

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Muhammad Nugraha¹, Lutfiah Sakinah², Ricak Agus Setiawan³, Heti Mulyani⁴

^{1,2,3,4}Politeknik Enjinering Indorama; Purwakarta, Jawa Barat; (0264) 8301041

Riwayat artikel:

Received: 27 Februari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

PMB, Pendaftaran, Mahasiswa Baru, Sistem Informasi.

Correspondent Email:

nugraha@pei.ac.id

Abstrak. Penerimaan mahasiswa baru di sebuah kampus adalah kegiatan rutin yang pasti diselenggarakan setiap tahunnya baik di kampus swasta ataupun negeri. Politeknik Enjinering Indorama adalah salah satu kampus swasta yang menyelenggarakan penerimaan mahasiswa baru sampai 8 gelombang setiap tahunnya. Proses pendaftaran mahasiswa baru di Politeknik Enjinering Indorama selama ini masih menggunakan cara konvensional yaitu calon mahasiswa baru harus datang ke kampus untuk melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir dan menyerahkan berkas pendukungnya ke panitia PMB (Penerimaan Mahasiswa Baru). Proses PMB dengan cara konvensional ini terdapat beberapa keterbatasan dalam melakukan pengolahan data yang dirasa kurang efektif dan efisien. Selain itu, proses pengumuman hasil penerimaan mahasiswa baru hanya diinformasikan melalui Whatsapp secara pribadi ke sejumlah calon pendaftar yang jumlahnya ratusan orang. Apabila hal itu hanya dilakukan dengan jumlah calon mahasiswa yang sedikit, proses pengumuman memakai Whatsapp ini relatif bisa teratasi dengan baik. Tetapi, bila terdapat ribuan pendaftar, sangat tidak memungkinkan untuk mengirimnya secara manual via Whatsapp. Oleh karena permasalahan tersebut maka pada penelitian ini akan dirancang dan dibangun sebuah sistem informasi penerimaan mahasiswa baru di Politeknik Enjinering Indorama berbasis website dengan menggunakan framework Laravel 8 dan database menggunakan mysql. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: pengumpulan data dan analisis kebutuhan sistem, desain perancangan sistem, konstruksi sistem, pengujian sistem, serta penulisan laporan hasil penelitian. Hasil akhir dari penelitian ini adalah terbentuknya sebuah sistem informasi penerimaan mahasiswa baru yang dipakai untuk mengolah data calon mahasiswa baru sehingga proses penyimpanan, pencarian, pengeditan, dan pencetakan dapat dengan mudah dan cepat dilakukan.

Abstract. Admission of new students is a routine activity that must be held every year both on private and public campuses, and Indorama Engineering Polytechnic is one of the private campuses that organize the admissions of new students up to 8 times each year. The registration process for new students at Indorama Engineering Polytechnic is still using the conventional method, namely candidates of new students must come to campus to register by filling out a form and submitting supporting files to the PMB committee. The PMB process in this conventional way has several limitations in processing the data which are deemed less effective and efficient. In addition, the process of announcing the results of new student admissions is only informed by Whatsapp personally to several candidates of new students whose number is in the hundreds. If this is only done with a small number of students candidate, this method of announcing an acceptance letter by using Whatsapp can be relatively well resolved. However, if there are thousands of registrants, it is not possible to send them manually by Whatsapp. Because of these problems, this research will design and build an information system for new student admissions at the Indorama Engineering Polytechnic based on a website using the Laravel 8 framework and for a database by using MySQL. This research

was conducted through five stages, namely: data collection and analysis of system requirements, system design, system construction, system testing, and writing research reports. The final result of this research is the formation of a new student admissions information system that is used to process data for the candidate of new students so that the process of storing, searching, editing, and printing can be done easily and quickly.

1. PENDAHULUAN

Penerimaan mahasiswa baru merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh seluruh perguruan tinggi di Indonesia setiap tahunnya. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai titik awal proses pencarian calon mahasiswa baru yang berkualitas. Dengan menerima calon mahasiswa yang berkompeten maka dapat menunjang mutu dan kualitas perguruan tinggi tersebut. Proses penerimaan mahasiswa baru yaitu aktivitas yang melakukan pengolahan suatu data menjadi informasi. Pendaftaran khususnya pada mahasiswa baru pada sebuah perguruan tinggi perlu ditangani menggunakan baik.

Proses pendaftaran mahasiswa baru di politeknik engineering indorama selama ini yaitu calon mahasiswa diharuskan datang ke politeknik engineering indorama untuk proses registrasi dengan cara memasukan data secara tertulis pada formulir pendaftaran kemudian diserahkan kepada pihak perguruan tinggi disertai berkas kelengkapannya. Namun saat pandemi ini, tidak memungkinkan untuk melakukan registrasi secara manual dengan mendatangi kampus, oleh karena itu pendaftaran dilakukan secara online menggunakan form online. Form online yang di buat masih menggunakan bantuan google form dan belum memiliki sistem sendiri untuk mengatur data penerimaan mahasiswa baru.

Penggunaan google form dalam sistem informasi penerimaan mahasiswa baru memang dapat menampung data peserta didik layaknya pengisian formulir secara online. Namun, dalam penggunaannya terdapat keterbatasan untuk melakukan pengolahan datanya hanya dapat dilakukan oleh satu akun, dan meskipun hasil dapat dibagikan dan dilihat oleh email lain cara ini dirasa kurang efektif jika harus membagikan kepada banyak akun, terlebih lagi jika akan melakukan pengeditan. Google form tidak memiliki riwayat pengeditan yang berarti pengguna tidak bisa melihat perubahan apa saja yang sudah dibuat pada form. Hal ini cukup

mengganggu terutama bila form tersebut dikelola dalam tim, di mana terdapat banyak orang yang dapat mengedit form tersebut. Khususnya didalam suatu institusi pendidikan seperti yang ada pada lingkungan politeknik engineering indorama. Selain itu, pengumuman hasil penerimaan hanya diinformasikan melalui whatsapp secara pribadi, dan belum terotomatisasi oleh sistem. Jika hal itu hanya dilakukan dengan jumlah calon mahasiswa yang sedikit, langkah pengumuman surat penerimaan menggunakan whatsapp ini cukup dapat teratasi dengan baik. Namun, jika terdapat ribuan pendaftar, sangat tidak memungkinkan untuk mengirimnya secara manual via whatsapp.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut kita perlu membangun sebuah sistem informasi penerimaan mahasiswa baru berbasis website yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Sistem ini nantinya akan membantu perguruan tinggi dan calon mahasiswa baru untuk melakukan proses pendaftaran dengan memanfaatkan media internet.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, dan teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu proses (data menjadi suatu informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan[1].

Secara umum sistem informasi dapat diartikan sebagai sebuah sistem berbasis komputer yang terintegrasi secara optimal dan dapat menyajikan berbagai jenis data yang akurat serta melakukan proses- proses yang terkait dengan sistem tersebut[2].

2.2. Penerimaan Mahasiswa Baru

Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi (PT) untuk memperoleh

mahasiswa baru. Pada umumnya proses ini dilakukan melalui proses pendaftaran, seleksi berkas dan pengumuman. Pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara terjadwal dan rutin setiap tahun.

2.3. Website

Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet[3]. Seluruh komponen web termasuk teks, gambar dan komponen lain yang dibangun dengan teknologi client-side scripting dapat ditampilkan di web browser[4].

2.4. Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (model view controller)[5]. Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu[6][7].

2.5. MySQL

MySQL merupakan software yang tergolong database server dan bersifat Open Source. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam system operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di Internet secara gratis. Hal menarik lainnya adalah MySQL juga bersifat multiplatform. MySQL dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi[8].

Database MySQL berguna sebagai penampung data yang telah dimasukkan kedalam form website. Selain itu dapat juga menampilkan data yang tersimpan dalam database ke halaman website yang telah dirancang[9].

2.6. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik[10].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dan diselesaikan melalui 4 tahapan penelitian yaitu: pengumpulan data dan analisis kebutuhan sistem, desain perancangan sistem, implementasi rancangan sistem, dan yang terakhir pengujian sistem[11][12][13].

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan identifikasi dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan. Pada tahap ini metode yang dilakukan yaitu wawancara dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan Dosen dan staf PMB di politeknik enjineri indorama. Data yang didapatkan pada penelitian ini berupa data data mengenai apa saja yang ada saat melakukan proses pendaftaran. Data – data yang didapat diolah dan dianalisis sehingga ditemukan beberapa kelemahan pada sistem yang sedang berjalan.

Tahap kedua dilakukan desain perancangan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari use case diagram dan activity diagram. UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software. Selain itu perancangan lainnya berupa perancangan database menggunakan ERD. Entity relationship diagram merupakan diagram perancangan database dimana terdapat entitas sebagai calon tabel dan relasi sebagai hubungan antar entitas tersebut. Serta perancangan interface sebagai bahan pendukung saat melakukan implementasi sistem.

Tahap ketiga dilakukan implementasi rancangan sistem menggunakan framework Laravel baik frontend maupun backend, Bootstrap sebagai desain tampilan, dan JQuery

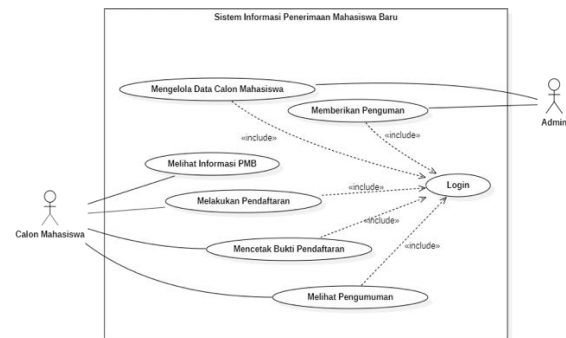
sebagai komponen. Laravel adalah framework open source PHP berbasis web gratis yang dibuat oleh Taylor Otwell dan ditujukan untuk pengembangan aplikasi web mengikuti model-view-controller (MVC) atau pola arsitektur. Beberapa fitur dari Laravel adalah pengembangan sistem modul-modul yang dapat dimanajemen, mengenalkan cara yang berbeda untuk mengakses database relasional, utilitas yang membantu dalam penyebaran aplikasi dan pemeliharaan yang mudah. Penggunaan bootstrap sebagai desain tampilan berdasarkan kutipan para ahli, dapat disimpulkan bahwa bootstrap merupakan sebuah aplikasi yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mendesain halaman web yang menarik. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah metode prototype. Prototype merupakan metode yang dikembangkan dengan berkomunikasi kepada client agar aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan keinginan client. Dibuatnya sebuah Prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan, sebab prototype menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar. Metode prototype juga mempermudah pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat.

Tahap keempat dilakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan pengujian beta serta analisis hasil pengujian sistem. Pengujian alfa merupakan pengujian yang dilakukan pada sisi pengembang untuk mengetahui apakah semua perangkat lunak telah berjalan dengan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang didefinisikan. Sedangkan pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan oleh user untuk menguji apakah aplikasi sudah sesuai atau belum terhadap keinginan user. Pengujian Beta juga merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya dengan penyebaran kuesioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian aplikasi yang dibangun. Oleh karena itulah pada penelitian ini, penulis mengembangkan dengan melakukan kolaborasi antara pengujian alpha menggunakan Teknik black box testing dan beta testing.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Perancangan Sistem

Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru memiliki 2 aktor yaitu admin dan calonmahasiswa seperti pada gambar di bawah ini.



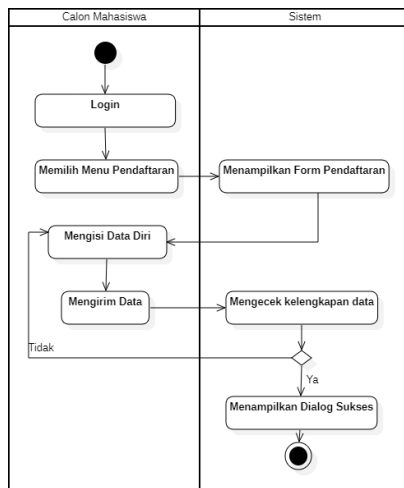
Gambar 1. Use case diagram sistem PMB

Pada gambar 1 dijelaskan bahwa use case diagram pada sistem penerimaan mahasiswa baru menjelaskan proses apa saja yang ada dalam sebuah sistem dan interaksi apa yang terjadi antara 2 aktor dengan beberapa proses yang terjadi pada suatu sistem. Untuk aktor calon mahasiswa memiliki hak akses untuk melakukan pendaftaran, melihat informasi pmb, mencetak bukti pendaftaran dan admin mengelola data pendaftar serta memberikan pengumuman. Dimana untuk proses tersebut diperlukan proses login terlebih dahulu. Berikut adalah tabel definisi aktor dari Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru. Dimana terdapat 2 aktor dalam use case tersebut yang dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Definisi Aktor

#	Aktor	Keterangan
1.	Adminstrator	Pihak yang memiliki tugas dan wewenang untuk melakukan untuk mengelola tata administrasi sistem baik pengumuman dan pendaftaran calon mahasiswa serta pengecekan sistem agar sesuai dengan prosedur yang berlaku.
2.	Calon Mahasiswa	Calon mahasiswa merupakan aktor yang melakukan pendaftaran kepada sistem

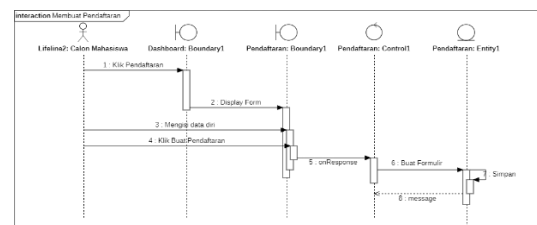
Activity diagram merupakan representasi grafik yang menggambarkan alur kerja suatu sistem secara bertahap. Konsep inti dari activity diagram pada dasarnya dibuat berdasarkan petrinets, *flowchart* dan state transition diagram. Namun yang membedakan dengan diagram di atas adalah *activity diagram* mendukung proses perulangan dan *event-driven behavior*. Dapat dilihat pada use case sebelumnya terdapat use case seperti login, melakukan pendaftaran, mencetak bukti pendaftaran dan melihat pengumuman hasil seleksi. Adapun contoh activity diagram yang ada di system informasi penerimaan mahasiswa baru ini adalah pada bagian proses pengisian form pendaftaran calon mahasiswa baru seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Activity diagram pendaftaran mahasiswa baru

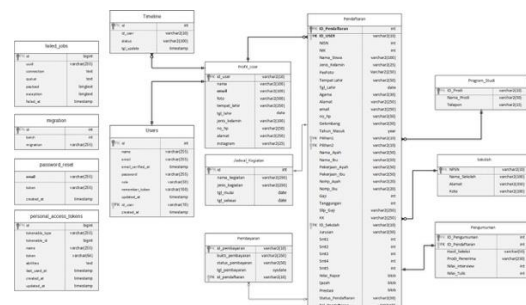
Sequence diagram merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Diagram sequence menampilkan interaksi antar objek dalam dua dimensi. Dimensi vertikal adalah poros waktu, dimana waktu berjalan ke arah bawah. Sedangkan dimensi horizontal merepresentasikan objek-objek individual. Tiap objek (termasuk actor) tersebut mempunyai waktu aktif yang direpresentasikan dengan kolom vertikal yang disebut dengan lifeline. Pesan (message) direpresentasikan sebagai

panah dari satu lifeline ke lifeline yang lain. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metode dari class. Berikut adalah salah satu sequence diagram yang ada di dalam sistem informasi penerimaan mahasiswa baru yang akan di bangun, yaitu sequence diagram pendaftaran mahasiswa baru. Pada sequence diagram di gambar 3 calon mahasiswa memilih menu pendaftaran lalu menginputkan data diri pada form pendaftaran. Kemudian klik pendaftaran setelah itu data akan di kirimkan dan disimpan lalu memunculkan feedback berupa/sweetalert pendaftaran berhasil dibuat.



Gambar 3. Sequence diagram pendaftaran mahasiswa baru

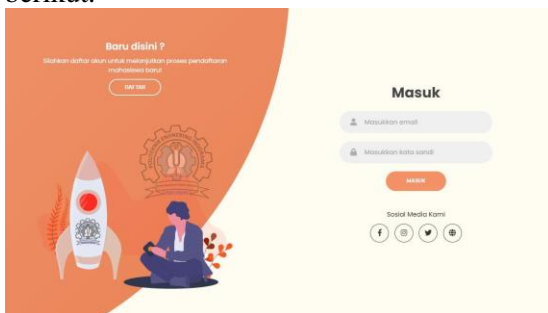
ERD atau Entity Relationship Diagram untuk sistem penerimaan mahasiswa baru akan digunakan sebagai acuan yang didalamnya menjelaskan hubungan antar objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi. Adapun yang menyebutkan bahwa Entity Relationship Diagram/ER- Diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan hubungan/relasi antar entitas(Entity), dan setiap entitas terdiri atas satu atau lebih attribut yang mempresentasikan seluruh kondisi (fakta) dari 'dunia nyata' yang kita tinjau. Berikut ini perancangan ERD dari system informasi penerimaan mahasiswa baru seperti pada gambar 4.



Gambar 4. ERD system pendaftaran mahasiswa baru

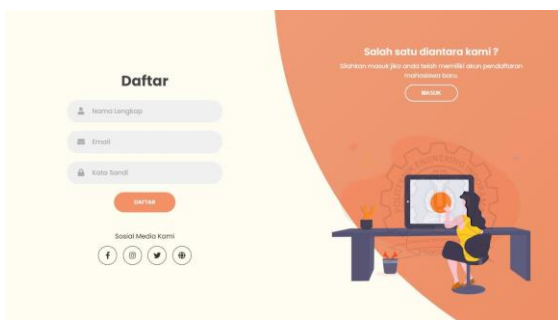
4.2. Implementasi Sistem

Struktur aplikasi yang dibuat terdiri dari dua bagian yaitu bagian administrator dan bagian calon mahasiswa baru. Tampilan aplikasi untuk administrator terdiri dari login, menu utama admin, menu data master yang berisi data user, data sekolah, data prodi dan data kegiatan, menu data transaksi yang berisi pendaftaran dan pembayaran serta menu pengumuman. Untuk tampilan aplikasi pada calon mahasiswa baru cukup sederhana yaitu login yang didalamnya termasuk proses register, menu utama calon mahasiswa, dan menu pendaftaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tampilan sebagai berikut.



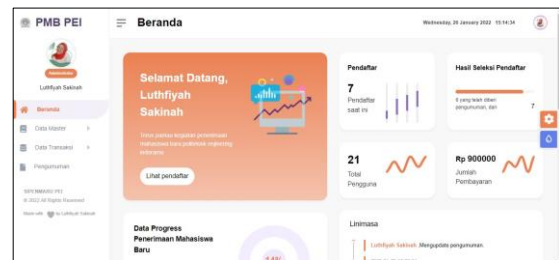
Gambar 5. Tampilan Login

Pada gambar 5 menunjukkan tampilan form login kedalam sistem Penerimaan Mahasiswa Baru dan dihalaman yang sama juga terdapat tombol untuk melakukan register user.



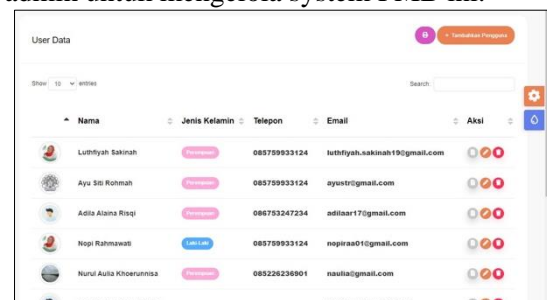
Gambar 6. Tampilan Login

Saat kita menekan tombol register seperti pada gambar sebelumnya maka tampilan akan beralih slide ke menu register seperti yang kita lihat pada gambar 6 dimana pengguna dapat menginputkan nama lengkap, email dan kata sandi untuk membuat akun dengan role sebagai calon mahasiswa. Apabila user sudah register maka user dapat melakukan login dan halaman dashboar akan terbuka sesuai dengan role usernya.



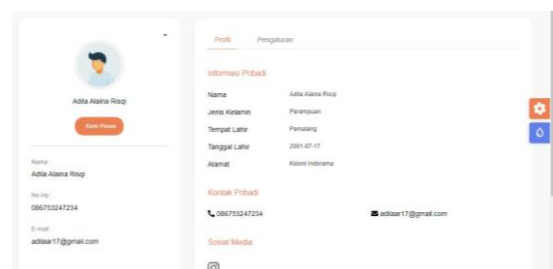
Gambar 7. Dashboard Administrator

Halaman dashboard seperti pada gambar diatas merupakan tampilan untuk role administrator yang didalamnya terdapat menu-menu khusus admin untuk mengelola system PMB ini.



Gambar 8. Data Master Pengguna

Dapat kita lihat pada gambar 8 kita dapat menampilkan data pengguna yang didalamnya dapat melakukan perintah CRUD data tersebut baik dengan berpindah halaman maupun dengan menggunakan modal dialog.



Gambar 9. Data Master Pengguna

Pada gambar sebelumnya kita telah menampilkan data user saat kita menekan tombol detail atau edit pengguna maka akan diarahkan ke halaman detail pengguna seperti gambar diatas yang ditunjukkan pada gambar 9. Dan didalam laman tersebut terdapat pengaturan dimana, administrator dapat melakukan pengeditan data profil pengguna.

No	No Peserta	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Daftar	Status	Aksi
1	202212001	Aulia Aisara Rizqi	Perempuan	2022-01-13 10:15:41	Belum Dikirim	[Edit] [Hapus]
2	202212009	Nurul Aulia Khoerunnisa	Perempuan	2022-01-13 10:15:33	Belum Dikirim	[Edit] [Hapus]
3	202219005	Bagus Bimantoro	Laki-laki	2022-01-19 10:39:55	Belum Dikirim	[Edit] [Hapus]
4	202220004	Dono Wiyono	Laki-laki	2022-01-20 22:44:38	Belum Dikirim	[Edit] [Hapus]
5	202220005	Andini Dighi	Perempuan	2022-01-21 00:29:27	Belum Dikirim	[Edit] [Hapus]

Gambar 10. Data Transaksi Pendaftaran

Setelah menampilkan salah satu data master, kini pada gambar 10 kita dapat menampilkan data yang telah dibuat dalam database phpmyadmin salah satunya adalah data pendaftaran yang didalamnya dapat melakukan perintah CRUD data tersebut dengan menekan tombol yang telah disediakan.

No	ID Pendaftaran	Tanggal Pembayaran	Status	Bukti Pembayaran	Aksi
1	202212001	2022-01-12 16:42:23	Belum Dikirim		[Edit] [Hapus]
2	202212009	2022-01-12 21:10:52	Belum Dikirim		[Edit] [Hapus]
3	202219005	2022-01-19 10:39:55	Belum Dikirim		[Edit] [Hapus]
4	202220004	2022-01-20 22:44:38	Belum Dikirim		[Edit] [Hapus]
5	202220005	2022-01-21 00:29:28	Belum Dikirim		[Edit] [Hapus]

Gambar 11. Data Transaksi Pembayaran

Dalam prosesnya kita butuh sekali untuk verifikasi keabsahan data kita sebagai administrator dapat melakukan pengeditan status secara langsung seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.

Profil Pribadi

Informasi Pribadi

Nama: Luthfyah Satriani
Email: luthfyah.satriani@gmail.com
Password: [Masked]
Social Media: [Link]

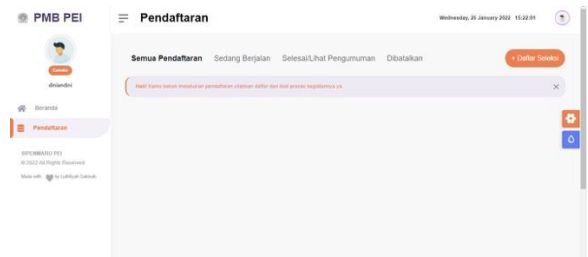
Gambar 12. Profil Pribadi

Hampir sama dengan detail pengguna didalam laman profil pengguna tersebut terdapat pengaturan dimana user tersebut dapat melakukan pengeditan data profilnya masing masing selain itu kita tambahkan fitur untuk update kata sandi di tab terakhir seperti yang dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 13. Dashboar calon mahasiswa baru

Pada gambar 13, calon mahasiswa dapat melihat informasi seputar penerimaan mahasiswa baru yang tanggal tanggal kegiatannya telah disesuaikan dengan data yang ada didalam tabel jadwal_kegiatan.



Gambar 14. Dashboar calon mahasiswa baru

Pada gambar 14, jika calon mahasiswa belum melakukan pendaftaran maka akan ada tombol untuk melakukan pendaftaran seleksi penerimaan mahasiswa baru yang nantinya akan diarahkan pada form pendaftaran.

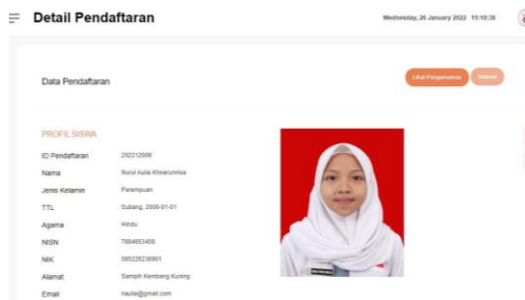
Form Pendaftaran

Data Pribadi

NIK: [Masked] NIK: [Masked]
Nama: [Masked] Nama: [Masked]
Email: [Masked] Email: [Masked]
Password: [Masked] Password: [Masked]
Social Media: [Link]

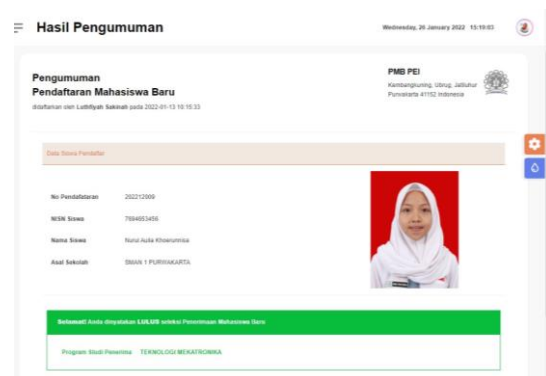
Gambar 15. Dashboar calon mahasiswa baru

Pada gambar 15, calon mahasiswa wajib melakukan pengisian formulir pendaftaran untuk memulai seleksi penerimaan mahasiswa baru.



Gambar 16. Data Pendaftar

Kembali lagi ke pendaftaran, setelah melakukan pendaftaran maka 2 kebutuhan utama yang dibutuhkan oleh sistem ini untuk dapat menampilkan detail pendaftaran khususnya kartu pendaftaran ataupun hasil pengumuman sesuai yang kita analisis pada tahapan sebelumnya. Untuk detail pendaftaran dapat kita lihat pada gambar 16.



Gambar 17. Data Pengumuman

Setelah melihat detail pendaftaran kita dapat melakukan lihat pengumuman jika pendaftar telah diberikan pengumuman dengan tampilan seperti ditunjukkan pada gambar 17.

5. KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya sistem ini, semua kegiatan operasional dapat terkomputasi dan terdata dengan rapih, sehingga memudahkan pengambilan data sewaktu-waktu diperlukan. sistem ini juga membuat calon mahasiswa baru yang akan mendaftar di kampus politeknik enjinerig indorama dapat mendaftarkan diri secara online menggunakan aplikasi berbentuk website yang telah

kembangkan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, penggunaan framework Laravel bermanfaat karena membuat sistem memiliki performa yang cepat dalam memproses data serta ringan untuk dijalankan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. T. Kustina dkk., *Sistem informasi manajemen*. Cendikia Mulia Mandiri, 2022.
- [2] J. S. P. Tyoso, *Sistem informasi manajemen*. Deepublish, 2016.
- [3] H. Alatas, "Responsive Web Design," *Yogyakarta: Lokomedia*, 2013.
- [4] D. Setiawan, *Buku sakti pemrograman web: html, css, php, mysql & javascript*. Anak Hebat Indonesia, 2017.
- [5] S. McCool, *Laravel starter*. Packt Publishing, 2012.
- [6] M. Stauffer, *Laravel: Up & Running*. "O'Reilly Media, Inc.," 2023.
- [7] S. Sinha dan H. J. Dave, *Beginning Laravel*. Springer, 2017.
- [8] V. M. Grippa dan S. Kuzmichev, *Learning MySQL*. "O'Reilly Media, Inc.," 2021.
- [9] B. Bulger, J. Greenspan, dan D. Wall, *MySQL/PHP database applications*. John Wiley & Sons, 2003.
- [10] J. Arlow dan I. Neustadt, *UML 2 and the unified process: practical object-oriented analysis and design*. Pearson Education, 2005.
- [11] R. Mall, *Fundamentals of software engineering*. PHI Learning Pvt. Ltd., 2018.
- [12] R. J. Leach, *Introduction to software engineering*. CRC Press, 2018.
- [13] M. Ajam, *Project management beyond waterfall and agile*. CRC Press, 2018.