



SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE SISWA BERBASIS WEB PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) PELAYARAN JAKARTA RAYA

Dava Luthfi Alamsyah¹, Zulhalim², Anton Zulkarnain Sianipar³, Ito Riris Immasari⁴

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Jayakarta

davaluthfi2@gmail.com¹, zulhalim@gmail.com²

umum.jakarta2@gmail.com³ itoriris@yahoo.com⁴

Received: February 05, 2021. **Revised:** March 08, 2021. **Accepted:** April 21, 2021. **Published:** June 20, 2021. **Issue Period:** Vol.5 No.1 (2021), Pp.184-194

Abstrak: Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) online sebagai salah satu cara atau metode yang bertujuan untuk melakukan pendaftaran secara online bagi calon taruna/i baru pada SMK Pelayaran Jakarta Raya. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi (TI) sekarang ini, agar informasi tentang sekolah sampai kepada calon taruna tanpa dibatasi geografis harus disampaikan melalui website sehingga masyarakat dapat mengakses segala informasi sekolah dengan mudah. Penerimaan taruna baru setiap awal tahun ajaran baru, dimana dalam pelaksanaannya penerimaan taruna baru masih dilakukan secara manual sehingga tidak dapat dilakukan dengan efisien. Dengan adanya sistem informasi komputerisasi berbasis web diharapkan dapat membantu calon taruna dalam pendaftaran dan mendapatkan keakuratan informasi sehingga dapat mengetahui keefektifan dari sistem ini. Penulis ini menerapkan desain waterfall pada sketsa bangunan sistem informasi penerimaan peserta didik baru, metode waterfall adalah suatu metode yang menggambarkan perancangan System Development Life Cycle (SDLC), dimana penyusunan diawali dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi lapangan, wawancara, dan studi literature. Sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan database MySQL sebagai database server. Hasil pada penulisan ini yaitu sebuah Sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web yang mempunyai keefektifan dalam memberikan kemudahan kepada orang tua calon taruna baru untuk menerima segala informasi mengenai penerimaan siswa baru dan melakukan proses pendaftaran online.

Kata Kunci : Penerimaan Peserta Didik Baru, Sistem Informasi, Waterfall, SDLC

Abstract: Online New Student Admission (PPDB) as a method or method that aims to register online for new prospective cadets at SMK Pelayaran Jakarta Raya. With the development of Information Technology (IT) today, information about schools to prospective cadets without being geographically restricted must be conveyed through the website so that the public can easily access all school information. Admission of new cadets at the beginning of a new academic year, in which in practice the admission of new cadets is still done manually so that it cannot be done efficiently. With the existence of a web-based computerized information system, it is hoped that it can help prospective cadets in registering and getting accurate information so they can find out the effectiveness of this system. This writer applies the waterfall design to the building sketch of the information system for new student admissions,

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

the waterfall method is a method that describes the design of the System Development Life Cycle (SDLC), where the preparation begins with analysis, design, coding, and testing. Data collection techniques by conducting field observations, interviews, and literature studies. This new student admission information system was built using the PHP programming language using the MySQL database as the database server. The result of this writing is a web-based student admission information system that has effectiveness in providing convenience to parents of new cadets to receive all information regarding new student admissions and carry out the online registration process.

Keywords: New Student Admissions, Information Systems, Waterfall, SDLC

I. PENDAHULUAN

Perkembangan informasi teknologi saat ini berkembang sangat pesat, kebutuhan informasi dan pengelolaan data dalam banyak aspek kehidupan manusia sangat penting. Dengan itu pendidikan butuh mendapatkan pembenaan yang lebih serius baik itu dari pemerintah, maupun pengelola pendidikan. Dari kemajuan teknologi yang semakin pesat berdampak bagi seluruh kehidupan khususnya penyediaan informasi bagi suatu organisasi atau perusahaan yang membutuhkan sistem pengolahan data secara terkomputerisasi, namun di SMK Pelayaran Jakarta Raya masih belum menggunakan sistem masih secara manual atau tatap muka. Dengan itu penulis membangun program secara terkomputerisasi dimana taruna atau guru bisa mengakses informasi kapan dan dimana saja. Dengan pengerjaan sistem informasi berbasis web, sistem ini akan memperlihatkan informasi tentang profil sekolah sesuai beserta apa yang dikehendaki oleh pembuat. Pengelolaan informasi sistem pendaftaran peserta didik baru secara online bertujuan akan membangun kemampuan yang efektif dan efisien dalam mendapatkan informasi dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya, seluruh bagian dipermudah oleh adanya sistem ini.

Untuk membangun sebuah program aplikasi yang bagus, pengerjaan data dan informasi melambangkan kunci utama akan mendapatkan kesempurnaan. Untuk memperoleh pengolahan data dan informasi yang baik hingga penulis dapat mengkasasnya dengan mudah data apa saja yang sedang dibutuhkan. Selama ini sistem pendaftaran peserta didik baru di SMK Pelayaran Jakarta Raya masih belum terkomputerisasi dengan sistem basis data berbasis web. Staf dan panitia pendaftaran di SMK Pelayaran Jakarta Raya merasa kesulitan untuk melakukan komunikasi kepada calon taruna yang akan mendaftar. Dengan adanya usulan membangun sebuah program ini diharapkan dapat mempermudah pihak SMK Pelayaran Jakarta Raya dalam penerimaan peserta didik baru untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan profil sekolah SMK Pelayaran Jakarta Raya.

II. METODE DAN MATERI

2.1. Sistem Informasi

(Rosidah;., 2018) Sistem Informasi merupakan suatu rangkaian informasi yang di dalamnya terdapat bagian – bagian yang berhubungan dan saling ketergantungan satu sama lain. Hubungan ini berupa hubungan arus informasi yang mewakili tingkat – tingkat sistem keorganisasian untuk mendukung informasi yang dibutuhkan semua pihak [1].

(Irawan, 2016) Sistem informasi merupakan sistem yang disusun secara sistematis dan teratur dari jaringan-jaringan aliran informasi yang menghubungkan setiap bagian dari suatu sistem, sehingga memungkinkan diadakannya komunikasi antar bagian atau satuan fungsional [2].

2.2. Database

Salah satu bagian yang sangat bermanfaat dalam sistem informasi, sebab menjadikan alur dalam mempersiapkan tabel yang terdiri dari sejumlah kolom dimana masing-masing kolom berisikan suatu model atau lebih data disebut dengan database. (Kusuma & Widodo, 2016) (database) adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan yang diorganisir atau dikelola dan disimpan

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakainya [3]. Dari definisi diatas dapat menarik kesimpulan bahwa database adalah sekumpulan data-data yang berisi informasi dan disimpan secara sistematis dalam tabel yang saling berhubungan satu sama lain dengan media komputer.

2.3. Website

((Putu, 2016) World Wide Web atau WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Menurut Yuhefizar, web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (webpage) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain atau subdomain di WWW di internet. Website juga bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah. Situs website yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya [4].

2.4. Bootstrap

(Khumaidi, 2018) Bootstrap merupakan Framework ataupun Tools untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis. Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan Grid, Layout, Typography, Table, Form, Navigation, dan lain-lain. Di dalam Bootstrap juga sudah terdapat jQuery plugins untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti Transitions, Modal, Dropdown, Scrollspy, Tooltip, Tab, Popover, Alert, Button, Carousel dan lain-lain. Dengan bantuan Bootstrap, kita bisa membuat responsive website dengan cepat dan mudah dan dapat berjalan sempurna pada browser-browser populer seperti Chrome, Firefox, Safari, Opera dan Internet Explorer[5].

2.5. Metode

(Firmansyah & Jamilah, 2018) Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:28-29) berikut adalah penjelasan mengenai analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support) (6).

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Prosedur pengumpulan kebutuhan dilakukan secara mendalam untuk menyampaikan keperluan perangkat lunak supaya bisa dipahami perangkat lunak sesuai apa yang dibutuhkan dengan user. Spesifikasikan kebutuhan perangkat lunak dengan tahapan ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak merupakan metode langkah dalam pembuatan desain dari sebuah program perangkat lunak yang tertera dari struktur data, arsitektur perangkat lunak, gambaran antarmuka dan proses pengkodean. Bagian ini mentranslasi keperluan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan desain supaya bisa diaplikasikan menjadi sebuah program dalam tahapan selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Proses pada tehnik ini yaitu penyusunan suatu program pada komputer sesuai dengan menggunakan desain yang sudah dibuat dalam tahapan desain.

4. Pengujian

Pengujian program dalam perangkat lunak secara mengenai sudut logika dan fungsional dengan menegaskan maka seluruh bagian dari program tersebut sudah diuji. Prihal ini dilakukan guna meminimalisir dari kelalaian (error) lalu memastikan output dari program yang dihasilkan sesuai dengan diharapkan.



(Extice P, 2016) “Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (Object Oriented)”[7].

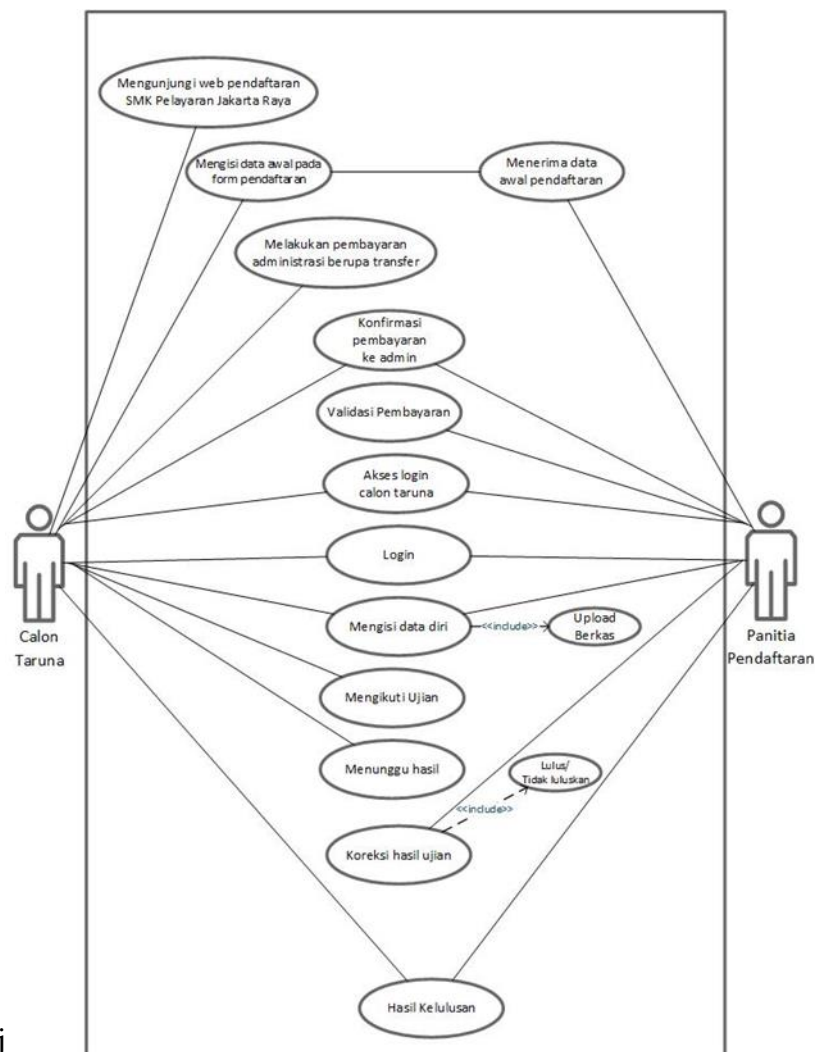
III. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Rancangan Sistem

Rancangan sistem adalah suatu sistem untuk mendeskripsikan suatu bentuk atau perancangan perangkat lunak dengan memakai teknik dan peraturan khusus sedemikian rupa sehingga bentuk atau perancangan tersebut bisa diwujudkan sebagai perangkat lunak. Pada tahap ini, penulis ini melakukan pemodelan dengan menggunakan visio. Merancang database yang akan digunakan sebagai media penyimpanan data untuk sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis web dan merancang interface sebagai sarana interaksi antara sistem dengan pengguna sistem.

3.2. Use Case Diagram

Use Case Diagram menjelaskan interaksi antara satu atau lebih aktor pada sistem informasi yang hendak dibuat. Berikut ini adalah use case diagram dari Sistem Informasi Pendaftaran Online Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Pelayaran Jakarta Raya.



DOI: 10.52362/j



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gambar 1. Use Case Digram yang diusul

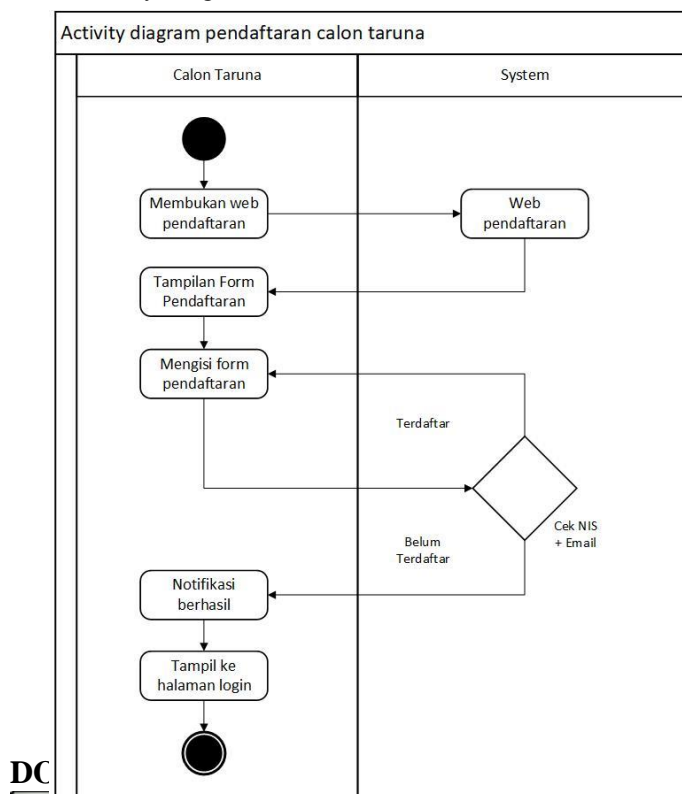
Berdasarkan gambar 1. Use Case diagram yang di usulkan terdapat sebagai berikut :

1. Satu sistem yang mencakup seluruh kegiatan pendaftaran siswa baru.
2. Dua aktor yang melakukan kegiatan diantaranya, calon taruna dan panitia pendaftaran
3. 13 use case yang dilakukan oleh actor – actor yaitu:
 - a) Mengunjungi web pendaftaran SMK Pelayaran Jakarta Raya.
 - b) Mengisi data awal pada form pendaftaran.
 - c) Melakukan pembayaran administrasi berupa transfer.
 - d) Menerima data awal pendaftaran.
 - e) Konfirmasi pembayaran ke administrator atau panitia pendaftaran.
 - f) Validasi pembayaran.
 - g) Akses login taruna.
 - h) Login.
 - i) Mengisi data diri.
 - j) Mengikuti ujian.
 - k) Menunggu hasil ujian.
 - l) Koreksi hasil ujian.
 - m) Hasil kelulusan.

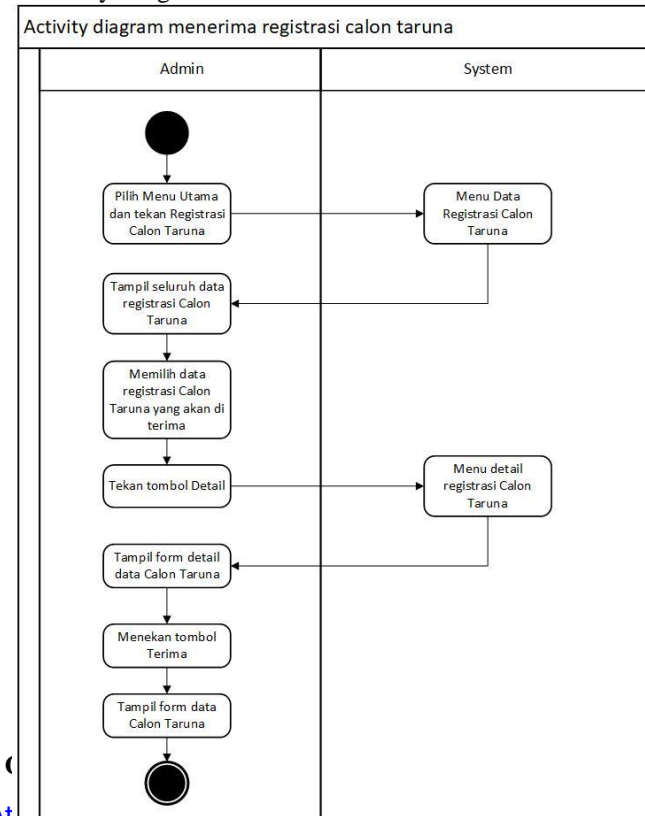
3.3. Activity Diagram

Activity diagram mendeskripsikan aliran kerja atau aktivitas pada sebuah sistem dan user. Berikut ini adalah activity diagram dari Sistem Informasi Pendaftaran Online Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Pelayaran Jakarta Raya.

3.3.1 Activity Diagram Calon Taruna



3.3.2 Activity Diagram Admin

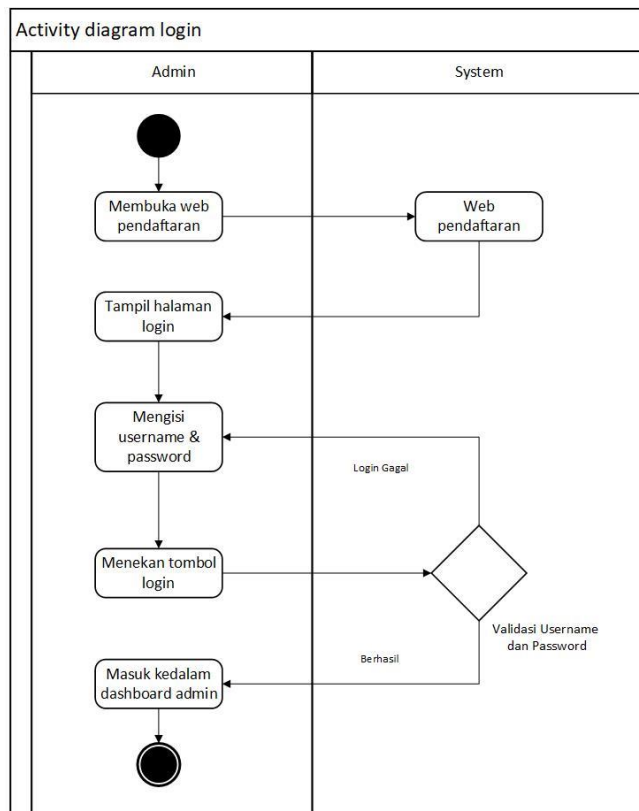


DC



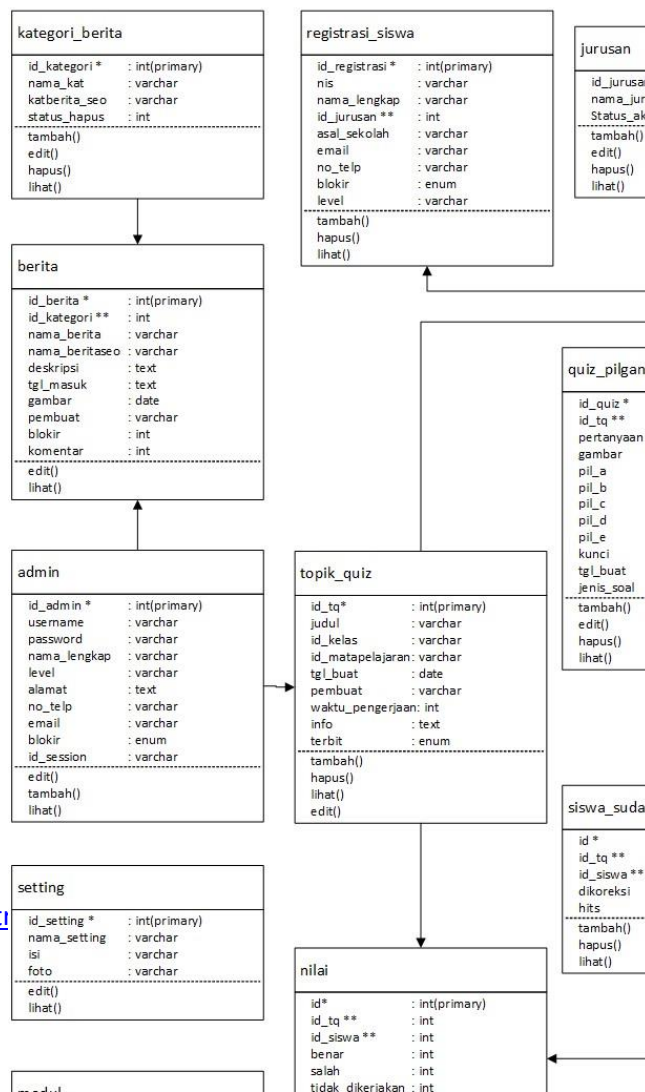
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons At](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Gambar 3. Activity diagram login admin atau panitia



3.4. Class Diagram

Class diagram menjelaskan sebuah sistem dari penjabaran kelas – kelas yang mau dibuat guna membangun dari sebuah sistem. Berikut ini adalah class diagram dari Sistem Informasi Pendaftaran Online Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Pelayaran Jakarta Raya.





Gambar 5. Class diagram sistem informasi pendaftaran online berbasis web

Keterangan :

* : Primary Key atau Kunci Utama

** : Foreign Key atau Kunci Tamu

→ : Hubungan One To Many

3.5. Implementasi

Berikut adalah hasil implementasi dari perancangan yang telah dibuat :

1. Halaman utama calon taruna

The screenshot displays the homepage of SMK Pelayaran Jakarta Raya. The header includes the school's logo and name, along with navigation links: Home, Informasi Gelombang, Prosedur Pendaftaran, and Registrasi. The main content area is divided into two sections. On the left, the 'Form Login' section prompts users to enter their password and provides a link for administrators. It includes input fields for 'Nis' and 'Password', and 'Login' and 'Daftar' buttons. On the right, the 'Prosedur Pendaftaran Siswa Baru' section outlines the registration process, including a link to the registration form, payment instructions (transfer to Bank BRI A/N SMK Pelayaran Jakarta Raya), and contact information for sending proof of payment via WhatsApp. The footer contains 'TENTANG' (About), 'JURUSAN' (Programs), and 'KONTAK' (Contact) sections, providing details about the school's history, programs (Nautika Kapal Niaga and Teknik Kapal Niaga), and contact information.



DOI: 10.30605/jisicom.v5i1.1000

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 6. Implementasi Halaman Home

2. Halaman dashboard taruna

3. Halaman dashboard admin

Gambar 7. Implementasi Halaman Dashboard Taruna

Admin

Selamat Datang di Halaman Administrator

14:44:03 - Minggu, 20 Desember 2020

7 Total Berita & Info

2 Total Jurusan

1 Total Pendaftar

Informasi

Jangan lupa Logout dari aplikasi, terutama ketika anda login di komputer bukan milik pribadi

UJIAN 2

ADMINISTRATOR 1

CALON SISWA 3

SISWA LULUS UJIAN 1

Data Pendaftar

No	NIS	Nama Lengkap	Jurusan	Asal Sekolah	No Telepon	Email
1.	222	Dimas	Teknika Kapal Niaga	SMP 4 Jakarta	082834562231	Dimas@gmail.com

Pembukaan pendaftaran gelombang 3 dimulai tanggal 1 Agustus - 31 Agustus 2020

Ujian Test Masuk Online 3 dimulai pada 1 September 2020

Gambar 8. Implementasi Halaman Dashboard Admin

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web di SMK Pelayaran Jakarta Raya ini maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web pada hasil penelitian ini bisa membantu kemudahan akses informasi dan metode pendaftaran kepada calon taruna.
2. Sistem Informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web ini bisa memecahkan pengurusan data calon taruna menjadi makin bagus sebab menempatkan didalam suatu basis data yang terintegrasi.
3. Sistem penerimaan siswa baru berbasis web membantu tugas tata usaha dan panitia pendaftaran dalam mengelolah setiap data pendaftar yang masuk atau yang melakukan pendaftaran. Membangun program dan membantu pihak sekolah untuk informasi yang akurat dalam pelaksanaan penerimaan peserta didik baru.

REFERENASI

- [1] Rosidah;. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- [2] Irawan, A. (2016). Sistem Informasi Perdagangan Pada PT Yoltran Sari Menggunakan Php Berbasis Web. *Positif*, 1(2), 8–15.
- [3] Kusuma, A. P., & Widodo, T. (2016). Siswa Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Di Sma. *Jurna Antivirus*, 10(1), 11–20.
- [4] Putu, I. K. R. (2016). Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* ISSN: 2252 9063, 5(2).

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



- [5] Khumaidi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Marketplace Order Baju Pintar Menggunakan Web Responsif Untuk Memudahkan Customer Mendesain Sesuai Selera. *Ikhraith-Informatika*, 2(2), 61–69. <http://journals.upiyai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/download/205/106/>
- [6] Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 178–185. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.162>
- [7] Extice P, N. (2016). SISTEM PAKAR KERUSAKAN HARDWARE KOMPUTER DENGAN METODE FORWARD CHAINING (Studi Kasus: Benhur Sungai Penuh). *Jurnal Momentum*, 18(2), 53–59. <https://doi.org/10.21063/jm.2016.v18.2.53-59>
- [8] Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan UML (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman PHP (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- [9] Nur Aini dkk “Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)”
- [10] Nurul Alifah Rahmawati dkk “Analisis dan perancangan desain sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem”
- [11] Muhammad Husni Rifqo, dkk Jurnal “Implementasi Algoritma *Backtracking* Dalam sistem informasi perpustakaan untuk pencarian judul buku (studi kasus unit pelayanan terpadu perpustakaan universitas muhammadiyah bengkulu)”
- [12] Anis Rohmadi, Verdi Yasin (2020) “Desain Dan Penerapan Website Tata Kelola Percetakan Pada CV Apicdesign Kreasindo Jakarta Dengan Metode Prototyping”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/210> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 4 No.1, June 22, 2020. Pp.70-85
- [13] Septian Cahyadi, Verdi Yasin, Mohammad Narji, Anton Zulkarnain Sianipar (2020) “Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Dan Penerimaan Soal Ujian Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Komputer Universitas Bung Karno)”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/199> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 4 No.1, June 22, 2020. Pp.1-16
- [14] Ifan Junaedi, Ndaru Nuswantari, Verdi Yasin (2019) “Perancangan Dan Implementasi Algoritma C4.5 Untuk Data Mining Analisis Tingkat Risiko Kematian Neonatum Pada Bayi”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/203> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 3 No.1, February 13, 2019. Pp.29-44.
- [15] Verdi Yasin, Anindra Ramdhan Nugraha, Muhammad Zarlis, Ifan Junaedi (2018) “Smart System Of Fast Internet Access Development Using Backbone Network Method”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/198> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 2 No. 2, December 31, 2018. Pp.26-34.
- [16] Ito Riris Immasari, Verdi Yasin (2019) “Penggunaan Metode Analytic Hierarchy Process Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Calon Legislatif Di Dprd li Kota Tangerang”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/139> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 3 No. 2, December 10, 2019. Pp.53-58.
- [17] Verdi Yasin, Muhammad Zarlis, Tulus, Erna Budhiarti Nababan, Poltak Sihombing (2019) “Rancangan Miniatur Otomatisasi Bel Listrik Pada Gerbang Pintu Menggunakan Mikrokontroler Atmega8535”, *Journal of Information System, Informatics and Computing*. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/68> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 3 No. 1, February 13, 2019. Pp.13-20.
- [18] Anggeri S. Nurjaman, Verdi Yasin (2020) “Konsep Desain Aplikasi Sistem Manajemen Kepegawaian Berbasis

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed)

Vol.5 No.1, Juni 2021

Journal of Information System, Informatics and Computing

Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>

Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

Web Pada PT. Bintang Komunikasi Utama", Journal of Information System, Informatics and Computing.

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/363> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 4 No. 2, December 28, 2020. Pp.143-174.

- [19] Verdi Yasin, Azhar Ahmad Riza, Rumadi Hartawan (2017) "Pengembangan Aplikasi Pemulihan Layanan Bencana Sistem Informasi Penerimaan Negara Bukan Pajak Online Di Lingkungan Kementerian Keuangan Republik Indonesia", Journal of Information System, Informatics and Computing.

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/4> E-ISSN: 2597-3673 (Online), P-ISSN: 2579-5201 (Print) Vol. 1 No. 1, September 20, 2017. Pp.33-56.

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.368



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).