

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada Madrasah Addhiya Guru Sya'ban

Ito Riris Immasari¹, Rahmat Rhamadhan^{2*}

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Jayakarta
Jl. Salemba I No.10, RT.4/RW.6, Kenari, Senen, Jakarta Pusat, Indonesia

itoriris@yahoo.com, rahmat17560021@gmail.com

Received: 10 Januari 2022, Revised: 20 Januari 2023, Accepted: 25 Januari 2023

ABSTRAK

Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) online adalah salah satu cara atau metode yang bertujuan untuk melakukan pendaftaran secara online bagi calon santriwan dan santriwati baru pada Madrasah Addhiya Guru Sya'ban. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi yang begitu pesat dapat membuat seluruh informasi dapat tersampaikan dengan cepat dan mudah. Penerimaan calon santriwan dan santriwati di madrasah addhiya guru sya'ban masih dilakukan secara manual sehingga tidak efisien. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu waterfall (analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian program dan pemeliharaan). Sistem ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman php serta database mysql. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penerimaan peserta didik baru yang pengelolaannya terkomputerisasi, sistem ini diharapkan dapat membantu pendaftar dalam melakukan pendaftaran secara online dengan mudah, efektif dan efisien serta dapat mempermudah admin dalam melakukan seleksi kelulusan, sistem ini juga akan memberikan notifikasi berisi hasil kelulusan yang akan di kirim ke no telepon dan email pendaftar melalui sms dan email gateway.

Kata Kunci : Penerimaan Peserta Didik Baru, *waterfall*, *php*, *sms*, *email*.

Abstract

Online New Student Admission is one way or method that aims to register online for prospective students and new students at Madrasah Addhiya Guru Sya'ban. With the rapid development of Information Technology, all information can be conveyed quickly and easily. Acceptance of prospective students and santriwati at Madrasah Addhiya Guru Sya'ban is still done manually so it is not efficient. The method used in system development is waterfall (needs analysis, system design, coding, program testing and maintenance). This system is built using the PHP programming language and the MySQL database. The results of this study are a computerized information system for new student admissions, this system is expected to assist applicants in registering online easily, effectively and efficiently and can make it easier for admins to make graduation selections, this system will also provide notifications containing graduation results. which will be sent to the registrant's phone number and email via sms and email gateway.

Keywords: *Online New Student Admission*, *waterfall*, *php*, *sms*, *email*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini begitu sangat pesat dan canggih, Perkembangan yang berlangsung dengan cepat, baik dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Dengan teknologi informasi dapat membantu pekerjaan diberbagai banyak bidang dan meningkatkan kinerja, sehingga berbagai pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat, serta dapat meningkatkan produktivitas. Dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat dapat mendukung penyebaran informasi dengan begitu mudah menyebar ke masyarakat. Penyebaran informasi tidak hanya dalam media cetak saja, tetapi bisa melalui media elektronik seperti televisi, radio dan internet.

Sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web merupakan proses pendaftaran peserta didik baru yang dilakukan secara online. Sistem ini berusaha memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya bagi orang tua dan calon santri untuk dapat melakukan pendaftaran ke madrasah yang di pilih dengan menyediakan fitur otomatis proses penerimaan santri baru secara langsung menggunakan media internet, mulai dari informasi pendaftaran, proses pendaftaran, proses seleksi, hingga pengumuman hasil penerimaan santri secara langsung melalui internet yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja.

Untuk membangun sebuah sistem yang baik, observasi dan wawancara merupakan kunci utama akan mendapatkan kesempurnaan dalam pembuatan program. Dalam proses penerimaan peserta didik baru di madrasah addhiya guru sya'ban selama ini masih belum terkomputerisasi dengan sistem basis data berbasis web. Admin dan panitia pendaftaran di Madrasah Addhiya Guru Sya'ban merasa kesulitan untuk melakukan proses penerimaan kepada calon santi yang akan mendaftar. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Madrasah Addhiya Guru Sya'ban dengan judul penelitian "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA MADRASAH ADDHIYA GURU SYA'BAN". Dengan demikian penelitian ini dilaksanakan agar bisa membantu dalam menyelesaikan permasalahan pada sistem sistem informasi penerimaan peserta didik baru pada Madrasah Addhiya Guru Sya'ban. Teknologi informasi saat ini yang berkembang dengan cepat, membuat perusahaan untuk dapat memberikan pelayanan terbaik. Khususnya perusahaan yang bergerak di bidang jasa untuk meningkatkan kecepatan, ketepatan dan kemudahan bagi paa pelanggan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem

Menurut (Ayu, 2021), Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustēma*). Pengertian sistem secara bahasa adalah adalah suatu kesatuan yang terdiri atas komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Informasi

Menurut (Kanada, 2021), *Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan.*

Sistem Informasi

Menurut (Laudia, 2021), Pengertian sistem informasi dapat dikatakan sebagai seperangkat komponen teknologi. Komponen dari pengertian sistem informasi ini saling terhubung untuk



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

mengumpulkan, menyimpan, memproses data, serta menyediakan informasi, pengetahuan, dan produk digital.

Perancangan Sistem

Perancangan berarti suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi-persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan kedalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur. Perancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran dari sistem yang dibentuk, perancangan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap kepada programmer atau user (pengguna).

Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)

Penerimaan peserta didik dalam sebuah lembaga pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena dengan adanya penerimaan peserta didik yang dikelola secara profesional akan memberi keuntungan sekolah dalam bidang pendaftaran yang nantinya akan menjadi peserta didik pada lembaga pendidikan tersebut. Dengan adanya peserta didik yang masuk menjadi peserta didik baru secara otomatis operasional sekolah akan memberikan keuntungan, dan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan akan berjalan dengan lancar, karena pembelajaran merupakan satu kesatuan antara peserta didik dan tenaga pendidik.

Website

Menurut Sidik mengatakan Situs *Web (Website)* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci.

Uml

Menurut (Dicoding-intern, 2021), *UML (Unified Modelling Language)* adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, *UML* diciptakan oleh *Object Management Group* dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997.

UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint*

Use Case Diagram

Menurut (Ahmad, 2020), *Use Case diagram* adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara *user* suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. *Use case* melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. *Use case* juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah *use case* menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.

III. METODE PENELITIAN



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

Metode yang digunakan perlu merancang aplikasi ini adalah metode *waterfall*. Bentuk ini menggambarkan sebuah tahapan untuk merancang sistem yang akan dibangun, yaitu :

3.1 Metode Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Langkah ini merupakan tahap analisa terhadap kebutuhan sistem yang ada. Salah satu cara untuk menganalisa kebutuhan yaitu dengan cara melakukan wawancara kepada admin dan staff panitia pendaftaran. Tujuan dari analisis ini untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya mengenai proses pendafara sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pengguna tersebut secara terkomputerisasi. Tahapan ini akan menghasilkan sebuah hasil pemikiran dalam proses penerimaan peserta didik baru. Hasil ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem.

Pada tahapan ini dilakukan desain sistem berdasarkan permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti *flowchart*, *class diagram*, *database* dan *user interface*.

3. Pengkodean

Penulisan kode program atau merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa *coding* dikenali oleh komputer. Proses ini dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan dari bahasa mesin menjadi bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. Pengujian Program

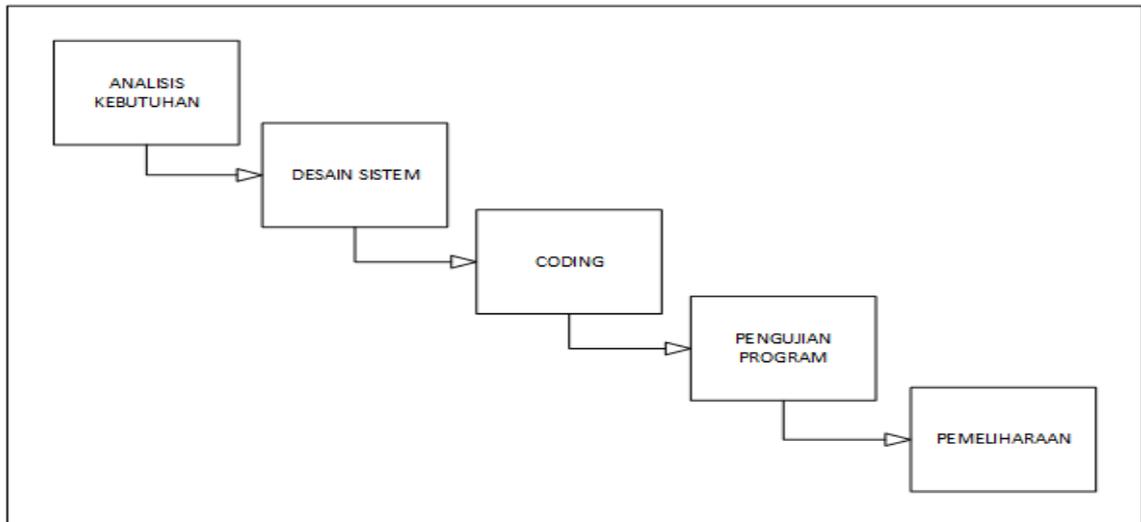
Pada tahapan pengujian prodgram ini dimana sistem yang sudah selesai di buat akan diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan maupun kelemahan dari sistem yang kemudian akan dilakukan perancangan ulang dan perbaikan terhadap aplikasi sehingga menjadi lebih baik dan sempurna. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan atau *bug* terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan selalu membawa perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada sistem, dengan dilakukannya pemeliharaan sistem maka akan membuat sistem menjadi lebih sempurna sehingga dapat meningkatkan layanan sistem sesuai dengan kebutuhan yang akan datang.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>



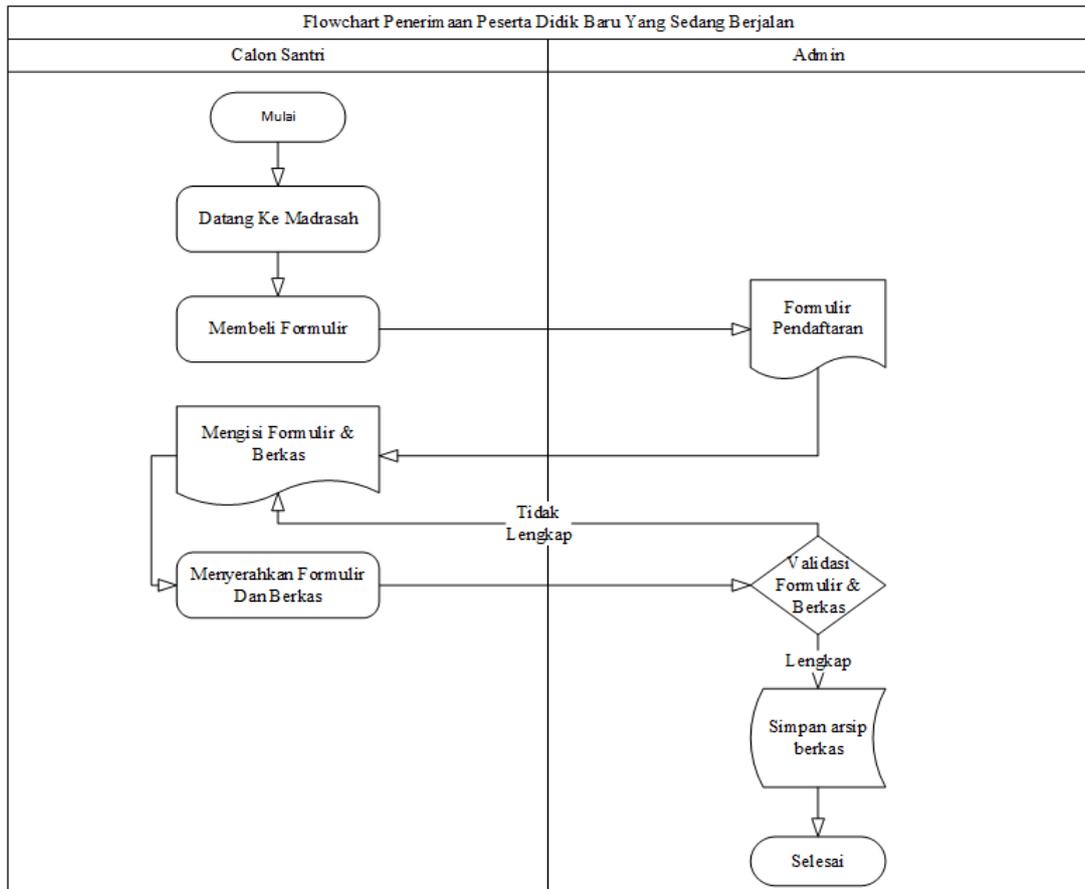
Gambar 3.1 Model Waterfall

3.2 Desain Penelitian

3.2.1 Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis di Madrasah Addhiya Guru Sya'ban yang terletak pada Jl. Kemayoran Barat No.34 Rt.007 Rw.07 Kel.Kemayoran, Jakarta Pusat 10620.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara mempelajari berbagai laporan ilmiah, dokumen, jurnal, sumber bacaan serta buku-buku yang berkaitan atau berhubungan dengan topik penelitian yang sedang di teliti oleh penulis sehingga dapat memperkuat pendapat kita mengenai hasil penelitian.

3.4.2 Studi Lapangan

Penulis melakukan penelitian langsung ke madrasah addhiya guru sya'ban, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik penelitian secara langsung. Penulis melakukan studi lapangan menggunakan 2(dua) cara yaitu Observasi dan Wawancara



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

A. Observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan di Madrasah Addhiya Guru Sya'ban, hal itu dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dan benar-benar terjadi didalam proses penerimaan peserta didik baru.

B. Wawancara

Wawancara menjadi teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan dengan pihak yang berwenang dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan pihak madrasah. Hal ini bertujuan agar penulis bisa mendapatkan data dan informasi mengenai alur proses penerimaan peserta didik baru di Madrasah Addhiya Guru Sya'ban.

3.5 Teknik Analisis Data

Berdasarkan analisis permasalahan dapat diperoleh bahwa permasalahan yang dihadapi oleh Madrasah Addhiya Guru Sya'ban adalah proses penerimaan peserta didik baru yang prosesnya masih manual dan belum memiliki aplikasi khusus untuk melakukan proses penerimaan peserta didik baru yang terkomputerisasi, maka hal itu akan membuat admin cukup sulit dalam melakukan proses seleksi dan tidak menutup kemungkinan untuk terjadinya kesalahan input data bahkan kehilangan data karena pemberkasan data pendaftar yang kurang baik. Dengan dibangunnya sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini, diharapkan dapat membantu calon santri dan admin untuk melakukan proses pendaftaran dan penerimaan peserta didik baru menjadi lebih efektif dan efisien.

3.5.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Calon Santri	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat informasi tentang pendaftaran2. Melakukan endafaran3. Memiliki akun untuk <i>login</i>4. Mengubah profil5. Melakukan pembayaran6. Melakukan <i>upload</i> berkas7. Melakukan ujian8. Menerima notifikasi kelulusan melalui <i>sms</i> dan <i>email gateway</i>9. <i>Logout</i>
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki akun untuk <i>login</i>2. Melakukan konfigurasi setting website3. Membuat, mengubah, menghapus dan melihat akun calon santri4. Memvalidasi pembayaran dan berkas calon santri5. Membuat, mengubah, menghapus dan melihat data ujian lisan6. Membuat, mengubah, menghapus dan melihat data ujian pilihan ganda



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

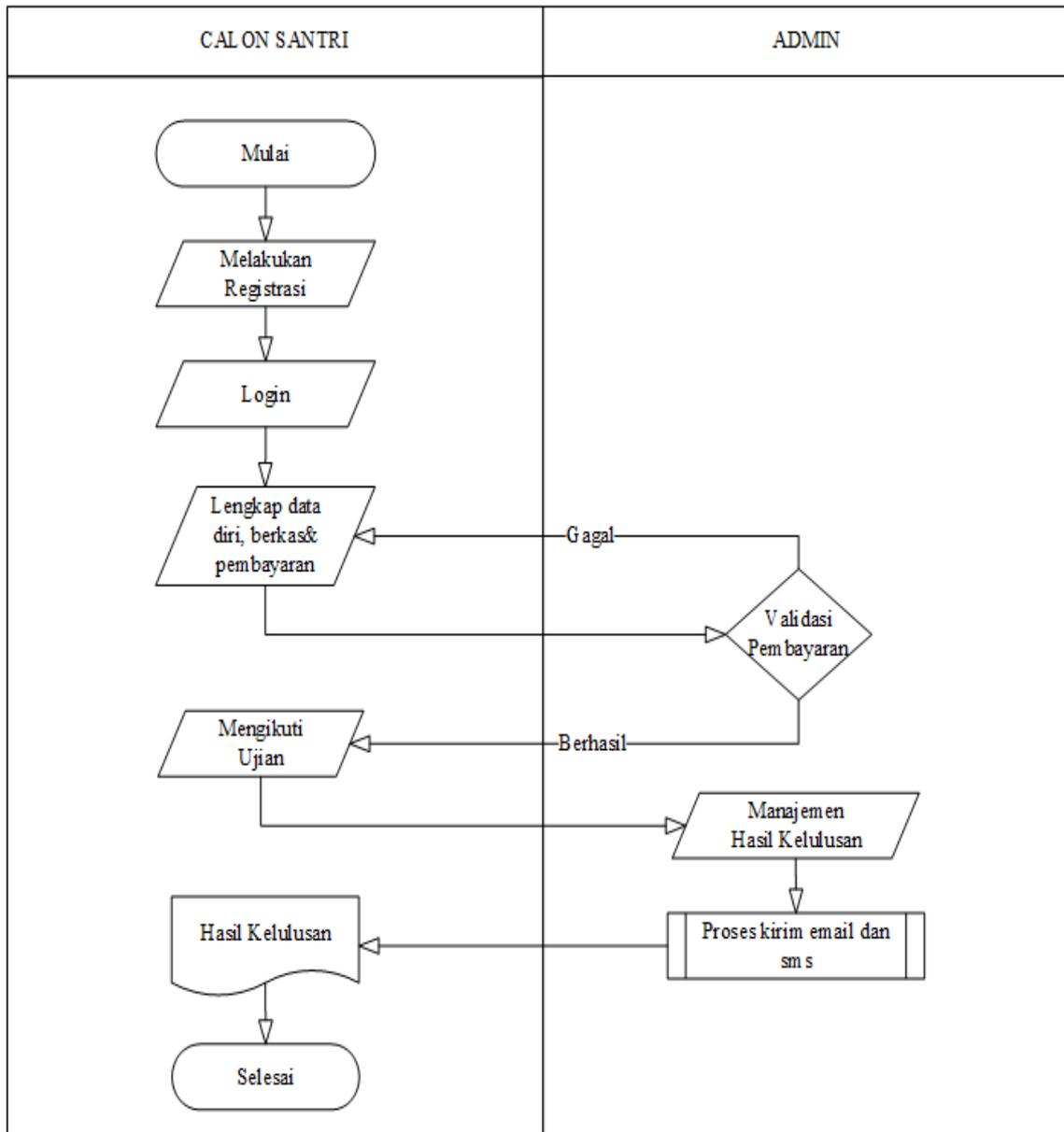
	<ol style="list-style-type: none">7. Membuat, melihat, mengubah dan menghapus data nilai seleksi8. Meluluskan dan tidak luluskan santri9. Memberikan notifikasi berupa <i>sms</i> dan <i>email gateway</i> terhadap user akan aktifitas absen10. Melihat laporan calon santri yang dinyatakan lulus dan tidak lulus11. Mengubah profil12. <i>Logout</i>
Kepala Madrasah	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki akun untuk <i>login</i>2. Mengubah profil3. Membuat, mengubah, menghapus dan melihat akun admin4. Melihat laporan calon santri yang dinyatakan lulus dan tidak lulus5. <i>Logout</i>

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1 Flowchart Sistem.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>



Gambar 4.1 Flowchart Sistem

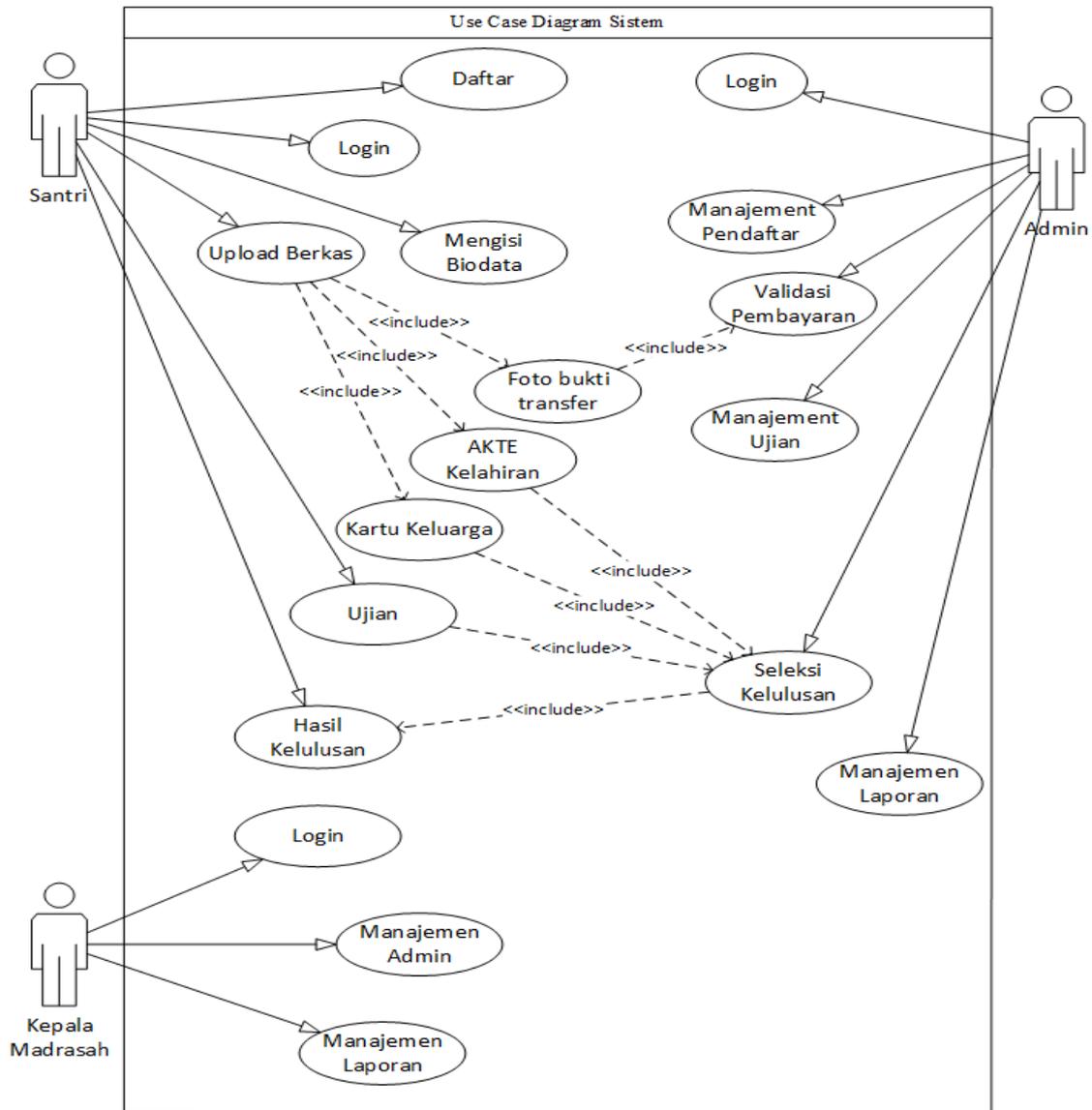
Berdasarkan gambar 4.1 diatas terlihat sebuah *flowchart* sistem yang baru, hal pertama kali yang dilakukan oleh calon santri adalah melakukan registrasi terlebih dahulu, kemudian *login* menggunakan *username* dan *password* yang telah di daftarkan tadi, setelah *login* calon santri melengkapi biodata dan *upload* berkas serta melakukan pembayaran uang administrasi sebesar Rp. 50.000 (Lima puluh ribu rupiah) melalui *transfer* dan melakukan *upload* foto bukti transfer pada *form* yang tersedia, Setelah melakukan *transfer* maka admin akan melakukan validasi, setelah validasi berhasil maka calon santri bisa mengikuti ujian dan akan di evaluasi lebih lanjut oleh admin, setelah di evaluasi maka admin menentukan lulus dan



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

tidak lulusnya calon santri dan sistem akan mengirim notifikasi hasil kelulusan melalui *sms* dan *email* ke calon santri, setelah itu calon santri bisa mengecek hasil dari kelulusan tersebut di akun masing – masing.

4.2 Use Case Diagram Sistem.



Gambar 4.2 Flowchart Sistem

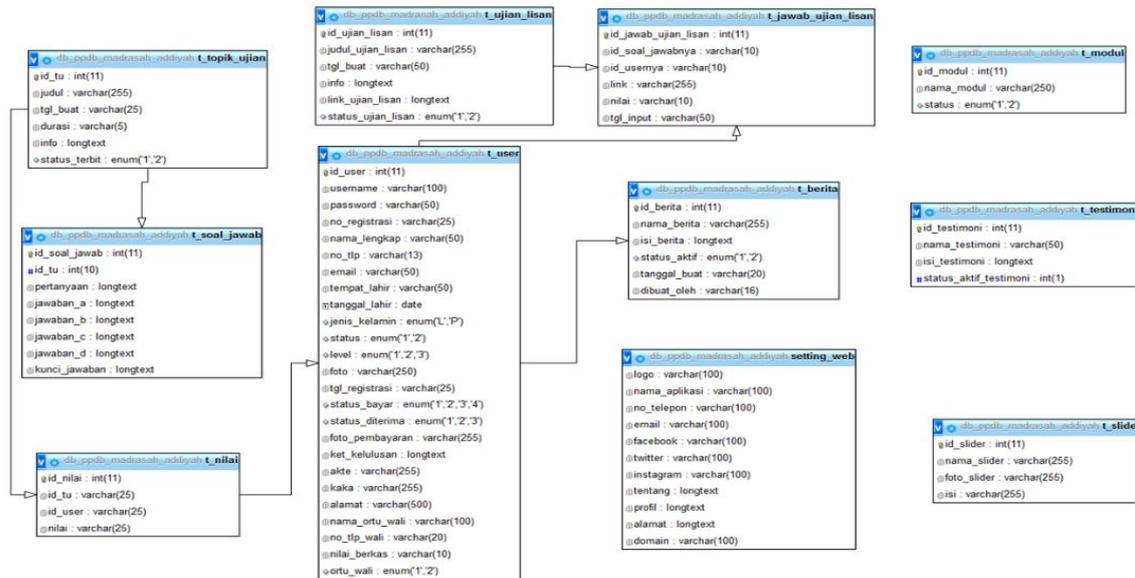
Berdasarkan gambar 4.2 diatas terlihat sebuah *use case diagram* sistem yang baru, terdapat 3 aktor yaitu kepala madrasah, guru dan santri.

4.3 Class Diagram Sistem



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>



Gambar 4.3 Class Diagram Sistem

Berdasarkan gambar 4.3 diatas terlihat sebuah *class diagram* dari sistem yang baru dengan nama *database* db_ppdb_madrasah_addiyah dan 12 tabel.

4.4 Layout Home.



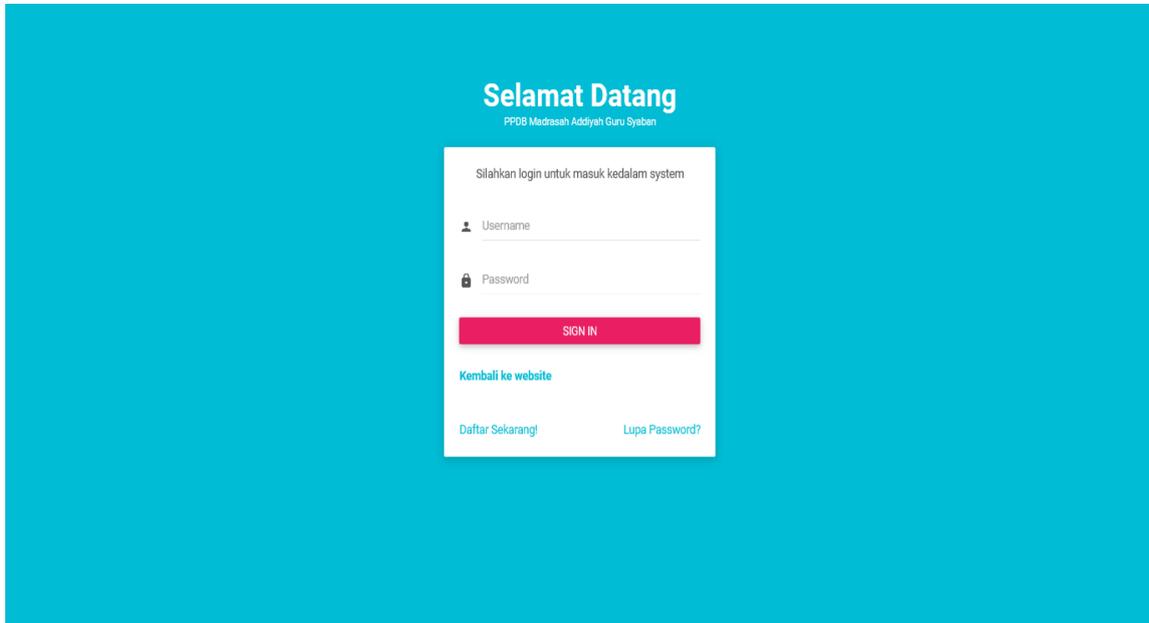
Gambar 4.4 Class Diagram Sistem



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

Berdasarkan gambar 4.4 diatas terlihat sebuah *layout home* yang berisi mengenai informasi tentang madrasah addhiya guru sya'ban.

4.5 Layout Login.



Gambar 4.5 Layout Login

Berdasarkan gambar 4.5 diatas terlihat sebuah *layout login*. Halaman ini berfungsi sebagai akses aktor untuk masuk kedalam sistem dengan cara memasukan *username* dan *password* kemudian menekan tombol *sign*.

4.6 Layout Pendaftaran.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

Proses Pendaftaran

- 1: Silahkan lakukan registrasi
- 2: Login ke akun anda dan isi biodata serta upload berkas
- 3: Lakukan pembayaran
- 4: Ikuti ujian online
- 5: Tunggu hasil pengumuman

Registrasi Sekarang

USERNAME

Username

NAMA LENGKAP **ALAMAT EMAIL**

Nama Lengkap Email

NO HANDPHONE

0812XXXXXXX

PASSWORD

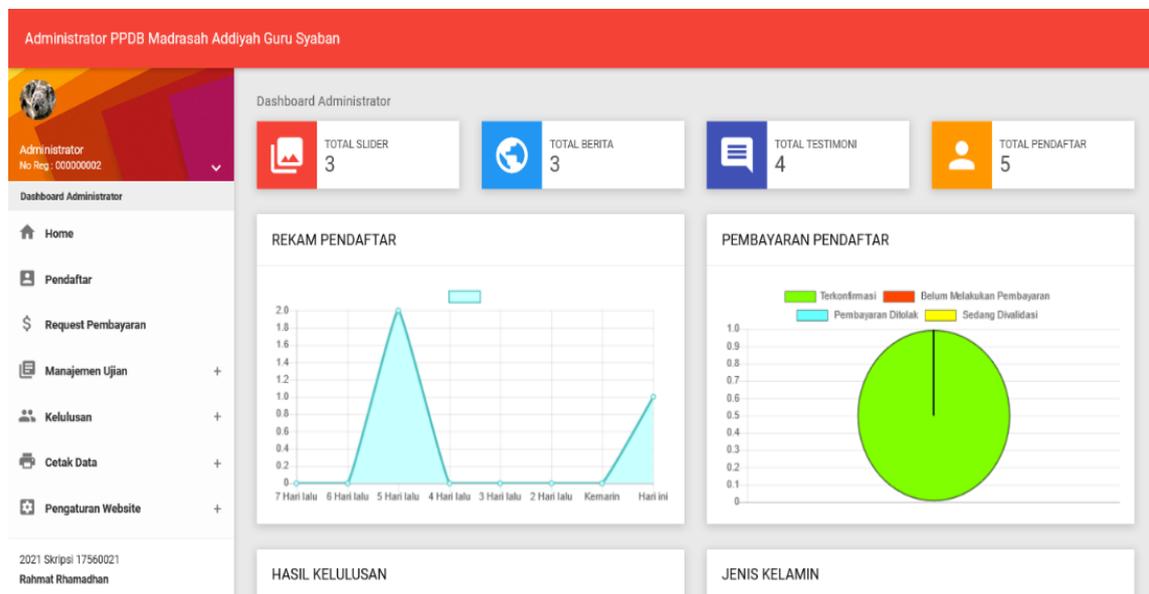
Masukan password

KIRIM

Gambar 4.6 Layout Pendaftaran

Berdasarkan gambar 4.6 diatas terlihat sebuah *layout* halaman pendaftaran yang dimana calon santri harus mendaftar dengan cara mengisi seluruh *field* kemudian menekan tombol kirim.

4.7 Layout Dashboard Admin.

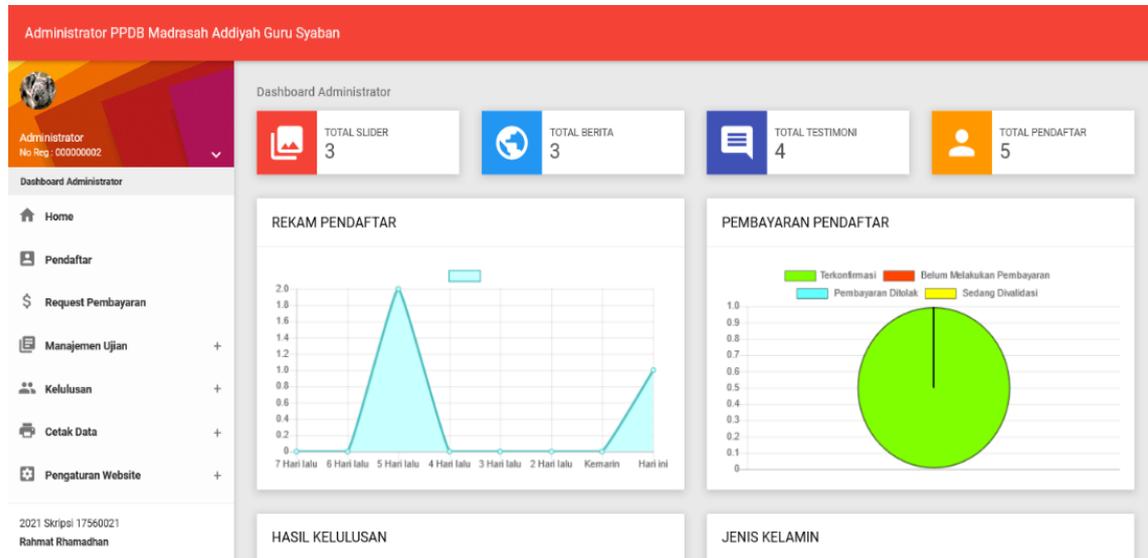


Gambar 4.7 Layout Dashboard Admin

Berdasarkan gambar 4.7 diatas terlihat sebuah *layout dashboard* admin. Halaman ini merupakan tampilan utama setelah admin berhasil *login*.



4.8 Layout Dashboard Santri



Gambar 4.8 Layout Dashboard Santri

Berdasarkan gambar 4.7 diatas terlihat sebuah *layout dashboard* santri. Halaman ini merupakan tampilan utama setelah santri berhasil *login*.

V. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dalam pembuatan sistem informasi penerimaa peserta didik baru (ppdb) berbasis web pada Madrasah Addhiya Guru Sya'ban, Maka dapat disimpulkan kurang lebih sebagai berikut:

1. Sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini dapat mempermudah calon santri dalam melakukan proses pendaftaran secara *online* sehingga membuat waktu menjadi sangat efisien.
2. Sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini dapat mempermudah admin dalam melakukan proses seleksi kelulusan serta memberi informasi hasil kelulusan kepada calon santri melalui *sms* dan *email*.
3. Sistem informasi penerimaan peserta didik baru ini membuat seluruh data calon santri menjadi terstruktur karena disimpan didalam *database*.

Referensi

- [1] Ahmad. (2020). *Pengertian Sequence Diagram : Tujuan, Simbol, dan Contohnya*. Ansoriweb.Com. <https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html>
- [2] Ahmad. (2020). *Pengertian Use Case Diagram : Tujuan, Fungsi, Simbol, dan Contohnya*. Ansoriweb.Com. <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-use-case->



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

diagram.html

- [3] Andy. (2019). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi*. Qwords.Com. <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>
- [4] Ayu. (2021). *Pengertian Flowchart yang Perlu Diketahui, Bedakan Jenis dan Penggunaannya*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jateng/pengertian-flowchart-yang-perlu-diketahui-bedakan-jenis-dan-penggunaannya-kln.html>
- [5] Ayu. (2021). *Pengertian Sistem Menurut Para Ahli, Karakteristik dan Macamnya*. <https://hot.liputan6.com/read/4482562/pengertian-sistem-menurut-para-ahli-karakteristik-dan-macamnya>
- [6] Cahyani, V. D. (2020). Perancangan Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Pada Smk Yaditama Sidomulyo Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 120–126. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.232>
- [7] Dicoding-intern. (2021). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- [8] Dicoding-intern. (2021). *Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- [9] Dicoding-interns. (2020). *Apa itu Database? Contoh Produk dan Fungsinya*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-database/>
- [10] Estriana. (2019). *Pengertian Email*. <https://www.masterpendidikan.com/2019/11/10-pengertian-email-menurut-para-ahli.html>
- [11] Gusmi. (2021). *Mengenal Visual Studio Code*. Gamelab Infonsia. <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>
- [12] Hermawan. (2019). *Pengertian phpMyAdmin Beserta Fungsi dan Fitur-fitur phpMyAdmin yang Perlu Anda Ketahui*. Nesabamedia. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-phpmyadmin/>
- [13] Kanada. (2021). *Pengertian Informasi Menurut Ahli*. <https://projasaweb.com/pengertian-informasi/>
- [14] Laudia. (2021). *Pengertian Sistem Informasi*. <https://hot.liputan6.com/read/4531723/pengertian-sistem-informasi-komponen-dan-manfaatnya-di-berbagai-bidang>





DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1027>

- [15] Muslihudin, M., & Imamudin, M. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 194–206. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v5i2.146>
- [16] Najamudin, N., Bagye, W., & Ashari, M. (2019). Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada Smk Negeri 2 Kuripan. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.36595/misi.v2i2.100>
- [17] Salmaa. (2020). *Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya*. Niagahoster. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>

