampilan menu melengkapi berkas

7. Tampilan Menu Tes Online

Menu tampilan tes *online* merupakan *menu* yang berisikan soal-soal yang harus dikerjakan oleh calon mahasiswa yang telah mendaftar.

STITQI Indralaya

Masukkan kata kunci disini

Q

Login

Hai Selamat Datang endi istikan Beranda Melengkapi Berkas Test Online Siswa Diterima

Jawab Lah pertanyaan dengan benar

Waktu anda:

00:11:43 -> 7:18:59

1. Ciri utama sebuah cerpen adalah....

A. Ada tokoh yang mendanta

B. Judulnya menarik

C. Bersifat menghibur

D. Tokoh mengalami konflik

2. Sebuah lonceng jam berbunyi setiap 35 menit sekali. Lonceng tersebut berbunyi untuk pertama kali pada tengah malam. Pada malam yang sama, berapa menit langkah lonceng tersebut akan berbunyi setelah pukul 04.12 ?

A. 7

B. 9

C. 14

D. 19

3. eektor burung berikau setiap 14 menit dan sebuah bel berdering setiap 12 menit. Jika burung dan bel berbunyi bersama-sama pada pukul 12 siang maka pukul berapakah mereka pertama kali berbunyi setelah pukul 12 siang tadi?

A. 14.48

B. 14.24

C. 13.54

D. 13.24

4. Salah satu fasilitas yang digunakan untuk mencari informasi di internet adalah

A. Email

B. URL

C. Search engine

Gambar 9. Tampilan menu tes onlin



8. Menu Daftar Siswa Diterima

Menu daftar siswa diterima merupakan halaman yang berisi informasi nama-nama siswa yang telah diterima dan dinyatakan lulus.

STITQI Indralaya

Masukkan kata kunci disini

Nilai Tes

Berikut adalah daftar nilai calon mahasiswa yang telah mengikuti tes di STITQI Indralaya

STITQI Indralaya

DAFTAR NILAI CALON MAHASISWA

Filter Nama :

Cari

No	No Pendaftaran	Nama	Score	Rangking	Keterangan
1	190008	Endi Istiawan	75	1	LULUS
2	190007	Adrii	0	2	TIDAK LULUS

Back

Gambar 10. Menu Daftar Siswa Diterima

9. Menu Cetak Formulir Mahasiswa

Menu cetak formulir mahasiswa merupakan halaman yang berisi informasi nama siswa, nilai tes, dan asal sekolah setelah itu formulir bisa di cetak atau *print*.

STITQI Indralaya

Masukkan kata kunci disini

Cetak Bukti Pendaftaran

Silahkan cetak bukti pendaftaran agar dapat melakukan tahap selanjutnya

STITQI Indralaya

DAFTAR NILAI CALON SISWA

Filter Nama :

Cari

No	No Daftar	Nama Calon	Sex	Asal Sekolah	Print
1	190013	endi istiawan	L	MA alMiftaqah	Print
2	190012	Adrii	L	SMK NY PRABUMULIH	Print

Gambar 11. Menu Cetak Formulir Mahasiswa



KESIMPULAN

Sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *web* ini bukan untuk menggantikan sistem yang lama tetapi untuk menyempurnakan efektifitas dan memaksimalkan dalam proses penerimaan mahasiswa baru pada STITQI Indralaya, dengan menggunakan metode *RAD (Rapid Application Development)* adapun kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *web* mampu membuat proses pendaftaran dan penyeleksian calon mahasiswa baru menjadi lebih mudah cepat dan mudah diakses.
2. Dengan adanya sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *web* ini dapat mempermudah proses pengolahan data calon mahasiswa baru lebih tersusun rapi.
3. Dengan adanya sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *web* ini dapat memudahkan dan meningkatkan proses kinerja panitia penerimaan mahasiswa baru pada sekolah tinggi ilmu tarbiyah al-qur'an al-ittifaqiah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih kepada pihak STMIK Prabumulih yang telah memfasilitasi Biaya Akomodasi serta support dalam melaksanakan kegiatan ini. Serta tak lupa pula kami ucapkan kepada pihak STITQI Indralaya yang telah bersedia menjadi mitra atau objek dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Rosa., M. Shalahudin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA Bandung.
- Agung Baitul Hikmah. 2015. *Cara Cepat Membangun Website Dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor*. PT. Andi Offset. Yogyakarta
- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. MediaKita. Jakarta Selatan
- Alannita, Ni Putu dkk. 2014. *Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi Partisipasi Manajemen dan Kemampuan Teknik Pemakai Sistem Informasi Akuntansi Pada Kinerja Individu*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana 6.1. ISSN : 2302 – 8556.
- Bendriyanti, Rita P dkk. 2012. *Implementasi E-Arsip Pada Kanwil Kementrian Agama Provinsi Bengkulu*. Jurnal Media INFOTAMA. Vol.8 No.1 Februari. ISSN: 1858 – 2680.
- Christian, Andi dkk. 2017. *Rancang Bangun Website Program Studi SMK Negeri 2 Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap*. JUSIM. Vol.2 No.1
- Dadan dan Kerendi. 2015. *Membuat CMS Multifitur*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Eviani, Susana dkk. 2016. *Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Pada SMP N 34 Kabupaten Tebo*. Jurnal Teknologi. Vol.6 No.1 juni. ISSN : 2301-4474.
- Hadi, Aulia Fitrul. 2018. *Analisa Ketangkapan Daya Ingat Anak Dengan Menggunakan Game Edukasi Non Player Character "ANI" Berbasis Android*. Jurnal PSYCHE. Vol.11 No.1 januari. ISSN : 2088-5326 E- ISSN : 2502-876



- Hutahaean, Jeperson. *Konsep Sistem Informasi. Ed.1, Cet.1.* Yogyakarta, Penerbit Deepublish, Agustus 2014
- Martin, Jodi dkk. 2018. Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Website Menggunakan Framework Bootstrap Dengan Metode Rapid Application Development. Studi Kasus : Toko Peralatan Bayi EENG BABY SHOP. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK). Vol. 5 No. 1, Maret . P-ISSN: 2355-7699 2017 E-ISSN: 2528-6579
- Muharom, Arzan dkk. 2013. *Pengembangan Aplikasi Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD).* Jurnal Algoritma. ISSN : 2302-7339. Vol.10 No.01. ISSN : 2302-7339
- Muslim, Buhori dkk. 2017. *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru SMP XAVERIUS Pagaralam Berbasis Website.* JUTIM. Vol.2 No.2 Desember.
- Nurcholish, Ahmad. *Membangun Database Arsip Persuratan Mwngunakan Pemrograman PHP Dan MySQL. Cetakan Pertama.* Sukabumi. Penerbit CV. Jejak. Mei 2018.
- Prayitno, Agus dkk. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis.* IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering. Vol.1 No.1. ISSN : 2461- 0690
- Ramadiani, dkk.2016. *Tracer Study Menggunakan Framework Bootstrap.* Jurnal computer teknologi dan informasi. Vol.1 No.1 September. ISSN : 2540-7902-0690
- Rintho Rante Rerung. 2018. *PemrogramanWeb Dasar.* Deepublish. Yogyakarta
- Suhendar, Cucu. 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus Pada SMK Ciledug Al-Musaddadiyah Garut).* Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Vol.1 No.12. ISSN : 2302 -7339.
- Supono. 2018. *Pemrograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter.* Deepublish. Yogyakarta
- Syafriyanto, Eka. dkk. 2015. *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berwawasan Rekontruksi Sosial.* Jurnal Pendidikan Islam. Vol.6 November. P. ISSN : 2086-9118.
- Wahyudi, Jusuf dkk. 2013. *Intruksi Bahasa Pemrograman ADT (ABSTRACT DATA TYPE) Pada Virus Dan Loop Bacth.* Jurnal Media INFOTAMA. Vol.9 No.2 September. ISSN : 1858-2680
- Witanto, Regi dkk. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web.*Jurnal Infotronik. Vol.1 No.1 Desember. ISSN : 2548-1932.