



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 12958-12969

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Calon Murid pada POLMIKA Berbasis Website

Sandria Selanisah Johar¹, Soleman²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Borobudur, Indonesia

soleman@borobudur.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam lembaga pendidikan menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi proses administrasi. Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA sebagai salah satu lembaga pendidikan nonformal masih menerapkan sistem pendaftaran dan pembayaran secara konvensional, yaitu dengan mengharuskan calon murid datang langsung ke lokasi. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kurang efisiennya waktu dan biaya, keterbatasan jangkauan layanan, serta potensi terjadinya kesalahan dalam pencatatan data administrasi dan transaksi keuangan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran dan pembayaran berbasis web yang mampu memberikan kemudahan bagi calon murid dalam mengakses informasi, melakukan pendaftaran, serta melakukan pembayaran secara online. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode Waterfall, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis web dengan dua level pengguna, yaitu admin dan calon murid, yang dapat mengelola data pendaftaran dan pembayaran secara otomatis. Dampak dari penerapan sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan, mengurangi kesalahan administrasi, meningkatkan transparansi data, serta memperluas jangkauan promosi dan daya saing Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA.

Kata kunci : Sistem Informasi, Pendaftaran Online, Pembayaran Online, Website, Lembaga Bimbingan Belajar, Metode Waterfall

1. Latar Belakang

Berikut ini Bimbingan Belajar (POLMIKA) adalah pembelajaran yang sedang memaksimalkan pembelajaran digitalisasi yaitu Teknologi berbasis online memungkinkan berbagai transaksi dan penyebaran informasi dilakukan secara terintegrasi dan real-time melalui sistem yang dapat diakses dari berbagai perangkat, seperti komputer dan smartphone. Salah satu implementasi teknologi yang paling berdampak adalah kemudahan akses terhadap informasi dan layanan pendidikan, yang sebelumnya terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam konteks lembaga bimbingan belajar, penerapan teknologi informasi mulai dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi operasional, seperti pendaftaran online, pembayaran digital, dan promosi layanan. Namun, sebagian besar lembaga di tingkat lokal, termasuk POLMIKA, masih menggunakan metode konvensional yaitu calon murid harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pendaftaran dan pembayaran. Hal ini dinilai kurang efisien di era digital saat ini, di mana calon murid menginginkan layanan yang praktis, cepat, dan dapat diakses secara daring.

Penelitian telah dilakukan terkait sistem informasi pendaftaran dan pembayaran berbasis web. Merancang sistem informasi pendaftaran siswa berbasis web menggunakan metode waterfall, hasil penelitian menunjukkan peningkatan efisiensi dalam pengelolaan data calon siswa, namun belum mengintegrasikan sistem pembayaran online [1]. Pengembangan sistem dengan metode Waterfall dipilih sebagai pendekatan karena menyediakan tahapan-tahapan pengembangan yang terstruktur dan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi hasilnya sistem informasi berbasis web ini dapat memproses penerimaan siswa baru menjadi lebih mudah, cepat, dan efektif, serta mampu meningkatkan kualitas pelayanan kepada seluruh pihak yang terlibat[2]. Merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran online untuk calon siswa menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML) dalam perancangan dan metode SDLC model Waterfall dalam pengembangan perangkat lunak. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data, dengan diterapkannya sistem ini, proses pendaftaran menjadi lebih efisien, modern, dan dapat diakses kapan saja tanpa harus datang langsung ke lokasi. Hal ini memberikan kemudahan bagi calon siswa dalam melakukan

pendaftaran serta membantu pihak lembaga dalam pengelolaan data pendaftaran secara terstruktur dan terintegrasi[3]. Sistem informasi pembayaran yang dirancang terbukti mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam pengolahan data pembayaran siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi, yang memberikan gambaran menyeluruh terhadap kebutuhan sistem. Manfaatnya akses terhadap data menjadi lebih mudah, proses administrasi lebih efisien, dan pelayanan kepada siswa menjadi lebih baik[4]. Merancang dan mengembangkan sistem informasi akademik berbasis Android untuk BIMBEL Praja Edukasi dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data akademik. Sistem yang dikembangkan mencakup pengelolaan nilai, absensi, dan jadwal belajar, yang sebelumnya dilakukan secara manual dan sering menimbulkan kendala operasional [5]. Merancang sistem informasi penerimaan peserta didik baru guna mengatasi kendala seperti berkas yang tercecer dan keterbatasan ruang penyimpanan tersebut, metodologi yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan studi pustaka, perancangan sistem dilakukan dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) melalui tahapan pembuatan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Sistem dirancang untuk melibatkan calon peserta, wali murid, panitia pendaftaran, dan kepala sekolah.

Hasil perancangan menghasilkan sistem yang mampu mengelola input berupa form biodata pendaftaran serta menghasilkan output berupa data pembayaran, yang mendukung efisiensi dan akurasi dalam proses administrasi penerimaan peserta didik baru[6]. Menggunakan pendekatan terstruktur, metode waterfall, serta dukungan UML, PHP, MySQL, dan AppServ, sistem ini dikembangkan untuk mempermudah pencatatan, pencarian, dan pengolahan data. Hasilnya aplikasi ini mampu meningkatkan efektivitas kerja karyawan dan mempercepat proses monitoring data di yayasan [8]. Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web dengan metode waterfall. Sistem ini mempermudah proses pendaftaran secara online, mulai dari pengisian formulir hingga pemantauan status pendaftaran secara real-time, sistem mampu meningkatkan efisiensi, transparansi, dan mengurangi beban administratif sekolah, sekaligus memberikan kemudahan bagi calon siswa dan orang tua dalam proses PPDB [7], [8]. Aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis website yang dirancang menggunakan metode Waterfall dan UML hasilnya mempermudah proses pendaftaran, penyebaran informasi, serta pengelolaan dan pelaporan data, sehingga mengatasi kendala dari sistem manual sebelumnya dan meningkatkan efisiensi administrasi sekolah di era digital[9]. Aplikasi pembayaran biaya sekolah berbasis web guna mengatasi keterbatasan sistem konvensional. Aplikasi ini dirancang menggunakan PHP dan MySQL untuk memudahkan proses pembayaran oleh siswa/orang tua serta pengolahan data oleh pihak sekolah. Hasilnya menunjukkan aplikasi mampu meningkatkan efisiensi waktu, tenaga, dan akurasi informasi pembayaran [10], [11].

Sistem informasi pendaftaran berbasis website dikembangkan untuk menggantikan proses manual yang rawan kesalahan. Dengan metode Waterfall, desain UML, dan pengujian Black Box, sistem ini mempermudah pendaftaran siswa dan meningkatkan akurasi data. Hasil pengujian menunjukkan sistem berjalan sesuai harapan dan efektif dalam mengurangi kendala sebelumnya[12]. Pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pendaftaran sekolah, dapat mengatasi kendala sistem manual seperti keterbatasan waktu, media, dan penyimpanan data. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pendaftaran berbasis web menggunakan metode Waterfall, dengan HTML, CSS, PHP, dan MySQL. Sistem ini mempermudah proses pendaftaran dan penyebaran informasi secara online [13], [14]. Pembuatan sistem informasi berbasis web di bimbingan belajar Kumon Sunter Jakarta Utara bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kegiatan belajar mengajar. Sistem ini mencakup antarmuka seperti halaman utama, login, mata pelajaran, jadwal, dan nilai, sebagai upaya mengoptimalkan kinerja pelayanan terhadap siswa [15], [16].

Beberapa peneliti telah berfokus pada pengembangan sistem pendaftaran atau sistem pembayaran secara terpisah, dan sebagian besar belum mengintegrasikan keduanya dalam satu platform yang ditujukan untuk lembaga pendidikan informal tingkat lokal. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya belum menyentuh aspek keterlibatan dua jenis pengguna dengan hak akses berbeda (admin dan calon murid) secara optimal dalam satu sistem terpadu berbasis web. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran dan pembayaran berbasis web yang terintegrasi di Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA. Sistem ini tidak hanya menyatukan proses administrasi pendaftaran dan pembayaran, tetapi juga memberikan fitur yang dapat diakses oleh dua jenis pengguna dengan hak akses berbeda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi yang dapat memfasilitasi proses pendaftaran dan pembayaran secara online pada Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA, meningkatkan efisiensi layanan administrasi pendidikan dengan meniadakan kebutuhan tatap muka langsung dalam proses registrasi dan memberikan kemudahan akses informasi bagi calon murid, serta memperkuat promosi layanan POLMIKA melalui media digital berbasis web.

2. Metodologi Penelitian

Metodologi adalah kumpulan metode, prosedur, konsep, aturan, dan postulat yang digunakan dalam suatu disiplin ilmu. Dalam pengembangan perangkat lunak, metodologi dikenal sebagai Software Development Life Cycle (SDLC), yaitu langkah-langkah yang ditempuh dalam mengembangkan sistem informasi[17].

2.1 Metodologi Waterfall

Model Air Terjun (Waterfall Model) merupakan pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan proses kerja secara linier dan berurutan. Model ini terdiri dari lima hingga tujuh fase, di mana setiap fase memiliki tugas dan tujuan yang berbeda, serta membentuk keseluruhan siklus hidup perangkat lunak hingga tahap pengiriman ke pengguna akhir[18]. Sebagai berikut:

1. Requirement Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan)
Tahap awal ini bertujuan untuk mengumpulkan seluruh kebutuhan dari klien atau pengguna. Kebutuhan yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan didokumentasikan secara rinci. Hasil dari tahap ini menjadi dasar utama untuk proses desain sistem.
2. System Design (Perancangan Sistem)
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan proses desain sistem secara menyeluruh, mulai dari arsitektur perangkat lunak, desain database, alur data, hingga antarmuka pengguna. Desain ini akan menjadi panduan dalam proses implementasi.
3. Implementation (Implementasi)
Pada tahap ini, hasil desain dikonversi menjadi kode program menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Pengembangan dilakukan per modul, sesuai dengan struktur yang telah dirancang sebelumnya.
4. Integration and Testing (Integrasi dan Pengujian)
Modul-modul yang telah dibuat diintegrasikan menjadi satu sistem lengkap, lalu dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat lunak berjalan sesuai kebutuhan dan bebas dari kesalahan. Jenis pengujian meliputi uji unit, uji integrasi, dan uji sistem.
5. Deployment (Penerapan / Implementasi Sistem)
Setelah lulus pengujian, perangkat lunak diterapkan ke lingkungan pengguna. Sistem mulai digunakan secara nyata oleh pengguna akhir.
6. Maintenance (Pemeliharaan)
Setelah sistem digunakan, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki bug, meningkatkan performa, dan menyesuaikan sistem terhadap perubahan kebutuhan di masa depan.

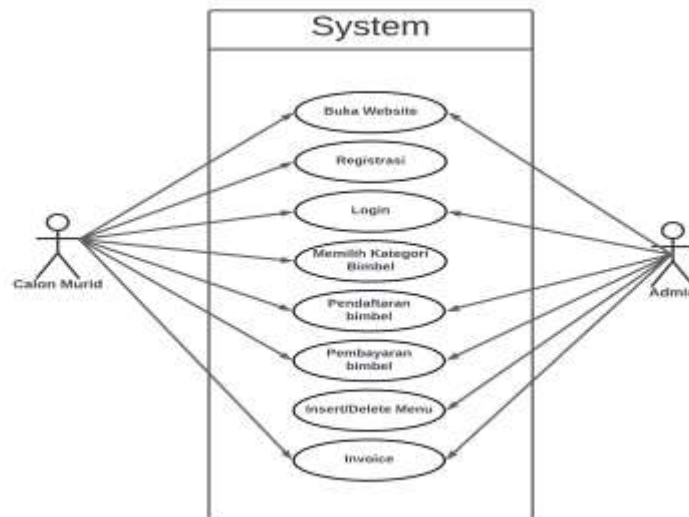
2.2 Metodologi Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dan objektif, digunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu yang pertama wawancara dilakukan melalui tatap muka langsung dengan narasumber untuk menggali informasi terkait topik penelitian. Kedua observasi dengan pengamatan langsung terhadap objek atau aktivitas guna memperoleh data faktual dari kondisi nyata. Yang ketiga melakukan dokumentasi membuat pengumpulan data dari arsip, catatan, dan dokumen lain yang relevan sebagai pelengkap data wawancara dan observasi.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Perancangan sistem

- Use Case Diagram
Use Case Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem yang dirancang. Diagram ini merepresentasikan fungsionalitas utama dari sistem dalam bentuk skema yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna (user) dalam memahami alur proses yang tersedia dalam sistem. Berikut gambar Use Case Diagram dapat dilihat pada Gambar 1. dibawah ini:



Gambar 1. Use Case Diagram Basis Data

3.2 Activity Diagram

- Activity Diagram Registrasi Akun Calon Murid

Activity Diagram ini menggambarkan alur proses registrasi akun oleh calon murid pada sistem pendaftaran online Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA. Diagram ini mencakup langkah-langkah mulai dari pengisian data oleh calon murid hingga verifikasi akun oleh sistem. Berikut ini adalah Activity Diagram untuk proses registrasi akun calon murid, yang dapat dilihat pada Gambar 2. di bawah ini:

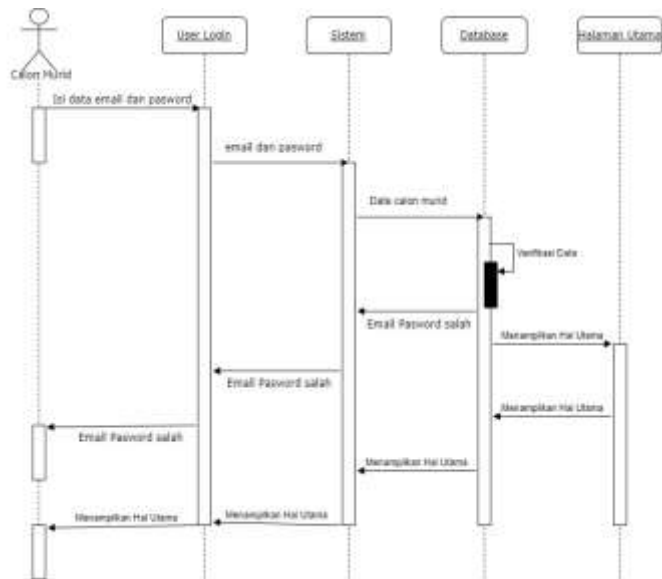


Gambar 2. Activity Diagram Registrasi Akun Calon Murid

3.3 Sequence Diagram

- Sequence Diagram Login Calon Murid

Sequence diagram login calon murid menggambarkan urutan interaksi antara aktor (calon murid) dan sistem ketika melakukan proses login. Diagram ini menjelaskan bagaimana calon murid memasukkan data login, bagaimana sistem memverifikasi data tersebut, dan bagaimana sistem memberikan respon berdasarkan hasil verifikasi dapat dilihat pada Gambar 3. dibawah ini:

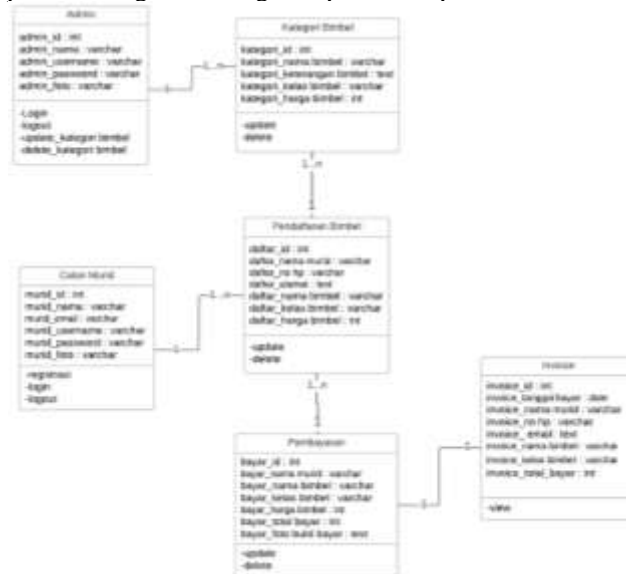


Gambar 3. Sequence Diagram Login Calon Murid

3.4 Perancangan Basis Data

- Class Diagram

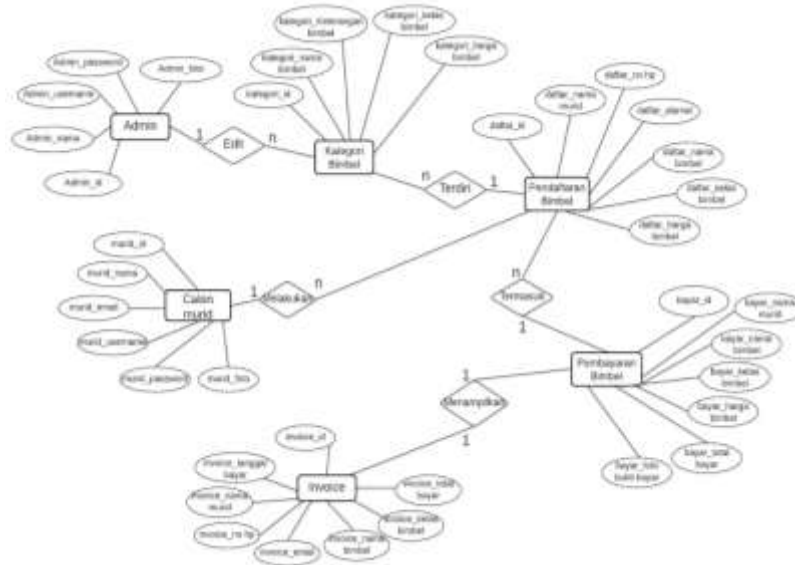
Class Diagram adalah representasi visual dari struktur sistem yang menunjukkan kelas-kelas yang digunakan dalam sistem, atribut yang dimiliki oleh masing-masing kelas, serta relasi antar kelas seperti asosiasi, generalisasi, dan agregasi. Diagram ini berfungsi untuk membantu pengembang memahami bagaimana struktur data dan logika aplikasi saling berhubungan dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Class Diagram

- Pemodelan Data

Pemodelan data adalah proses membuat model konseptual dari data yang akan digunakan dalam sistem, yang menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan antar entitas tersebut. Model ini berfungsi sebagai dasar untuk merancang basis data yang efektif dan efisien dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. ERD Pemodelan Data

3.5 Implementasi Sistem

1. Tampilan Antar Muka

Tampilan antar muka merupakan desain dari sistem yang telah dibuat. Tampilan antar muka dibuat untuk memudahkan pemakai. Tampilan yang dibuat meliputi Struktur menu/Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6. dibawah ini:



Gambar 6. Struktur Menu/Tampilan

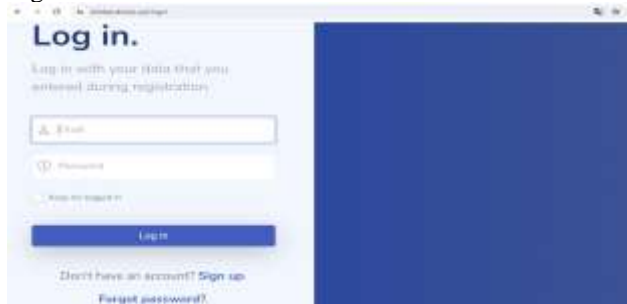
2. Tampilan Layar/User Interface

- Tampilan Halaman Utama



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

- Tampilan Halaman Login Admin dan Calon Murid



Gambar 8. Tampilan Halaman Login Admin dan Calon Murid

- Tampilan Halaman Dashboard Admin



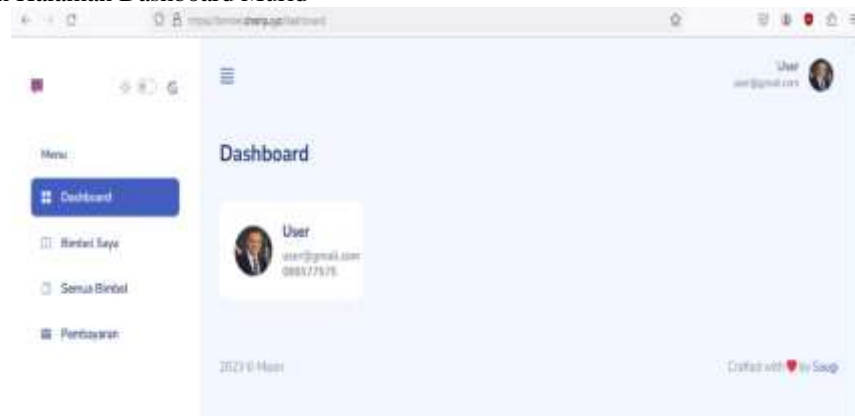
Gambar 9. Tampilan Halaman Dashboard Admin

- Tampilan Registrasi Akun Calon Murid



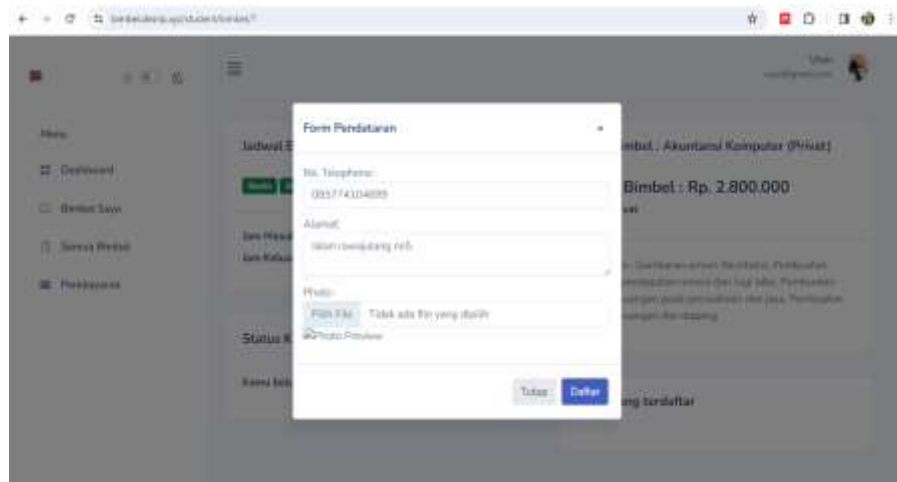
Gambar 10. Tampilan Registrasi Akun Calon Murid

- Tampilan Halaman Dashboard Murid



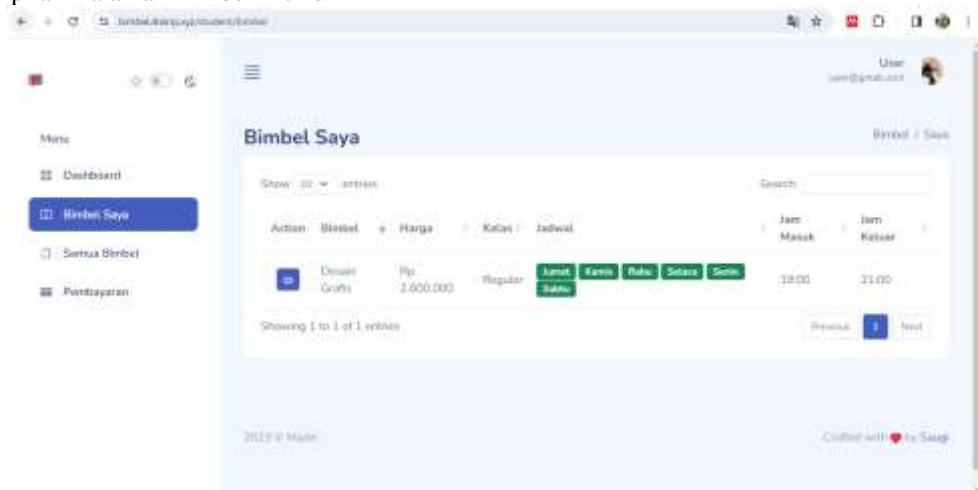
Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Murid

- Tampilan Form Pendaftaran Bimbel



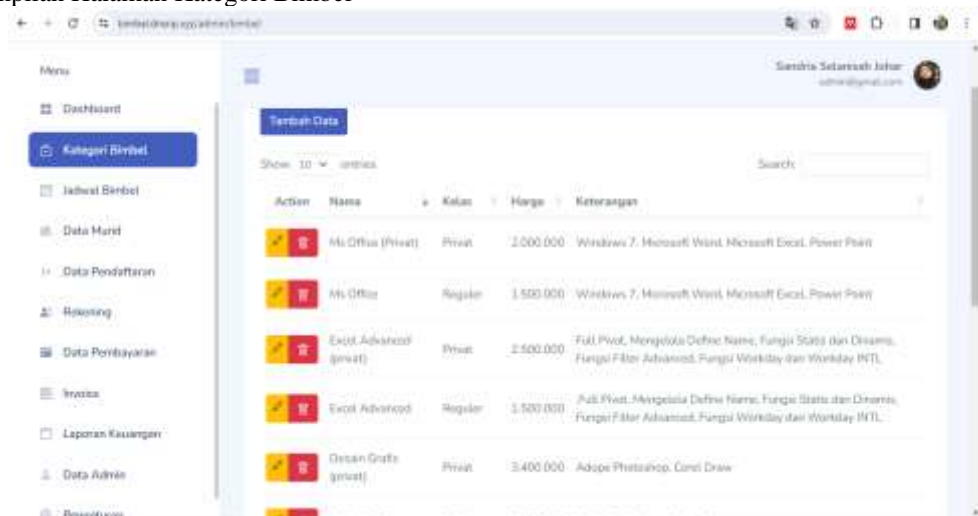
Gambar 12. Tampilan Form Pendaftaran Bimbel

- Tampilan Halaman Bimbel Murid



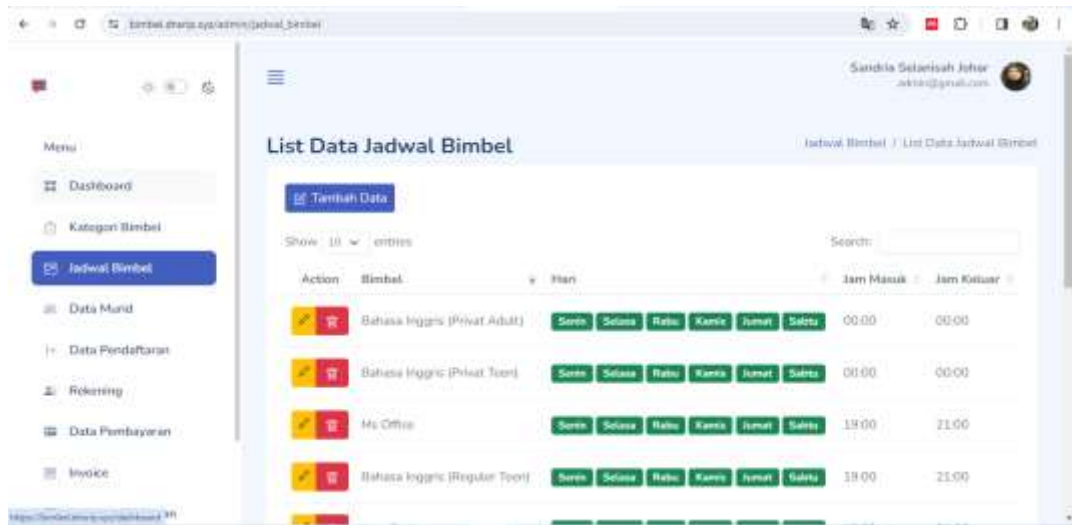
Gambar 13. Tampilan Halaman Bimbel Murid

- Tampilan Halaman Kategori Bimbel



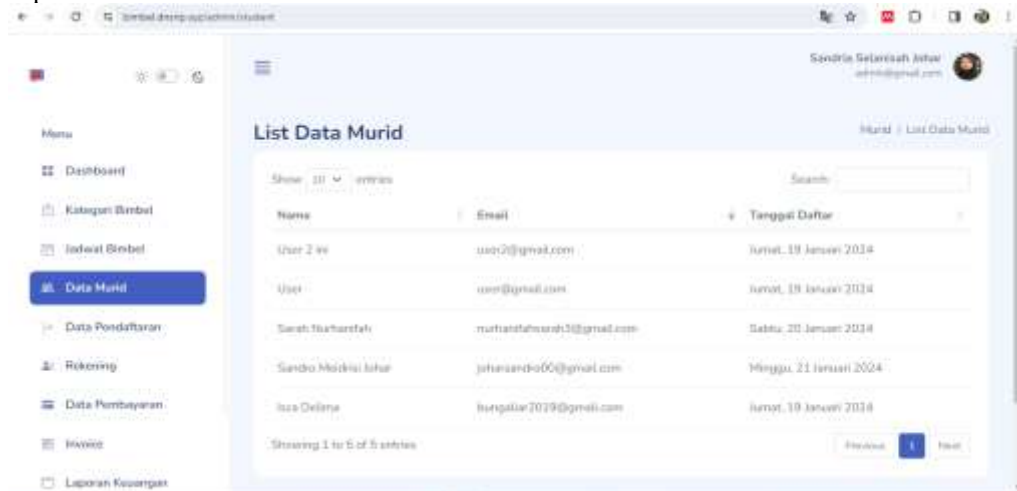
Gambar 14. Tampilan Halaman Kategori Bimbel

- Tampilan Halaman Jadwal Bimbel



Gambar 15. Tampilan Halaman Jadwal Bimbel

- Tampilan Halaman Data Murid



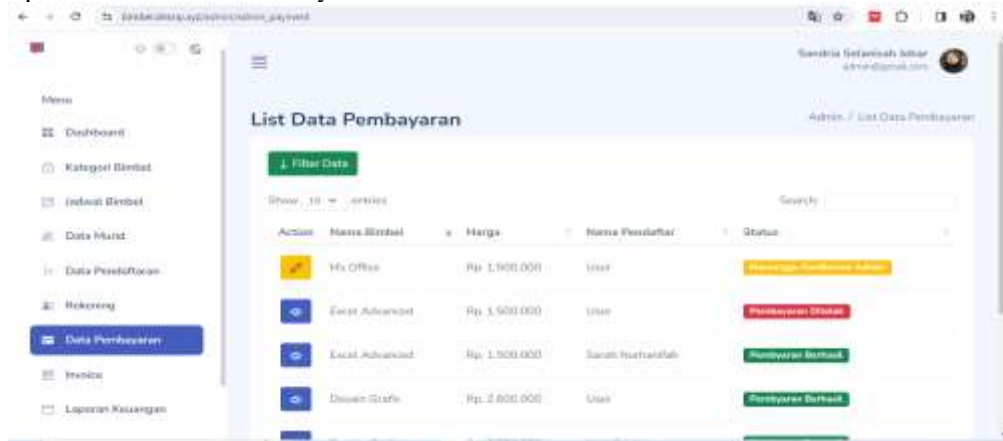
Gambar 16. Tampilan Halaman Data Murid

- Tampilan Halaman Data Pendaftar Bimbel



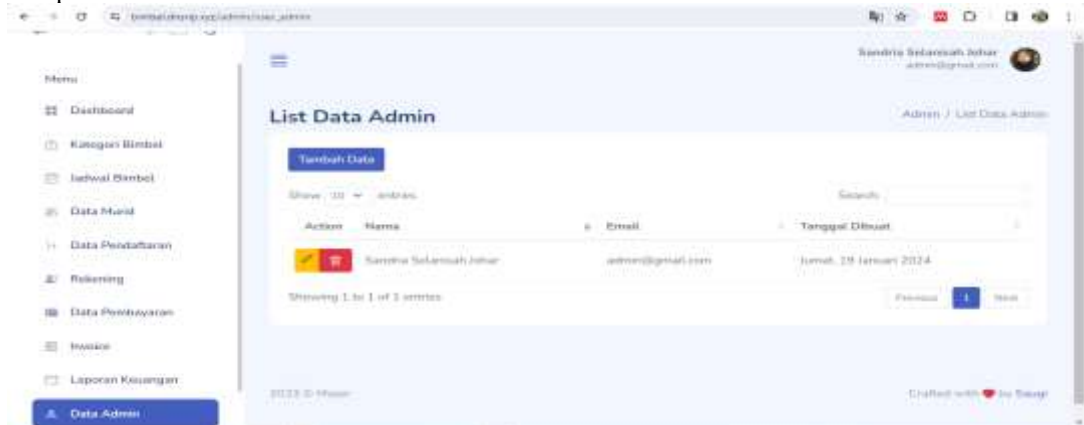
Gambar 17. Halaman Data Pendaftar Bimbel

- Tampilan Halaman Data Pembayaran



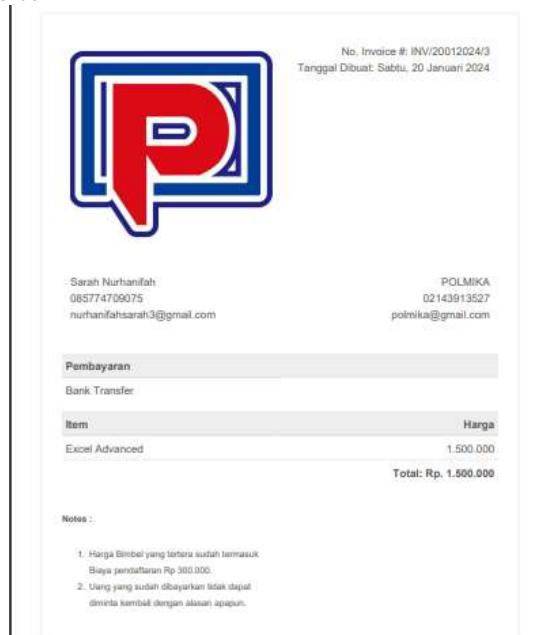
Gambar. 18. Tampilan Halaman Data Pembayaran

- Tampilan Halaman Data Admin



Gambar 19 Tampilan Halaman Data Admin

- Tampilan Halaman Invoice



Gambar 20. Tampilan Halaman Invoice

3.6 Pengujian

Pengujian Menggunakan *Blackbox Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas aplikasi tanpa mengetahui struktur internal kode program. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan input dan mengamati output yang dihasilkan, untuk memastikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 1. dibawah ini :

Tabel 1. *Blackbox Testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Verifikasi
1	Login Murid tanpa memasukan Email dan password.	Sistem akan memberitahukan bahwa Email harus diisi terlebih dahulu	Valid
2	Login Murid Salah email danpassword	Sistem akan memberitahukan bahwa email dan password tidak sesuai, silahkan coba lagi	Valid
3	Login Murid jika email danpassword benar.	Login akan berhasil dan masuk ke halaman utama.	Valid
4	Login Admin jika salah memasukan email dan password.	Sistem akan memberitahukan bahwa Login gagal karena email dan password yang di isi salah.	Valid
5	Login Admin Jika berhasil memasukan email login dan password.	Login akan berhasil dan masuk ke dashboard admin	Valid
6	Tambah Data kategori bimbel, Isi Dengan benar lalu klik simpan.	Sistem langsung Menyimpan data kategori bimbel	Valid
7	Tambah profile, isi dengan benar lalu klik Save.	Sistem langsung menyimpan data menu.	Valid
8	Hapus Data Kategori bimbel polmika yang bernama AutoCad. Lalu klik icon hapus, maka muncul icon tempat sampah untuk menghapus. Lalu akan di arahkan ke halaman yang menyetujui atau tidak untuk di hapus, lalu klik Ya	Sistem akan langsung menghilangkan data kategori	Valid
9	Hapus Data jadwal murid, lalu klik icon Hapus untuk menghapus jadwal	Sistem tidak akan menampilkan halaman untuk menyetujui atau tidak untuk di hapus, tapi langsung hilang ketika icon hapus di klik .	Valid
10	Mendaftar bimbel tanpa login murid	Sistem memastikan murid untuk login terlebih dahulu	Valid

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Blackbox Testing pada berbagai fitur sistem, dapat disimpulkan bahwa seluruh proses dalam sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Setiap fitur memberikan output yang benar berdasarkan input yang diberikan, dan tidak ditemukan kesalahan fungsional selama pengujian dilakukan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran dan pembayaran calon murid berbasis web pada Lembaga Bimbingan Belajar POLMIKA yang terintegrasi dan mudah digunakan. Sistem ini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses administrasi, serta mempermudah calon murid dalam melakukan pendaftaran dan pembayaran secara online. Hasil pengujian Blackbox menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, sistem ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan integrasi payment gateway agar proses pembayaran dapat dilakukan secara otomatis dan real-time. Selain itu, pengembangan aplikasi berbasis mobile, fitur notifikasi melalui email atau WhatsApp, serta peningkatan keamanan data dan antarmuka pengguna diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan, aksesibilitas, dan keandalan sistem secara keseluruhan.

Referensi

- [1] Mohamad Ripandi et al., “Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru pada SMA Harapan Jaya Berbasis Web,” *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 112–118, Oct. 2020, doi: 10.33395/REMIK.V5I1.10663.
- [2] M. Badrul, R. Ardy, S. Nusa Mandiri Jl Jatiwaringin Raya No, and K. Cipinang Melayu Jakarta Timur, “Penerapan Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 5, no. 1, pp. 52–61, Mar. 2021, doi: 10.30645/J-SAKTI.V5I1.297.
- [3] A. Arman, I. T. Maulana, S. Sotar, and N. Sari, “Perancangan User Interface Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Bimbel Intensif Sbmnptn Nurul Fikri Berbasis Web,” *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 22–33, Jul. 2020, doi: 10.31849/ZN.V2I1.3739.
- [4] S. Informasi et al., “Sistem Informasi Pendataan Pembayaran Siswa Pada Lembaga Bimbingan Belajar Be Excellent Pacitan Berbasis Web,” *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, vol. 3, no. 3, pp. 2354–6654, Jan. 2014, doi: 10.55181/IJNS.V3I3.387.
- [5] K. Adi Armanto, P. Studi Manajemen Informatika, S. Indonesia Banda Aceh, K. Banda Aceh, and P. Aceh, “Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Pada Bimbingan Belajar (BIMBEL) Praja Edukasi Banda Aceh,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 13–23, Sep. 2024, doi: 10.35870/JIKTI.V1I2.1066.
- [6] Yuliah Amanda, “Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Daycare Dan Pre School Ananda Mandiri Slawi Berbasis Web,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 1, pp. 177–184, Dec. 2024, doi: 10.36040/JATI.V9I1.12232.
- [7] C. Kesuma and J. E. P.-U. BSI, “Web-Based Vocational Student Admission Information System using the Waterfall method,” *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, vol. 12, no. 3, p. 43, Feb. 2024, doi: 10.55181/IJNS.V12I3.1836.
- [8] M. Rosmiati, “Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 6, no. 2, pp. 182–194, Dec. 2020, doi: 10.31294/IJSE.V6I2.9003.
- [9] F. Azzahrah, “Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Tk Islam At Taqwa Jakarta),” *Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi (JSIA)*, vol. 2, no. 1, pp. 11–26, Mar. 2024, doi: 10.52958/JSIA.V2I1.6283.
- [10] L. Elizabeth, H. Trisnawati, and Veranita, “Perancangan Aplikasi Pembayaran Biaya Sekolah Smk Respati 1 Jakarta Berbasis Web Dengan Metode Waterfall,” *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, vol. 2, no. 2 April, pp. 1991–2007, May 2025, Accessed: May 28, 2025. [Online]. Available: <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/282>
- [11] Lasmaria Elizabeth, “Perancangan Aplikasi Pembayaran Biaya Sekolah Smk Respati 1 Jakarta Berbasis Web Dengan Metode Waterfall.” Accessed: May 28, 2025. [Online]. Available: <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/282>
- [12] Widiastuti; Eka et al, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Berbasis Website Pada Ra Adz Dzika Isyahaarul Jannah,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 2040–2046, Apr. 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I2.9342.
- [13] R. Tarmizi, A. Marjuki, and L. Lestari, “Penggunaan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Sekolah Menengah Atas Pgrri Balaraja Berbasis Website,” *SENSI Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 35–48, Feb. 2019, doi: 10.33050/SENSI.V5I1.310.
- [14] H. R. Zubair and I. Ernawati, “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Murid Baru Pada Paud Kangguru Kecil Berbasis Web,” *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 24, no. 2, pp. 165–174, Sep. 2022, doi: 10.33557/JURNALMARIK.V24I2.1835.
- [15] D. Situmorang, I. Fitri, K. Kunci, P. Sistem Aplikasi Bimbingan Belajar, and I. Aplikasi Berbasis Web, “Sistem Informasi Bimbingan Belajar Berbasis Web dengan Metode Waterfall,” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 4, pp. 395–400, Dec. 2021, doi: 10.35870/JTIK.V5I4.235.
- [16] Y. Bassil, “A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle,” May 2012, Accessed: May 30, 2025. [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/1205.6904>
- [17] B. Hartono, “Cara mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi | Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.” Accessed: May 30, 2025. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/256>
- [18] Syafnidawaty, “METODE WATERFALL - UR.” Accessed: May 30, 2025. [Online]. Available: <https://raharja.ac.id/2020/04/04/metode-waterfall/>