

Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada *Daycare* Dan *Pre School* Ananda Mandiri Slawi

Yuliah Amanda¹, Galih Widyatmojo², Mutiara Handayani Ujianti³

Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital, Tegal, Indonesia

Email: ¹amandayuliah6@gmail.com, ²gwidyatmojo@gmail.com, ³*mutiarahandayaniujianti@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: amandayuliah6@gmail.com

Submitted :
6 April 2025

Revision :
28 August 2025

Accepted:
27 Oktober 2025

Published:
31 Maret 2026

Abstrak—Pendidikan pra sekolah, yang sering disebut sebagai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial dan kognitif anak melalui berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan. Sistem pencatatan penerimaan peserta didik baru di *Daycare* dan *Pre School* Ananda Mandiri Slawi ini masih dilakukan secara konvensional, panitia mencatat data ke dalam buku besar dan menyerahkannya kepada Kepala Sekolah setiap sebulan sekali. Formulir pendaftaran berisi informasi awal calon peserta, yang kemudian dicatat dalam buku besar sebagai catatan resmi dan referensi administrasi. Namun, proses ini sering mengalami masalah karena formulir pendaftaran dan berkas persyaratan sering tercecer, ditambah lagi dengan keterbatasan ruang penyimpanan. Permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web pada *Daycare* dan *Pre School* Ananda Mandiri Slawi. Metodologi penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi metode *interview*, *library research*. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Unified Model Language* (UML) melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan *use case diagram*, pembuatan *activity diagram*, pembuatan *sequence diagram*, dan pembuatan *class diagram*. Pihak yang terlibat pada pendaftaran adalah calon peserta, wali murid, panitia, dan kepala sekolah. Hasil yang diperoleh adalah data pendaftaran dan data pembayaran.

Kata Kunci: Pembayaran, Penerimaan Peserta Didik, Perancangan, Prasekolah, Sistem Informasi

Abstract— *Pre-school education, often referred to as Early Childhood Education (ECED), aims to support children's physical, emotional, social and cognitive development through various fun learning activities. The recording system for the admission of new students at Ananda Mandiri Slawi Daycare and Pre School is still done conventionally, the committee records data into a ledger and submits it to the Principal once a month. The registration form contains the initial information of prospective participants, which is then recorded in the ledger as an official record and administrative reference. However, this process often experiences problems because registration forms and required files are often scattered, coupled with limited storage space. The problem to be investigated is how the information system for the acceptance of new students based on the web at Daycare and Pre School Ananda Mandiri Slawi. This research methodology uses data collection methods, namely observation methods, interview methods, library research. The design method used is the Unified Model Language (UML) method through several stages, namely making use cases diagrams, making activity diagrams, making sequence diagrams, and making class diagrams. The parties involved in registration are prospective participants, student guardians, committees, and school principals. The results obtained are registration data and payment data..*

Keywords: *Payment, Admission, Design, Preschool, Information System.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat, seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi. Fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi membantu masyarakat dalam menghadapi berbagai permasalahan. Dalam sistem pengolahan data yang diperlukan oleh suatu instansi atau organisasi, teknologi berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manajemen data penerimaan peserta didik baru dan mendukung proses pengambilan keputusan.

Pra sekolah adalah program pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak sebelum mereka memasuki pendidikan dasar, biasanya untuk anak usia 3 hingga 6 tahun. Pendidikan pra sekolah yang sering disebut sebagai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, dan kognitif anak melalui berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan.

Di lingkungan pra sekolah, anak-anak diajarkan keterampilan dasar, termasuk kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman. Metode yang digunakan dalam pendidikan pra sekolah umumnya mencakup permainan, eksplorasi, dan aktivitas kreatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Saat ini, proses pengolahan data penerimaan peserta didik baru di *Daycare* dan *Pre School* Ananda Mandiri Slawi masih dilakukan secara konvensional yaitu panitia pendaftaran mencatat ke dalam buku besar, yang kemudian diserahkan kepada Kepala Sekolah setiap satu bulan sekali. Formulir pendaftaran berisi data awal calon peserta, yang kemudian dicatat ke dalam buku besar sebagai catatan resmi dan referensi untuk administrasi.

Namun, proses ini sering mengalami masalah karena formulir pendaftaran dan berkas persyaratan sering tercecer, ditambah lagi dengan keterbatasan ruang penyimpanan arsip.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membuat judul penelitian “Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada *Daycare dan Pre School* Ananda Mandiri Slawi.”

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

a. Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Observasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan informasi pendaftaran siswa baru pada *Daycare dan Pre School* Ananda Mandiri Slawi.

2. Metode *Interview*

Metode wawancara adalah salah satu strategi untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab (lisan). Dalam konteks penelitian ini, wawancara dilakukan dengan:

a) Peneliti untuk wawancara terhadap kepanitia.

b) Panitia untuk memperoleh data mengenai proses penerimaan peserta didik baru yang sedang berjalan.

3. *Library Research*

Library Research adalah Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur. melibatkan penelitian masalah dan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti karya ilmiah, artikel, buku, dokumen cetak, serta file yang diperoleh dari internet.

b. Metode Analisis

Metode Analisis sistem dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu:

1. Survei terhadap sistem yang sedang berjalan

2. Survei terhadap sistem yang sedang berjalan

Proses ini dimulai dengan wali murid dan siswa baru yang datang langsung ke sekolah untuk mendaftarkan diri. Panitia memberikan formulir pendaftaran kepada wali murid, yang kemudian mengisi formulir tersebut beserta persyaratan lainnya. Selanjutnya, bagian administrasi panitia mengurus pembayaran pendaftaran. Setelah melakukan pembayaran, wali murid menerima kwitansi sebagai bukti. Mereka kemudian pulang dan menunggu hasil pengumuman pendaftaran. Setelah panitia mengumumkan hasilnya, wali murid diberitahu diterima. Jika sudah diterima, siswa mulai aktif bersekolah sesuai dengan arahan dan informasi dari panitia. Kemudian panitia memproses data siswa baru dan membuat Nomor Induk Siswa Nasional (NISN).

3. Analisis terhadap temuan survey

Saat ini, proses pengolahan data masih dilakukan secara konvensional dengan mencatat data ke dalam buku besar. Akibatnya, proses ini sering mengalami masalah karena formulir pendaftaran dan berkas persyaratan pendaftaran sering tercecer, ditambah lagi dengan keterbatasan ruang penyimpanan untuk berkas-berkas tersebut.

4. Identifikasi kebutuhan informasi

Berdasarkan temuan yang ada, dibutuhkan suatu sistem informasi untuk menyimpan data penerimaan peserta didik baru agar mempermudah pelaksanaan proses pendaftaran.

5. Identifikasi persyaratan sistem

Mengumpulkan data formulir, persyaratan berkas pendaftaran, serta pembayaran pendaftaran.

c. Metode Perancangan

Pada tahap ini mulai melakukan pemodelan berdasarkan hasil analisis. Dalam tugas akhir, metode perancangan yang digunakan adalah metode Unified Modeling Language (UML) untuk menjabarkan rancangan prosedur sistem yang berjalan melalui beberapa tahapan, yaitu:

4. Pembuatan *Use Case Diagram*

4. Pembuatan *Sequence Diagram*

4. Pembuatan *Activity Diagram*

4. Pembuatan *Class Diagram*

2.2 HTML (Hypertext Markup Language)

Semua halaman web menggunakan HTML yang berbeda-beda. HTML memungkinkan pengembang website menyatukan teks, gambar, dan multimedia dengan elemen lain saat ditampilkan di browser[1].

HTML adalah bahasa markup untuk format teks di web. Dokumen HTML harus mencakup empat elemen utama yaitu ``, ``, ``, dan `<body>`. Setiap elemen menggunakan tag yang diapit oleh kurung sudut dengan tag akhir dimulai dengan garis miring (/)[2].</p></div><div data-bbox="137 965 384 981" data-label="Page-Footer"><p>Yuliah Amanda, 2026, JMS, Page 1214</p></div>

2.3 XAMPP

XAMPP adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan server web lokal untuk pengembangan proyek secara lokal[3]. XAMPP adalah sebuah paket open-source yang menyediakan PHP dan dikembangkan oleh komunitas open-source[4].

2.4 Sublime Text

Text editor untuk membuat atau mengedit aplikasi dilengkapi plugin yang memudahkan programmer[5]. Sublime Text adalah sebuah perangkat lunak aplikasi yang termasuk dalam kategori editor teks. Aplikasi ini dirancang untuk mengedit teks dan sering digunakan oleh para programmer untuk menulis kode pemrograman[6].

2.5 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa pemrograman server-side untuk mengembangkan berbagai jenis situs web dan aplikasi web[7]. PHP adalah bahasa pemrograman open-source, yang berarti pengguna dapat mengembangkan dan menyesuaikan kode fungsinya sesuai kebutuhan[8].

2.6 MYSQL

Memungkinkan pengguna untuk melakukan operasi seperti menambah, menghapus, atau mengubah data dalam basis data[6]. Mysql adalah database open-source yang populer, sering digunakan dengan PHP dan Java[8].

2.7 Basis Data

Kumpulan data terorganisir yang saling terkait dan dapat digunakan oleh pengguna akhir[9]. Basis data merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai landasan dalam penyajian informasi kepada pengguna[10].

2.8 Codeigniter

Codeigniter adalah framework PHP open-source yang mengadopsi metode MVC (Model, View, Controller) untuk mempermudah pengembangan aplikasi web, sehingga pengembang tidak perlu membangunnya dari awal[11].

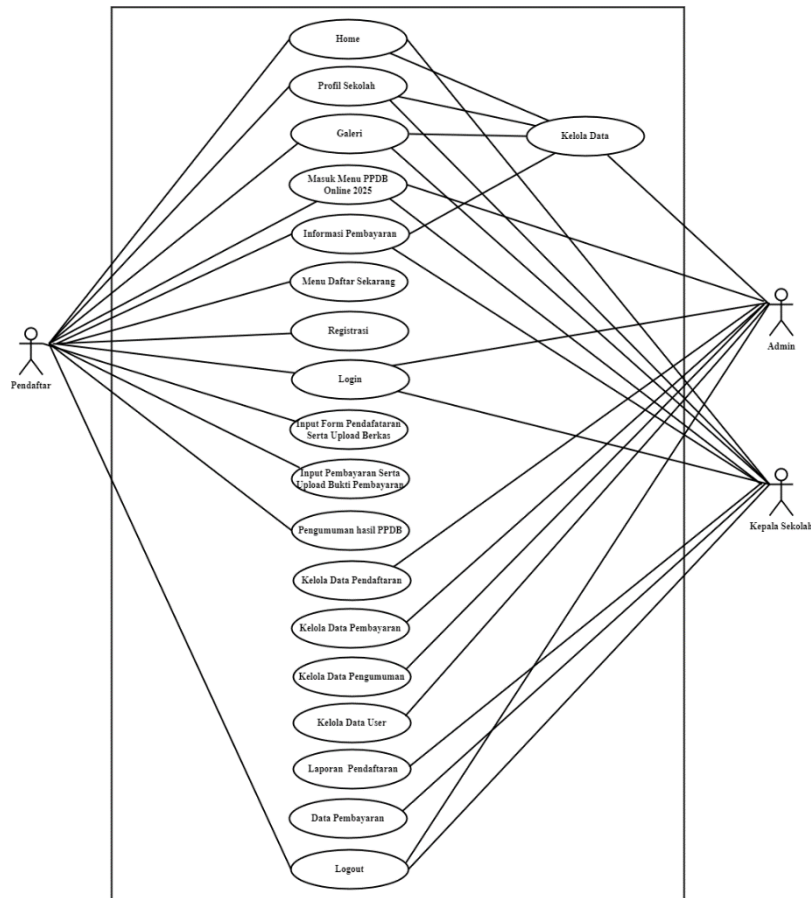
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Pengembangan sistem baru yang menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada sistem lama[12]. Perancangan sistem adalah penentuan proses, data, dan spesifikasi peralatan yang dibutuhkan untuk sistem baru berbasis komputer[13]. Dari pendapat para ahli tersebut, penelitian memberikan kesimpulan bahwa perancangan informasi adalah pengembangan sistem baru yang mengatasi masalah pada sistem lama dengan menentukan proses, data, dan spesifikasi peralatan yang diperlukan. Dalam perancangan model sistem menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) adalah Metode visual yang digunakan untuk merancang sistem berbasis objek secara efektif[14]. Jenis-jenis *Unified Modeling Language* (UML) sebagai berikut:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Diagram ini juga memperlihatkan berbagai fungsi yang terdapat dalam sistem[15]. Terdapat tiga aktor yang terlibat dalam sistem yaitu pendaftar, admin dan kepala sekolah.



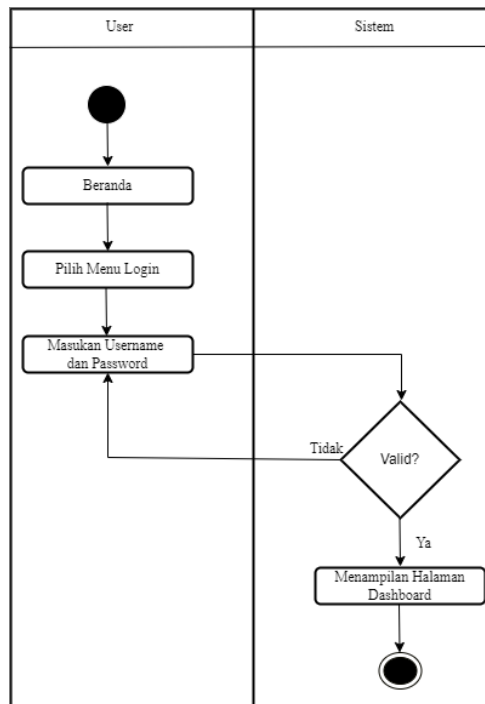
Gambar 1. Use Case Diagram

Keterangan 1:

Pertama pendaftar membuka beranda terlebih dahulu. Kemudian melihat pendaftar melihat profil sekolah, galeri, masuk menu PPDB online 2025, informasi pembayaran. Pendaftar memilih menu daftar sekarang kemudian membuat akun pendaftaran yaitu registrasi setelah itu akan diarahkan ke halaman login untuk memasukkan username dan password. Setelah berhasil masuk, pendaftar pilih menu pendaftar lalu menginput form biodata serta melampirkan berkas persyaratan pendaftar. Setelah selesai mengisi pendaftar memilih menu pembayaran mengisi data serta melampirkan bukti pembayaran kemudian pilih menu logout. Sebelum login admin membuka beranda terlebih dahulu. Setelah berhasil login, admin dapat mengakses menu untuk melihat data profil sekolah, data galeri, serta data informasi pembayaran setelah itu, pendaftar melihat pengumuman hasil. Admin dapat menginput, mengedit, menghapus, melihat data pendaftar, data pembayaran, data manajemen user serta data pengumuman. Setelah selesai admin memilih menu logout. Kepala sekolah dapat melihat profil sekolah, galeri, informasi pembayaran Setelah berhasil login, kepala sekolah dapat melihat profil sekolah, galeri, serta informasi pembayaran. Setelah itu login masuk menu pendaftaran ada menu data pembayaran lalu mencetak serta laporan data pendaftaran.

b. *Activity Diagram*

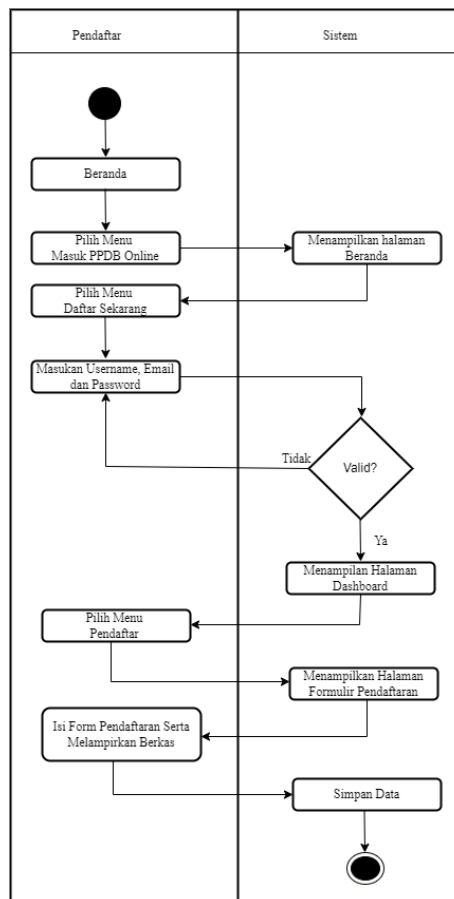
Activity diagram menjelaskan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem perangkat lunak[15]. *Activity Diagram* adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan logika prosedural dalam aktivitas bisnis serta alur kerja yang terjadi dalam berbagai situasi atau peristiwa[16].



Gambar 2. Activity Diagram Login

Keterangan 2:

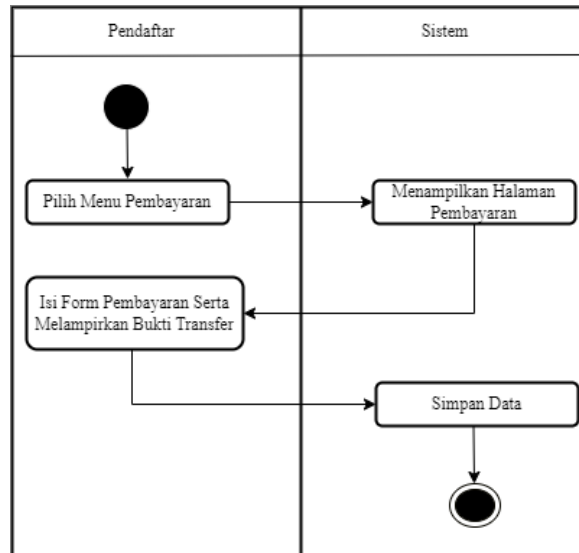
User mengakses beranda. Pilih menu login kemudian akan diminta untuk memasukkan username dan password. Setelah itu, sistem akan memproses data jika benar maka akan diarahkan ke halaman dashboard jika data tersebut masih salah maka akan di ulang kembali dengan mengisi username dan password.



Gambar 3. Activity Diagram Pendaftaran

Keterangan 3:

Pendaftar masuk ke beranda kemudian pilih menu masuk ppdb online. Sistem tersebut akan menampilkan halaman beranda ke dua. Di halaman beranda tersebut memiliki menu daftar sekarang. Lalu pendaftar membuat akun terlebih dahulu setelah itu, mengisi username, email, dan password. Sistem akan memproses data jika benar maka akan diarahkan ke halaman dashboard jika data tersebut masih salah maka akan di ulang kembali dengan mengisi username, email dan password. Pendaftar memilih menu pendaftar lalu sistem menampilkan halaman formulir pendaftaran kemudian, pendaftar mengisi formulir pendaftaran serta melampirkan berkas lalu sistem akan menyimpan datanya.



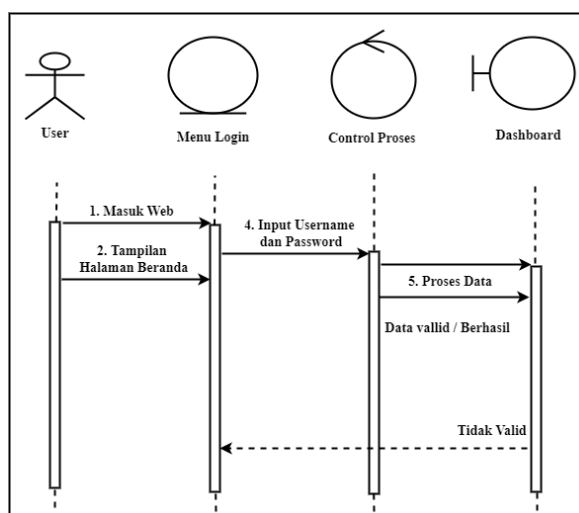
Gambar 4. Activity Diagram Pembayaran

Keterangan 4:

Pendaftar memilih menu pembayaran setelah itu, sistem tersebut menampilkan halaman pembayaran. Pendaftar mengisi form serta melampirkan bukti transfer kemudian sistem tersebut menyimpan data

c. *Sequence Diagram*

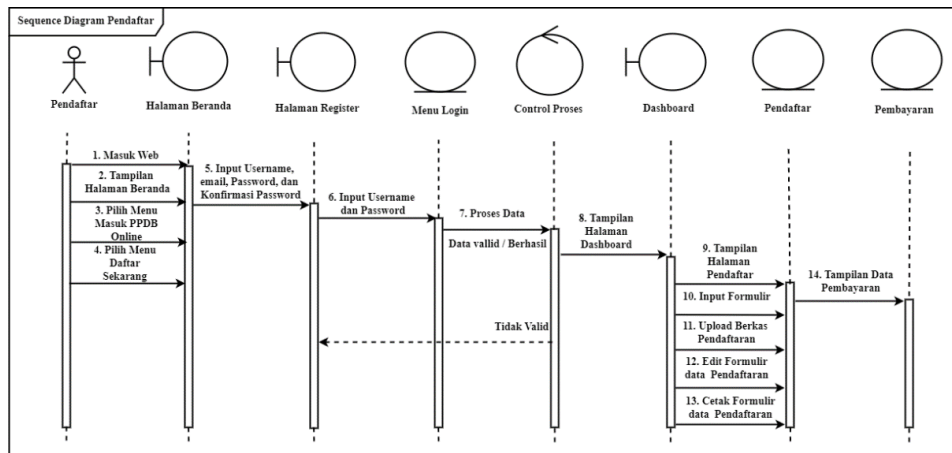
Sequence diagram adalah menggambarkan dan memodelkan use case, serta berfungsi untuk memodelkan logika dari sebuah metode operasi, fungsi dan prosedur[15].



Gambar 5. Sequence Diagram Login

Keterangan 5:

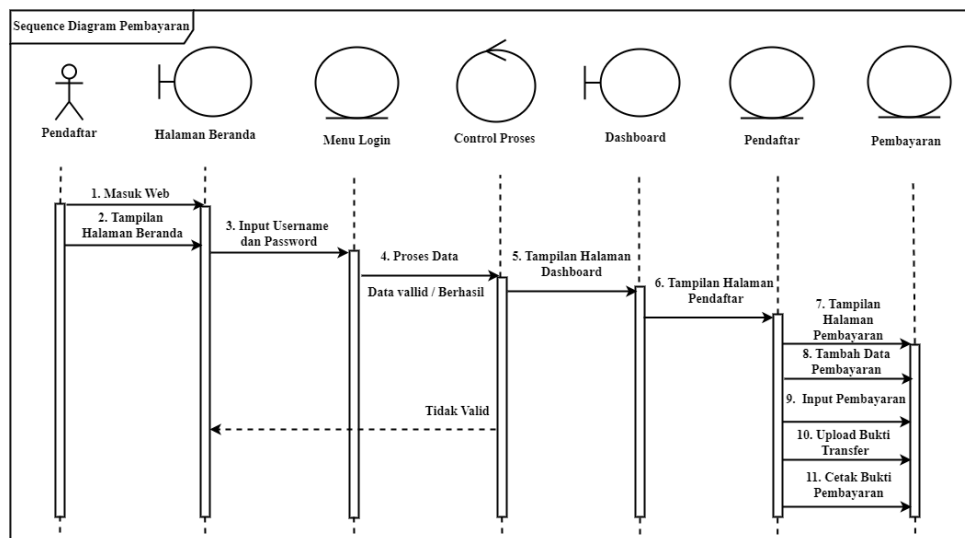
Saat user mengakses website maka akan diarahkan ke menu login untuk memasukkan username dan password. Jika proses data yang dimasukkan sesuai pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard. Namun, jika data tidak cocok, pengguna akan diminta untuk memperbaiki username dan password sebelum diarahkan kembali ke dashboard.



Gambar 6. Sequence Diagram Pendaftaran

Keterangan 6:

Pendaftar masuk ke website melihat beranda lalu pilih menu masuk PPDB online kemudian pilih menu daftar sekarang kemudian melakukan pendaftar membuat akun terlebih dahulu setelah itu, mengisi username, email, dan password. Kemudian pilih login input username dan password. Sistem akan memproses data jika benar maka akan diarahkan ke halaman dashboard jika data tersebut masih salah maka akan di ulang kembali dengan mengisi username dan password. Terdapat menu pendaftar dapat melihat halaman pendaftaran, menginput formulir, edit data formulir pendaftaran, serta upload berkas pendaftar. Terdapat menu pembayaran dapat melihat halaman pembayaran.



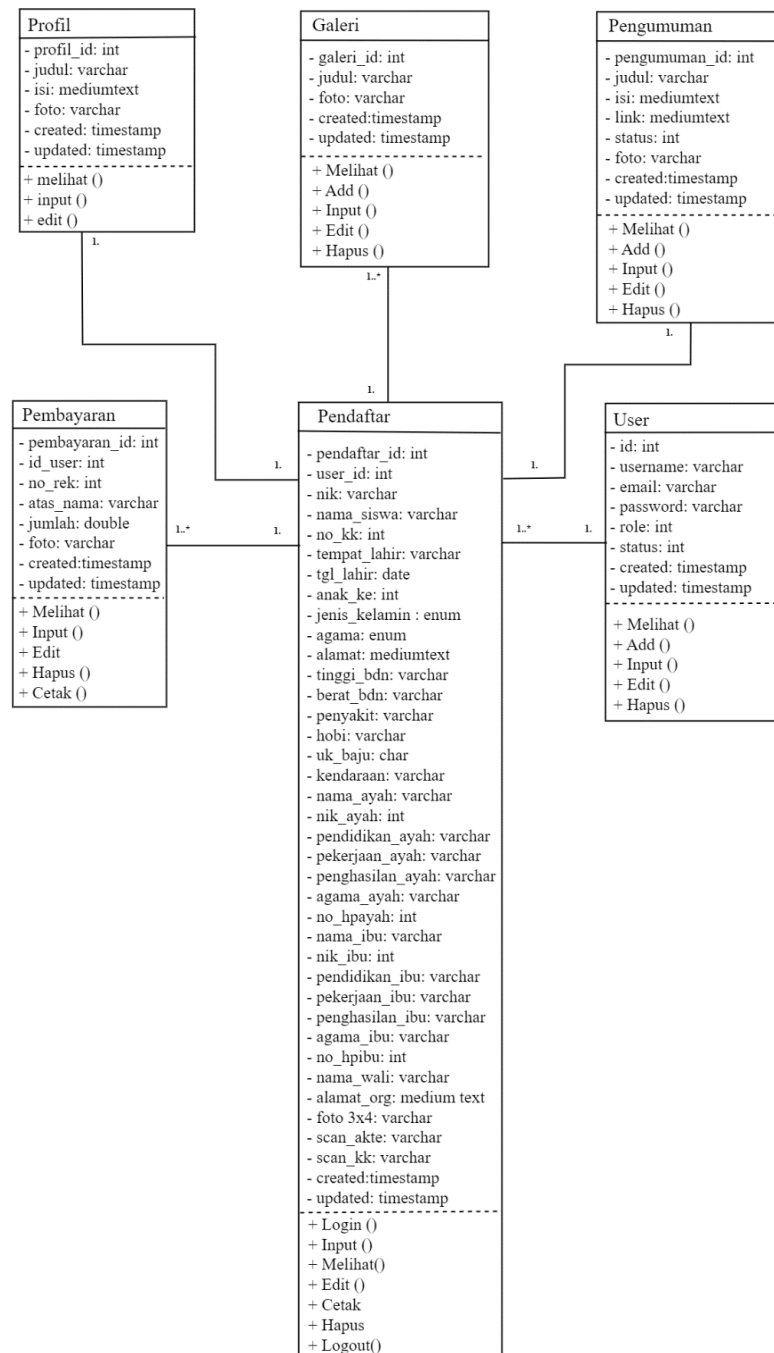
Gambar 7. Sequence Diagram Pembayaran

Keterangan 7:

Pendaftar masuk ke website melihat beranda. Setelah berhasil login masuk ke tampilan halaman dashboard. Terdapat menu pendaftar dapat melihat tampilan halaman pendaftaran. Terdapat menu pembayaran pendaftar dapat melihat tampilan halaman pembayaran yang kemudian tambah data, input pembayaran serta upload bukti transfer, lalu cetak data pembayaran

d. Class Diagram

Class diagram adalah elemen utama dalam sistem berorientasi objek yang menggambarkan kelas beserta atribut dan operasinya[15]. Class Diagram digunakan untuk memvisualisasikan struktur dan relasi antar komponen yang diperlukan dalam menjalankan sebuah tugas. Dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek, diagram ini membantu menggambarkan desain atau kerangka sistem yang bersifat kompleks[17].



Gambar 8. Class Diagram PPDB

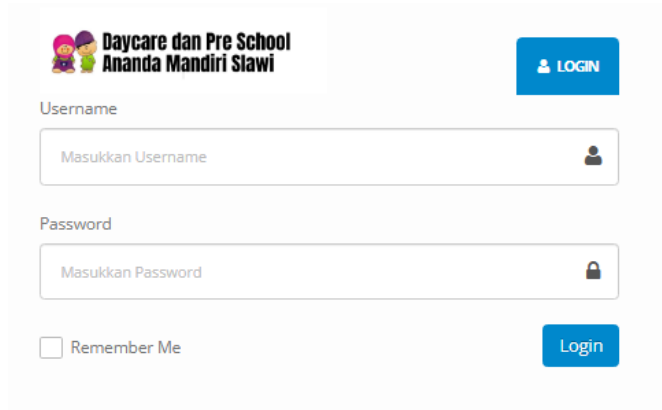
Keterangan 8:

Terdapat class profil yang mempunyai atribut profil_id, judul, isi, foto, created, updated. Kemudian fungsinya dapat melihat, menginput, serta mengedit. Terdapat class galeri yang mempunyai atribut galeri_id, judul, foto, created, updated. Kemudian fungsinya dapat melihat, menambahkan, input, edit, dan hapus. Terdapat class pengumuman yang mempunyai atribut pengumuman_id, judul, isi, link, status, foto, created, updated. Kemudian fungsinya dapat melihat, menambahkan, input, edit, dan hapus. Terdapat class pembayaran yang mempunyai atribut pembayaran_id, id-user, no_rekening, atas_nama, jumlah, foto, created, updated. Kemudian fungsinya dapat melihat, input, edit, hapus, dan cetak. Terdapat class pendaftar yang mempunyai atribut pendaftar_id, user_id, nik, nama_siswa, no_kk, tempat_lahir, tgl_lahir, anak_ke, jenis_kelamin, agama, alamat, tinggi_bdn, berat_bdn, penyakit, hobi, uk_baju, kendaraan, nama_ayah, nik_ayah, pendidikan_ayah, pekerjaan_ayah, penghasilan_ayah, agama_ayah, no_hpayah, nama_ibu, nik_ibu, pendidikan_ibu, pekerjaan_ibu, penghasilan_ibu, agama_ibu, no_hpibu, nama_wali, alamat_org, foto_3x4, scan_akte, scan_kk, created, updated. Kemudian fungsinya dapat login, menginput, melihat, edit, cetak, hapus, serta logout. Terdapat class user yang mempunyai atribut id, username, email, password, role,

status, created, updated. Kemudian fungsinya dapat melihat, menambahkan, menginput, mengedit serta menghapus.

3.2 Implementasi

1. Tampilan login

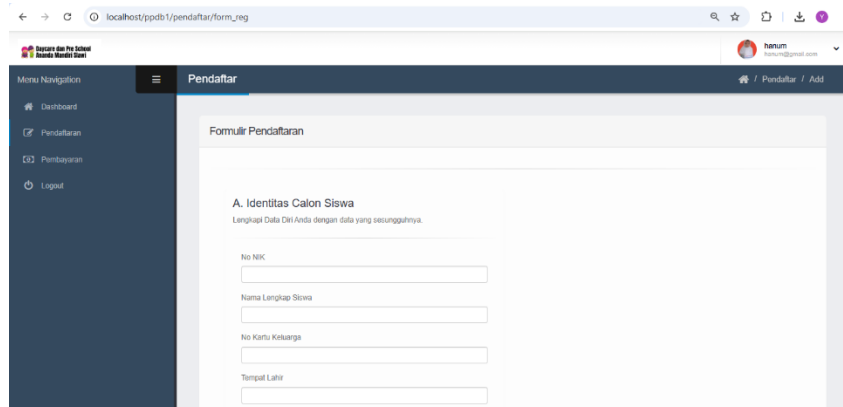


Gambar 9. Tampilan Login

Deskripsi Operasional:

Isikan username dan password yang telah mengakses akun Setelah itu, langsung klik login

2. Tampilan Layar Pendaftar

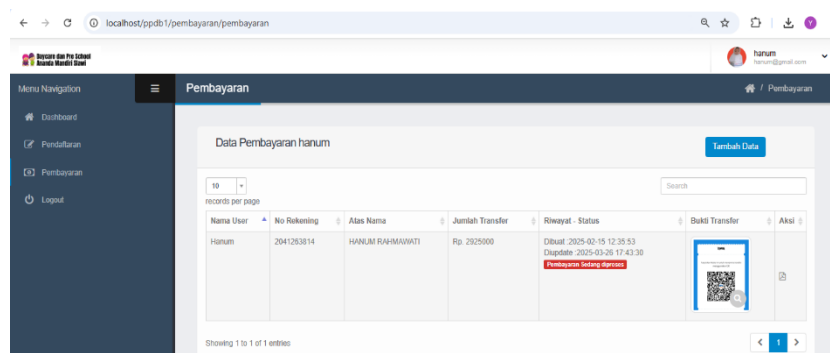



Gambar 10. Tampilan Layar Dashboard Pendaftar

Deskripsi Operasional:

Memilih menu pendaftar kemudian mengisi formulir serta melampirkan foto 3x4, scan kk, serta scan akte Setelah itu, klik simpan

3. Tampilan Layar Pembayaran



Nama User	No Rekening	Atas Nama	Jumlah Transfer	Riwayat - Status	Bukti Transfer	Aksi
Hanum	2041283814	HANJUM RAHMAWATI	Rp. 2925000	Dibuat: 2025-02-15 12:35:53 Diupdate: 2025-03-26 17:43:30 Pembayaran Setor Mandiri		

Gambar 11. Tampilan Layar Pembayaran

Deskripsi operasional:

Pendaftar memilih menu pembayaran kemudian mengisi data pembayaran serta melampirkan bukti pembayaran Setelah itu, klik simpan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari latar belakang ini adalah bahwa proses pengolahan data penerimaan peserta didik baru di Daycare dan Pre School Ananda Mandiri Slawi masih belum efektif karena dilakukan secara konvensional. Hal ini menimbulkan berbagai kendala, seperti risiko hilangnya dokumen, keterbatasan ruang penyimpanan, serta lambatnya proses pelaporan kepada kepala sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem berbasis teknologi informasi untuk mempermudah pengelolaan data pendaftaran, meningkatkan efisiensi administrasi, dan mendukung proses pengambilan keputusan yang lebih baik.

REFERENCES

- [1] M. Muthohir, *Mudah Membuat Web Bagi Pemula*, vol. 01. Semarang: Semarang. Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi, 2021.
- [2] M. Orisa, F. Faisol, and M. Ibrahim Ashari, "Perancangan Website Company Profile Menggunakan Design Science Research Methodology (DsrM)," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2576.
- [3] A. B. Santoso, *Pemrograman Web PHP Dasar Database Mysql Dengan Bootstrap*, vol. 5, no. 3. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media Utama), 2022.
- [4] R. Edi, "E-Commerce Aksesories Komputer Pada Toko Utc Komputer Di Medan," *Jikstra*, vol. 02, no. 02, 2020, doi: <https://doi.org/10.35447/jikstra.v2i2.249>.
- [5] Tumini and M. Fitria, "Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Inform. SIMANTIK*, vol. 6, no. 1, pp. 79–83, 2021, doi: 10.1145/358315.358387.
- [6] S. Sonny and S. N. Rizki, "pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web Pada PT BPR Dana Makmur Batam," *J. Comasie*, vol. 4, no. 2, p. 3, 2021, doi: prefix 10.30645 by crossref.
- [7] Ek. Siswanto, *Php Uncover (Kupas Tuntas Pemograman PHP)*, vol. 7, no. 1. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi, 2021. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/207>
- [8] I. Zulfa, *PEMROGRAMAN WEB Hyper Text Markup Language, Cascading Style Sheet, dan Hypertext Preprocessor (PHP)*. Surabaya: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2024. [Online]. Available: <https://repository.penerbiteureka.com/publications/568736/pemrograman-web-hyper-text-markup-language-cascading-style-sheet-dan-hypertext-p%0Ahttps://repository.penerbiteureka.com/media/publications/568736-pemrograman-web-hyper-text-markup-langua-7610ef60>.
- [9] M. Danny, "Perancangan Sistem Informasi Warehouse Berbasis Visual Basic 6.0," *Sigma J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 12, no. 1, pp. 37–43, 2021, doi: 10.1145/3565010.3569064.
- [10] Annisa Rahmawita, Tania Azura Fahani, R. Rohima, Alwi Alviansha, and N. Nurbaiti, "Implementasi Sistem Basis Data pada Sektor Pendidikan di Indonesia," *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 2, no. 4, pp. 684–689, 2023, doi: 10.55123/insologi.v2i4.2287.
- [11] R. Nugraha, "IMPLEMENTASI WEBSITE INFORMASI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN ADMIN LTE DI SMK AL-IKHLAS SUSURU Panawang ciamis," *J. Teknol. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.51530/jutekin.v12i1.848>.
- [12] N. Azis, *Analisis Perancangan Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022. [Online]. Available: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>
- [13] M. Ahmadar and Perwito, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN METODE MySQL," *JINTEKS (Jurnal Inform. Teknol. dan Sains)*, vol. 3, no. 4, pp. 441–446, 2021, doi: Prefix 10.51401.
- [14] Ihramsyah, V. Yasin, and Johan, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box," *J. Widya*, vol. 4, no. 1, pp. 117–139, 2023, doi:

<https://doi.org/10.54593/awl.v4i1.170>.

- [15] K. Nistrina and L. Sahidah, "Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil," *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 17–23, 2022, doi: doi.org/10.1049/ip-cdt.
- [16] R. Hafsari, E. Aribi, and N. Maulana, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 109–116, 2023, doi: [10.30656/prosisko.v10i2.7001](https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i2.7001).
- [17] Ahmad Fauzi, U. Hayati, and F. M. Basysyar, "Perancangan Aplikasi Point of Sales Menggunakan Android Native Di Ud. Murti Aji Cirebon," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 544–551, 2022, doi: [10.36040/jati.v6i2.5250](https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5250).