

TRANSFORMASI DIGITAL PENERIMAAN SISWA BARU DI SDN RAGAS I BERBASIS FRAMEWORK LARAVEL

Mardi Yansyah¹, Mochammad Darip² Asep Sapaatullah³

^{1,2}Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa

Jl. Raya Serang-Jakarta KM. 03 No. 1B Pakupatan, Kota Serang, Banten

mardi.aurora@gmail.com¹, darif.uniba@gmail.com^{2*}, asepsapaatullah.binabangsa@gmail.com³

Abstrak

Kemajuan teknologi dan sistem informasi telah membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi di berbagai lembaga, termasuk pendidikan seperti Sekolah Dasar Negeri Ragas I. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah transformasi digital dari sistem aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis web menggunakan *framework laravel* di sekolah tersebut. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan partisipasi masyarakat dalam proses penerimaan siswa baru. Dengan transformasi digital, diharapkan proses administrasi pendaftaran siswa baru dapat dipercepat, disederhanakan, dan lebih terstruktur. Manfaatnya termasuk peningkatan efisiensi pengelolaan data calon siswa, meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap proses seleksi, mengurangi potensi kecurangan, serta membantu pihak sekolah dalam mempercepat administrasi. Penelitian ini merupakan kontribusi terhadap transformasi digital dalam pendidikan dasar, dengan fokus pada penerapan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Tahapan penelitian mencakup analisis permasalahan, analisa kebutuhan, desain sistem dan pengujian untuk memastikan keberhasilan implementasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Hasil pengujian dengan pendekatan *usability user* dari perspektif pengguna sistem (masyarakat) 80.60% menyatakan bahwa sistem registrasi siswa yang diterapkan di SD Negeri Ragas I sesuai dengan kebutuhan mereka. Dan Dari perspektif pengelola sistem (pihak sekolah), 81.7% menyatakan bahwa sistem yang dibangun mudah untuk dioperasikan.

Kata Kunci : Laravel, Pendaftaran, Siswa, Transformasi, Usability

Abstract

Advances in technology and information systems have opened up opportunities to increase efficiency in various institutions, including education such as the Ragas I State Elementary School. This research aims to design and build a digital transformation of a web-based new student registration application system using the Laravel framework in this school. This system is expected to increase transparency, accountability, and community participation in the process of admitting new students. With digital transformation, it is hoped that the administrative process for new student registration can be accelerated, simplified, and more structured. The benefits include increasing the efficiency of managing prospective student data, increasing public trust in the selection process, reducing the potential for fraud, and helping schools speed up administration. This research is a contribution to digital transformation in basic education, with a focus on the application of information technology to improve efficiency and service quality. The research stages include problem analysis, needs analysis, system design, and testing to ensure successful implementation and adaptation to developments in information technology. The results of testing using a user usability approach from the perspective of system users (community) stated that 80.60% of the student registration system implemented at SD Negeri Ragas I met their needs. From the perspective of system managers (schools), 81.7% stated that the system built was easy to operate.

Keywords: *Laravel, Registration, Students, Transformation, Usability*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan sistem informasi telah membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi dalam berbagai kegiatan di lembaga (Febrianti et al., 2023), termasuk di lembaga pendidikan seperti Sekolah Dasar Negeri Ragas I. Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat, terutama calon siswa baru, sekolah ini berinisiatif untuk membangun sebuah sistem informasi terkomputerisasi. Salah satu implementasi dari upaya ini adalah pembuatan sistem pendaftaran atau penerimaan siswa baru berbasis web (online) menggunakan *framework laravel*.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut. Adapun beberapa permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Ragas I terkait proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru adalah dalam hal administrasi pengelolaan atau pendataan jumlah calon siswa baru dan kapasitas jumlah penerimaannya. Tidak sedikit masyarakat mengungkapkan rasa ketidakpuasan terhadap pelayanan dari pihak sekolah yang mereka dianggap memiliki potensi kecurangan dalam hal memanipulasi data siswa yang diterima atau lolos seleksi penerimaan siswa baru tersebut. Hal ini dikarenakan belum adanya sistem yang transparan, akuntabel, dan bisa mengakomodasi aspirasi-aspirasi masyarakat khususnya wali murid calon siswa baru. Sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru yang berjalan saat ini masih konvensional sehingga dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis web menggunakan framework laravel di Sekolah Dasar Negeri Ragas I. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan partisipasi masyarakat dalam proses penerimaan siswa baru di sekolah. Diharapkan implementasi sistem ini dapat mempercepat dan menyederhanakan proses administrasi pendaftaran dan penerimaan siswa baru baik dari segi waktu, biaya, maupun tenaga. Transformasi digital dalam pengelolaan proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru di Sekolah Dasar Negeri Ragas I merupakan sebuah aspek yang belum mendapat perhatian yang memadai. Penelitian ini memfokuskan pada penerapan teknologi informasi melalui *framework laravel* sebagai fondasi untuk mengembangkan sistem aplikasi berbasis web. Dengan pendekatan sesuai kebutuhan *user* yang lebih spesifik, penelitian ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan konkret yang terjadi dalam proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru, termasuk manajemen data calon siswa dan meningkatkan transparansi proses seleksi. Melalui langkah ini, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki efisiensi administrasi, tetapi juga untuk memperkuat integritas proses penerimaan siswa baru di sekolah, menciptakan fondasi yang lebih solid untuk kemajuan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Ragas I. Untuk itu, tahapan langkah penelitian ini akan dimulai dari analisa permasalahan atau pengumpulan data untuk dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, menganalisa apa yang dibutuhkan oleh sekolah dalam hal ini sebagai pengelola sistem dan apa yang menjadi masukan masyarakat sebagai *feedback* dalam membangun sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru yang transparan dan akuntabel. Setelah kebutuhan akan sistem baru teridentifikasi, langkah selanjutnya mendesain sistem dan melakukan pengujian dengan pendekatan *usability usert*. Setelah sistem terimplementasikan maka untuk pengembangan sistem berkelanjutan disarankan untuk melakukan evaluasi sistem secara berkala, karena seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi informasi selalu mengalami perubahan dari masa ke masa.

PENELITIAN RELEVAN

Implementasi *framework laravel* pada sistem berbasis web khususnya terkait sistem registrasi siswa baru di sekolah dasar sudah banyak diterapkan, sebagai salah satu contoh kajian dalam tinjauan pustaka ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hellen Puspita Sari tahun 2023 yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Proses PPDB Pada SD YP Indra Palembang”, hasil penelitiannya berhasil membangun sistem informasi sekolah dasar pada SD YP Indra Palembang yang dapat diakses melalui halaman <https://sdybindra.online>. Sistem yang dibangun tidak hanya menyediakan fitur pendaftaran peserta didik baru yang memudahkan calon peserta didik dalam proses pendaftaran, tetapi juga mempermudah pihak sekolah dalam pengolahan pendaftaran. Selain itu, sistem yang dibangun juga memfasilitasi pengolahan pembayaran SPP dan menjadi media penyebaran informasi yang dapat diatur oleh admin. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall, dan hasil pengujian sistem menggunakan blackbox test menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan (Sari et al., 2023).

Penelitian lainnya yang mengimplementasikan *framework laravel* yaitu penelitian yang dilakukan oleh MS. Mubin, dkk pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa SDN 01 Tanjung Jabung Timur Secara Online dengan Metode *Waterfall*”, penelitian sistem aplikasi ini dirancang menggunakan UML. Hasil penelitian dapat membantu pihak sekolah dalam proses penerimaan siswa baru secara online khususnya mengelola data siswa baru. Hasil pengujian sistem aplikasi dengan pendekatan *blackbox test* menyatakan semua menu yang diuji berhasil diimplementasikan (Mubin et al., 2023).

Dengan pendekatan yang lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan konkret dalam proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru, termasuk manajemen data calon siswa, dengan meningkatkan transparansi proses penerimaan siswa baru melalui analisis kebutuhan dari proses sebelumnya, yaitu analisis identifikasi masalah. Selain itu, dengan pendekatan *usability user* dalam sistem pengujian yang digunakan, diharapkan dapat memberikan umpan balik yang transparan dan akuntabel dalam membangun sistem. Melalui langkah ini, penelitian tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi administrasi, tetapi juga untuk memperkuat integritas proses penerimaan siswa baru di sekolah khususnya di SD Negeri Ragas I.

METODE PENELITIAN

Terdapat 4 tahapan atau metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Langkah awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SD Negeri Ragas I terkait proses pendaftaran dan penerimaan siswa baru dimulai dengan melakukan pengumpulan data. Untuk mencapai tujuan ini, maka peneliti gunakan dua metode utama, yaitu observasi dan wawancara. Kedua metode ini berfungsi sebagai sumber data primer yang memungkinkan pemahaman secara mendalam terhadap permasalahan yang terjadi. Informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara diolah secara obyektif untuk mengidentifikasi akar permasalahan, serta dampak yang ditimbulkannya. Setelah pengumpulan data primer dilakukan, langkah berikutnya adalah mencari beberapa literatur sebagai referensi atau landasan dasar terkait kajian teoritis sebagai bagian dari pengumpulan data sekunder (Kaharuddin, 2021).

2. Analisa Kebutuhan

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan temuan dari pengumpulan data. Analisis ini bertujuan untuk memahami secara lebih rinci mengenai kebutuhan pengguna (Pratita et al., 2021), dan dari sinilah akan dibuatkan desain sistem yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

3. Desain Sistem

Proses dalam mendesain sistem akan melibatkan beberapa langkah penting, termasuk perancangan sistem menggunakan pendekatan UML (*Unified Modeling Language*), pembuatan *Wireframe* sebagai prototipe sistem yang akan dibangun, perancangan basis data yang akan mendukung sistem, dan pemilihan pendekatan *framework laravel* untuk implementasikan sistem tersebut.

4. Pengujian

Langkah terakhir tahapan metode penelitian ini adalah pengujian sistem menggunakan pendekatan *Usability User Test*. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibangun dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan identifikasi permasalahan yang di dapat dari proses pengumpulan data. Dengan demikian, tahapan ini menjadi langkah kritis dalam memastikan kualitas dan kehandalan sistem sebelum diimplementasikan secara luas (Fatah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Permasalahan

Sebelum mengimplementasikan transformasi digital menggunakan *framework laravel* dalam sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru di SD Negeri Ragas I, penting untuk menginvestigasi akar permasalahan yang terjadi agar solusi yang diterapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses registrasi tersebut. Beberapa permasalahan yang telah berhasil diidentifikasi peneliti disajikan dalam tabel 1 beserta hubungan sebab-akibatnya.

Tabel 1. Identifikasi Masalah

No	Identifikasi Masalah	Sebab	Akibat
1	Sistem administrasi pengelolaan data siswa	Pengelolaan data secara konvensional	Pengelolaan data kurang efektif
2	Sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru	Tidak ada aplikasi online untuk pendaftaran dan informasi penerimaan siswa baru	Jumlah pendaftar siswa baru menurun. Masyarakat akan mencari sekolah lain yang setara dan tidak akan merekomendasikan SD Negeri Ragas I
3	Sistem layanan informasi sekolah	Tidak ada system layanan informasi sekolah bagi masyarakat yang dapat diakses secara realtime	Turunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap kinerja pegawai atau guru.

2. Analisis Kebutuhan

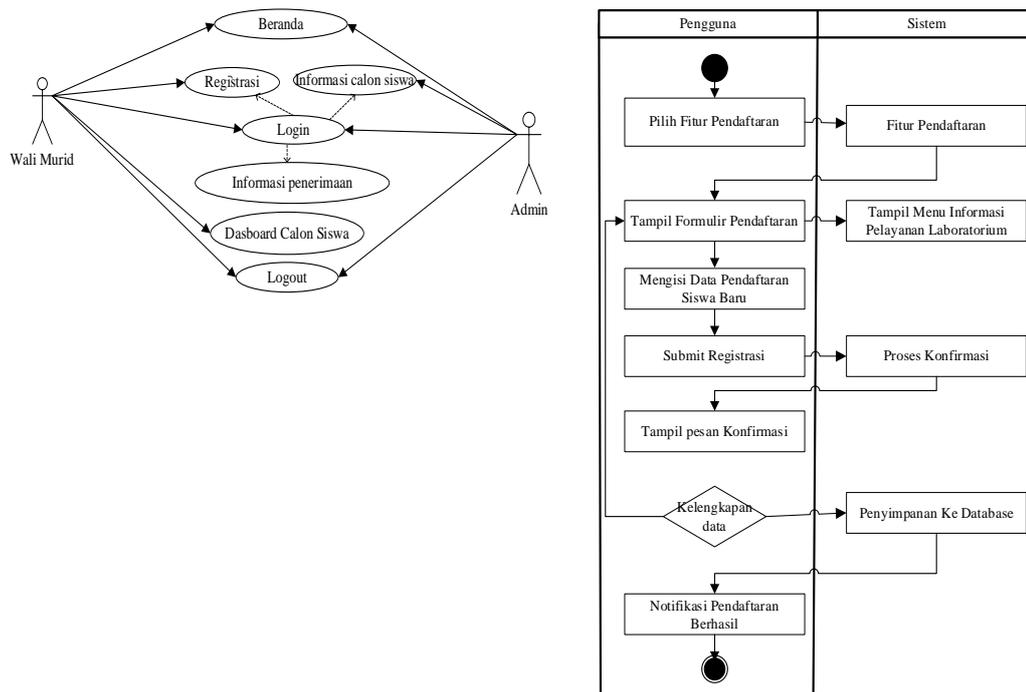
Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam memahami bagaimana meningkatkan layanan informasi sekolah untuk mengatasi permasalahan dan membangun kepercayaan masyarakat, serta untuk memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Berikut adalah gambaran hasil analisis kebutuhan yang peneliti peroleh dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, serta berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti rangkum sebagai berikut:

- a. Diperlukan aplikasi pendaftaran online yang memungkinkan calon siswa dan orang tua untuk mendaftar secara mudah dan cepat dari mana saja. Aplikasi yang dibangun harus ramah pengguna dan mudah diakses dari berbagai perangkat, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer.
- b. Sistem harus menyediakan informasi lengkap tentang proses penerimaan siswa baru, termasuk persyaratan, jadwal, dan prosedur pendaftaran. Informasi ini harus jelas dan mudah dipahami oleh calon siswa dan orang tua.
- c. Diperlukan fitur notifikasi dan pengingat untuk mengingatkan calon siswa dan orang tua tentang tenggat waktu pendaftaran dan tahapan proses penerimaan. Hal ini dapat membantu mengurangi kemungkinan terlewatnya batas waktu pendaftaran.
- d. Sistem harus memiliki kemampuan untuk mengelola data pendaftar siswa baru secara efisien dan aman. Ini termasuk pengelolaan informasi pribadi siswa dan dokumen yang diperlukan selama proses penerimaan.
- e. Sistem harus menyediakan dukungan pelanggan yang responsif dan membantu bagi calon siswa dan orang tua yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi atau memahami proses penerimaan. tujuannya untuk meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna.
- f. Sistem aplikasi harus dapat mengotomtiskan pengumpulan, pengelolaan, dan pemrosesan data siswa. Sehingga akan mengurangi ketergantungan pada metode manual yang rentan terhadap kesalahan dan waktu yang diperlukan.

3. Desain Sistem

a. Unified Modeling Language

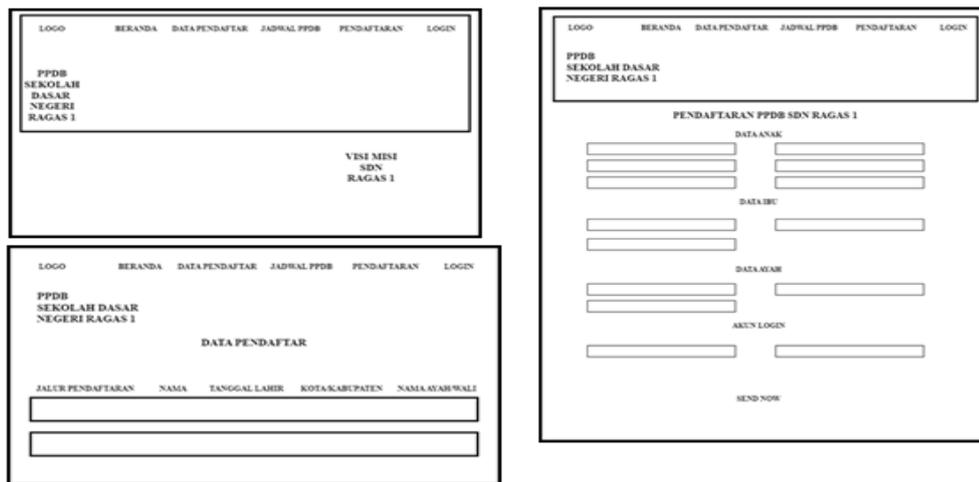
Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk memodelkan, merancang, dan mendokumentasikan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak (Helsalia et al., 2021) UML menyediakan cara visual yang sistematis untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem yang sedang dirancang, mulai dari konsep dasar hingga detail implementasi. Dalam memvisualisasikan sistem yang peneliti rancangan dilakukan setelah tahap analisa kebutuhan, tujuan dari perancangan ini adalah sebagai gambaran apakah prosedur sistem yang akan implementasikan berjalan secara efektif dan sesuai kebutuhan user serta dapat menjadi solusi dari masalah yang telah diidentifikasi. Selain itu tahapan ini juga akan memberikan penjelasan pada setiap menu yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk pengembangan berkelanjutan.



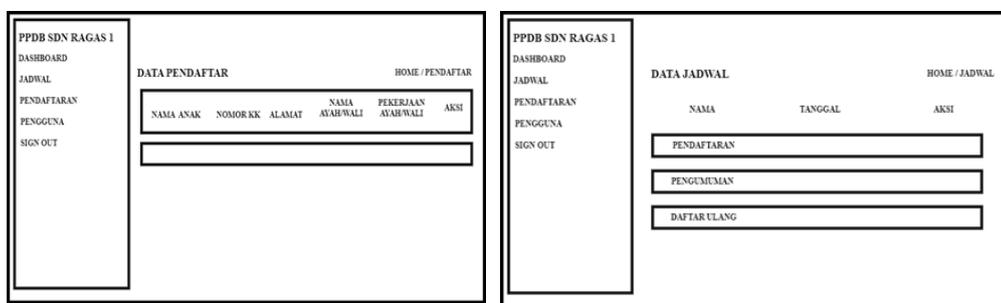
Gambar 1. Use Case Diagram dan Activity Diagram

b. Wireframe

Wireframe digunakan sebagai alat untuk merencanakan dan mengkomunikasikan struktur serta tata letak halaman (Rohman et al., 2024). Sebelum diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman peneliti berkoordinasi dengan *user* (kepala sekolah) untuk memberikan gambaran bagi *user* tentang deskripsi perancangan yang direncanakan. Berikut *sketsa wireframe* yang telah disetujui oleh kepala sekolah SD Negeri Ragas I.



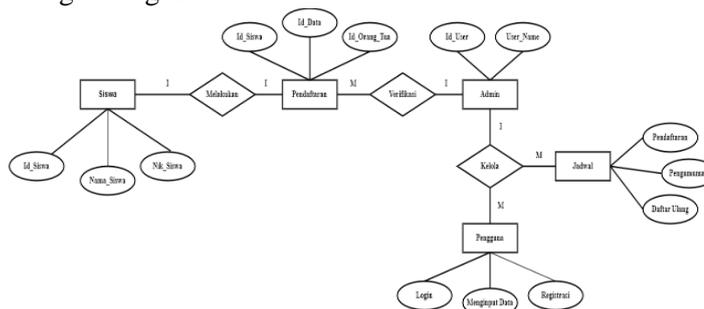
Gambar 2. Prototype Halaman Beranda, Data Pendaftar, dan Pendaftaran Siswa Baru



Gambar 3. Prototype Informasi Pendaftar dan Penaturan Jadwal

c. Perancangan Basis Data

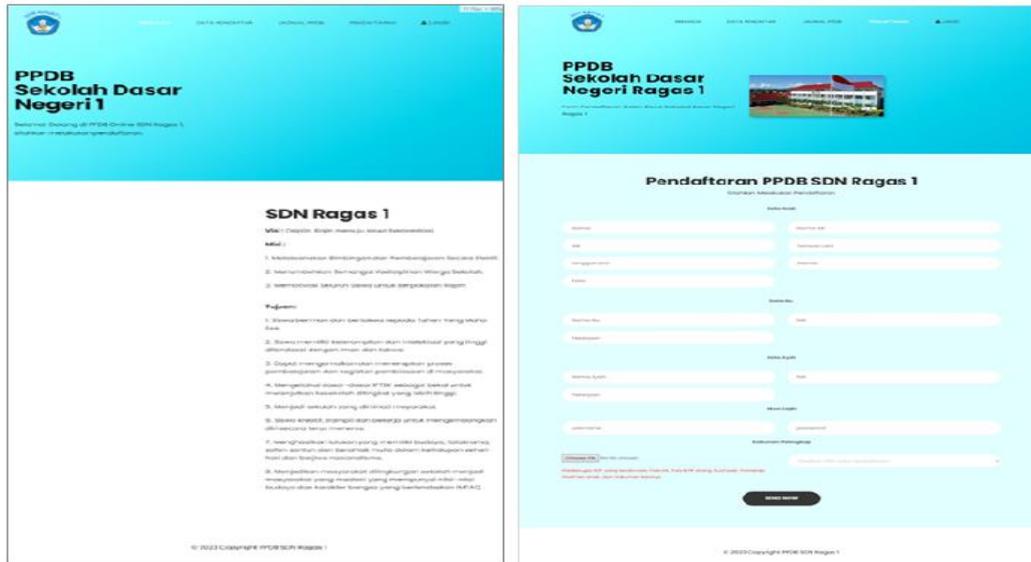
Entity-Relationship Diagram adalah alat visual yang digunakan dalam desain basis data untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam suatu sistem (Pulungan et al., 2022). Diagram ini memberikan pemahaman tentang bagaimana data terkait dalam suatu aplikasi, serta sebagai alat komunikasi dengan kepala sekolah (*user*) untuk memastikan bahwa kebutuhan informasi dari sistem dapat terpenuhi sesuai dengan identifikasi permasalahan yang terjadi di SD Negeri Ragas I.



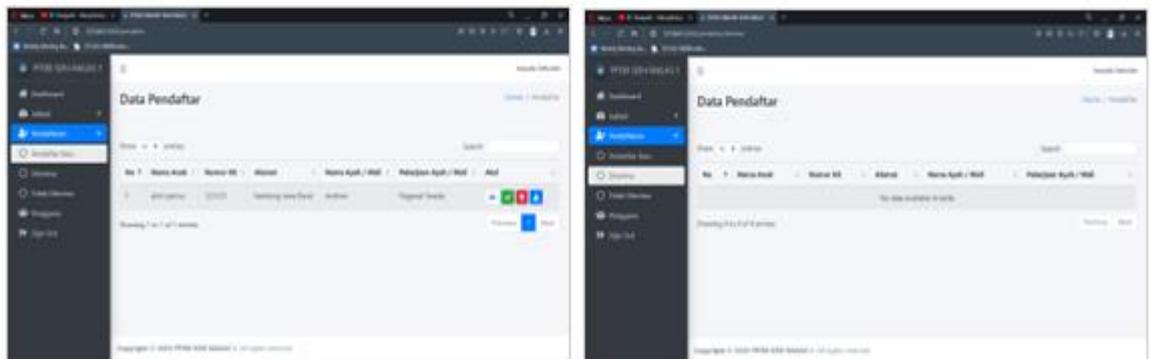
Gambar 4. ER- Diagram

d. Implementasi

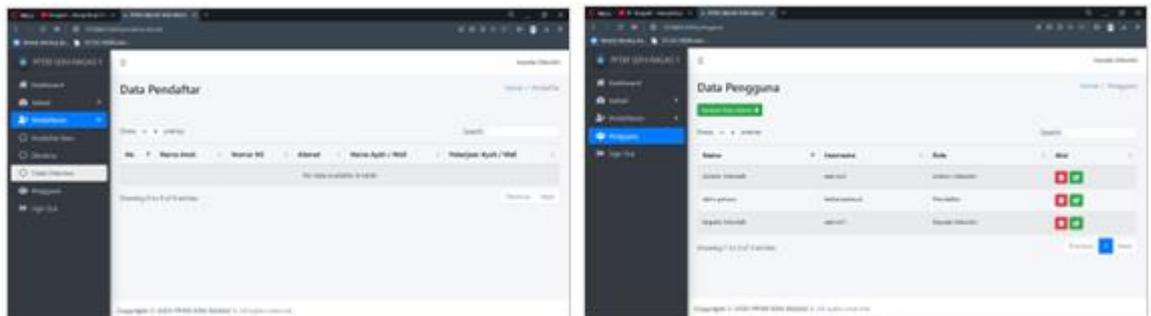
Setelah rancangan dokumen lengkap dibuat berdasarkan rancangan *prototype*, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikannya dalam sebuah program aplikasi. Gambar 6 hingga 9 menampilkan antarmuka aplikasi yang diimplementasikan menggunakan bahasa *framework laravel* dan DBMS MySQL.



Gambar 5. Halaman Beranda dan Menu Pendaftaran Siswa Baru



Gambar 6. Interface Informasi Pendaftar dan Informasi Pendaftar Diterima



Gambar 7. Interface Informasi Pendaftar Tidak Diterima dan Informasi Pengelola Sistem Aplikasi



Gambar 8. Interface Jadwal Pendaftaran dan Pengumuman Pendaftaran

e. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan pendekatan *usability test* dari sisi *user* yaitu pengelola sistem dan pengguna sistem (orang tua/wali). Jumlah sample yang digunakan untuk *usability test* dari sisi pengguna sebanyak 29 sample dengan pengambilan teknik sample jenuh *non probability* dengan cara selebaran kuisioner (Widjaja, 2021), sedangkan *usability test* dari sisi pengelola sistem sebanyak 3 orang. Skala pengukuran dalam pengujian sistem menggunakan Skala Likert (Awaludin et al., 2023), dengan analisa data mencari presentasi nilai persentasi skenario uji dengan menggunakan rumus persamaan sebagai berikut:

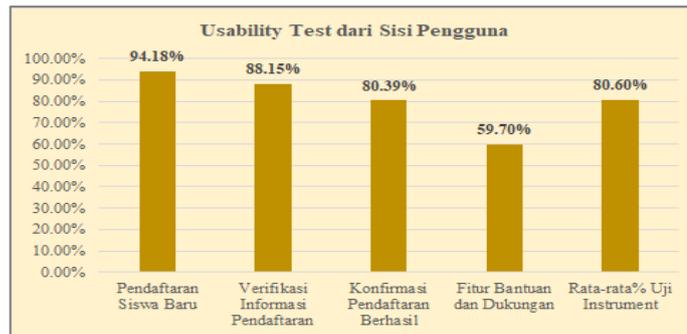
$$Bobot = Jawaban responden \times bobot\ nilai \quad \dots (1)$$

$$Rata - rata = \frac{Bobot}{Total\ jml\ responden} \quad \dots (2)$$

$$\%Skenario = \frac{Rata-rata}{jml\ instrument} \times 100 \quad \dots (3)$$

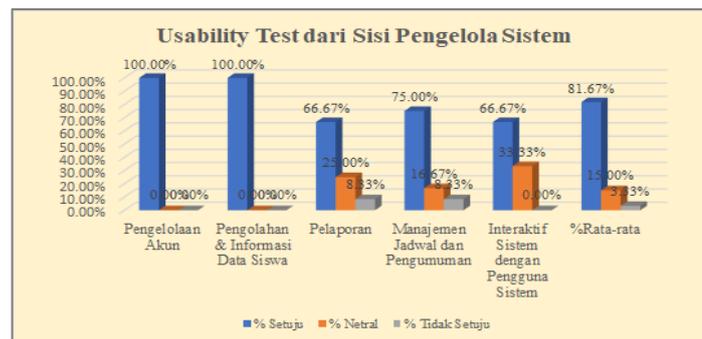
Tabel 2. Usability Test (Pengguna)

No	Skenario Uji	Jumlah Instrument	Bobot	Rata2
1	Pendaftaran Siswa Baru	1. Apakah pengguna menemukan halaman pendaftaran dengan mudah dari situs web sekolah?	123	4.24
		2. Apakah formulir pendaftaran mudah dipahami dan diisi?	118 113	4.07 3.90
		3. Apakah ada kesulitan atau hambatan yang dihadapi pengguna selama pengisian formulir?	83	2.86
		4. Apakah ada kesan bahwa data yang diisi akan disimpan dengan aman dan privasi terjaga?		
2	Verifikasi Informasi Pendaftaran	1. Apakah pengguna menemukan notifikasi atau tautan verifikasi dengan mudah?	99	3.41
		2. Apakah ringkasan informasi pendaftaran mudah dipahami dan navigasinya intuitif?	102	3.52
		3. Apakah ada kesulitan dalam memeriksa atau memvalidasi informasi yang tercantum?	125	4.31
		4. Apakah ada opsi untuk mengedit informasi jika diperlukan?	83	2.86
3	Konfirmasi Pendaftaran Berhasil	1. Apakah konfirmasi pendaftaran mudah ditemukan setelah proses verifikasi?	105	3.62
		2. Apakah informasi yang tercantum dalam konfirmasi pendaftaran lengkap dan jelas?	82	2.83
		3. Apakah instruksi lanjutan atau langkah selanjutnya disampaikan dengan jelas?	97	3.34
		4. Bagaimana kesan pengguna terhadap keseluruhan pengalaman pendaftaran siswa baru di SD Negeri Ragas I ?	89	3.07
4	Fitur Bantuan dan Dukungan	1. Apakah fitur bantuan atau dukungan mudah diakses dan dipahami?	105	3.62
		2. Apakah ada opsi untuk mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pengelola sistem jika diperlukan?	76	2.62
		3. Apakah terdapat basis pengetahuan yang komprehensif untuk membantu pengguna menemukan jawaban atas pertanyaan yang umum?	57	1.97
		4. Apakah ada opsi untuk menghubungi pengelola sistem melalui email, telepon, atau obrolan langsung jika diperlukan?	79	2.72



Gambar 9. Grafik Usability (Pengguna)

Persentase hasil nilai pengujian terhadap fitur bantuan dan dukungan sistem yang dibangun hanya 59.70%, hal ini mengindikasikan bahwa dari sudut pandang pengguna sistem fitur tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pengguna, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk identifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang ada. Namun demikian hasil secara keseluruhan *usability test* terhadap pengguna rata-rata sebesar 80.60% dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan kebutuhan pengguna telah terpenuhi dengan baik. Sedangkan untuk perspektif hasil *usability test* dari sisi pengelola sistem dalam hal ini pihak sekolah SD Negeri Ragas I menyatakan 81.7% bahwa sistem yang dibangun mudah untuk dioperasikan. Namun perspektif untuk fitur pelaporan serta manajemen jadwal dan pengumuman pengelola sistem masih kesulitan dalam mengoperasikannya, oleh karena itu diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi pengelola sistem agar sistem yang dibangun dapat dioperasikan secara maksimal. Hal ini dapat dilihat dari gambar 10 di bawah ini:



Gambar 10. Grafik Usability (Pengelola Sistem Aplikasi)

SIMPULAN

Setelah diimplementasi transformasi digital untuk sistem pendaftaran dan penerimaan siswa baru di SD Negeri Ragas I menggunakan framework laravel, berikut kesimpulan dari hasil pengujian dengan pendekatan *usability user*:

1. Hasil pengujian *usability user* dari sisi pengguna sistem(masyarakat) menyatakan 80.60% sistem registrasi siswa yang diimplementasi di SD Negeri Ragas I sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna (masyarakat).
2. Hasil pengujian *usability user* dari sisi pengelola sistem (pihak sekolah) 81.7% menyatakan sistem yang dibangun mudah untuk dioperasikan.
3. Rata-rata hasil pengujian *usability user* sebesar 87.5%, hal ini mengindikasikan bahwa transformasi digital sisetm registrasi siswa baru berbasis framework laravel di SD Negeri Ragas I layak untuk untuk diimplementasikan dan dilakukan pengembangan lebih lanjut.

Adapun saran bagi pengelola sistem (pihak sekolah) serta bagi pengembang sistem adalah:

1. Perlu dilakukan upaya pemasaran dan promosi yang lebih aktif untuk memperkenalkan aplikasi pendaftaran online kepada masyarakat. Kampanye pemasaran yang efektif dapat membantu meningkatkan kesadaran dan minat terhadap sekolah.
2. Penting untuk menyediakan dukungan teknis yang memadai bagi masyarakat yang mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem layanan bantuan dan panduan pengguna dapat membantu mengatasi hambatan teknis dan meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Perlu dilakukan evaluasi sistem secara berkala sesuai dengan perkembangan sistem informasi dan teknologi, agar sistem yang telah dibangun dapat mengakomodasi masukan-masukan dari masyarakat sebagai pengguna sistem yang diimplementasikan dan dilakukan pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin, M., Mantik, H., & Fadillah, F. (2023). Penerapan Metode SERVQUAL Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 10(1), 90–106.
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130–143. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.6584>
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., & Affandi, H. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 4(2), 506–522.
- Helsalia, A., Pratama, H., Kristiani, M., Yonahana,), & Marpaung, B. (2021). Perancangan Aplikasi Pemesanan Obat di Apotek Dengan Analisis Design UML Yang Menerapkan GIS dan LBS. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 1–20.
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Mubin, M. S., Chairullah, B., Adriyan, M. D., & Rasywir, E. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Sekolah Dasar Secara Online dengan Metode Waterfall. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 110–120. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i2.4198>
- Pratita, D., Amrina, D. E., & Djahir, Y. (2021). Analisa Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan Untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13129>
- Pulungan, S. M., Febrianti, R., Lestari, T., Gurning, N., & Fitriana, N. (2022). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 01(2), 143–147. <https://doi.org/10.47233/jemb.v2i1.533>
- Rohman, A. T., Purwoko, A., & Sari, M. P. (2024). Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality dalam Inovasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Mobile Android. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 4(1), 27–35. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.165>
- Sari, H. P., Rizky, K., & Wardani, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Proses Pendaftaran Peserta Didik Baru Pada SD YP Indra Palembang. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 287–298.
- Widjaja, W. (2021). Analisis Kinerja Karyawan dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya: Studi Kasus di PT X. *Jurnal Perspektif*, 19(1), 32–40. <https://doi.org/10.31294/jp.v19i1.9527>