

IMPLEMENTASI APLIKASI PESERTA DIDIK BARU BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN METODE WATERFALL

Haris Maulana, Ahmad Faqih, Fadhil M. Basysyar

Program studi Teknik Informatika S1, STMIK IKMI Cirebon
Jalan Perjuangan No. 10B Majasem, Kota Cirebon, Indonesia
Harismaulana2217574@gmail.com

ABSTRAK

PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) yaitu proses penerimaan peserta didik disebuah lembaga pendidikan baik itu formal atau non formal, Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas setiap tahun selalu melakukan proses penerimaan peserta didik ini merupakan kegiatan tahunan bagi disetiap sekolah, Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas masi menggunakan metode dahulu atau manual. Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas masih menggunakan sistem pendaftaran karakter manual dimana siswa baru harus mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh panitia pendaftaran, sehingga membutuhkan calon peserta didik untuk datang ke sekolah dan membutuhkan waktu cukup lama. Aplikasi android ini digunakan dalam pengembangan sistem dimana calon peserta didik baru dapat menginputkan data melalui handphone sehingga dapat mengefisiensi waktu. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi penerimaan peserta didik baru berbasis android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode waterfall, merupakan model pengembangan yang sistematis dan berurutan. Pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian sistem Blackbox Testing, hasil dari pengujian aplikasi ini sudah teruji sesuai dengan fungsi-fungsi perangkat lunak berdasarkan uji 11 (sebelas) skenario. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi aplikasi penerimaan peserta didik baru berbasis android untuk memudahkan calon peserta didik baru dalam melakukan pendaftaran di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas, mempermudah panitia dalam mengelola data peserta didik baru dan informasi pengumuman penerimaan peserta didik baru, serta penelitian ini juga menghasilkan pendaftaran lebih efektif dan efisien berdasarkan pengujian menggunakan uji rumus uji runs dengan hasil 0,504.

Kata kunci : *android, pendaftaran, siswa*

1. PENDAHULUAN

Aplikasi penerimaan peserta didik baru pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas masih menggunakan sistem pendaftaran karakter manual dimana siswa baru harus mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh panitia pendaftaran, sehingga membutuhkan calon siswa baru untuk segera berangkat ke sekolah dan membutuhkan waktu lama. Aplikasi penerimaan peserta didik baru berbasis android adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk membantu proses penerimaan peserta didik baru di sebuah sekolah atau lembaga pendidikan. Aplikasi tersebut dibuat menggunakan platform Android, sehingga dapat diakses melalui perangkat berbasis Android, seperti smartphone.

Untuk membahas penelitian ini, beberapa hal harus dilakukan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner ditempat penelitian. Penelitian ini menghasilkan hal baru yaitu Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas. Dengan adanya aplikasi ini maka calon peserta didik atau orang tua calon peserta didik baru dapat dengan mudah mendaftarkan anaknya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas dan panitia dapat dengan mudah mengolah data pendaftaran.

Dapat menyelaraskan semua proses komputer termasuk proses entri data dan pembuatan laporan dengan memanfaatkan teknologi dan layanan aplikasi. pembuatan laporan dengan memanfaatkan teknologi dan layanan aplikasi sesuai kebutuhan. Sehingga pengolahan data dapat dilakukan dengan

lebih cepat dan akurat. Misalnya pada pendaftaran siswa baru di sekolah, dalam hal ini pendaftaran siswa baru. Aplikasi yang tangguh memudahkan pekerjaan panitia penerimaan siswa baru dan calon siswa baru [1].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh sugeng dkk. Temuan dari penelitian ini berkaitan dengan aksesibilitas aplikasi pilihan mahasiswa baru. Calon siswa baru dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengisi formulir pendaftaran dan melihat detail pendaftaran secara mobile. Selain itu, sekolah memiliki kemudahan dalam pemeliharaan data, termasuk pengarsipan, membaca ringkasan informasi pendaftaran, dan menginformasikan calon siswa tentang jadwal dan hasil tes. Sistem informasi telah berevolusi dari pengolahan data atau transmisi data menjadi memberikan kesempatan untuk mengakomodasi siswa baru [2].

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh sari dan bella menghasilkan sistem informasi PPDB yang lebih efektif dan efisien sehingga semakin mudah memperoleh informasi pendaftaran setiap saat, desain yang digunakan yaitu Unified Modeling Language (UML), yang merupakan bahasa pemodelan grafis untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan semua artefak sistem perangkat lunak [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendaftaran

Registrasi atau pendaftaran adalah suatu kegiatan pendaftaran sesuatu, baik perseorangan, kelompok, atau suatu benda internal. Daftar Indeks ini sendiri maksudnya adalah buku catatan atau daftar (bisa berupa nama dan lain-lain) yang disusun secara sistematis dan berdasarkan abjad [4].

2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kesatuan sistem yang tujuannya untuk menghasilkan sistem informasi dan pengetahuan yang terdiri dari pengumpulan data, input, pemrosesan, penyimpanan, pengolahan, pemantauan dan pelaporan untuk menyediakan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam organisasi untuk mencapai tujuan dan sasarannya [5].

2.3. Android

Menurut Murtiwiayat dan Lauren “Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux yang meliputi sistem operasi, middleware dan Aplikasi”. Android menyediakan platform yang terbuka bagi pengembang aplikasinya. Awalnya, Google Inc. membeli android inc. siapa pendatang baru yang memproduksi perangkat lunak peralatan telepon genggam/smartphone [6].

2.4. Siswa

Peserta didik merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya dalam sistem pendidikan karena berorientasi pada tujuan akhir dunia. Pendidikan adalah tentang peserta didik untuk mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dan disamping itu, dunia pendidikan akan dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kesuksesan peserta didik dimasa yang akan datang [7].

2.5. Perancangan

Perancangan atau desain adalah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang mencakup arsitektur dan deskripsi detail serta batasan yang ditemui dalam proseskerja [8].

2.6. Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas

Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Abbas merupakan sekolah yang mengimplementasikan pendidikan akhlak kepada para siswa-siswinya dalam pergaulan hidup sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk sistem PPDB online menggunakan metode *waterfall* adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme, yang mempelajari populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya

acak, alat penelitian digunakan dalam pengumpulan data, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, tujuan Dan berarti uji mengatur hipotesis.

3.1. Pengumpulan data

Dalam penelitian kuantitatif, data dapat dikumpulkan dari sumber primer atau sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung. Metode pengumpulan data primer yang paling umum dalam penelitian kuantitatif adalah eksperimen dan survei. Data sekunder, di sisi lain, adalah informasi yang tersedia sebelumnya yang dikumpulkan dari sumber tidak langsung atau bekas seperti sumber tertulis atau perpustakaan pemerintah. Namun, pemilihan jenis data yang akan digunakan atau dikumpulkan bergantung pada beberapa faktor, seperti: tujuan penelitian dan kendala waktu dan sumber daya karena mengumpulkan data dasar membutuhkan lebih banyak waktu dan biaya.

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik [9].

3.2. Observasi

Penelitian lapangan (observasi) adalah teknik pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung masalah-masalah yang secara sistematis tampak langsung pada tempat kejadian. sistem kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan lain-lain yang diperlukan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. yang diperlukan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung ke tempat.

3.3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpulan data terhadap narasumber atau sumber data. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan staff di SDIT Ibnu Abbas. Sehingga memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian mengenai pembuatan aplikasi penerimaan peserta didik baru.

3.4. Kuesioner(Angket)

Kuesioner biasanya menggunakan daftar periksa dan skala penilaian. Alat ini membantu menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden. Daftar periksa adalah daftar perilaku, sifat, atau entitas lain yang dicari peneliti. Peneliti atau penyelidik hanya memeriksa bahwa setiap item dalam daftar telah dipertanggungjawabkan, mutakhir atau benar, dan sebaliknya. Skala peringkat lebih

berguna ketika perilaku perlu dinilai, biasanya dengan skala Likert.

3.5. Analisa data

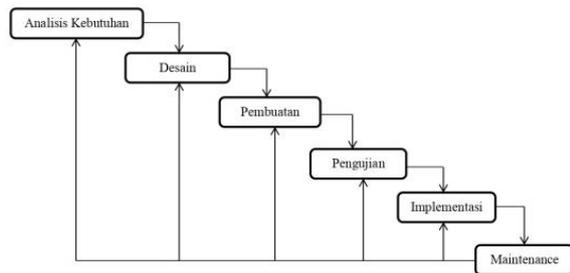
Menganalisis data tentu merupakan salah satu langkah penting dalam sebuah penelitian ilmiah. Dimana menganalisis data merupakan langkah selanjutnya yang dapat dilakukan peneliti setelah mengumpulkan data. Langkah ini diperlukan karena analisis data bertujuan untuk menyusun dan menginterpretasikan data (kuantitatif) yang sudah diperoleh.

3.6. Tahap penelitian

Metode pengembangan yang digunakan untuk membangun sistem adalah model waterfall, yaitu metode pengembangan perangkat lunak secara sistematis yang dilaksanakan secara bertahap dan harus menunggu selesainya tahap sebelumnya kemudian dijalankan secara berurutan. Model ini merupakan model yang paling banyak digunakan dalam rekayasa perangkat lunak.

Model penelitian selain itu, metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan berurutan. penelitian ini memiliki. dengan pengembangan. penelitian ini memiliki. dengan pengembangan.[10]

Untuk lebih jelasnya berikut adalah tahapan-tahapan dari waterfall :



Gambar 1. Waterfall

Berikut tahapan-tahapan metode waterfall :

- a. Analisa kebutuhan
Langkah ini merupakan cara untuk mencari dan mengumpulkan koleksi data dengan melakukan pengamatan di lokasi penelitian untuk merefleksikan apa yang dibutuhkan dan dipahami.
- b. Desain
Proses desain adalah fase deskripsi desain sistem yang diimplementasikan kemudian.
- c. Pembuatan
Desain yang dibuat sebelumnya diterapkan saat membuat sistem. Langkah ini menghasilkan sistem dengan desain.
- d. Pengujian
Setelah sistem selesai dibuat, dilakukan pengujian untuk melihat apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian berguna untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

- e. Implementasi
Setelah melakukan pengujian, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem di tempat penelitian.
- f. Maintenance
Fase ini merupakan implementasi sistem secara keseluruhan, yang mencakup pemeliharaan ketika ada perubahan struktur, baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa kebutuhan

Analisa kebutuhan sistem dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional yang akan dijelaskan dibawah ini :

- a. Analisa kebutuhan fungsional
Berikut ini adalah analisa kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibangun :
 - 1. Panitian penerimaan peserta didik baru
 - a. Petugas penerimaan peserta didik baru sebagai admin dapat melakukan login untuk dapat mengakses data calon peserta didik.
 - b. Petugas penerimaan peserta didik baru dapat mengelola informasi, menginput informasi, mengedit informasi, dan menghapus informasi.
 - c. Petugas penerimaan peserta didik baru dapat juga mengelola surat keputusan penerimaan.
 - 2. Siswa
 - a. Calon peserta didik dapat melakukan registrasi dan login
 - b. Calon peserta didik dapat mengisi formulir di aplikasi, melihat informasi pengumuman, dan melihat hasil keputusan.
- b. Analisa kebutuhan non-fungsional
Berikut ini adalah kebutuhan non-fungsional aplikasi yang akan dikembangkan:
 - 1. Kebutuhan perangkat keras :
Pada penelitian ini kebutuhan perangkat keras yang digunakan pembuatan aplikasi ini adalah computer dengan spesifikasi berikut:
 - a. AMD Ryzen 3 3200U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.60 GHz
 - b. RAM minimal 8,00 GB (5,94 GB usable)
 - c. System type 64-bit operating system, x64-based processor
 - d. LCD / Monitir
 - e. Keyboard
 - f. Mouse
 - Untuk handphone memakai smartphone android dengan spesifikasi berikut:
 - a. Prosesor octa core (4x2.3 GHz Cortex-A73 & 4x1.7 GHz Cortex-A53)
 - b. RAM 4 GB
 - c. Internal memory 64 GB
 - d. Layar 6.4 inci
 - e. OS Android 11, Versi One UI 3.1

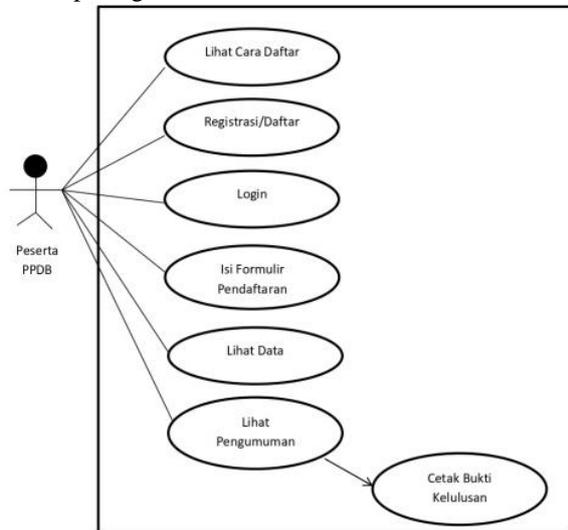
2. Kebutuhan perangkat lunak :
 Adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a. Operation system Windows 10 Home Single Language
 - b. Browser Microsoft Edge
 - c. Text Editor Android Studio
 - d. Database Firebase

4.2. Desain sistem aplikasi

UML adalah tentang struktur dan pemodelan serta teknik desain (OOP) dan aplikasinya. Kita dapat melakukannya dengan UML model aplikasi perangkat lunak apa pun jika aplikasi tersebut dapat bekerja dengan perangkat keras atau sistem operasi apa pun baik secara online maupun tertulis dalam bahasa pemrograman apa pun.[11]

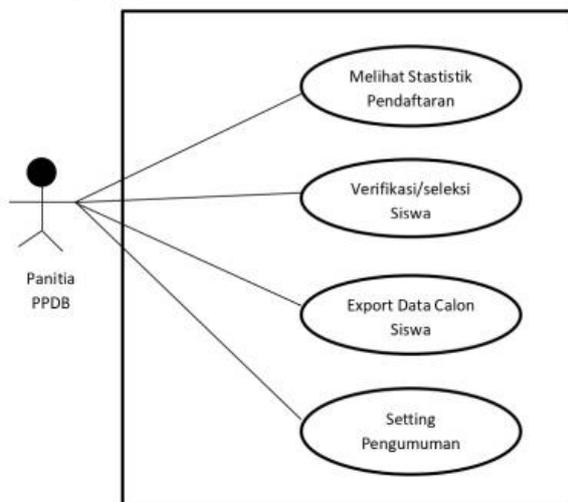
4.3. Use case diagram

Berikut merupakan use case peserta PPDB dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. use case peserta PPDB

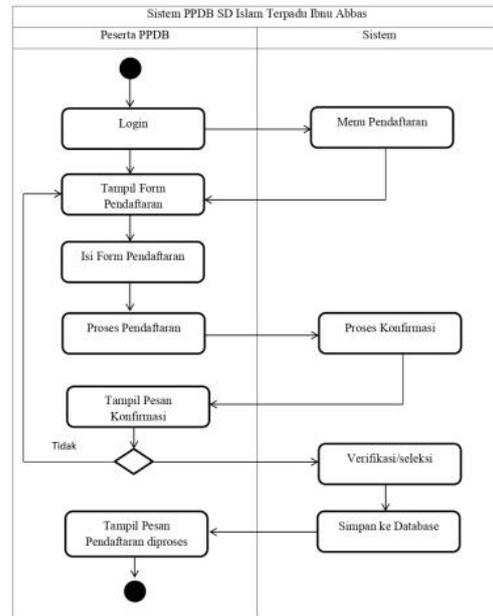
Berikut merupakan use case panitia PPDB dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. use case panitia PPDB

4.4. Diagram activity

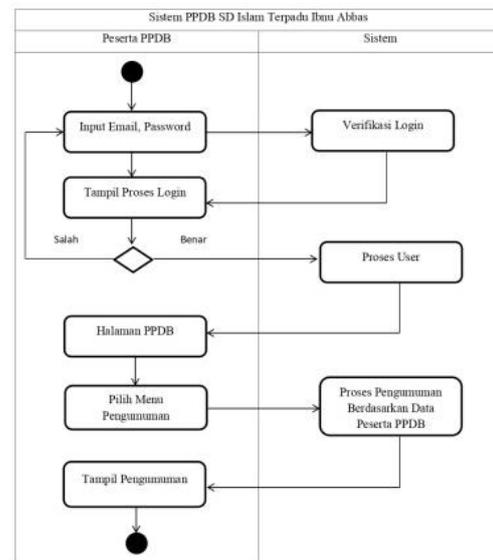
Berikut merupakan diagram activity peserta PPDB melakukan pendaftaran dapat dilihat pada gambar 4 :



Gambar 4. activity peserta PPDB melakukan pendaftaran

Menunjukkan proses dimana peserta PPDB yang sudah memiliki akun bisa melakukan proses login. Dengan memasukkan data email dan password yang sesuai dengan akun, proses login akan berhasil dan dilanjutkan ke proses selanjutnya, yaitu tampilan pendaftaran setelah mengisi data pendaftaran dengan benar kemudian di proses oleh sistem dan sistem akan menyimpan ke database kemudian tampilan proses pendaftaran.

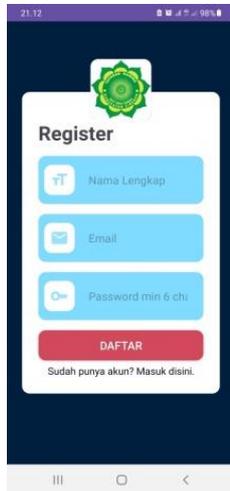
Berikut merupakan diagram activity peserta PPDB melihat pengumuman dapat dilihat pada gambar :



Gambar 5. activity peserta PPDB melihat pengumuman

Setelah berhasil login peserta PPDB akan di arahkan ke halaman PPDB kemudian pilih halaman pengumuman setelah itu maka akan diproses setelah itu tampilan pengumuman lihat dan klik keputusan.

4.5. Implementasi



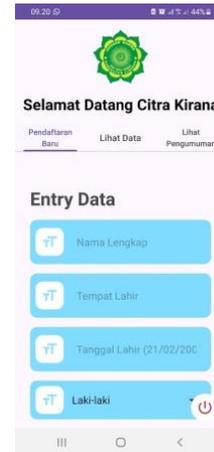
Gambar 6. registrasi aplikasi

Yaitu menu daftar, jika user tidak memiliki akun sebaiknya user registrasi terlebih dahulu supaya user bisa login di aplikasi, pengisiannya cukup mudah dengan mengisi nama lengkap anak, email dan password, setelah mengisi user sudah mempunyai akun dan bisa login ke aplikasi.



Gambar 7. login aplikasi

Yaitu menu login, sebelum pendaftar mengisi formulir di wajibkan login atau memiliki akun terlebih dahulu, jika sudah memiliki akun bisa masuk kedalam aplikasi.



Gambar 8. formulir pendaftaran

Merupakan tampilan setelah user melakukan login kemudian diarahkan oleh sistem ke menu pendaftaran baru, dan user diwajibkan mengisi formulir yang ada di menu pendaftaran baru secara benar.



Gambar 9. lihat data

Yaitu menu setelah user melakukan isi data pendaftaran dengan benar maka user bisa lihat dan memastika apakah data benar-benar valid.



Gambar 10 .lihat pengumuman

Merupakan pengumuman user diterima atau tidaknya sekiranya pada menu pengumuman sudah banyak data yang masuk user bisa cari data melalui menu pencarian yang ada di menu pengumuman setelah data telah di temukan dan lulus user bisa lihat surat keputusan.



Gambar 11 lihat keputusan

User bisa melihat keputusan apakah calon peserta didik diterima atau tidak dan jika user diterima bisa langsung mengunduh surat keputusan.

4.6. Uji Runs

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan run test dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima sedangkan nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.[12]

Uji runs menguji hipotesis bahwa serangkaian nilai data tidak memiliki pola atau terjadi secara acak. Ketentuan Ho = Data aplikasi pendaftaran siswa secara efektif yang menggunakan kuesioner tersusun secara random, Ha = Data aplikasi pendaftaran siswa secara efektif yang menggunakan kuesioner tersusun secara tidak random, a = 5%, p-value > a = ho diterima sedangkan p-value < a = ha ditolak. Berikut ini adalah hasil uji runs dengan menggunakan aplikasi SPSS :

Runs Test	
	Hasil
Test Value ^a	49
Cases < Test Value	13
Cases >= Test Value	17
Total Cases	30
Number of Runs	18
Z	.669
Asymp. Sig. (2-tailed)	.504

a. Median

Gambar 12 Hasil Uji Runs

4.7. Pengujian Sistem

Dalam mengevaluasi aplikasi ini menggunakan pengujian yaitu pengujian sistem *BlackBox Testing* merupakan metode pengujian aplikasi yang berfungsi untuk melakukan pengujian inputan dari perangkat lunak atau aplikasi, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengesanan pada spesifikasi fungsional program.[13]

Berikut merupakan pengujian sistem yang dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Pengujian Blackbox

Skenario Penguji	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Login Pendaftaran	Masukan email dan password	Berhasil login	Sesuai	Valid
Regitrasi	Masukan nama, email dan password	Berhasil registrasi	Sesuai	Valid
Halaman Tata Cara Mendaftar	Klik menu tata cara mendaftar	Berhasil mengakses tatacara pendaftaran.	Sesuai	Valid
Link Registrasi	Klik daftar disini	Berhasil mengakses halaman registrasi	Sesuai	Valid
Halaman Pendaftaran	Klik pendaftaran	Berhasil daftar	Sesuai	Valid
Halaman Lihat Data	Klik lihat data	Berhasil melihat halaman data	Sesuai	Valid
Halaman Pengumuman	Klik pengumuman	Berhasil melihat halaman pengumuman	Sesuai	Valid
Halaman Lihat Surat Keputusan	Klik menu lihat keputusan	Berhasil melihat surat keputusan	Sesuai	Valid

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan aplikasi PPDB ini merupakan aplikasi yang memudahkan calon peserta didik untuk melakukan proses pendaftaran. Sehingga dapat memudahkan panitia PPDB untuk mengolah data pendaftaran.

Hasil evaluasi penelitian dapat dilihat dari uji runs yaitu Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan run test dengan pengambilan

keputusan yaitu jika nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima sedangkan nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. yaitu uji t satu sampel diganti menggunakan uji nonparametrik dengan menggunakan metode uji runs hasil dari uji runs adalah 0,504 maka Ho diterima atau efektif, maka efektif tersusun secara random, sehingga bisa dikatakan penelitian tersebut terbukti sudah teruji.

Saran untuk peneliti selanjutnya yang dapat diberikan yaitu Implementasi Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pendaftaran Di SD Islam Terpadu Ibnu Abbas masi terdapat banyak kekurangan dalam pendaftaran yang dapat dikembangkan lagi serta kedepannya teknologi yang digunakan dalam pendaftaran dapat dikembangkan lagi seperti menu profil sekolah dan transaksi pembayaran pendaftaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Irawan and D. Wahyuningsih, "PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WIGHTING (SAW)," *Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 25–32, 2019.
- [2] M. A. Imamudin and M. Muslihudin, "Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu," *Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 198–209, 2019.
- [3] Y. N. Sari and M. O. Bella, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS ANDROID PADA SMA MUHAMMADIYAH JARAI," *J. Siskomti*, vol. 4, no. 2, pp. 8–15, 2021.
- [4] L. Tommy, D. Wahyuningsih, and P. Romadiana, "Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android dengan Push Notification di STMIK Atma Luhur," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, pp. 108–121, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i1.813.
- [5] S. Apriansyah, W. Bahri and F. Saputra, "Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Smp Negeri 3 Air Gegas Berbasis Web," *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 42–52, 2019, [Online]. Available: <https://repository.atmaluhur.ac.id/handle/123456789/1851>
- [6] Saepulloh, "Jurnal manajemen dan teknik informatika," *Apl. SCANNER Berbas.*
- ANDROID UNTUK MENAMPILKAN DATA ID CARD MENGGUNAKAN BARCODE*, vol. 03, no. 01, pp. 101–110, 2019.
- [7] S. Sarina and Irawan, "PENERAPAN METODE NAÏVE BAYES DALAM MEMREDIKSI PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 1 PANOMBEIAN PANELI," *JUSIKOM PRIMA*, vol. 4, no. 3, pp. 8–13, 2021.
- [8] G. P. Nur Aziz and M. Savitrie, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jorn. Cientifica Farmacol. y Salud I LAS*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [9] A. Laura and W. Sastika, "Analisis Kualitas Website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMK Telkom Bandung Berdasarkan Metode Webqual 4.0 Pada Tahun 2022," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 9, no. 2, pp. 569–672, 2023.
- [10] Y. Prasetyaningtyas, "Aplikasi Berbasis Android Penerimaan Mahasiswa Baru pada Universitas PGRI Madiun," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 125–127, 2019.
- [11] A. N. Alfredo Pasaribu, Setiawan Agustinus Eko, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MTsN 2 KOTA TANGERANG)," *J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 29–38, 2021.
- [12] Ok. A. Iyus Jayusman, "STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, pp. 13–20, 2020.
- [13] A. Jafar Shadiq and Rayhan, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 2, pp. 98–110, 2021.