

Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Berbasis Web

¹Guntur Arya Adi Prasetyo,²Ade Irmayanti,³Wawan Setiawan
¹Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Lamandau, Nanga Bulik

E-mail: ¹gunturaryaadiprasetyo@gmail.com,²adeirmaaiy@gmail.com,³setiawan05.ws@gmail.com

ABSTRAK

Dalam pengelolaan beasiswa, Politeknik lamandau belum mengoptimalkan informasi pendaftaran beasiswa berbasis website. Pendaftaran beasiswa masih menggunakan cara konvensional. Mahasiswa mendapat informasi beasiswa dari selebaran yang dipasang di papan pengumuman. Jika mahasiswa ingin mengajukan beasiswa, maka ia harus datang ke sekretariat Fakultas Teknik untuk mengisi kertas formulir pendaftaran beasiswa, dan melakukan prosedur-prosedur lainnya. Dalam era digital yang semakin berkembang, sistem informasi berbasis web menjadi solusi efisien dalam berbagai bidang, termasuk dalam pendaftaran beasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi pendaftaran beasiswa berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, dan framework Bootstrap. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode waterfall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi yang memungkinkan calon penerima beasiswa untuk mendaftar secara online dengan lebih mudah dan terstruktur, serta memudahkan pihak penyelenggara dalam mengelola data pendaftaran. Dengan sistem ini, diharapkan proses pendaftaran beasiswa dapat dilakukan secara lebih efisien dan transparan.

Kata kunci : *sistem informasi, waterfall, beasiswa web, PHP, MySQL*

ABSTRACT

In managing scholarships, Politeknik Lamandau has not optimized website-based scholarship registration information. Scholarship registration still uses conventional methods. Students get scholarship information from flyers posted on the bulletin board. If a student wants to apply for a scholarship, then he must come to the Faculty of Engineering secretariat to fill out a paper scholarship registration form, and carry out other procedures. In the growing digital era, web-based information systems are an efficient solution in various fields, including scholarship registration. This research aims to design and develop a web-based scholarship registration information system using the PHP programming language, MySQL database, and Bootstrap framework. The methodology used in developing this system is the waterfall method which includes the stages of needs analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The result of this research is an information system that allows prospective scholarship recipients to register online more easily and structured, and facilitates the organizers in managing registration data. With this system, it is expected that the scholarship registration process can be carried out more efficiently and transparently.

Keyword : *information system, waterfall, web scholarship, PHP, MySQL*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu negara. Untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan berkualitas, banyak lembaga dan organisasi yang menyediakan beasiswa salah satunya Perguruan Tinggi itu sendiri kepada mahasiswa yang berpotensi namun mungkin memiliki kendala finansial. Pendaftaran beasiswa adalah tahap awal dalam proses ini, dan saat ini, proses pendaftaran ini umumnya dilakukan secara konvensional melalui pengisian formulir fisik atau pengiriman dokumen melalui pos.

Namun, dalam era digital yang semakin berkembang, terdapat potensi besar untuk mengoptimalkan proses pendaftaran beasiswa. Dengan adopsi teknologi berbasis web, proses pendaftaran dapat menjadi lebih efisien, aksesibel, dan ramah pengguna. Beasiswa berbasis web dapat memberikan manfaat signifikan, termasuk:

1. Penghematan Waktu: Calon penerima beasiswa dapat mengisi formulir secara online kapan saja, menghilangkan kebutuhan untuk mengunjungi kantor fisik atau mengirimkan dokumen melalui pos.
2. Kemudahan Akses: Dengan sistem berbasis web, siswa dari berbagai wilayah atau negara dapat dengan mudah mengakses dan mengajukan permohonan beasiswa tanpa batasan geografis.
3. Pemantauan Proses: Calon penerima beasiswa dapat memantau perkembangan permohonan mereka secara real-time dan menerima notifikasi status.
4. Penghematan Biaya: Proses online dapat mengurangi biaya cetak formulir dan pengiriman dokumen fisik.
5. Analisis Data: Data pendaftaran dapat dengan mudah dianalisis untuk memahami tren pendaftar dan meningkatkan kebijakan beasiswa.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi berbasis web. Hal ini akan membantu dalam meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan transparansi

dalam proses pendaftaran beasiswa, serta mendukung upaya pembangunan pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu, pemborosan biaya, registrasi pengajuan kurang efektif dan efisiensi, serta membutuhkan akademik waktu untuk datang ke kantor.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan pendaftaran beasiswa berbasis web pada Politeknik Lamandau Dan kegunaan dari penelitian ini adalah mempermudah mahasiswa mengajukan beasiswa secara Online, mempermudah penyaluran dana beasiswa bagi mahasiswa.

Sistem informasi pendaftaran beasiswa berbasis web ini dirancang dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, serta dibuat dengan perangkat pendukung pendukung yaitu, : balsamiq,

Untuk memastikan sistem informasi tetap terfokus dan tidak meluas ke hal-hal di luar permasalahan yang dibahas, perlu ada pembatasan ruang lingkup. Berikut adalah ruang lingkup

2. LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu rangkaian komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Komponen-komponen ini, yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan pengguna, bekerja secara sinergis untuk mendukung pengambilan keputusan dan meningkatkan efisiensi operasional. Dengan adanya sistem informasi, organisasi dapat mengelola data secara efektif dan mendapatkan wawasan yang diperlukan untuk merespons perubahan lingkungan bisnis (Hafid & Sari, 2020).

Beasiswa

Beasiswa adalah suatu bentuk bantuan finansial yang diberikan kepada individu,

terutama mahasiswa, untuk mendukung biaya pendidikan mereka. Beasiswa ini dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi swasta, dan yayasan. Tujuan utama dari beasiswa adalah untuk meringankan beban biaya pendidikan dan memberikan kesempatan kepada individu yang berpotensi, tetapi mungkin mengalami kendala finansial, untuk melanjutkan studi mereka. Dengan adanya beasiswa, diharapkan dapat meningkatkan akses pendidikan dan mendorong prestasi akademik yang lebih baik di kalangan mahasiswa (Sukardi & Rahmawati, 2022).

Web

Web adalah sekumpulan halaman informasi yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan protokol HTTP atau HTTPS. Web terdiri dari berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, video, dan aplikasi interaktif, yang disajikan dalam format yang dapat dibaca oleh pengguna. Dengan adanya web, individu dan organisasi dapat berbagi informasi, berkomunikasi, dan melakukan transaksi secara global. Web juga berfungsi sebagai platform untuk pengembangan aplikasi dan layanan digital yang mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, mulai dari pendidikan hingga bisnis (Hendrawan & Lestari, 2021)

MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat open-source, yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengambil data dengan cara yang efisien. *MySQL* menggunakan bahasa kueri terstruktur (SQL) untuk melakukan operasi pada data, seperti penyimpanan, pengambilan, pembaruan, dan penghapusan. Sistem ini banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web dan perangkat lunak karena kemampuannya untuk menangani volume data yang besar dan mendukung berbagai platform. *MySQL* juga dikenal karena kecepatannya, keandalannya, dan kemudahannya penggunaannya, menjadikannya pilihan populer di kalangan pengembang dan perusahaan di seluruh dunia (Prasetyo & Wulandari, 2022).

PHP

PHP adalah bahasa pemrograman skrip yang bersifat open-source dan dirancang khusus untuk pengembangan web. *PHP* (Hypertext Preprocessor) memungkinkan pengembang untuk membuat konten web yang dinamis dan interaktif dengan cara yang efisien. Bahasa ini dapat diintegrasikan dengan berbagai basis data dan digunakan untuk membangun aplikasi web, sistem manajemen konten, dan berbagai jenis situs web. *PHP* memiliki sintaks yang mudah dipahami, sehingga memudahkan pengembang pemula untuk belajar dan menggunakannya. Selain itu, *PHP* juga mendukung berbagai framework dan pustaka yang mempercepat proses pengembangan aplikasi web (Sari & Nugroho, 2021).

Prototype

Prototype adalah versi awal atau model percobaan dari suatu produk atau sistem yang digunakan untuk menguji konsep, desain, dan fungsionalitas sebelum pengembangan lebih lanjut. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, prototipe memungkinkan pengembang dan pemangku kepentingan untuk mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap antarmuka pengguna dan fitur yang diusulkan. Prototipe dapat berupa sketsa, model interaktif, atau aplikasi fungsional yang membantu dalam mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna secara lebih awal dalam proses pengembangan. Dengan menggunakan prototipe, tim pengembang dapat mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan kepuasan pengguna akhir (Sukma & Prabowo, 2021).

3. METODOLOGI

Metode Pengumpulan Data

a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, kebutuhan sistem didefinisikan dengan sangat rinci. Proses ini melibatkan interaksi aktif tim pengembang. Tim developer akan berusaha untuk memahami dengan mendalam apa yang diinginkan dan

bagaimana sistem akan memenuhi kebutuhan. Pertemuan dan diskusi aktif tim developer menjadi sangat penting untuk merinci setiap aspek dari sistem yang akan dibangun. Diskusi ini dapat mencakup fitur-fitur spesifik, aliran kerja yang diinginkan, persyaratan keamanan, integrasi dengan sistem yang sudah ada, dan banyak lagi. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang akan dibangun, sehingga rencana pengembangan dapat disusun dengan tepat dan ekspektasi dapat dipenuhi dengan baik.

b. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung pelaksanaan penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut :

- a) Observasi Suatu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang ada di lapangan.
- b) Dokumentasi Penulis mengamati dokumen yang berhubungan dengan informasi informasi mengenai jurusan
- c) Wawancara Wawancara dilakukan di lokasi penelitian dengan pihak yang berhubungan dengan topik penelitian yang diangkat, yaitu ketua jurusan, sekretaris jurusan, administrasi dan mahasiswa.

c. Metode Pengembangan

Metode dan Prosedur yang digunakan dalam proposal ini adalah metode prototype. Dalam penerapan metode prototype, terdapat sejumlah tahapan yang harus dijalani, dan seharusnya ada minimal 6 tahapan utama yang perlu ditempuh.

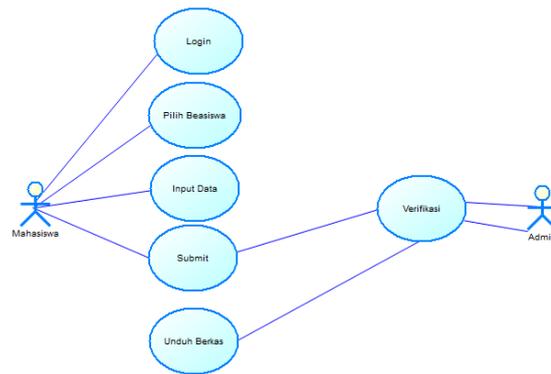
- Tahap 1: Analisis Kebutuhan (Requirements Gathering and Analysis)
Tahap pertama dimulai dengan analisis kebutuhan. Dalam proses ini, sangat penting untuk merinci kebutuhan sistem dengan cermat. Oleh karena itu, interaksi tim pengembang menjadi kunci. Pertemuan-pertemuan mendalam digelar guna mendiskusikan sistem yang diinginkan dengan sangat rinci, sehingga semua pihak memiliki pemahaman yang

sama tentang harapan dan tujuan proyek ini.

- Tahap 2: Desain Cepat (Quick Design)
Tahapan kedua melibatkan pembuatan desain cepat yang sederhana, memberikan gambaran singkat tentang sistem yang akan dikembangkan. Gambaran ini merupakan hasil dari diskusi di tahap sebelumnya. Desain ini akan membantu semua pihak melihat seberapa baik visi sistem tersebut sejauh ini.
- Tahap 3: Membangun Prototype
Tahap ketiga adalah implementasi pembangunan prototype sebenarnya. Setelah desain cepat disetujui, tim pengembang mulai membangun prototype sebagai panduan untuk pengembangan program dan aplikasi sebenarnya.
- Tahap 4: Mengevaluasi Pengguna Awal
Tahap keempat melibatkan evaluasi oleh pengguna awal. Sistem yang telah diubah menjadi bentuk prototype akan dipresentasikan untuk evaluasi dan umpan balik. Memberikan komentar dan saran terkait dengan apa yang telah dibuat, yang akan digunakan untuk perbaikan lebih lanjut.
- Tahap 5: Memperbaiki Prototype (Refining Prototype)
Tahap kelima melibatkan perbaikan berkelanjutan pada prototype. Tim pengembang akan terus melakukan perbaikan berdasarkan catatan dan umpan balik. Tahap ini mungkin berulang hingga puas dengan prototype.
- Tahap 6: Implementasi dan Pemeliharaan (Implement Product and Maintain)
Tahap terakhir adalah implementasi produk yang sesungguhnya. Para programmer mengembangkan sistem berdasarkan prototype yang telah disetujui. Produk atau sistem tersebut kemudian diuji dan diserahkan. Tahap pemeliharaan kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan lancar dan bebas dari kendala apa pun setelah implementasi.

d. Pengkodean

Pada tahap pengkodean penulis akan melakukan penulisan kode program berdasarkan desain prototipe yang telah disetujui. Proses ini melibatkan bahasa pemrograman PHP dan basis data mysql agar langkah penting yang harus diikuti untuk memastikan bahwa kode yang dihasilkan berkualitas tinggi, efisien, dan mudah dipelihara, penulis memanfaatkan framework Bootstrap 5. Dengan proses tersebut diharapkan project dapat diselesaikan dengan semestinya sesuai rencana penulis.



Gambar 1. Use Case Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis penulis pada sistem pendaftaran beasiswa di Akademis Politeknik Lamandau, Pihak Akademis meminta kepada penulis untuk membautkan sistem informasi pendaftaran beasiswa. Sistem diharapkan merubah sistem pendaftaran yang manual dirubah menjadi komputasi agar mempermudah sistem di Akademik. Berikut adalah gambaran alur kerja dari sistem:

Use Case Diagram

Salah satu alat *Unified Modeling Language* (UML) adalah *Use Case Diagram*, *Use Case Diagram* membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna dan merancang sistem yang sesuai dengan harapan mereka dengan menggambarkan secara terperinci bagaimana interaksi antara sistem dan pengguna (aktor) dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Deskripsi Use Case Diagram

Berikut adalah penjelasan mengenai *use case diagram* yang dibuat untuk sistem ini:

Tabel 1. Deskripsi Use Case Diagram

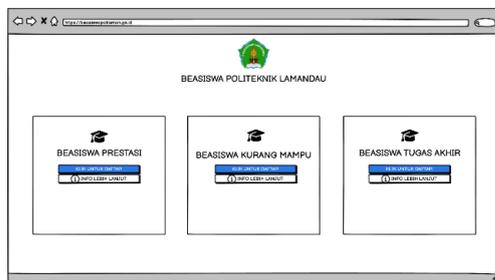
No	Use Case	Uraian
1	Login	Mahasiswa melakukan login ke sistem
2	Pilih Beasiswa	Mahasiswa memilih beasiswa yang ingin diajukan
3	Input Data	Mahasiswa memasukkan data persyaratan beasiswa.
4	Subnit	Mahasiswa mengirimkan data yang telah diinput
5	Verifikasi	Admin melakukan verifikasi data yang telah diinput oleh mahasiswa
6	Unduh berkas	Mahasiswa mengunduh berkas yang telah diupload oleh admin.

Tampilan Prototype

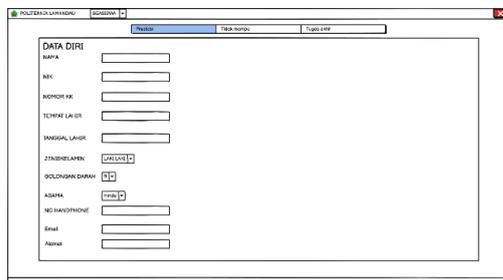
Berikut adalah tampilan prototipe dari rancangan awal website beasiswa.



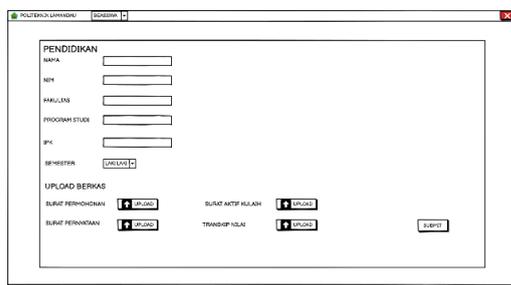
Gambar 2. *Prototype Halaman Login*



Gambar 3. *Prototype Halaman Utama*



Gambar 4. *Prototype Form Input Data*

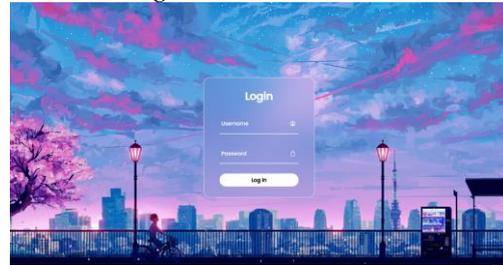


Gambar 5. *Prototype Form Input Data*

Hasil

Berdasarkan prototipe yang telah dibuat sebelumnya, berikut adalah tampilan dan penjelasan mengenai tampilan *web* dari sistem yang dibuat sesuai prototipe.

Halaman Login



Gambar 6. *Halaman Login*

Halaman ini menampilkan antarmuka awal sistem saat pengguna pertama kali mengakses website. Sebagai langkah pertama, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password yang didapat dari Admim. Proses ini sangat penting untuk menjaga keamanan data Pahasiswa dan Akademik kampus, sehingga hanya website hanya dapat di akses oleh pengguna yang terdaftar yang dapat mengakses fitur sistem. Halaman login ini menjamin bahwa hanya otoritas berwenang seperti Admin, Pihak Akademik, dan Peserta Beasiswa

Halaman Menu Utama



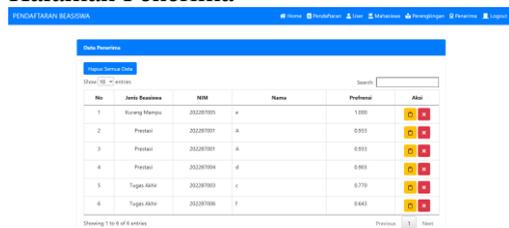
Gambar 7. *Halaman menu utama*

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan utama sistem, Pada halaman ini terdapat berbagai menu yang dapat di akses seperti, Home, Pendaftaran, User, Mahasiswa, Perengkingan, Penerima, dan logout.

Halaman Halaman Pendaftaran Beasiswa

melakukan pendaftaran beasiswa, dan menampilkan peringkat dari mahasiswa yang mendaftar, penyusunan urutan peringkat sesuai dari ipk tertinggi mahasiswa. Pada halaman ini memiliki fitur seperti mengedit data mahasiswa jika terjadi kesalahan input data, dan fitur mencari data pendaftar beasiswa, yang terbagi menjadi 3 yaitu; perstasi, tidak mampu dan tugas akhir.

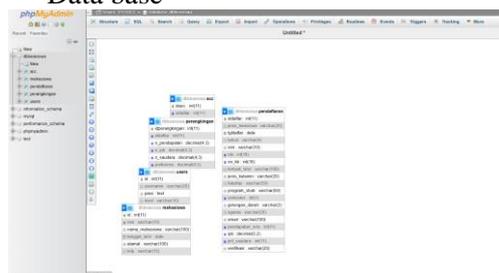
Halaman Penerima



Gambar 15. Halaman Penerima

Halaman ini menampilkan data mahasiswa yang sudah mengirim berkas, dan sudah di konfirmasi data mahasiswa oleh staf akademik. Pada halaman ini staf akademik dan admin dapat melakukan perubahan data jika terjadi kesalahan, dan menghapus data jika ada hal tidak terduga.

Data base



Gambar 16. Data Base

Pada tampilan ini, menampilkan data base dari sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa ini, yang berisi dari semua antarmuka dari data mahasiswa, user, pendaftar, perancangan, dan acc data.

1. KESIMPULAN

Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Berbasis Web ini dibuat untuk membantu Politeknik Lamandau dalam kinerja akademik dan memudahkan

mahasiswa dalam mengelola beasiswa mereka. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat proses pendaftaran dan mengurangi penggunaan dokumen fisik yang mungkin hilang atau rusak. Selain itu, sistem ini memudahkan akses informasi tentang berbagai jenis beasiswa yang tersedia, yang memungkinkan mahasiswa untuk lebih proaktif mencari dan mendaftar beasiswa yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sistem informasi ini tidak hanya membantu penyelenggara beasiswa tetapi juga mahasiswa. Sistem yang terintegrasi memungkinkan pengelolaan data pendaftaran menjadi lebih terstruktur dan efisien, yang memungkinkan penyelenggara beasiswa untuk melakukan analisis dan evaluasi yang lebih baik terhadap pendaftar. Selain itu, sistem ini meningkatkan transparansi proses seleksi beasiswa, sehingga mahasiswa dapat lebih percaya pada keadilan daur ulang.

Secara keseluruhan, sistem informasi pendaftaran beasiswa berbasis web ini merupakan langkah maju menuju digitalisasi layanan akademik Politeknik Lamandau. Diharapkan sistem ini dapat terus disempurnakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna di masa depan.

2. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Lamandau karena telah menawarkan bantuan dan fasilitas selama proses pengembangan proyek Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Berbasis Web. Lingkungan akademik yang menyenangkan dan sumber daya yang tersedia sangat membantu kami mencapai tujuan proyek ini.

Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua dosen dan karyawan Politeknik Lamandau yang telah memberikan nasihat dan saran yang berharga selama proses penulisan artikel penelitian ini. Mereka menawarkan dukungan dan arahan yang sangat

membantu kami dalam proses menyusun dan memperbaiki karya ini.

Semoga penulis dapat menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan ini di masa mendatang. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Mogogibung, E. (2024). Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa dan Jadwal Legalisir Berbasis Website Responsif (Studi Kasus: Dinas Pendidikan Sulawesi Utara). *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science*, 2(2), 58-74.
- Gunawan, R. D., Oktavia, T., & Borman, R. I. B. I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 43-54.
- Mardiyanti, M., Purnaningsih, N., & Tjitropranoto, P. (2014). Efektivitas Program Beasiswa untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa (Kasus pada Mahasiswa Penerima Beasiswa Beastudi Etos di Jabodetabek. *Jurnal Penyuluhan*, 10(1).
- Sulis, E. T., & Nurhadi, N. (2018). Aplikasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web pada Kantor Walikota Bagian Administrasi Kesejahteraan Rakyat (KESRA) Dumai. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), 16-23.
- Jihan, H., & Kurniawan, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Berbasis Web Pada Smk Negeri 5 Kabutapaten Tangerang. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA) Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 99-105.
- Kalua, A. L., Mantiri, R., Rumondor, C., & Mogogibung, E. (2024). Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa dan Jadwal Legalisir Berbasis Website Responsif (Studi Kasus: Dinas Pendidikan Sulawesi Utara). *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science*, 2(2), 58-74.
- Anwar, E. (2022). Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Pada Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Berbasis Website. *Jurnal JIMMY (Jurnal Informatika Mahaputra Muhammad Yamin)*, 1(1), 7-17.
- Musliyana, Z., Fadhli, M., & Putra, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Tahunan Pemerintah Kota Sabang Menggunakan Framework CodeIgniter. *Journal of Informatics and Computer Science*, 5(2), 210-213.
- Raya, A. M. (2021). Penerapan model waterfall pada sistem informasi beasiswa berbasis web. *JURSIMA*, 9(1), 82-88.
- Galiani, A. O. (2022). *PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN BEASISWA (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Saraswati, N., Nurhaliza, K. A., Kurniawan, M. A., Dewi, E. P., & Novriandi, K. S. (2024, August). PERANCANGAN PROTOTYPE INTERFACE ATAU UI PADA WEBSITE INFORMASI BEASISWA DI UPN VETERAN JAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 5, No. 1, pp. 1-7).
- Pradnyana, I. M. A., & Permana, A. A. J. (2018). Pengembangan Prototipe Sistem Informasi Manajemen Prestasi Dan Beasiswa Undiksha (Praba). *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 7(1), 37-48.
- Sanatang, S., & Massikki, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Beasiswa Berbasis Web Pada Jurusan

- Teknik Informatika Dan Komputer Ft Unm. *Jurnal Media Elektrik*, 18(3), 111-116.
- Yanuarti, E. (2017). Prototipe Sistem Seleksi Penerimaan Pegawai Tugas Belajar. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 3(2), 111-116.
- Jayanthi, A., Gunawan, M. R., & Ashaury, H. (2021, October). Sistem Informasi Kiosk Antrean Pelayanan Pada Klinik Kesehatan dengan Metode Prototyping. In *SNIA (Seminar Nasional Informatika dan Aplikasinya)* (Vol. 5, pp. E1-6).
- Riswanto, B. (2022). Pengembangan Prototype Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan Service Engineering Guna Mendukung Peningkatan Kualitas Layanan. *Scientia Regendi*, 3(2), 36-47.