

## Rancang Bangun PPDB SMK Mandala Enterpreneur

Feri Prasetyo<sup>1</sup>, Zulpan Hamdi<sup>2</sup>, Anastasia Siwi Fatma Utami<sup>3</sup>, Muhamad Tabrani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Teknik Dan Informatika Program studi Sistem Informasi Akuntansi  
Universitas BSI Jalan Kramat raya no 98 Senen Jakarta Pusat

\* Korespondensi: e-mail: [feri.fpo@bsi.ac.id](mailto:feri.fpo@bsi.ac.id)  
No. Telp: 085697145705

Diterima: 20 Mei 2024; Review: 20 Mei 2024; Disetujui: 07 Juni 2024

Cara sitasi: Prasetyo F, Hamdi Z, Utami ASF, Tabrani M. 2024. Rancang Bangun PPDB SMK Mandala Enterpreneur. Information Management for Educators and Professionals. Vol 9 (1): 11-20

---

**Abstrak:** SMK Mandalla Entrepreneur School berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat dan siswa, selaras dengan standar manajemen ISO 9001:2008. Untuk mencapai misi ini, sekolah perlu mengoptimalkan sistem pengelolaan data yang terintegrasi, transparan, dan akuntabel. Salah satu fokus utama adalah meningkatkan layanan penerimaan peserta didik baru. Saat ini, proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMK Mandalla Entrepreneur School masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan inefisiensi waktu dan proses yang lamban. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan sistem informasi yang mumpuni untuk membantu pengelolaan data dan proses PPDB. Perancangan sistem informasi PPDB menjadi solusi tepat bagi kemajuan dan peningkatan kinerja sekolah. Sistem ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan mewujudkan sistem PPDB yang lebih baik, efektif, dan efisien, Meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses PPDB. Tujuannya untuk Meningkatkan akurasi dan transparansi data PPDB, Mempermudah akses informasi bagi calon peserta didik, Mendukung pengambilan keputusan yang tepat dalam proses PPDB, Meningkatkan citra positif sekolah Metode dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Prototype. Didapat dari pengolahan User Acceptance Testing pengguna rancangan ini dari sisi waktu sangat efisiensi sesuai persentasenya sebesar 90,66%, mempermudah informasi dan transaksi 86,6 % dan sesuai dengan harapan pengguna 90,66%.

**Kata kunci:** Perancangan Program, PPDB, aplikasi interaktif,

**Abstract:** SMK Mandalla Entrepreneur School is committed to enhancing the quality of its services to the community and students, in line with ISO 9001:2008 management standards. To achieve this mission, the school needs to optimize its data management system to be integrated, transparent, and accountable. One of the main focuses is to improve the service of accepting new students. Currently, the New Student Admission Process (PPDB) at SMK Mandalla Entrepreneur School is still done manually. This causes inefficiency in time and a slow process. Therefore, the school needs a qualified information system to assist in data management and the PPDB process.

Designing a PPDB information system is the right solution for the advancement and improvement of school performance. This system is expected to solve existing problems and create a better, more effective, and efficient PPDB system. Increasing the efficiency and effectiveness of the PPDB process. The aim is to increase the accuracy and transparency of PPDB data, make it easier for prospective students to access information, support making the right decisions in the PPDB process, and improve the school's positive image. The method used in this research is the Prototype system development method. Based on the results of User Acceptance Testing, users of this design are very efficient in terms of time, with a percentage of 90.66%, making it easier to access information and transactions 86.6%, and in accordance with user expectations 90.66%.

**Keywords:** *Program design, acceptance of new student, interactive applications*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan dan peran dari teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir, telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan [1], termasuk di sektor pendidikan. Salah satu desain dari adaptasi teknologi ini adalah berkembangnya penerapan program komputer berbasis teknologi informasi [2] dalam proses penerimaan siswa baru di sekolah-sekolah. Di sekolah menengah kejuruan (SMK), yang memiliki fokus pada keterampilan praktis dan kesiapan kerja [3], implementasi teknologi informasi dalam sistem penerimaan siswa baru sangat penting dan strategis.

Tanpa sistem yang terstruktur dan terotomatisasi, transparansi proses penerimaan siswa baru bisa menjadi masalah. Orang tua dan calon siswa mungkin meragukan keadilan dan keakuratan proses seleksi, karena tidak ada mekanisme yang jelas dan mudah diakses untuk memverifikasi langkah-langkah yang diambil oleh panitia penerimaan di sisi lain, Keberadaan sistem manual menyulitkan penyampaian informasi secara cepat dan efisien [4]. Informasi seperti persyaratan pendaftaran, informasi jadwal seleksi, dan pengumuman hasil seleksi mungkin tidak dapat disebarluaskan dengan cepat dan tepat waktu. Hal ini bisa menyebabkan kebingungan dan ketidakpastian bagi calon siswa dan orang tua. Selain itu, Proses manual sering kali memerlukan lebih banyak sumber daya manusia dan material, seperti kertas dan alat tulis, yang pada akhirnya meningkatkan biaya operasional [2]. Dokumen fisik seperti formulir pendaftaran dan berkas pendukung lainnya rentan terhadap kehilangan, kerusakan, atau bahkan pencurian. Tanpa sistem digital yang terintegrasi, sulit untuk membuat cadangan data secara efektif [5], yang bisa menyebabkan hilangnya informasi penting secara permanen.

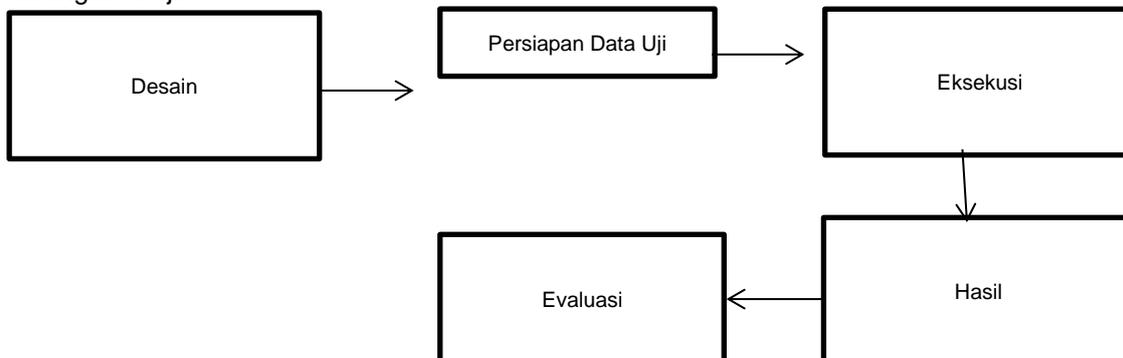
Proses pendaftaran yang mengharuskan calon siswa datang langsung ke sekolah dapat menjadi kendala, terutama bagi mereka yang tinggal jauh atau memiliki keterbatasan akses. Ini dapat mengurangi kesempatan bagi calon siswa untuk mendaftar di sekolah tersebut, sehingga potensi mendapatkan siswa terbaik menjadi lebih kecil. Ketika jumlah pendaftar meningkat, sistem manual akan kewalahan menangani volume data yang besar. Hal ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam proses seleksi dan pengumuman hasil, serta meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data.

Penelitian sebelumnya Program komputer berbasis teknologi informasi memungkinkan proses penerimaan siswa baru berjalan lebih efisien, transparan, dan terstruktur pentingnya akan penerapan databases dapat melengkapi kebutuhan informasi [6]. Selain itu dapat mempermudah dalam pengolahan data [7] dapat minimal resiko kerusakan dan kehilangan berkas data persyaratan penerimaan siswa baru [8] sebagai media promosi digital [9] Dengan memanfaatkan teknologi ini, sekolah dapat mengelola data pendaftaran, seleksi, dan administrasi secara terintegrasi dan otomatis [10] Hal ini tidak hanya mengurangi beban kerja manual, tetapi juga meminimalisir kesalahan manusia [11] Membantu dalam pengolahan data [12] terjadi dalam proses pengolahan data siswa baru. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dalam penerimaan siswa baru dapat memberikan kemudahan akses bagi calon siswa dan orang tua. Melalui sistem online, mereka dapat mendaftar dari mana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke sekolah. [9] Informasi tentang persyaratan, jadwal, dan hasil seleksi juga dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat, sehingga meningkatkan transparansi dan kepercayaan publik terhadap proses seleksi yang dilakukan oleh sekolah.

Namun, implementasi program komputer berbasis teknologi informasi ini juga menghadirkan tantangan tersendiri [13], dengan demikian tujuan dari kegiatan ini agar terpenuhinya kebutuhan infrastruktur teknologi yang memadai untuk user, kemudahan kegiatan pekerjaan bagi panitia penerimaan siswa di sekolah, serta kemudahan dalam penyimpanan serta pengolahan data pribadi calon siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah menengah kejuruan untuk merencanakan dan mengelola program ini dengan baik agar dapat berjalan efektif dan memberikan manfaat yang optimal.

**2. Metode Penelitian**

**Kerangka Kerja**



Sumber: modifikasi penelitian (2024)

Gambar 1. Kerangka Kerja

Dari gambar diatas menjelaskan konsep dari User Acceptance Testing (UAT) Suatu Kegiatan memastikan bahwa sistem atau aplikasi yang telah dikembangkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna akhir serta berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan:

a. Perencanaan UAT:

Menentukan bahwa tujuan UAT adalah memastikan bahwa sistem penerimaan siswa baru berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pendaftar, orang tua, dan administrasi sekolah. Melibatkan perwakilan dari masing-masing kelompok pengguna: calon siswa, orang tua, dan staf administrasi sekolah. Menetapkan timeline untuk pelaksanaan UAT sebelum periode penerimaan resmi dimulai.

b. Desain Kasus Uji:

Membuat skenario uji seperti: pendaftaran siswa baru, pengunggahan dokumen, pembayaran biaya pendaftaran, dan verifikasi data. Kasus uji negatif mungkin melibatkan skenario seperti pengunggahan dokumen dalam format yang salah, informasi yang tidak lengkap, atau pembayaran yang gagal. 1). Persiapan Data Uji:Menyiapkan data uji dengan informasi calon siswa fiktif yang mencakup berbagai kondisi seperti pendaftara siswa dengan dokumen yang berbeda, dan berbagai metode pembayaran, 2). Eksekusi UAT: Mengundang calon siswa dan orang tua yang bersedia untuk menguji sistem dengan skenario uji yang telah dibuat. Staf administrasi sekolah juga mencoba menggunakan sistem untuk mengelola data pendaftar dan menjalankan proses verifikasi, 3). Evaluasi Hasil UAT: Mengumpulkan umpan balik dari semua pengguna yang terlibat, mencatat masalah yang ditemukan dan dampaknya terhadap proses penerimaan. Menilai apakah sistem berfungsi dengan baik dalam skenario dunia nyata dan apakah pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakannya.

c. Model prototype

Merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak yang melibatkan pembuatan model awal (prototipe) dari sistem yang akan dibangun. Prototipe ini digunakan untuk memvisualisasikan dan menguji konsep atau fitur sistem sebelum memasuki tahap pengembangan penuh [14]. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna[14]atau pemangku kepentingan dan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah potensial sejak dini dalam proses pengembangan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Desain Kasus

Merupakan deskripsi rinci tentang bagaimana suatu sistem atau perangkat lunak seharusnya berperilaku dalam situasi tertentu [2]. Ini mencakup skenario penggunaan spesifik yang dirancang untuk memandu pengembangan dan pengujian sistem, untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang harus dilakukan sistem dalam berbagai situasi. Dengan desain kasus yang terdefinisi dengan baik, pengembangan prototipe menjadi lebih terarah dan efektif, meminimalkan risiko kesalahan pemahaman dan kesalahan dalam pengembangan.

#### Analisis Kebutuhan

Berikut ini adalah analisa kebutuhan terhadap sistem informasi pendapatan pada SMK Mandalla Entrepreneur School: a). Kebutuhan Panitia dan pendaftar

Dalam aplikasi PPDB terdapat dua pengguna dalam sistem yang dapat berinteraksi pertama ada Admin sebagai panitia dan Pendaftar. Dibuat karakteristik yang berbeda beda dari keduanya sesuai dengan kebutuhan:

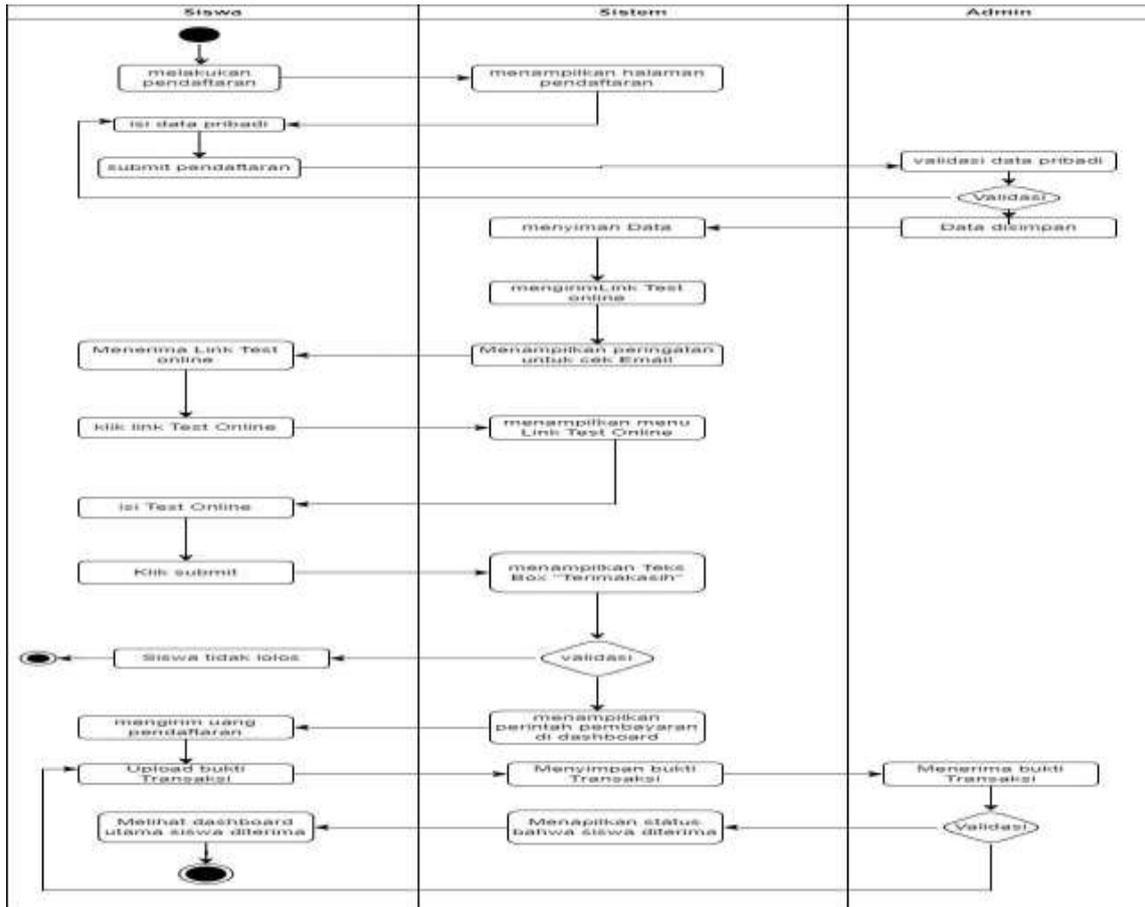
Tabel 1. Karakteristik Aktor berdasarkan kebutuhan

| Aktor         | Daftar Aktivitas Kebutuhan  |
|---------------|---|
| Pendaftar     | Membuka halaman website SMK Mandalla Entrepreneur School  |
|               | Registrasi pendaftaran  |
|               | Input formulir data diri  |
|               | Melakukan Tes Online  |
|               | Jika lolos tes, siswa melakukan pembayaran pendaftaran  |
| Administrator | Mencetak bukti pembayaran   |
|               | Mengolah data pendaftar   |
|               | Melakukan pencetakan data pendaftar   |
|               | Mengolah data transaksi   |
|               | Melakukan pencetakan data transaksi   |
| Sistem        | Melakukan pencetakan laporan  |
|               | Autentikasi Pengguna: Pengguna diwajibkan untuk melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password yang valid untuk mengakses website pendaftaran. Hal ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan privasi data pengguna. |
|               | Integrasi Database: Sistem terhubung dengan database untuk menyimpan dan mengelola data pendaftaran secara terpusat. Hal ini memungkinkan akses data yang mudah dan terstruktur.  |
|               | Manajemen Data: Pengguna dapat melakukan berbagai operasi pada data pendaftaran, seperti melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data. Hal ini memberikan fleksibilitas dan kontrol bagi pengguna dalam mengelola informasi pendaftaran. |
|               | Pencetakan Data: Sistem menyediakan fitur pencetakan data pendaftaran dalam format fisik (print) maupun digital (PDF). Hal ini memudahkan pengguna untuk mendapatkan salinan data pendaftaran secara langsung.                              |
|               | Logout Pengguna: Pengguna dapat keluar dari sistem setelah selesai menggunakannya. Hal ini memastikan keamanan data dan mencegah akses yang tidak sah.  |
|               | Autentikasi Pengguna: Pengguna diwajibkan untuk melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password yang valid untuk mengakses website pendaftaran. Hal ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan privasi data pengguna. |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

#### Activity Digram

Digunakan untuk medesain aliran kerja atau kegiatan dari suatu sistem. Diagram ini memvisualisasikan urutan aktivitas yang dilakukan, keputusan yang diambil, dan interaksi antara aktivitas-aktivitas tersebut. Activity diagram sangat berguna untuk memahami dan mendokumentasikan proses bisnis atau alur logika dalam aplikasi perangkat lunak.

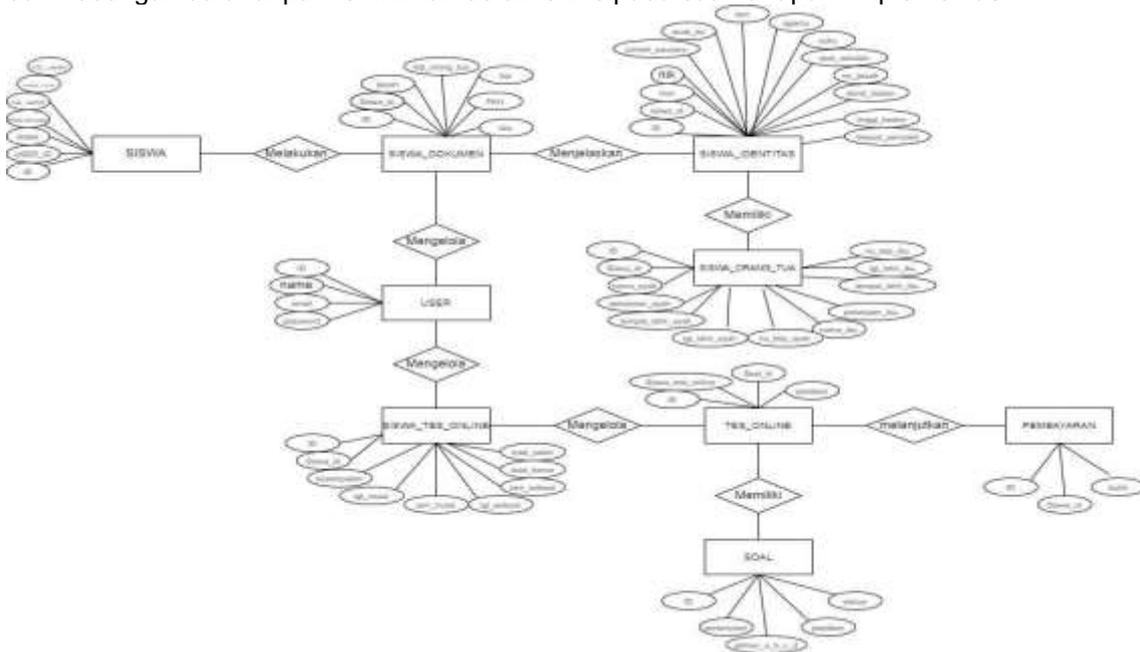


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Activity Diagram

Entity Relation Diagram

Digunakan untuk merencanakan, merancang, dan mendokumentasikan sistem basis data dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami, agar Sistem PPDB fokus pada struktur dan hubungan data tanpa memikirkan detail teknis pada saat tahapan implementasi.

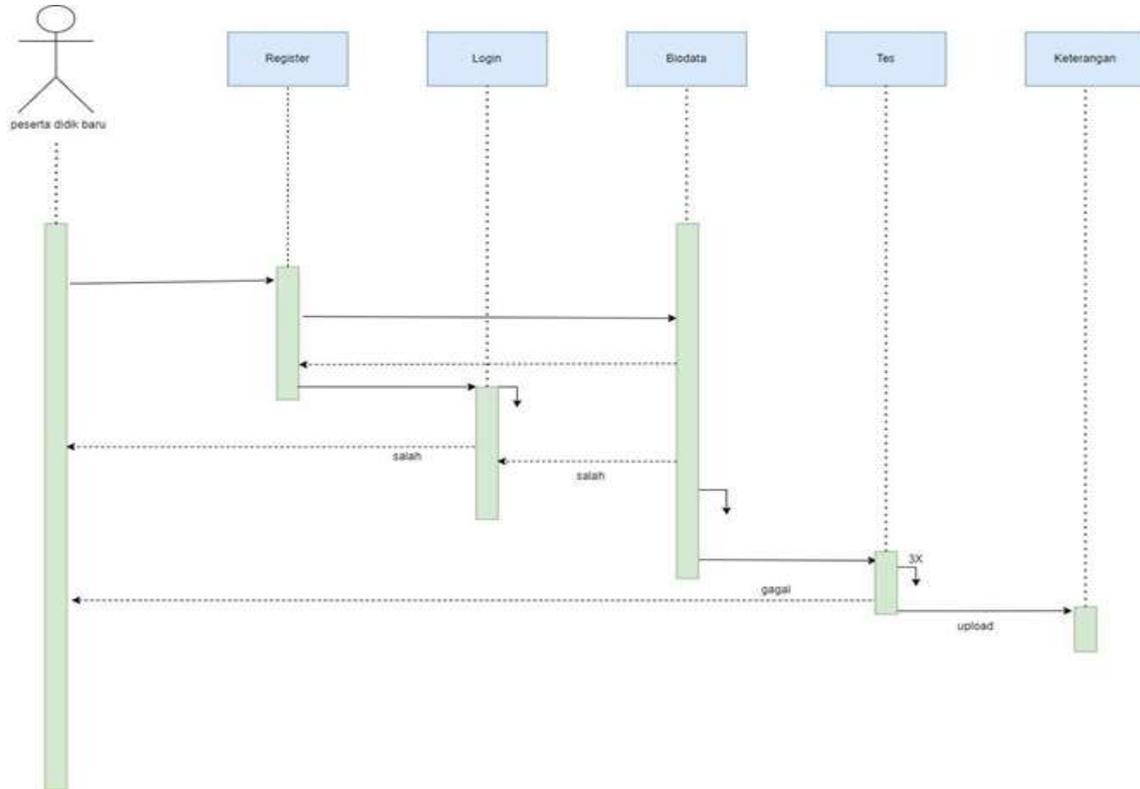


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Entity Relation Diagram

Sequence Diagram

Rancangan diagram ini digunakan untuk memberikan petunjuk interaksi secara rinci dan kronologis antara pengguna, [15] halaman pendaftaran, sistem, database, dan layanan email dalam proses pendaftaran pengguna baru. Diagram ini memudahkan pemahaman dan komunikasi tentang bagaimana sistem seharusnya berperilaku dalam skenario tertentu.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Squence Diagram

Calon peserta dapat melakukan registasi Dimana registrasi untuk mendokumentasikan informasi penting terkait individu peserta atau entitas yang mendaftar, memastikan keabsahan data, serta memungkinkan pengelolaan dan pengawasan yang lebih baik, memberikan pengakuan resmi kepada peserta dan hak-hak tertentu kepada pendaftar, serta mempermudah akses ke berbagai layanan dan fasilitas yang disediakan, tahap berikutnya adalah login proses di mana seseorang pendaftar mengakses sistem komputer, aplikasi, atau layanan online dengan memasukkan kredensial yang telah ditentukan panitia, dengan harapan untuk mengautentikasi identitas calon peserta dan memberikan akses ke informasi atau layanan yang bersifat pribadi atau terbatas, Tahap berikutnya biodata merupakan dokumen atau informasi yang berisi detail pribadi seseorang peserta , termasuk identitas, latar belakang, dan informasi penting mengenai PPDB dan status yang telahdilakukannya pada kegiatan PPDB.selanjutnya ada Tes sebagai metode evaluasi yang digunakan Panitia untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan, atau kinerja seseorang peserta, mengevaluasi seberapa mahir pemahaman s terhadap materi pelajaran dan menentukan pencapaian akademis mereka Dimana Ujian yang dilakukan secara digital menggunakan platform online sehingga nantinya panitia dapat mengidentifikasi pencapaian, menentukan kelayakan, dan merencanakan langkah-langkah berikutnya dalam pembelajaran di sekolah. Tahap berikutnya adalah keterangan yang berisi informasi status mahasiswa dalam menjalani tahapan PPDB yang telah dilakukannya.

Implementasi

Gambar 5 adalah form data tes online gunakan admin melihat ujian karena berbasis web aplikasi ini dapat di akses dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet seperti komputer, tablet, dan smartphone. Yang akan di gunakan oleh peserta, Tes ini dapat mencakup berbagai jenis pertanyaan, dan daftar peserta dengan statusnya, berisi kolom pencarian tes oline, kolom nama, kolom jenis kelamin, kolom status dan action yang berisi detail data dan kirim ulang link. Yang di gunakan oleh Admin untuk melihat siapa saja yang melakukan ujian PPDB.

| NAME           | JENIS-KELAMIN | STATUS   | ACTIONS                  |
|----------------|---------------|----------|--------------------------|
| ZULPAN HAMDI   | Laki - Laki   | Menunggu | Detail, Kirim Ulang Link |
| ZULPAN HAMDI   | Laki - Laki   | Menunggu | Detail, Kirim Ulang Link |
| ANDREAS TOBING | Laki - Laki   | Menunggu | Detail, Kirim Ulang Link |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Data tes online

Berdasarkan gambar istilah yang biasanya digunakan dalam konteks pendidikan dan penilaian. Data soal merujuk pada informasi atau kumpulan soal yang digunakan untuk menguji keterampilan, keilmuan, dan kemampuan siswa dalam suatu subjek tertentu. Data ini digunakan oleh guru atau lembaga pendidikan untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa, mengidentifikasi kelemahan, dan menentukan efektivitas proses pengajaran, di mana berisi kolom cari soal, kolom pertanyaan, opsi a, opsi b, opsi c, opsi d, jawaban, status, action dan tambah soal.

| PERTANYAAN   | PELIHAN A        | PELIHAN B   | PELIHAN C    | PELIHAN D       | JAWABAN | STATUS | ACTIONS                  |
|--|------------------|-------------|--------------|-----------------|---------|--------|--------------------------|
| Bahasa resmi yang digunakan di Indonesia adalah... | Bahasa Indonesia | Bahasa Jawa | Bahasa Sunda | Bahasa Mandarin | A       | Done   | Detail, Kirim Ulang Link |
| Berapa jumlah provinsi di Indonesia?               | 24               | 32          | 34           | 36              | C       | Done   | Detail, Kirim Ulang Link |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 7. Tampilan data soal

Pengujian

Tabel 1. Pengujian Blackbox

| No. | Proses Pengujian     | Kegiatan               | Prosedur Yang Diharapkan  | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|----------------------|------------------------|---|-----------------|------------|
| 01  | Menolak data siswa   | Klik tombol Tolak      | Sistem Akan mengembalikan data siswa kepada siswa                     | Sesuai harapan  | Valid      |
| 02  | Menyimpan data siswa | Klik tombol verifikasi | Sistem akan memverifikasi dan tampil text box "Data ter verifikasi"   | Sesuai harapan  | Valid      |
| 03  | Melihat data siswa   | Klik tombol detail     | Sistem akan menampilkan data siswa                                    | Sesuai harapan  | Valid      |
| 04  | Menutup Form         | Klik Tombol Kembali    | Sistem akan otomatis menutup form pendaftar dan kembali ke menu utama | Sesuai harapan  | Valid      |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Tabel di atas digunakan untuk mengevaluasi fungsi dari suatu sistem tanpa melihat ke dalam struktur internal atau kode sumber dari aplikasi yang diuji. Pengujian ini berfokus pada input dan output dari perangkat lunak untuk menentukan apakah perilaku sistem sesuai dengan perincian yang diharapkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana sistem seharusnya berfungsi dari perspektif pengguna.

Hasil

Untuk mengidentifikasi kualitas dari perangkat lunak yang di buat dengan Menggunakan User Acceptance Testing UAT melihat kepuasan pengguna terhadap pengujian yang dilakukan dan memastikan mengurangi kegagalan dari sistem untuk memenuhi harapan panitia PPDB.

Tabel 2 Bobot nilai Kriteria dan Presentase

| Bobot | Keterangan        | Persentase |
|-------|-------------------|------------|
| 1     | Sangat Tidak Baik | 0%-20%     |
| 2     | Tidak Baik        | 21%-40%    |
| 3     | Kurang Baik       | 41%-60%    |
| 4     | Baik              | 61%-80%    |
| 5     | Sangat Baik       | 81%-100%   |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Dari tabel diatas sistem penilaian yang digunakan untuk menentukan pentingnya setiap aspek atau fitur yang diuji, etiap kriteria atau fitur diberi bobot tertentu berdasarkan seberapa penting atau kritis fitur tersebut bagi pengguna atau untuk fungsi sistem secara keseluruhan, berisi bobot mulai dari yang terkecil hingga paling besar. Menetapkan nilai bobot untuk setiap kriteria berdasarkan tingkat kepentingannya, sedangkan keterangan mulai dari sangat tidak baik hingga sangat baik dalam hal tabel diatas Menggunakan skala 1-5 untuk memberikan nilai pada setiap kriteria selama pengujian, sedangkan presentasi berisi nilai range Batasan presentase.

Rumus Menentukan Nilai rata-rata:

$$Nilai Rata rata = \frac{jumlah\ bobot\ responden}{Total\ responde} \dots\dots\dots(1)$$

membantu memberikan gambaran umum tentang performa aplikasi berdasarkan penilaian berbagai kriteria dari setiap rata rata yang akan di uji Jumlahkan semua skor tertimbang dan bagi dengan total bobot untuk mendapatkan nilai rata-rata tertimbang.

$$Persentase = \frac{nilai\ rata\ rata}{bobot\ maksimum} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

Dengan mempertimbangkan bobot masing-masing kriteria dan nilai yang diberikan berdasarkan hasil pengujian. Persentase ini memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa baik sistem atau aplikasi memenuhi harapan, Penentuan bobot digunakan untuk memastikan bahwa aspek-aspek yang paling kritis dan penting dari suatu aplikasi atau sistem mendapatkan perhatian yang proporsional dalam evaluasi keseluruhan, ada baiknya libatkan user pengguna akhir untuk menentukan ini untuk memahami prioritas dan kepentingan masing-masing kriteria.

Tabel 3. Kriteria bobot nilai dan presentase

| No | Pertanyaan                      | STB<br>*1 | TB *<br>2 | KB<br>*3 | B<br>*4 | SB *<br>5 | total | rata<br>rata | presentase |
|----|---------------------------------|-----------|-----------|----------|---------|-----------|-------|--------------|------------|
| 1  | Mempermudah Informasi Transaksi | 0         | 0         | 0        | 10      | 5         | 65    | 4,33         | 86,66      |
| 2  | Form Mudah dipahami             | 0         | 0         | 0        | 9       | 6         | 66    | 4,4          | 88         |
| 3  | Form Mudah Di akses             | 0         | 1         | 1        | 10      | 3         | 60    | 4            | 80         |
| 4  | Proses Input Tidak Ada Kendala  | 1         | 2         | 1        | 9       | 2         | 54    | 3,6          | 72         |
| 5  | Kecepatan Akses Halaman         | 0         | 1         | 1        | 8       | 5         | 62    | 4,13         | 82,66      |
| 6  | Menu Link sesuai harapan        | 0         | 0         | 0        | 7       | 8         | 68    | 4,53         | 90,66      |
| 7  | Basisdata sesuai harapan        | 0         | 0         | 0        | 7       | 8         | 68    | 4,53         | 90,66      |
| 8  | Interface Menarik               | 0         | 0         | 0        | 8       | 7         | 67    | 4,46         | 89,33      |
| 9  | Informasi PPDB Sesuai           | 0         | 0         | 2        | 10      | 3         | 61    | 4,06         | 81,33      |
| 10 | Warna dan font sesuai           | 0         | 0         | 0        | 7       | 8         | 68    | 4,53         | 90,66      |

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Keterangan dari data diatas dimaksudkan untuk membantu memberikan penilaian objektif yang mempertimbangkan pentingnya setiap kriteria yang diuji. Proses ini memastikan bahwa aspek-aspek kritis dari aplikasi mendapatkan perhatian yang sesuai dalam evaluasi keseluruhan bahwa jumlah pemilih berdasarkan informasi PPDB dari 15 responden merupakan Staf geawai dan guru yang mencoba menggunakan aplikasi ini Mayoritas pengguna menunjukkan tingkat kepuasan terhadap aplikasi dengan skor rata-rata 4,27 dari 5, Dimana Kemudahan dalam memperoleh informasi transaksi: Pengguna tidak menemui hambatan dalam mengakses informasi transaksi (skor 86,6%). Penggunaan yang intuitif: Aplikasi dirancang dengan mudah dipahami dan diakses oleh pengguna (skor 88% dan 80%). Kecepatan akses halaman yang baik: Pengalaman pengguna dalam mengakses halaman aplikasi tergolong cepat (skor 82,6%). Kesesuaian menu dan data dengan ekspektasi: Menu dan data aplikasi sejalan dengan harapan pengguna (skor 90,67% dan 90,67%).Tampilan yang menarik: Desain aplikasi dinilai menarik dan informatif (skor 89,33%).Aspek yang Perlu Diperbaiki: Penyempurnaan proses input data: Pengguna mengalami kendala saat memasukkan data (skor 72%).Kelengkapan informasi: Terdapat beberapa informasi yang belum sesuai dengan kebutuhan pengguna (skor 81,33%). Optimasi tampilan warna dan tulisan: Tampilan warna dan tulisan belum sepenuhnya optimal bagi pengguna (skor 90,67%).

**Kesimpulan**

Pada Sistem PPDB ini Selain disimpan dalam bentuk buku, penyimpanan data yang telah terkomputerisasi akan lebih aman dari pada penyimpanan buku fisik, dan data dapat terlindungi dari kehilangan dan duplikat. Selain itu dapat permudah pencarian data bila diperlukan, Dirancang Dengan berbasis web diharapkan bisa memperkuat kekurangan yang ada dan mempersingkat prosedur yang terlibat dalam proses Dan PPDB, menjadikannya lebih efektif dan efisien. Dari hasil pengujian mayoritas memilih sangat setuju dan aplikasi ini dapat di terapkan di sekolah tersebut Aplikasi ini mendapatkan tanggapan positif dari mayoritas pengguna, dengan skor rata-rata 4,27 dari 5.

## Referensi

- [1] T. Muhamad, S. Suhardi, and H. Priyandaru, "Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada Cv. Manha Digital Berbasis Android," *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 60–66, 2022.
- [2] K. P. Wistika, D. Pramana, and N. W. Setiasih, "Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Julian Photography Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 240–249, 2023.
- [3] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 159–169, 2020.
- [4] A. A. Larasati, A. S. F. Utami, and F. Prasetyo, "Sistem Pendukung Keputusan Dalam Pemilihan Belanja Online Marketplace Menggunakan Analytic Network Process (ANP)," *Informatics For Educators And Professional: Journal of Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 133–142, 2020.
- [5] R. Arifin and N. Latif, "Sistem Informasi Pengelolaan Surat Menyurat Berbasis Web Pada Kantor Balai Latihan Masyarakat Makassar," *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 68–76, 2020.
- [6] N. S. Wahyuli and D. Irfan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru dan Rapor Kompetensi Berbasis Web," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 9, no. 4, pp. 47–54, 2021.
- [7] B. Firmansyah and U. Chotijah, "Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: MI Bani Hasyim Desa Lengkong Kecamatan Cerme)," *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, vol. 13, no. 1, pp. 23–31, 2022.
- [8] S. A. Nuswanto and S. Suriansyah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, pp. 1121–1133, 2022.
- [9] S. Andrianto and H. Wijoyo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Siswa Berbasis Web di Sekolah Minggu Buddha Vihara Dharmaloka Pekanbaru," *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 83–90, 2020.
- [10] M. Fajri, W. Cahya, and F. Angellia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, vol. 2, no. 1, pp. 11–14, 2021.
- [11] U. Alviani and R. W. Arifin, "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Calon Anggota Pembiayaan Pada Baitul Maal Wa Tamwil Bina Usaha Mandiri Indonesia," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, vol. 6, no. 2, pp. 137–146, 2022.
- [12] M. D. Fajri and M. Julkarnain, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Paracendekia Nahdlatul Wathan Sumbawa," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, vol. 2, no. 1, pp. 23–31, 2020.
- [13] A. Amalia, S. W. P. Hamidah, and T. Kristanto, "Pengujian Black Box Menggunakan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Web," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, pp. 269–274, 2021.
- [14] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [15] D. Sarbini, Nurtantyo, Riska, Efytra, Dian, Yuliana, Ariie WK, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS ANDROID," *Dedikasi*, vol. 15, no. Komputer, pp. 122–125, 2018.