

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA PONDOK PESANTREN AHLUSSUNAH WALIJAMA'AH NURUL HIJRAH YAYASAN USTMAN MUHARAM BERBASIS WEBSITE DI KABUPATEN KARIMUN

Dina Fara Waidah⁽¹⁾

fdina0861@gmail.com,

Dosen Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

Raja Indah Fatmala⁽²⁾

rajaindahfatmala03@gmail.com,

Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

ABSTRAK

Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun merupakan salah satu pondok yang ingin mewujudkan pendidikan yang bermutu sehingga sangat membutuhkan sarana yang dapat mendukung tercapainya harapan itu. Salah satu solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah dibuatnya *website* sekolah yang memuat informasi yang ada di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pendaftaran siswa baru di pondok pesantren menggunakan *website*. Metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan terstruktur dengan pengembangan sistem yang digunakan ialah metode *prototype* melalui survei lapangan, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Alat bantu perancangan sistem yang digunakan, yaitu UML, *activity*, dan *use case*. *Website* ini diharapkan dapat menyebarkan informasi secara cepat serta proses penyimpanan data yang lebih akurat.

Kata kunci: *Website, Prototype, Pendaftaran, Siswa*

ABSTRACT

The Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Islamic Boarding School Ustman Muharam Foundation in Karimun Regency is one of the cottages that wants to realize quality education so it really needs facilities that can support the achievement of that hope. One solution to solve this problem is the creation of a school website that contains information on the Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Islamic Boarding School. This study aims to design a new student registration information system in Islamic boarding schools using a website. The system approach method used is a structured approach method with the development of the system used is the prototype method through field surveys, interviews, observations, and documentation. The system design tools used are UML, activity, and use case. This website is expected to be able to disseminate information quickly and process data storage more accurately.

Keywords: *Website, Prototype, Registration, Student*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi web saat ini berkembang cukup pesat, hampir setiap instansi pemerintah dan swasta dalam berbagai bidang menggunakan teknologi informasi khususnya internet untuk mencari sumber informasi. Teknologi informasi memiliki pengaruh positif dan negatif. Pada umumnya teknologi informasi akan berpengaruh positif jika memiliki keamanan yang baik sehingga dapat mengurangi atau menyalahkan penggunaan teknologi oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Mengingat masih kurang efektifnya media promosi yang digunakan di Pondok Pesantren Ahlussunah Walimjama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam Dikabupaten Karimun. di mana media yang digunakan yaitu dengan cara penyebaran *browser* ke sekolah dasar yang ada di sekitar Kabupaten Karimun.

Pesantren memiliki peranan yang penting dalam sejarah pembangunan pendidikan di Indonesia. Secara umum pendaftaran diperlukan untuk mencatat peserta didik baru yang akan memasuki suatu jenjang pendidikan yang dalam kasus ini ialah peserta didik

baru yang akan masuk ke lingkungan pesantren. Pendaftaran juga menghabiskan waktu yang banyak. Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun merupakan pesantren yang baru diresmikan, yang terletak di Kelurahan Parit Benut, Kecamatan Meral Jl. Raja Ishak, RT. 02, RW. 02. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Pondok Pesantren, yayasan ini menerima banyak peserta didik yang berasal luar daerah pada jenjang SMP. Namun saat ini, masih terkendala dikarenakan masih menggunakan sistem manual dengan mengisi formulir menggunakan kertas sehingga memakan waktu. Oleh karena itu, diperlukan penerapan teknologi informasi atau pemberkasan arsip yang masih manual. Dari uraian masalah tersebut, peneliti menerapkan sehingga teknologi informasi yang bisa dilakukan semua pihak yang ingin mendaftar.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses penerimaan siswa di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun masih menggunakan sistem manual dimana calon siswa harus datang ke sekolah untuk mengambil formulir pendaftaran.
2. Proses pendataan siswa baru masih menggunakan manual dan dicatat dalam pembukuan.
3. Laporan penerimaan siswa baru masih manual sehingga menyebabkan petugas kesulitan dalam proses penerimaan.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana sistem informasi penerimaan siswa baru di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penerimaan siswa baru di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun?

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian tersebut:

1. Penelitian ini hanya untuk meliputi Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun.
2. Pendaftaran dilakukan secara *online* yang di sesuaikan terhadap proses yang dilakukan di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun.
3. Penelitian di lakukan dalam jangka waktu Februari 2021 sampai dengan selesai.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi penerimaan siswa baru di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam di Kabupaten Karimun.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru di Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan Ustman Muharam Di kabupaten Karimun.
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penerimaan siswa baru Pondok Pesantren Ahlussunah Walijama'ah Nurul Hijrah Yayasan usman Muharam Di kabupaten Karimun.

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Di kutip dari jurnal Regi Witanto Dan Hanhan Hanafiah Solihin Bahwa Menurut Robet A Leitch (1983). Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang dipertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajeral dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Penerimaan Siswa Baru

Di kutip dari jurnal Sarwindah (2016). "penerimaan siswa baru merupakan gerbang awal yang harus dilalui perseta didik dan sekolah didalam penyaringan objek-objek pendidikan. Peristiwa ini merupakan titik awal yang menentukan kelancaran tugas suatu sekolah. Kesalahan dalam menerima siswa baru dapat menentukan sukses tidaknya usaha pendidikan disekolah yang bersangkutan".

MySQL (*My Structured Query Language*)

Menurut Verdi Yasin (2012), MySQL adalah salah satu *database management system* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti oracle, MS AQL, postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL.

PHP

PHP (*hypertext pre-processor*) adalah bahasa program *open source* yang di gunakan untuk membuat sebuah aplikasi web. Kode program PHP akan dieksekusi oleh *server* dan hasil eksekusi tersebut akan ditampilkan kepada *client*. Selain itu, PHP merupakan *open source* yang dapat digunakan di banyak sistem operasi (windows, linux, mac, solaris, dan lain-lain).

Pengertian Database

Menurut Cosmas Eko Suharyanto, dkk (2017), *Database* adalah kumpulan data terstruktur. Agar dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam *database* komputer di butuhkan sistem manajemen basis data (*database management system*).

DBMS (*Database Management System*)

Menurut Verdian Yasin (2012), DBMS adalah sistem *software* yang dapat mendefinisikan, membuat, memelihara dan mengontrol akses ke basis data.

Pengertian Website

Menurut arief (2011), web adalah salah satu aplikasi multimedia yang berisikan dokumen multimedia (text, gambar, suara, animasi, video,) didalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang dapat diakses

menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Fungsi website diantaranya:

1. Media promosi
2. Media pemasaran
3. Media pendidikan
4. Media komunikasi

Didalam desain *website* ada beberapa hal yang harus di perhatikan yaitu sebagai berikut:

1. Jenis *Website*

Yang di maksud dengan jenis *website* di sini adalah jenis isi atau konten yang akan di tampilkan dalam tiap halaman *website*. Contoh berita *online*, baik tentang sekolah maupun perkantoran yaitu perlu diperhatikan kecepatan halaman *website* saat di jalankan.

2. Bentuk *Layout Website*

Bentuk seni letak yang untuk menampilkan *test* dan objek dalam bentuk halaman *website*. Contoh kolom *layout website* dengan menampilkan *header* dan 2 kolom, dan ada juga 3 kolom.

3. Tujuan dan Sasaran *Website*

Tujuan menggunakan *website* juga harus dipertimbangkan saat membangun *website* yang ingin dibuat untuk *public* atau pengunjung khusus yang disebut dengan calon siswa.

4. Objek *Website*

Dengan adanya *plugin* yang dapat digunakan untuk menampilkan format grafik dalam *browser*. Salah satu diantaranya yaitu *flash player*. *Plugin* ini berfungsi untuk menjalankan file *flash* di *browser*. Desain dengan menggunakan *flash* ini sangat menarik dan halus namun perlu diperhatikan dengan menggunakan animasi atau gambar akan memperbesar ukuran file-nya.

5. Ukuran Setiap *File*

Ukuran *file* yang digunakan tidak kalah penting untuk diperhatikan. Selama desain *website*, juga harus memperhatikan batasan ukuran *file* yang dibuat. Contoh, untuk *file HTML* anda buat lebih dari 50 Kb sedangkan ntuk *file script* tidak lebih dari 20 Kb (Andi,2005).

Perlengkapan Membuat *Website*

1. *Domain*

Menurut Su Rahman (2020), *domain* adalah alamat jalan nomor rumah, sementara rumahnya adalah *hosting*. Seperti contoh, www.suherman.net adalah nama *domain* yang merupakan alamat dan nomor rumah, jika ada orang mengaksesnya akan masuk ke dalam rumah yang berisi informasi terkait dengan apa yang saya ingin tampilkan didalam *website*. Selanjutnya adalah proses pemilihan nama *domain*, silahkan cari tau dulu nama *domain* sesuai

dengan kebutuhan anda melalui *search domain* yang disediakan didalam *website*.

2. *Space Hosting*

Prinsipnya sama dengan *harddisk* dikomputer anda, bahwa *server hosting* pun menggunakan *harddisk* sebagai media penyimpanan. Perbedaannya, di dalam satu *harddisk* yang ada di dalam *server* bisa dipotong berdasarkan ukuran.

3. *Bandwidth Hosting*

Bandwidth hosting adalah besarnya lalu lintas data yang diakses pada halaman *website* anda.

Perancangan Proses

UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Hade Handini (2016), UML (adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk mendokumentasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem yang berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung membangun sistem.

Use Case Diagram

Use case diagram pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa yang ada didalam sistem informasi dan siapa yang berhak memakai fungsi tersebut.



Gambar 1. *Use Case Diagram Calon Siswa*

Pengujian Sistem

Blackbox Testing

Menurut Sukanto Dan Shalahuddin (2014), *blackbox testing* adalah pengujian yang berfokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua bagian diuji.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah hal yang penting untuk dilakukan untuk menyelesaikan suatu penelitian dalam proses penelitian. Langkah langkah yang di lakukan

adalah pengambilan data, penentuan sampel, dan analisis data. Berikut ini adalah tipe-tipe desain penelitian:

- a. Metode adalah bagian dari metodologi, teknik, prosedur, dan berbagai macam alat dengan tahap-tahap tertentu.
- b. Metode penelitian bisa juga disebut dengan desain penelitian.
- c. Kategori penelitian bisa dilakukan dengan melihat metode penelitian ataupun dengan melihat riset desainnya.
- d. Metode penelitian dan metodologi penelitian, keduanya beda namun saling terkait satu sama lainnya.
- e. Metode penelitian merupakan suatu teknik atau prosedur
- f. Mengumpulkan dan menganalisa data.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu teknik atau disebut cara-cara yang dapat digunakan bagi peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik ini merupakan petunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam sebuah benda hanya bisa dilihat menggunakan melalui:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang pertama kali yang dikumpulkan oleh peneliti melalui upaya pengambilan data dilapangan langsung.

a. Survey Lapangan

Survey lapangan sangat penting untuk mengidentifikasi suatu tempat atau daerah penelitian.

b. Wawancara/ Interview

Pada tahap ini peneliti melakukan pendekatan kepada kepala Yayasan Ahlussunah Walijama'ah Hijrah Yayasan Ustman Muharam tentang proses perancangan sistem informasi pendaftaran siswa baru pada pesantren yang dijadikan objek penelitian.

c. Observasi (Pengamatan)

Pada tahap observasi tersebut peneliti melakukan suatu pengamatan secara langsung tentang keadaan pesantren yang dilanjutkan dengan melakukan pengamatan terhadap cara pendaftaran siswa baru yang prosesnya masih manual.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini penulis mengambil dokumen dan data menggunakan alat bantu media penyimpanan data dan buku, sehingga data yang diperlukan mempunyai daya penyesuaian yang cukup tinggi dan akurat.

2. Data Sekunder

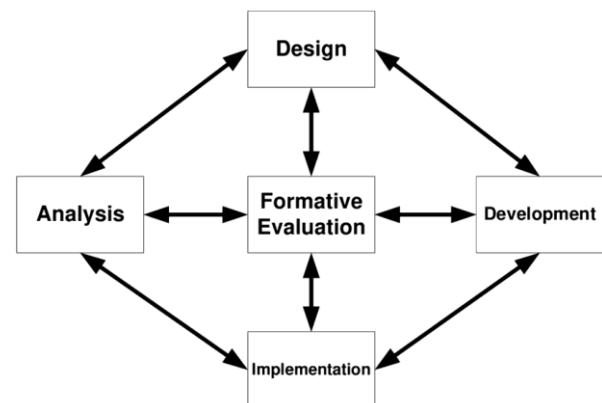
Data sekunder merupakan informasi yang telah ada sebelumnya dan dikumpulkan oleh peneliti untuk melengkapi kebutuhan data penelitian.

a. Studi pustaka

Studi pustaka yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pengumpulan data dengan mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas yang berfungsi sebagai penunjang dalam penelitian ini.

Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan metode prototype, yaitu metode yang menitik beratkan pendekatan aspek desain, fungsi, dan *user-interface*.

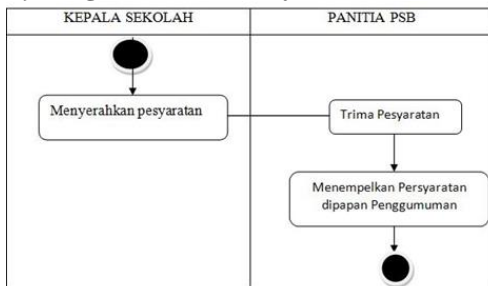


Gambar 2. Model Prototype

Langkah-langkah pengembangan perangkat lunak model prototype yaitu:

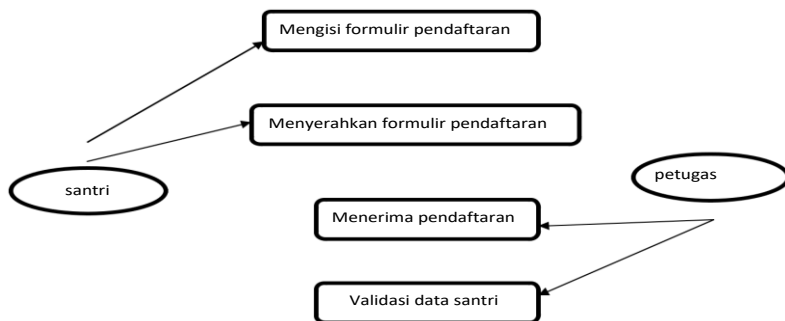
1. Identifikasi kebutuhan pengguna analisis untuk mendapatkan gagasan dan apa yang diinginkan terhadap sistem.
2. Membangun *prototype* dengan bekerja sama dengan spesialis analisis informasi lainnya untuk mengembangkan.
3. Evaluasi *prototype* dilakukan oleh pengguna bertujuan untuk mengetahui *prototyping* yang telah dibangun sudah sesuai dengan kehendak pengguna.
4. Pengkodean yang sudah disepakati pada tahap *prototyping* diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Pengujian sistem dilakukan saat perangkat lunak telah siap dipakai. Namun sebelum digunakan, peneliti melakukan pengujian *black box testing* terlebih dahulu.
6. Evaluasi sistem. Pengguna melakukan evaluasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sudah sesuai atau belum dengan yang diharapkan.
7. Menggunakan sistem, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *client* siap untuk digunakan.

Activity Diagram Proses Persyaratan



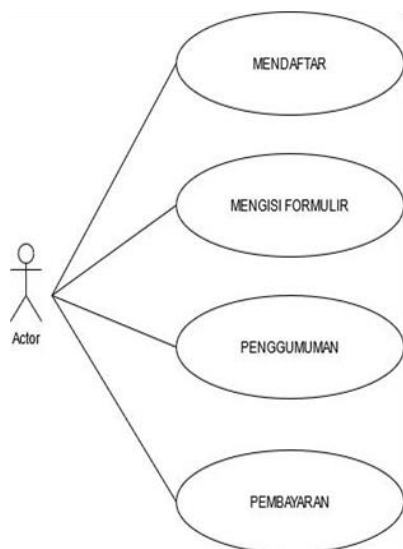
Gambar 3. Activity Diagram Proses Persyaratan

Use Case Sistem Berjalan



Gambar 4. Use Case Sistem Berjalan

Use Case Alur Pendaftaran Calon Siswa



Gambar 5. Use Case Alur Pendaftaran Calon Siswa

Pengujian Software

Dalam tahap akhir yakni dalam sistem pengujian *software*, teknik pengujian yang dipakai *black box testing*. *Black box testing* adalah suatu sistem dimana *input*, proses, dan *output* dapat diketahui. Metode ini tidak hanya dapat dimengerti oleh pihak dalam (yang menangani) tetapi juga pihak luar. Pihak luar dapat mengetahui masukan, proses dan hasilnya. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Pengujian *black box* mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*) .tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya.

Pengujian pada *black box* berusaha menemukan kesalahan seperti:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

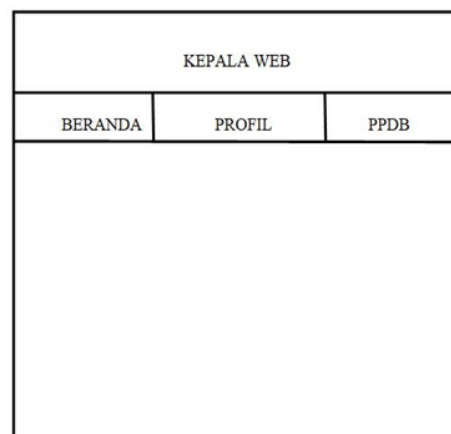
Kelebihan dari *black box testing* adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi program dapat ditentukan di awal.
2. Dapat digunakan untuk menilai konsistensi.
3. Testing dilakukan berdasarkan spesifikasi.
4. Tidak perlu melihat kode program secara detail.

PEMBAHASAN

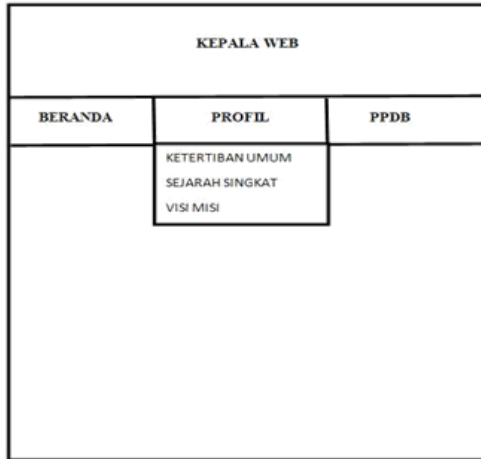
Perancangan Website

Pada menu beranda adalah sebuah tampilan yang dibuat untuk semua *user* yang sedang berkunjung di *website* di pesantren ahlussunnah walijama'ah nurul hijrah.

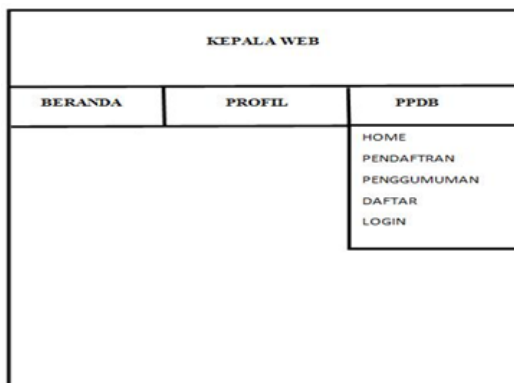


Gambar 6. Rancangan Tampilan Beranda

Tampilan halaman profil menampilkan visi misi, sejarah, dan ketertiban umum di pesantren ahlussunnah walijama'ah nurul hijrah.



Gambar 7. Rancangan Tampilan Profil



Gambar 8. Rancangan Tampilan PPDB

Tampilan Website

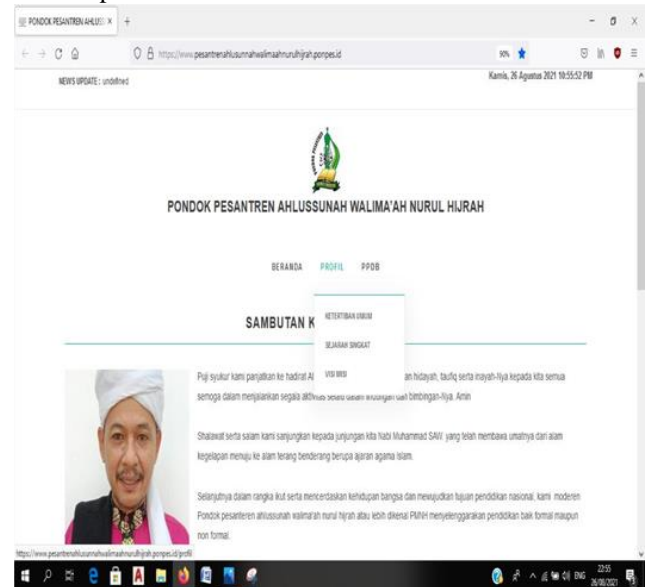
1. Tampilan Menu Beranda

Tampilan menu utama merupakan level paling tinggi dalam pembuatan perancangan aplikasi berbasis *website* pada pondok pesantren ahlussunnah walima'ah nurul hijrah.



Gambar 9. Tampilan Menu Profil

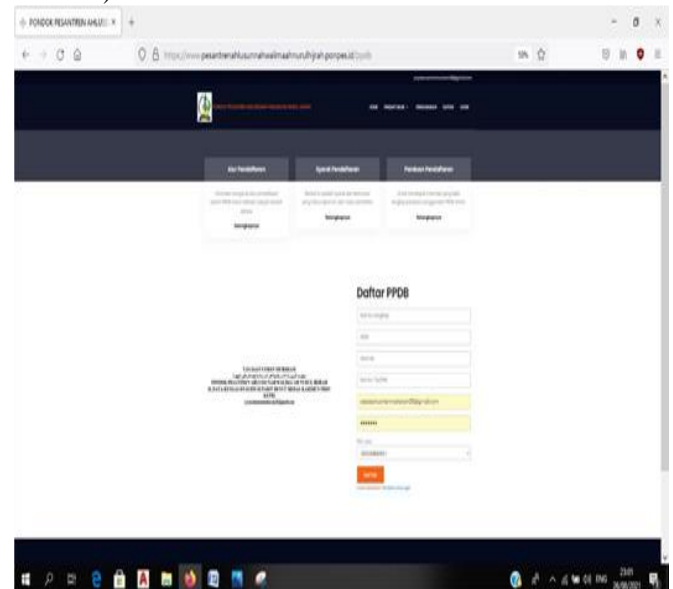
2. Tampilan Menu Profil



Gambar 10. Tampilan Menu Profil

Gambar diatas merupakan tampilan menu profil. Menu profil ini berisi tentang sejarah dan visi misi di pondok pesantren ahlussunnah walima'ah nurul hijrah yayasan usman muharam.

3. Tampilan Menu PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru)



Gambar 11. Tampilan Menu PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru)

Gambar diatas merupakan tampilan menu PPDB yang berfungsi untuk mendaftarkan di pondok pesantren ahlussunnah walima'ah nurul hijrah yayasan usman muharam.

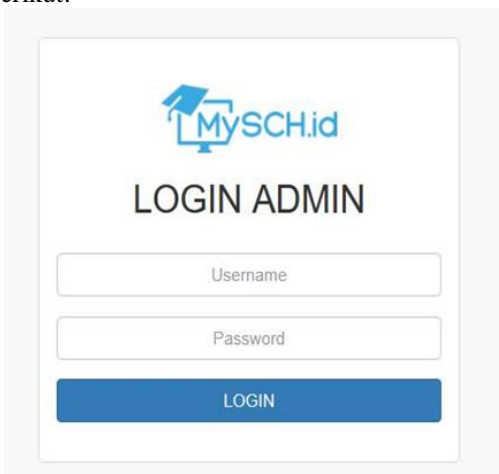
Perancangan *Interface Sistem*

Rancangan antar muka aplikasi berguna dalam mengawali tampilan aplikasi yang akan dibangun. Rancangan antar muka yang dibangun pada sistem informasi PPDB *online* ini adalah :

Tampilan *Interface Admin Utama*

1. Antar Muka Halaman Utama *Login*

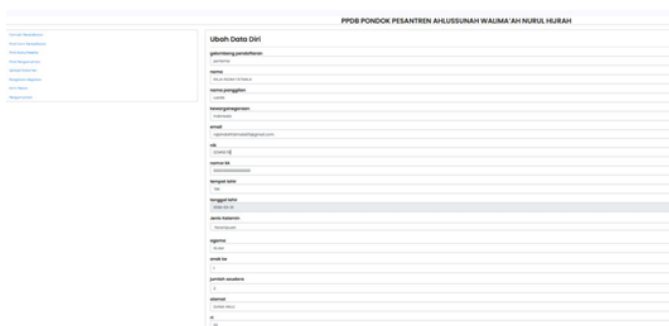
Ketersediaan menu yang ada adalah *input username* dan *password*. Tampilan perancangan antarmuka halaman admin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan *Interface Admin*

2. Halaman Menu Data Pendaftaran

Halaman data pendaftaran pada sistem informasi PPDB merupakan perancangan antarmuka *admin* utama untuk mengisi data pendaftaran siswa baaru di pondok pesantren ahlussunnah walijama'ah nurul hijrah.



Gambar 13. Halaman Data Pendaftaran

3. Halaman calon siswa

Halaman *website* ini dapat dilihat atau diakses dihalaman *website admin*, yang bisa menentukan diterima atau tidak dipesantren.

Siswa Diterima

NO	NAMA	NISN	TELEPON	EMAIL
1	RAJA RIDAH FATMALA Usah. Lkat. Pksw. Dolumen Babakan	1234567890	08534561208	rajadafatmal03@gmail.com
2	wahyuni1 Usah. Lkat. Pksw. Dolumen Babakan	1234567892	0899996202983	deahyun04@gmail.com
3	RAJA RIDAH FATMALA Usah. Lkat. Pksw. Dolumen Babakan	1234567899	00000000000	rajadafatmal03@gmail.com

Gambar 14. Halaman Calon Siswa

4. Tampilan *Output* Formulir Pesantren

Tampilan Menu output menu formulir yang sudah didaftarkan dipesantren.



Gambar 15. Tampilan *Output* Formulir Pesantren

5. Tampilan Menu *Output* Pengumuman

Tampilan *output* pengumuman yang sudah diterima oleh pihak pesantren.



Gambar 16. Tampilan Menu *Output* Pengumuman

Pengujian Menu Halaman Utama

Tabel 1. Pengujian Menu Halaman Utama

No	Test Case	Hasil Ekspektasi	Hasil Output	Hasil Pengujian
1	Klik Menu Utama	Berhasil masuk ke halaman utama	Berhasil masuk ke halaman utama	Sesuai
2	Klik Menu Informasi	Berhasil masuk ke halaman informasi	Berhasil masuk ke halaman informasi	Sesuai
3	Klik menu syarat pendaftaran	Berhasil masuk ke halaman pendaftaran	Berhasil masuk ke halaman pendaftaran	Sesuai
4	Klik menu pembayaran	Berhasil masuk ke halaman pembayaran	Berhasil masuk ke halaman pembayaran	Sesuai
5	Klik menu formulir pendaftaran	Berhasil masuk ke halaman formulir pendaftaran	Berhasil masuk ke halaman formulir pendaftaran	Sesuai

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari evaluasi “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru pada Pondok Pesantren Ahlussunah Walimaa’ah Nurul Hijrah Yayasan Usman Muharam di Kabupaten Karimun” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Dengan adanya *website* maka pondok pesantren ahlussunah telah mempunyai informasi secara *online*.
- Dengan adanya penerapan teknologi informasi dapat memicu dan memungkinkan globalisasi disegala bidang seperti ekonomi, informasi dan sebagainya yang dapat dibangun.
- Dengan adanya *website* ini akan mempermudah kemajuan teknologi informasi mendorong perkembangan informasi yang belum ada pada pondok pesantren.

SARAN

Sistem informasi pendaftaran siswa baru ini diharapkan dapat memberikan pelayanan serta kemudahan kepada orang-orang atau masarakat yang ingin mengetahui informasi tentang pondok pesantren yang tedapat di Kabupaten Karimun ini. Aplikasi ini kedepannya dapat berperan aktif dalam pengembangan informasi dan memberikan data maupun keterangan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Beberapa saran untuk perkembangan perangkat lunak selanjutnya yaitu:

- Perkembangan perancangan *website* kedepannya dapat dilakukan tersruktur dan terencana dengan baik sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Tampilan antarmuka pada aplikasi juga masih sederhana dan dapat dikembangkan lagi sehingga pengunjung menjadi tertarik dengan tampilan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono,S (2015). Panduan Praktis Pemrograman Database Menggunakan MySQL dan JAVA. Bandung: Informatika.
- Fathansyah, Basis Data, Bandung, Informatika Bandung, (2018), 1-537.
- Hermansu (2020). Jago Membuat Website Dan SEO. Jakarta: PT Elex Media Kopitindo Kelompok Gramedia.
- Husugian, Sudarto, Panda, (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal of Informatics Pelita Nusantara* 3 (1): 82:86.
- Marsipah, Siti Dan Linda Rahmayanti, (2019). Pengujian Black Box Pada Sistem Informasi Siswa Baru Berbasis *Web*. *Information System for Educators and Professionals* . 4 (1): 1-12.
- Nugaraha, Ramdhani, Agus, dan Gati Pramukasari, (2017). Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Disekolah Menengah PRATAMA NEGERI 11 TASIKMALAYA. *Jurnal Manajemen Informatika*. 4 (2): 1-10.
- Sarwendah,(2016). Perancangan Sistem Informasi Siswa Baru Berbasis *Web*. *Jurnal Infotonik*.1(1):54-63.
- Siregar, Fauzi, Helmi, Yustrika Handika dan Melani, (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*. 2 (2):113-121.
- Widarma, Adi, Dan Sri Rahayu, (2017). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MELAYU ESTETE-KABUPATEN ASAHAN. *Jurnal Teknologi Informasi*. 1 (2): 166-173.
- Witanto, Regi, Dan Hanhan Hanafiah Solihin, (2016). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web*. *Jurnal Elektronik*. 1(1): 54–62. (Jogiyanto H.M, Pengenalan Komputer. Yogyakarta : Andi Offset. 1985)
- Yasin. V(2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Obyek Jakarta: Mitra Wacana Media.