

Perancangan Prototype Sistem Informasi Pendaftaran Homeschooling Tunas Karya Bangsa

Achmad Munawar¹, Erick Harlest Budi Raharjo², Lathifani Afwaz³

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Achmad.amw@bsi.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan penerimaan murid baru, pada system yang masih manual biasanya bagian administrasi mengalami kesulitan dalam mengelola segala berkas dan data yang masuk. Calon siswa/i juga mengalami kesulitan dalam hal waktu, tenaga, dan financial saat melakukan proses pendaftaran. Kesalahan dalam proses memasukkan dan mengolah data yang dilakukan administrasi juga tidak dapat dihindari karena belum memiliki sebuah sistem yang sudah terkomputerisasi dan berbasis website yang bisa menangani semua proses menjadi satu sistem. Peneliti membangun aplikasi berbasis web yang menggunakan *Unified Modeling Language* serta dengan adanya *prototype* memberikan kemudahan serta informasi yang detail dan rinci tentang segala hal yang berhubungan dengan penerimaan murid baru. Website tersebut juga berisi proses registrasi untuk calon siswa/i secara online, mulai dari pengisian data, konfirmasi pembayaran pengolahan data, sampai dengan laporan. Dengan adanya website tersebut, dapat mempermudah pihak sekolah dalam pengolahan data siswa/i baru, dan juga sistem informasi pengolahan murid baru berbasis web pada *Homeschooling Tunas Karya Bangsa* yang dibuat ini dapat digunakan sebagai sarana informasi bagi administrasi dan Kepala Sekolah mengenai laporan data siswa/i dengan memanfaatkan sistem yang sudah terkomputerisasi. Dengan adanya sistem usulan ini diharapkan dalam melakukan proses pendaftaran secara online, mendapatkan informasi yang tepat, dan mempermudah admin dalam mengelola data.

Kata kunci: Prototype, Perancangan Sistem Informasi, Sistem Informasi Pendaftaran

Abstract

In the implementation of new student admissions, in a system that is still manual, the administration usually experiences difficulties in managing all incoming files and data. Prospective students have difficulties in terms of time, energy, and finances when carrying out the registration process. Errors in the process of entering and processing data carried out by the administration cannot be avoided because they do not yet have a computerized and website-based system that will handle all processes in one system. Researchers built a web-based application with Unified Modeling Language and prototyping. it provides convenience and detailed information about everything related to accepting new students. The website also contains the online registration process for prospective students, starting from filling in data and confirming payment for data processing, to reporting. This website can streamline the school to process new student data, and the web-based new student processing information system at Tunas Karya Bangsa Homeschooling that was created can be used as a means of information for the administration and the Principal regarding student data reports. By utilizing a computerized system. This proposed system is hoped that it can simplify the online registration process, get the right information, and disentangle admins in managing data.

Keywords: Prototype, Information System Design, Registration Information System

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini harus seimbang dengan kebutuhan manusia, salah satunya pada dunia Pendidikan. Homeschooling Tunas Karya Bangsa merupakan sistem Pendidikan alternatif, setiap tahunnya Homeschooling akan menerima pendaftaran siswa/i baru. Berdasarkan dari informasi pihak administrasi, proses penerimaan siswa baru saat ini belum menggunakan sistem terkomputerisasi, karena masih manual.

Berkembangnya internet di era teknologi yang maju memungkinkan peredaran informasi yang semakin banyak, cepat dan hampir tidak terbatas oleh ruang dan waktu. “Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti teknologi internet dan web yang mampu mendukung proses input dan output data secara akurat dan efisien, khususnya dalam kegiatan penerimaan siswa baru. Sudah seharusnya sistem penerimaan siswa baru secara online ini dikembangkan oleh tiap-tiap sekolah” (Sarwindah, 2018).

Pendaftaran siswa baru adalah proses penyaringan untuk mencari dan memilih calon siswa yang sesuai dengan kriteria yang sekolah inginkan dengan cara mendaftar, tes seleksi dan pengumuman hasil seleksi (Wati, F.F., Hidayah, E. N., & Arif, I. R. , 2019).

Pada Home schooling melibatkan orang tua dengan membimbing anak khususnya di rumah, namun tidak berarti anak belajar secara terus menerus di rumah, anak-anak terbiasa belajar dimana saja dan kapan saja sesuai kondisi dan situasi (Pujiyanti Fauziah, 2020).

Berdasarkan proses yang berlangsung pada Homeschooling Tunas Karya Bangsa, penelitian menginisiasi perlu adanya sistem usulan sehubungan dengan pelaksanaan

penerimaan siswa/I baru dengan melihat referensi penelitian sebelumnya, sehingga proses tersebut diharapkan akan lebih baik lagi kedepannya. (Erick H.B,R, Achmad M,Willy,W, 2022).

Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu aplikasi yang efektif untuk Homeschooling Tunas Karya Bangsa adalah karena adanya beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam proses pendaftaran karena masih menggunakan system yang belum terkomputerisasi dan belum berbasis web, yang menyebabkan sistem keamanan formulir pendaftaran yang rentan akan mudah rusak bahkan hilang, membutuhkan waktu untuk mengatri dalam proses pendaftaran, dan walau menggunakan google formulir pun masih terbatas dalam mengekspor datanya.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan pelaksanaan pendaftaran siswa/i baru dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dan berbasis web.
2. Membuat gambaran dan rancangan yang dapat memudahkan pengembangan sistem pendaftaran ini.
3. Memudahkan dan memenuhi kebutuhan pengguna sistem tersebut baik dari sisi administrasi, panitia maupun pendaftar.

Manfaat Penelitian

Memuat Manfaat dari Tujuan yang akan dicapai dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Untuk dapat diterapkan serta dapat dikembangkan penelitian ilmiah dari penulis ini demi perkembangan ilmu Komputer.

2. Manfaat untuk pihak internal
 - a. Memberikan kemudahan bagi calon siswa/i yang ingin mendaftar di Homeschooling Tunas Karya Bangsa.
 - b. Memberikan kemudahan dalam mengolah dan menyimpan data.
3. Manfaat untuk pihak eksternal
Memberikan wawasan tentang perancangan sistem pendaftaran siswa/i berbasis web di Homeschooling Tunas Karya Bangsa.

Tinjauan Pustaka

Merujuk penelitian terdahulu dari penulis/peneliti sebelumnya diantaranya:

1. Perancangan Sistem Informasi Mutasi Siswa Sekolah Dasar oleh Nurhayati, E, Schadu, F.E. and Anwar, S. (2018).
2. Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Homeschooling Primagama Sunter oleh Erick H.B,R, Achmad M,Willy,W.(2022)
3. Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web Menggunakan Model UML oleh Sarwindah, S. (2018).
4. Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web oleh M Teguh Prihandoyo. (2018).
5. Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web oleh Wati, F.F., Hidayah, E. N., & Arif, I. R. (2019).
6. Pengembangan Model Web Based Learning oleh Maspaeni, M., & Nurkholis, L. M. (2019).

LANDASAN TEORI

Sistem merupakan kumpulan dari berbagai unsur, komponen serta variable yang terorganisir dan saling terhubung satu sama lain. Oleh karena itu sistem tidak dapat bekerja sendiri, karena setiap elemen memiliki fungsi tersendiri. Sistem dapat berupa abstrak (tidak terlihat) atau nyata (terlihat). Sebuah sistem dapat berjalan dengan baik memerlukan sebuah perancangan agar dapat mencapai tujuannya (Hidayat, 2020).

Menurut A.Kadir, Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling berketerkaitan yang ditujukan untuk mencapai satu tujuan. Seperti dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak berkontribusi dalam mencapai tujuan, maka elemen tersebut bukanlah sebuah bagian dari suatu sistem (Pakpahan et al., 2020).

Sedangkan menurut Romney dan Steinbart mendefinisikan, Sistem merupakan rangkaian dari beberapa komponen yang saling berhubungan yang berjalan bersama untuk mencapai tujuan, seperti halnya partikel yang bekerja sama untuk membangun sebuah hal yang besar.(Bagus Tri, 2020)

Sedangkan menurut Djahir, Informasi merupakan sebuah hasil dari pengolahan data lebih lanjut sehingga bias menghasilkan ilmu baru untuk membantu dalam sebuah pengambilan sebuah keputusan (Jantce TJ Sitinjak et al., 2020)

Sistem Infomasi adalah sebuah sistem yang ada dalam sebuah organisasi yang memberikan informasi kepada peserta organisasi terkait secara langsung. Sistem disini menyimpan, mengambil, mentabulasi dan mengkomunikasikan informasi melalui system informasi itu sendiri. (Anggraeni et al., 2017).

Sedangkan menurut Adi Nugroho, “system informasi dapat didefinisikan sebagai suatu system didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting (Sallaby & Kanedi, 2020).

Sistem informasi merupakan salah satu bidang dalam ilmu komputer yang mampu memberikan manfaat bagi penggunanya untuk membantu keperluan manusia sehari-hari seperti organizing, processing, saving and manipulating data dengan berbagai cara dan prosedur, hal tersebut akan menghasilkan informasi yang berkualitas serta berguna (Sulistiani et al., 2020).

Secara umum homeschooling merupakan salah satu model Pendidikan, dimana melibatkan peran orang tua atau pembimbing. Home schooling membimbing anak khususnya di rumah, namun tidak berarti anak belajar secara terus menerus di rumah, anak-anak bias belajar dimana saja dan kapan saja sesuai kondisi dan situasi (Pujiyanti Fauziah, 2020).

“Homeschooling merupakan model Pendidikan dimana keluarga memilih bertanggung jawab penuh atas Pendidikan anak-anaknya dengan menggunakan rumah sebagai basis pendidikannya” (Nurfaidah, 2020).

Menurut Sukamto, Rossa & Shalahuddin, metode prototype memiliki 3 tahapan utama yaitu (Saefudin & Andriani, 2020) :

1. Mendengarkan pelanggan

Pada tahap ini mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna dengan menganalisa kebutuhan sistem.

2. Membangun dan memperbaiki mock-up

Selanjutnya, pada tahap ini merancang basis data dan antarmuka system informasi sesuai dengan hasil analisa sistem.

3. Pengujian prototype

Yang terakhir itu tahap pengujian prototype apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode prototype untuk pengembangan sistem. Menurut Sukamto, Rossa & Shalahuddin “Metode prototype merupakan metode yang digunakan untuk merancang sistem informasi” (Saefudin & Andriani, 2020).

METODE PENELITIAN

Menurut Sommerville pada jurnal (Pradipta, 2019), “Sebuah prototype adalah versi awal dari sistem perangkat lunak mendemonstrasikan yang digunakan untuk konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan”. Sistem prototype memperbolehkan pengguna untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik. Penggunaan metode prototyping di dalam penelitian ini bertujuan agar peneliti mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi prototype terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh user. Aplikasi prototype yang telah dievaluasi oleh user selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai output dari penelitian ini.

Metode prototyping dimulai dengan mendengarkan kebutuhan dan masukan dari pengguna. Pengembang dan pengguna

bertemu dan bersama-sama menentukan tujuan keseluruhan untuk perangkat lunak mengidentifikasi apapun persyaratan dan yang diperlukan. Lalu pengembang membuat sebuah gambaran tentang aplikasi yang selanjutnya dapat dipresentasikan kepada pelanggan. Gambaran tersebut berfokus pada representasi aspek-aspek aplikasi yang akan terlihat oleh pelanggan/pengguna. Beberapa keunggulan dalam menggunakan metode prototyping:

1. Pengembang sistem dan pengguna saling berkomunikasi khususnya dalam hal penyamaan persepsi terhadap pemodelan sistem yang akan menjadi dasar pengembangan sistem operasionalnya.
2. Pelanggan/pengguna ikut terlibat secara aktif dan berpartisipasi dalam menentukan model sistem dan sistem operasionalnya sehingga pelanggan/pengguna akan puas karena sistem yang dibuat sesuai dengan keinginan dan harapannya,
3. Sistem yang dibangun memiliki kualitas yang diinginkan karena sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Teknik Pengamatan (Observation)
Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi Homeschooling Tunas Karya Bangsa untuk bahan referensi perancangan sistem. Hasil dari pengamatan tersebut

langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi dapat diketahui proses apa saja data yang akan memudahkan dalam perancangan sistem.

- b. Teknik Wawancara (Interview)

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung kepada bagian Administrasi *Homeschooling* Tunas Karya Bangsa yang menangani Pendaftaran siswa baru.

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi setiap kebutuhan analisis. Sekaligus, untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan proses perancangan sistem informasi *Homeschooling*.

- c. Teknik Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data informasi dengan cara membaca Jurnal-jurnal serta buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan masalah yang berhubungan dengan penelitian ini.

Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka pemikiran dan penelitian:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Pemecahan Masalah.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam tahap ini melihat prosedur pendaftaran siswa/i baru yang ada di *Homeschooling* Tunas Karya Bangsa, ditemukan beberapa masalah yang

mengurangi efisiensi para calon siswa/i dan administrasi karena masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi. Mulai dari melakukan pendaftaran calon siswa/i dimana calon siswa/i harus mendatangi langsung Homeschooling, hal tersebut kurang efisien karena memakan cukup banyak waktu. Proses pendaftarannya pun masih menggunakan formulir kertas yang dapat memungkinkan kertas hilang atau rusak. Serta keterlambatan pembuatan laporan yang masih menggunakan format excel.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah hasil observasi secara langsung Homeschooling Tunas Karya Bangsa hasil dari observasi dan wawancara didapat daftar kebutuhan fungsional dari perangkat lunak, sebagai berikut:

a. User

- 1) Melakukan Registrasi
- 2) Melakukan login dan logout
- 3) Melihat menu pendaftaran
- 4) Mengisi formulir pendaftaran
- 5) Mengisi konfirmasi pembayaran dan melakukan pembayaran
- 6) Melihat tampilan pembayaran lunas

b. User Admin

- 1) Melakukan login dan logout
- 2) Melihat tampilan beranda
- 3) Melihat data siswa/i
- 4) Memverifikasi data siswa/i
- 5) Mengkonfirmasi pembayaran
- 6) Mencetak laporan
- 7) Mengedit data siswa/i

Rancangan Diagram Use Case

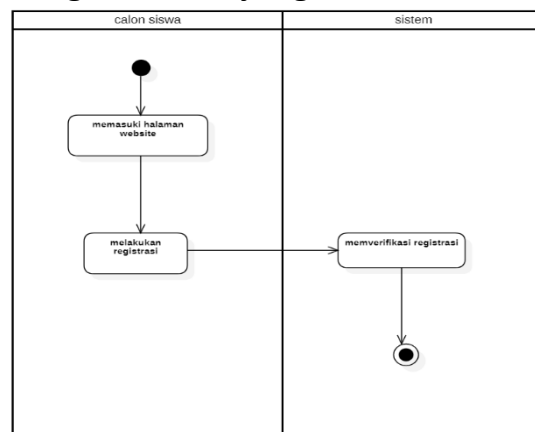
Use Case Diagram User dan Admin



Gambar 2. Use Case Diagram user

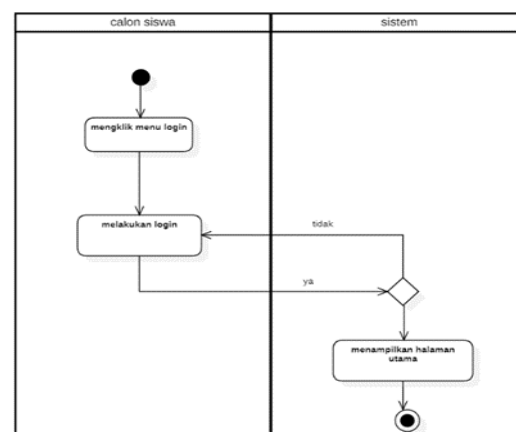
Rancangan Activity Diagram

Diagram Activity registrasi calon siswa/i



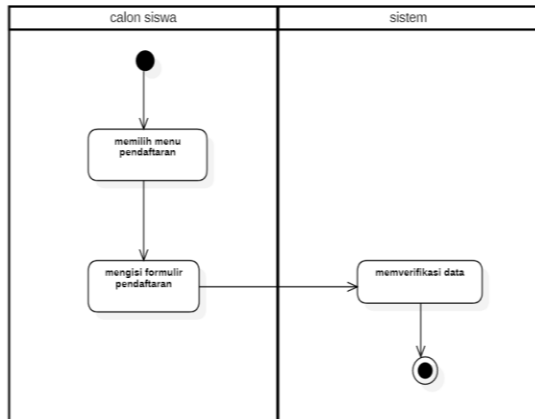
Gambar 3. Activity Diagram registrasi calon siswa/i

Activity Diagram Login Calon Siswa/i



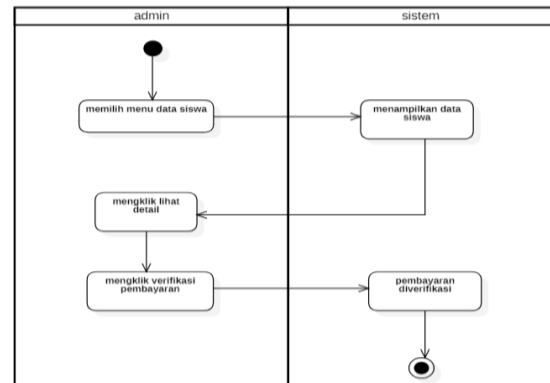
Gambar 4. Activity Diagram Login Calon Siswa/i

Activity Diagram Pendaftaran Calon Siswa/i



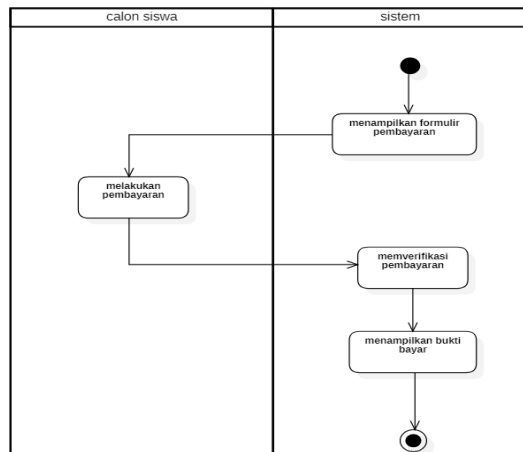
Gambar 5. Activity Diagram Pendaftaran Calon Siswa/i

Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran



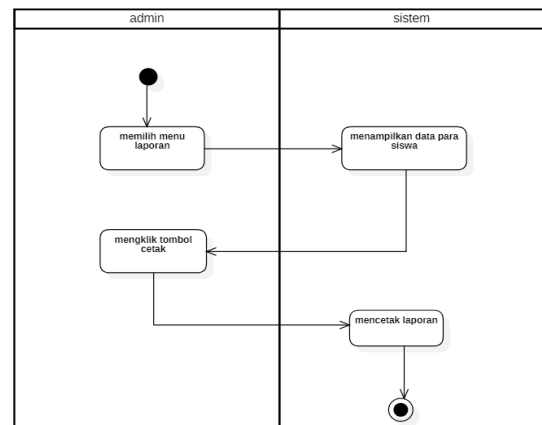
Gambar 8. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran



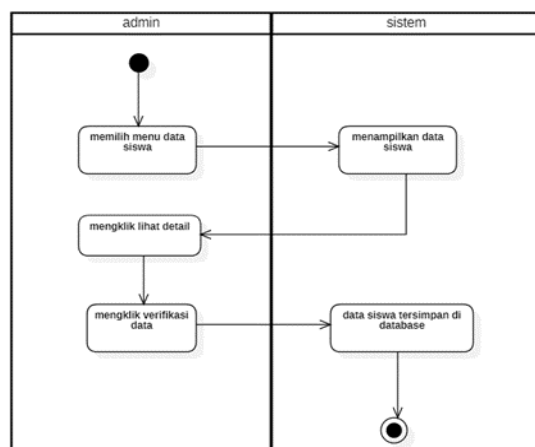
Gambar 6. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Activity Diagram Cetak Laporan



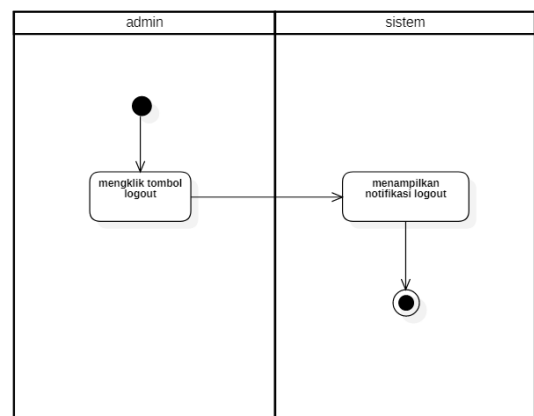
Gambar 9. Activity Diagram Cetak Laporan

Activity diagram Verifikasi Data



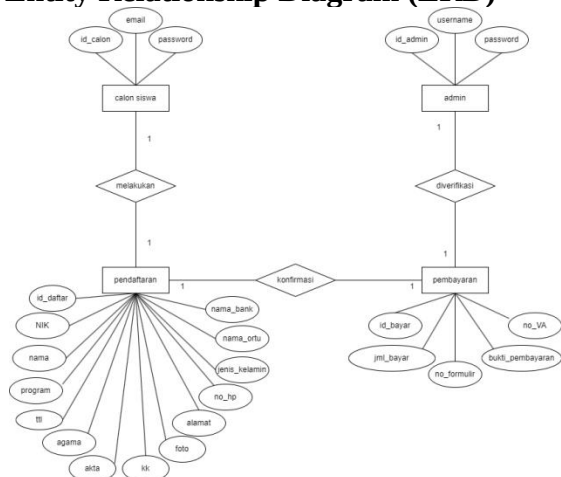
Gambar 7. Activity Diagram Verifikasi Data

Activity Diagram Logout



Gambar 10. Activity Diagram Logout

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 11. Entity Relationship Diagram

Spesifikasi File

a. Spesifikasi file Tabel user

Nama : Tabel Calon Siswa
 Akronim : calon_siswa
 Fungsi : untuk menyimpan data calon siswa
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 60 byte
 Kunci field : Id_calon
 Software : Mysql

Table 1. Spesifikasi file tabel Calon Siswa

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Id calon	id_calon	Int	10	Primary Key
2.	Password	password	Varchar	10	
3.	Email	email	Varchar	40	

b. Spesifikasi file Tabel Pendaftaran

Nama : Tabel Pendaftaran
 Akronim : tb_Pendaftaran .sql
 Fungsi : Untuk menyimpan data siswa.
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 235byte
 Kunci field : Id_daftar
 Software : Mysql

Table 2. Spesifikasi file tabel Pendaftaran

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Id daftar	Id_daftar	Int	10	Primary Key
2.	NIK	nik	Int	20	-
3.	Nama	nama	Char	20	-
4.	Program	program	Char	20	-
5.	TTL	ttl	Varchar	30	-
6.	Agama	agama	Char	10	-
7.	Alamat	alamat	Varchar	40	-
8.	No Hp	no_hp	Int	15	-
9.	Jenis kelamin	jenis_kelamin	Char	10	-
10.	Nama Orangtua	nama_orangtua	Char	20	-
11.	Nama Bank	nama_bank	Char	20	-
12.	KK	kk	Varchar	10	-
13.	AktaKelahiran	akta_kelahiran	Varchar	10	-
14.	Foto	foto	Varchar	10	-

c. Spesifikasi file Tabel Pembayaran

Nama : Tabel Pembayaran
 Akronim : tb_pembayaran.sql
 Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Harddisk
 Panjang record : 85 byte
 Kunci field : Id_bayar
 Software : Mysql

Table 3. Spesifikasi file tabel Pembayaran

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Id bayar	Id_bayar	Int	10	Primary Key
2.	NomorFormulir	no_formulir	Int	20	
3.	NomorVirtual Account	no_hp	Int	20	-
4.	JumlahPembayaran	jml_bayar	Int	25	-
5.	Bukti bayar	bukti_bayar	Varchar	10	-

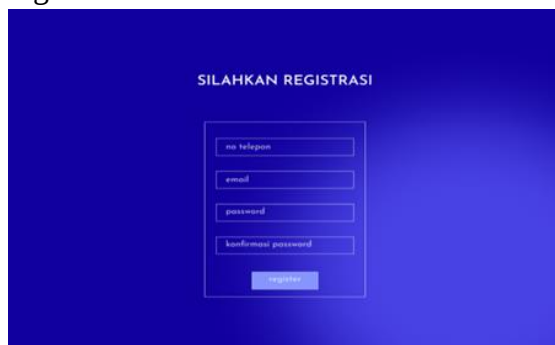
- d. Spesifikasi *file* Tabel Admin
- Nama : Tabel Admin
 Akronim : tb_publicasi.sqli
 Fungsi : Untuk menyimpan data Admin
- Tipe *file* : File master
 Organisasi *file* : Indexed sequential
 Akses *file* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 30 byte
 Kunci *field* : Id_admin
 Software : Mysql

Table 4. Spesifikasi *file* Tabel Admin

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Id admin	Id admin	Int	10	Primary Key
2.	Password	password	Varchar	10	-
3.	Username	username	Varchar	4	-

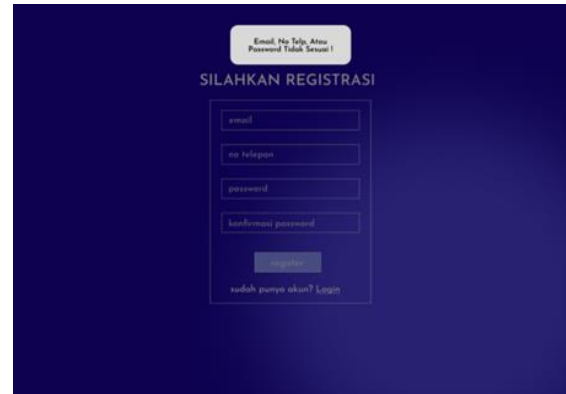
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Halaman Registrasi aplikasi mockup registrasi calon siswa sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari kolom email, password, konfirmasi password hingga tombol registrasi



Gambar 12. *Prototype* Halaman Registrasi

Halaman registrasi aplikasi *prototype* calon siswa secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan ditampilkan mulai dari kolom email, password, konfirmasi password hingga tombol registrasi, notifikasi pesan dari proses validasi.



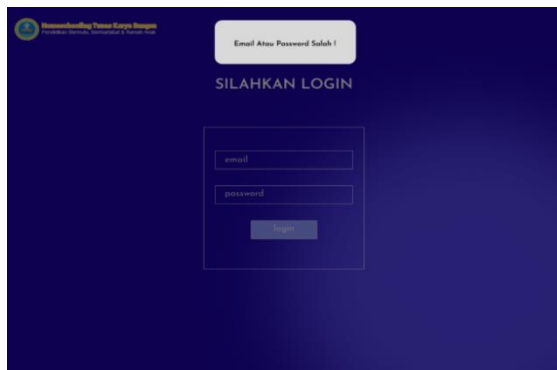
Gambar 13. *Prototype* Halaman Gagal Registrasi

Halaman login menampilkan logo, *Homeschooling* Tunas Karya Bangsa, Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak, komentar silahkan login, *username* dan *password*. Selanjutnya memasukan akun yang telah terdaftar dan password yang telah dibuat, lalu tekan tombol login untuk masuk mengakses data-data pada aplikasi.



Gambar 14. *Prototype* Halaman Detail Data

Halaman login sebagai gambaran menampilkan logo, *Homeschooling* Tunas Karya Bangsa, Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak, komentar silahkan login, *username*, *password*, notifikasi pesan sebagai validasi, apabila terjadi kesalahan ketika proses *login*.



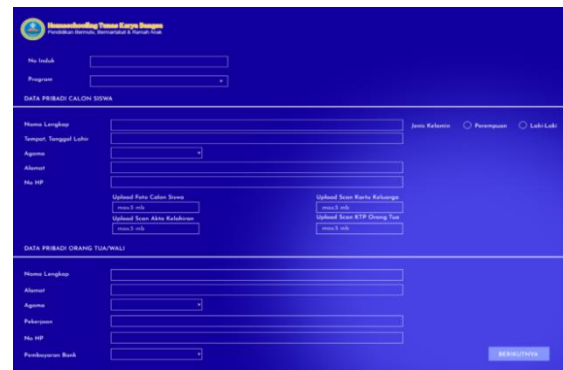
Gambar 15. *Prototype Menu Aplikasi*

Halaman utama beranda terdapat logo, *Homeschooling Tunas Karya Bangsa*, Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak. Pada bagian *header* meliputi Beranda, Tentang Kami, Kurikulum, Pendaftaran, Artikel, Kontak Kami. Selanjutnya pada bagian tengah terdapat pesan Kelas Online dimanapun dan kapanpun, serta ucapan Selamat Datang dan nama portal.



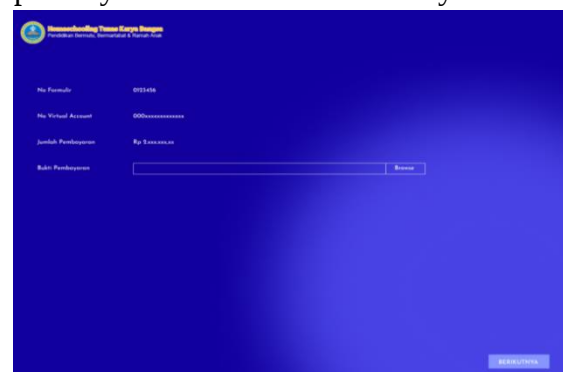
Gambar 16. *Prototype Halaman Utama*

Halaman Formulir Pendaftaran, terdapat *logo, Homeschooling Tunas Karya Bangsa* dan terdapat tiga bagian, dimulai bagian atas, tengah, bagian hingga bawah berisi formulir yang perlu dilengkapi oleh pendaftar diantaranya No induk, Program. Dibagian tengah data pribadi calon siswa diantaranya, Dibagian bawah merupakan bagian dari data pribadi dari orang tua atau wali dari calon murid yang didaftarkan.



Gambar 17. *Prototype Halaman Formulir Pendaftaran*

Halaman konfirmasi pembayaran bagian atas terdapat logo, *Homeschooling Tunas Karya Bangsa*, Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak. Selanjutnya nomor formulir, nomor *virtual account*, jumlah pembayaran, upload bukti pembayaran dan tombol berikutnya.



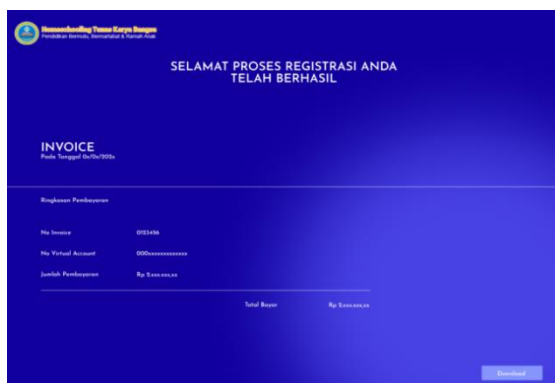
Gambar 18. *Prototype Halaman Login Admin*

Halaman status pembayaran pada bagian ini terdapat logo, *Homeschooling Tunas Karya Bangsa*. Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak. Alur status pembayaran dimulai dari formulir dan pembayaran diterima, proses verifikasi hingga statusnya verifikasi berhasil.



Gambar 19. *Prototype* Status Pembayaran

Halaman pada ini terdapat logo, Homeschooling Tunas Karya Bangsa. Pendidikan Bermutu, Bermanfaat dan Rumah Anak. Selanjutnya informasi yang menyatakan “Selamat Proses Registrasi Anda Telah Berhasil”, kemudian dilanjutkan *Invoice* dengan informasi diantaranya Ringkasan Pembayaran, No. *Invoice*, No. *Virtual Account*, Jumlah Pembayaran, Total Bayar dan tombol download.



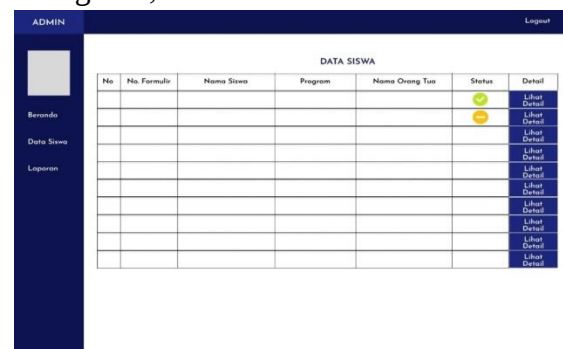
Gambar 20. *Prototype* Halaman Daftar User Anggota

Halaman Admin, pada bagian atas terdapat status pengguna dan tombol *Logout*. Pada side navigasi terdapat menu Beranda, Data Siswa, Laporan, Pesan yang selamat datang ke pada admin yang sedang login.



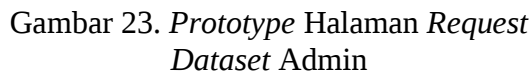
Gambar 21. *Prototype* Halaman Publikasi Data Admin

Halaman tampilan *Data Siswa* admin, pada bagian atas terdapat status pengguna dan tombol *Logout*. Pada side navigasi terdapat menu Beranda, Data Siswa, dan Laporan. Kemudian bagian kanan tabel data siswa yang terdiri dari No., No. Formulir, Nama Siswa, Program, Nama Orang Tua, Status detail.



Gambar 22. *Prototype* Halaman Data Siswa

Halaman tampilan *Data Siswa* admin, bagian atas terdapat status pengguna dan tombol *Logout*. *Side* navigasi terdapat menu Beranda, Data Siswa, dan Laporan. Pada bagian kanan adalah detail informasi siswa yang dari, Nama Siswa, Jenis Kelamin, Alamat, No. HP, Agama, Tempat tgl lahir dan beberapa lampiran dokumen pendukung dari formulir pendaftaran dan tombol verifikasi data.



ADMIN

Logout

LAPORAN

No	No. Formulir	Nama Siswa	Program	Nama Orang Tua	Status	Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail
						Lihat Detail

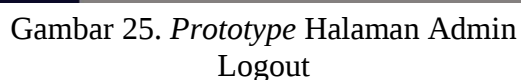
Baris ke

Date Range

Logout

Cetak

Halaman Admin, pada bagian atas terdapat status pengguna dan tombol *Logout*. Selanjutnya pada side navigasi terdapat menu Beranda, Data Siswa, Laporan, Pesan yang Logout yang sedang Oke.



1. Perancangan Prorotype Sistem Informasi Homeschooling Tunas Karya Bangsa” diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap kepada masyarakat dan penggunaanya. Kehadiran sistem ini memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna baik internal maupun eksternal dalam membutuhkan data-data
2. Rancangan sistem usulan diharapkan dapat membantu tidak mengalami kesulitan dalam mempromosikan, menginformasikan, dan mengupdate informasi terbaru.
3. Dengan adanya sistem usulan ini diharapkan dapat mempermudah orang tua dan calon siswa/i dalam melakukan proses pendaftaran secara online, mendapatkan informasi yang tepat, dan mempermudah admin dalam mengelola data.

1. Melakukan backup data secara berkala untuk mengantisipasi kehilangan data.
2. Perlu adanya perawatan (*maintenance*) terhadap hardware maupun software yang terencana dan rutin.
3. Untuk penelitian selanjutnya,

perancangan *Prototype website* ini diharapkan dapat ditambahkan fitur yang lebih update lagi yang dapat lebih memudahkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y., Risanto, E., Basuki, Y., Nofianto, D., C, A. A., & Offset, A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ>
- Bagus Tri, M. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu*. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, 1–39. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1633>
- Erick H.B, R, Achmad M, Willy, W.(2022), *Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Homeschooling Primagama Sunter*, 135-362-2-PB-1. <https://j-ilkominfo.org/index.php/ejournalaiko m /article/download/135/54>
- Hidayat, F. (2020). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=dJfwDwAAQBAJ>
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, ., & Suwita, J. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang*. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v8i1.164>
- Maspaeni, M., & Nurkholis, L. M. (2019). *Pengembangan Model Web-Based Learning Tools*. *EXPLORE*. <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.109>
- Muhammad, T,Prihandoyo (2018) ‘*Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*’, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), pp. 126–129.
- Nurfaidah, S. S. (2020). *Memahami Homeschooling Sebagai Alternatif Pendidikan Bagi Anak (Kajian teoritis dan Praktis)*. *Pelita Calistung*, 01(01), 59–65. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Nurhayati, E., Schadu, F.E. and Anwar, S., 2018. *Perancangan Sistem Informasi Mutasi Siswa Sekolah Dasar Pada Dinas Pendidikan Kota Depok*. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), pp.40-45.
- Pakpahan, S., Fa’atulo Halawa, A., Kunci, K., Informasi, S., & Desa, D. (2020). *Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web*. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 5(1), 109–117.
- Pujiyanti Fauziah, dkk. (2020). *Homeschooling Kajian Teoritis dan Praktis*. UNY Press. https://books.google.co.id/books?id=t%5C_kOEAAAQBAJ
- Saefudin, Y. A., & Andriani, A. (2020). *Prototipe Sistem Informasi Pengolahan Nilai Dengan Metode Prototipe*. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(1), 17–18.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter*. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.121>
- Sarwindah, S. (2018). *Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web Menggunakan Model UML*. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 110. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.573>
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). *Penerapan Metode Agile*

untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, 6(1), 50. <https://doi.org/10.24014/coreit.v6i1.9307>

Wati, F. F., Hidayah, E. N., & Arif, I. R. (2019). *Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Ma'arif NU 1 Kemranjen*. 5(1), 123–133.