

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Profil Lembaga**

PKBM Bhakti Pertiwi merupakan salah satu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat yang dibentuk oleh masyarakat untuk masyarakat yang bergerak dibidang pendidikan Non Formal tetapi masih berada dibawah pengawasan dan bimbingan dari Dinas Pendidikan Nasional. PKBM Bhakti Pertiwi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran kesetaraan diantaranya ujian Paket A, ujian Paket B, ujian Paket C. PKBM Bhakti Pertiwi melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siang hari. PKBM Bhakti Pertiwi berlokasi di Jl. Bhayangkara, Gg. Kaswari No. 60, Kelurahan Selabatu, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat.

##### **2.1.1 Sejarah Lembaga**

PKBM Bhakti Pertiwi didirikan pada tanggal 20 Juli 2009 diketuai oleh bapak Har Akbar, SE, S.Kom. Pada tahun 2018 PKBM Bhakti Pertiwi sudah terakreditasi B.

Pada awalnya PKBM Bhakti Pertiwi melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan meminjam bangunan dari SDN Sukasirna Kota Sukabumi tetapi sejak tahun 2019 PKBM Bhakti Pertiwi mendirikan bangunan sendiri tetapi karena terjadinya pandemi covid-19 menyebabkan bangunan masih belum dapat digunakan dikarenakan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah masing-masing secara daring.

##### **2.1.2 Logo Perusahaan**

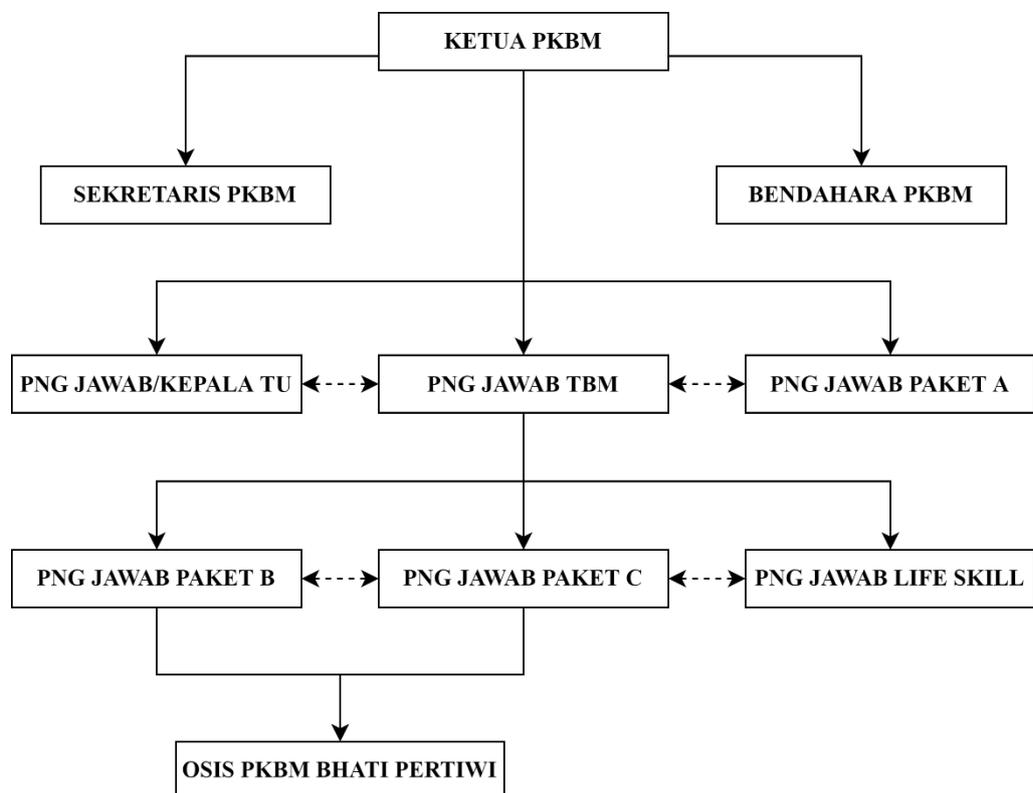
Logo PKBM Bhakti Pertiwi dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 2. 1 Logo Lembaga

### 2.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang menjadi sasaran kegiatan penelitian. Struktur organisasi PKBM Bhakti Pertiwi dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

### 2.1.4 Job Description

Berikut adalah tugas dari tiap-tiap bagian:

- A. Ketua PKBM

Tugas dari ketua PKBM diantaranya :

1. Mengelola PKBM secara profesional, demokratis, dan bermartabat.
2. Bersama dengan pengurus lainnya merumuskan visi, misi, tujuan, dan Kegiatan PKBM.
3. Memimpin rapat-rapat pengurus.
4. Menghadiri undangan kegiatan atas nama lembaga.
5. Bertanggung jawab secara internal dan eksternal atas penyelenggaraan PKBM.
6. Melakukan pengawasan terhadap jalannya seluruh program kegiatan baik pada kegiatan internal PKBM maupun kegiatan kemitraan dengan pihak lain.

#### B. Sekretaris PKBM

Tugas dari Sekretaris PKBM diantaranya :

1. Menata administrasi kesekretariatan.
2. Mengagendakan surat masuk dan surat ke luar.
3. Membuat konsep surat-surat.
4. Menginventarisir sarana dan prasarana serta kegiatan PKBM.
5. Menyusun data dan laporan bulanan, semester dan tahunan PKBM.

#### C. Bendahara PKBM

Tugas dari Bendahara PKBM diantaranya :

1. Bersama ketua membuka rekening bank atas nama PKBM.
2. Menerima dan mengelola keuangan.
3. Menyusun rencana kebutuhan anggaran PKBM.
4. Mengeluarkan dan mendistribusikan keuangan PKBM sesuai kebutuhan dan atas persetujuan ketua.
5. Mencatat transaksi keuangan pada pembukuan keuangan PKBM.
6. Menyusun laporan keuangan bulanan, semester dan tahunan PKBM.

#### D. Penanggung Jawab / Kepala Tata Usaha

Tugas dari Penanggung Jawab / Kepala Tata Usaha

PKBM diantaranya :

1. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan.
2. Merumuskan kebutuhan pelaksanaan program.
3. Mengendalikan mutu program.
4. Mengevaluasi pelaksanaan dan hasil program yang ada di lembaga PKBM.

E. Penanggung Jawab Taman Baca Masyarakat

Tugas dari Jawab Taman Baca Masyarakat

diantaranya :

1. Menyediakan, mengolah, memelihara dan mendayagunakan koleksi bahan bacaan.
2. menyediakan sarana pemanfaatannya dan melayani masyarakat pengguna yang membutuhkan informasi dan bahan bacaan.

F. Penanggung Jawab Paket A

Tugas dari Penanggung Jawab Paket A PKBM diantaranya :

1. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan bagian tata usaha dan penanggung jawab masing-masing program layanan.
2. Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan program Kesetaraan Kejar Paket A yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.
3. Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan Kesetaraan Kejar Paket A yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.yang diselenggarakan oleh lembaga.
4. Melakukan kerja sama dengan berbagai lembaga, organisasi, instansi, dan masyarakat dalam rangka peningkatan akses dan mutu layanan.

G. Penanggung Jawab Paket B

Tugas dari Penanggung Jawab Paket B PKBM diantaranya :

1. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan bagian tata usaha dan penanggung jawab masing-masing program

layanan.

2. Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan program Kesetaraan Kejar Paket B yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.
3. Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan Kesetaraan Kejar Paket B yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.yang diselenggarakan oleh lembaga.
4. Melakukan kerja sama dengan berbagai lembaga, organisasi, instansi, dan masyarakat dalam rangka peningkatan akses dan mutu layanan.

#### H. Penanggung Jawab Paket C

Tugas dari Penanggung Jawab Paket C PKBM diantaranya :

1. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan bagian tata usaha dan penanggung jawab masing-masing program layanan.
2. Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan program Kesetaraan Kejar Paket C yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.
3. Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan Kesetaraan Kejar Paket C yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.yang diselenggarakan oleh lembaga.
4. Melakukan kerja sama dengan berbagai lembaga, organisasi, instansi, dan masyarakat dalam rangka peningkatan akses dan mutu layanan.

#### I. Penanggung Jawab Life Skill

Tugas dari Penanggung Jawab Life Skill PKBM diantaranya :

1. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan bagian tata usaha dan penanggung jawab masing-masing program layanan.
2. Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan program Kursus Bahasa Inggris dan Kursus Komputer yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi.

3. Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan Kursus Bahasa Inggris dan Kursus Komputer yang dilaksanakan di lembaga PKBM Bhakti Pertiwi. yang diselenggarakan oleh lembaga.
  4. Melakukan kerja sama dengan berbagai lembaga, organisasi, instansi, dan masyarakat dalam rangka peningkatan akses dan mutu layanan.
- J. OSIS PKBM Bhakti Pertiwi

Tugas dari OSIS PKBM adalah mengendalikan aktivitas supaya bisa mencapai tujuan yang positif.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir dan pembangunan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa di PKBM Bhakti Pertiwi adalah sebagai berikut:

### **2.2.1 Sistem**

Sistem menurut para ahli – konsep dasar sistem[1]:

1. Menurut Fat pengertian sistem adalah sebagai berikut: "Sistem adalah suatu himpunan suatu "benda" nyata atau abstrak (a set of thing) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, ketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (Unity) untuk menncapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif".
2. Pengertian sistem menurut indrajit, mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan- kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.
3. Pengertian sistem menurut Jogianto, sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

4. Pengertian sistem Menurut Murdick, RG, suatu sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur/bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan tertentu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan kegiatan ataupun untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Agar sistem dikatakan sistem yang baik, maka memiliki karakteristik yaitu[1]:

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi, yang berarti saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem yang dapat berupa perawatan (*maintanace input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

### 2.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya. Sumber dari sebuah informasi adalah data. Data kenyataanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu.

Menurut Gordon B. Davis, informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Fungsi informasi utamanya adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat[1].

### 2.2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu kumpulan prosedur-prosedur, kumpulan orang-orang yang bekerja dan sumber daya peralatan yang mengumpulkan data kemudian data diolah menjadi sebuah informasi yang dirawat

dan didistribusikan kepada sekelompok orang masyarakat atau organisasi yang membutuhkan[2].

Komponen Sistem Informasi mencakup sumber daya prosedur, manusia, komputer, teknologi informasi, dan data yang diproses menjadi sebuah informasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan sistem dibangun[3].

#### **2.2.4 Pendaftaran**

Pendaftaran adalah sebuah proses pencatatan identitas seperti nama lengkap, alamat dan lain sebagainya. Dalam suatu lembaga pendidikan, pendaftaran merupakan suatu proses yang sangat penting untuk dilakukan[4].

Pengertian pendaftaran disini pada dasarnya hanya untuk memperlancar dan mempermudah dalam pendaftaran sehingga teroganisir, teratur dengan cepat atau tepat. Jumlah siswa pada setiap tahunnya tidak sama dan datang dari daerah yang berbeda-beda, maka dibuatlah sebuah sistem pendaftaran online.

#### **2.2.5 Unified Modelling Language (UML)**

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan salah satu alat bantu yang sangat handal dalam pengembangan sistem yang berorientasi objek. hal ini dikarenakan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan untuk membuat cetak biru oleh pengembang sistem atas visi mereka dalam bentuk yang mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang ampuh untuk berbagi (*sharing*) dan untuk mengkomunikasikan rancangan yang dibangun kepada orang lain[5].

##### **2.2.5.1 Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* dapat digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang terdapat di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

*Use Case* juga mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat[6].

Elemen yang digunakan pada *use case* diagram antara lain[7]:

1. **Sistem**, merupakan batasan-batasan proses yang sudah di deskripsikan dalam sebuah sistem.
2. **Aktor**, elemen yang menjadi pemicu sistem. Aktor dapat berupa orang, mesin ataupun sistem lain yang berinteraksi dengan use case.
3. **Use Case**, potongan proses yang merupakan bagian dari sistem.
4. **Association**, menggambarkan interaksi antara use case dengan aktor.

#### 2.2.5.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem[8].

Pada *activity diagram*, suatu proses mengambil masukan (*input*) berupa sumber daya dari sebelah kiri kemudian mengindikasikan keluaran (*output*) pada sebelah kanan.

*Activity diagram* secara lengkap mendefinisikan dimana *workflow* (aliran kerja) dimulai, berhenti, aktifitas yang terjadi selama *workflow* (aliran kerja), dan bagaimana urutan kejadian aktifitas tersebut[9].

#### 2.2.5.3 Class Diagram

*Class Diagram* merupakan sebuah hubungan antar kelas dan penjelasan detail setiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sebuah sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan[10].

#### 2.2.5.4 Sequence Diagram

*Sequence diagram* adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Gambaran *sequence diagram* dibuat minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan, maka *sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak[8].

### 2.2.6 Business Process Modelling and Notation

BPMN (*Business Process Modelling and Notation*) merupakan standar untuk memodelkan proses bisnis dan proses-proses web service. BPMN menyediakan notasi yang dapat dengan mudah dipahami oleh semua pengguna bisnis, termasuk juga analisis bisnis yang menciptakan draf awal dari proses sampai pengembangan teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk menjalankan proses-proses tersebut[11]. *Business Process Model and Notation* (BPMN) juga merupakan notasi grafis yang dapat digunakan untuk membuat model suatu proses bisnis. Fungsi dari BPMN adalah untuk memberikan notasi yang mudah dipahami oleh semua *business users*, mulai dari analisis bisnis yang membuat konsep awal dari proses-proses, pengembang teknis yang bertanggung jawab dalam implementasi, dan pelaku bisnis yang akan mengelola dan memantau proses-proses tersebut[12].

### 2.2.7 Basis Data

Basis Data atau *Database* terdiri dari kata basis dan data. Dimana data merupakan catatan dari kumpulan fakta yang mewakili suatu objek. Data memiliki ciri bersifat mentah dan tidak memiliki konteks. Sedangkan basis atau *base* dapat diartikan sebagai markas yaitu tempat berkumpul dari suatu objek atau representasi objek.

Basis data dapat didefinisikan sebagai "sekumpulan data yang terintegrasi yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi". Maksud dari terintegrasi yaitu setiap data akan memiliki hubungan dengan data yang lainnya (data yang terhubung)[13].

Basis Data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Basis Data juga dapat diartikan sebagai sekumpulan data yang disusun dalam bentuk beberapa tabel yang saling memiliki relasi maupun berdiri sendiri[14].

Terdapat beberapa operasi dasar pada basis data[14]:

1. *Create database*: Perintah yang digunakan untuk membuat basis data dengan nama yang diberikan.
2. *Drop database*: Perintah yang digunakan untuk menghapus basis data dengan nama yang diberikan.
3. *Create table*: Perintah yang digunakan untuk menciptakan suatu tabel dalam basis data.
4. *Drop table*: Perintah yang digunakan untuk menghapus suatu tabel dalam basis data.
5. *Insert*: Perintah yang digunakan untuk memasukan data (*record*) pada tabel.
6. *Update*: Perintah yang digunakan untuk memperbaharui data (*record*) pada tabel.
7. *Delete*: Perintah yang digunakan untuk menghapus data (*record*) pada tabel.

### **2.2.8 MYSQL**

MySQL adalah sebuah software yang berbasis *Structure Query Language* (SQL) tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial[15].

### **2.2.9 HTML**

*HyperText Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat web. HTML merupakan suatu pengembangan dari standard pemformatan sebuah dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). Fungsi dari HTML adalah untuk memanipulasi browser agar dapat menampilkan sebuah informasi yang dapat dilihat oleh pengguna komputer[16].

### 2.2.10 CSS

*Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan suatu bahasa *StyleSheet* yang berfungsi untuk mengatur tampilan pada suatu website seperti tata letak, warna, jenis huruf dan dan apapun yang berkaitan dengan tampilan sebuah website.

Terdapat 2 cara yang dapat diterapkan untuk menggunakan CSS pada pembuatan sebuah web yaitu dengan menuliskan secara langsung di dalam satu file HTML atau dengan cara memanggil CSS dari file CSS tersendiri[16].

### 2.2.11 JavaScript

JavaScript merupakan sebuah bahas scripting yang cukup populer di kebanyakan browser. JavaScript berfungsi untuk membuat suatu website menjadi lebih interaktif. JavaScript ditambahkan pada halaman web dengan menggunakan tag `<script>`.

Kegunaan JavaScript adalah untuk menambah interaktif suatu website. JavaScript bersifat *Open Source* dimana semua orang dapat menggunakannya secara gratis dan dalam JavaScript, script akan langsung dieksekusi tanpa kompilasi[17].

### 2.2.12 PHP

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan salah satu bahasa scripting tingkat tinggi yang diletakan pada sebuah dokumen HTML. Kebanyakan sintaks dalam PHP serupa dengan bahasa C, Java dan Perl, tetapi pada PHP terdapat beberapa fungsi yang lebih spesifik.

PHP bukanlah bahasa pemrograman yang wajib digunakan untuk membuat sebuah website tetapi PHP berfungsi untuk membuat sebuah web yang dinamis dan bekerja secara otomatis[17].

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page* (situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI) yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakanya PHP/FI [18].

## **2.3 Perangkat Lunak Pendukung**

Perangkat lunak pendukung untuk pembangunan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

### **2.3.1 XAMPP**

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) dan terdiri atas program Apache, HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMP merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas. XAMPP merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis[19].

### **2.3.2 Sublime Text**

Sublime Text merupakan sebuah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform sistem operasi dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerful. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages[20].

### **2.3.3 Mozilla Firefox**

Mozilla Firefox dibuat oleh mozilla corporation. Firefox adalah salah satu web browser open source yang dibangun dengan Gecko layout engine. Tak hanya handal firefox juga didukung oleh sejumlah Add-ons yang dapat diinstall terpisah yang memungkinkan pengguna melakukan sesuai dengan kegunaan Add-ons tersebut[21].

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Alasan Menjadi Referensi Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Ade Suryanto, Ramadon	Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMK Malaka Jakarta[22]	Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa salah satu penyelesaian guna meminimalisir pengolaan informasi pendaftaran ekstrakurikuler dan data siswa agar lebih cepat, tepat, dan akurat dengan membuat aplikasi web. Sistem pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web pada SMK Malaka Jakarta telah dijadikan salah satu alternatif pengganti sistem berjalan yang selama ini masih manual. Sistem pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web dapat diakses secara efektif dan efisien melalui jaringan internet.	Menjadi referensi dalam penelitian saya karena tujuannya yang mirip dengan penelitian saya yaitu mengefektifkan waktu yang digunakan dalam proses pendaftaran.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terdapat pada lokasi penelitian, organisasi atau lembaga tempat penelitian dan metode yang digunakan.
2	Fajar Sidik, Mari Rahmawati	Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Bina Putra	Hasil penelitian yang didapatkan adalah pembuatan aplikasi web untuk pendaftaran siswa baru berbasis online memudahkan calon siswa untuk mendaftar sekolah karena	Alasan jurnal ini menjadi referensi penelitian saya karena tujuannya yang mirip dengan penelitian	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terdapat pada lokasi

		Jakarta[23]	pendaftaran secara offline menjadi online sehingga lebih efisien waktu dikarenakan tidak perlu mengantri. Pendaftaran siswa baru berbasis online juga mengurangi penggunaan kertas karena formulir pendaftaran berupa form online dan dapat terhindar dari kehilangan formulir. Sedangkan bagi pihak sekolah dimudahkan dalam monitoring siswa karena hanya cukup diakses melalui internet.	saya yaitu mengurangi penggunaan kertas dan mengurangi resiko hilangnya formulir pendaftaran.	penelitian, organisasi atau lembaga tempat penelitian dan metode penelitiannya.
3	Mulyadi, Hoiriah, Deddy Supriadi, Rina Mugiati	Sistem Informasi Pendaftaran Kursus Berbasis Web Pada Yayasan Musik Jakarta[24]	Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan sebuah masalah dalam proses pencatatan dan pencarian data pendaftar serta data siswa masih menggunakan media kertas dan dalam penyimpanan masih dalam penyimpanan masih dalam bentuk arsip, sehingga dapat menyebabkan kerusakan dan hilangnya data. Permasalahan lainnya adalah siswa ketika ingin memperoleh informasi pendaftaran	Menjadi referensi penelitian saya dikarenakan tujuannya mirip dengan penelitian saya yaitu memudahkan calon siswa atau pendaftar dalam memperoleh informasi pendaftaran tanpa harus datang ke lokasi	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terdapat pada lokasi penelitian, organisasi atau lembaga tempat penelitian dan metode penelitiannya.

			<p>kursus pada Yayasan musik jakrta diharuskan datang langsung ke bagian administrasi untuk melakukan proses pendaftaran. Dikarenakan permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah sistem informasi pendaftaran berbasis website yang dimana setelah dibuatnya website tersebut didapatkan hasil kesimpulannya yaitu sistem dapat membantu calon siswa dalam proses pendaftaran dan juga mengakses informasi yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dalam hal media penyimpanan data berupa hardisk akan sangat menghemat tempat, karena dapat digunakan berulang-ulang dan dapat diperbaharui isinya dibandingkan media pembukuan.</p>	<p>pendaftaran.</p>	
4	Nia Kurmaladewi, Zulfiandri,	Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Telkomflexi Classy (Studi	<p>Hasil penelitian yang didapat adalah terdapat sebuah masalah saat proses pendaftaran calon pelanggan TelkomFlexiClassy (pascabayar)</p>	<p>Jurnal ini dijadikan referensi penelitian saya dikarenakan tujuannya</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu</p>

	Dicky Triyana	Kasus: Kantor Daerah Telekomunikasi Jakarta Selatan)[5]	yaitu memakan waktu yang cukup lama karena masih dilakukan secara offline. Hal ini membuat calon pelanggan pindah ke provider lain. Setelah dibuatkan sebuah web pendaftaran maka ditarik kesimpulan bahwa calon pelanggan tidak perlu mengunjungi PlasaTelkom atau FlexiCenter untuk menjadi pelanggan, calon pelanggan tidak akan mengalami kejenuhan dalam mendaftar karena lamanya menunggu, dan pengamanan data calon pelanggan lebih aman karena datanya disimpan dalam database.	yang mirip dengan penelitian saya yaitu proses pendaftaran dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa harus datang ke lokasi pendaftaran.	terdapat pada lokasi penelitian, organisasi atau lembaga tempat penelitian dan metode penelitiannya.
5	Angga Reza Palevi, Krisnawati	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Pada SMP Negeri 2 Mojosongo Boyolali[25]	Hasil dari penelitian ini ditemukan sebuah permasalahan yaitu dikarenakan tingginya minat masyarakat untuk mendaftarkan diri ke SMP Negeri 2 Boyolali membuat panitia PPDB kualahan menanganinya sehingga mengakibatkan terjadinya penumpukan	Jurnal ini dijadikan referensi penelitian saya dikarenakan tujuannya yang mirip dengan penelitian saya yaitu mengurangi penumpukan	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terdapat pada lokasi penelitian, organisasi atau lembaga tempat

		<p>pendaftaran pada saat titik puncak pendaftaran, sementara jumlah panitia yang melayani terbatas. Adapun masalah lain yaitu pengumuman hasil pendaftaran sering kali terlambat karena rumitnya proses pengolahan data. Setelah dibuatnya sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis website maka didapatkan sebuah kesimpulan bahwa sistem informasi yang dibuat dapat membantu untuk memudahkan mensortir data, mempermudah proses perhitungan, dan meminimumkan terjadi kesalahan. Sistem yang dibangun dapat mengolah data dengan jumlah yang lebih besar dari sebelumnya dengan lebih cepat dan juga sistem mempunyai kemampuan menyimpan arsip data dengan database yang dimiliki, data diarsipkan dan disimpan lebih aman dan bisa dilakukan backup setiap saat. Dengan adanya sistem ini membuat terjadinya</p>	<p>data, mengurangi lamanya proses pengolahan data, dan menambah efisiensi dalam hal tenaga kerja.</p>	<p>penelitian dan metode penelitiannya.</p>
--	--	---	--	---

			efisiensi dalam hal tenaga kerja.		
--	--	--	-----------------------------------	--	--

**Tabel 2. 1 Literatur Review**

