

Penerapan UML Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Universitas Sepuluh Nopember Papua

Estevina Carolina Bagre^{1*}, Putra Immanuel Pali², Melki Sendoni Wondiwoi³, Nur Atya⁴, Jered Imanuel Wanda⁵, Tirsia Meira Pontoh⁶, Marcella Putri Pentury⁷, Herlina Lenora Yowei⁸, Elia Mando Wanggai⁹, Gladis Dominica Ngaderman¹⁰, Helson Matuan¹¹, Sandra Keke Waromi¹², Imelda Numberi¹³, Patmawati Hasan¹⁴

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14}

Universitas Sepuluh Nopember Papua, Indonesia;

* Correspondence e-mail; estevinacarolina@gmail.com

Article history

Submitted: 2025/06/06; Revised: 2025/06/15; Accepted: 2025/06/16

Abstract

In the digital era, the use of information technology is the main need to improve administrative efficiency in various sectors, including higher education. Universitas Sepuluh Nopember (USN) Papua faces obstacles in the process of admitting new students which are still carried out manually, causing various problems such as inefficiency, risk of data errors, and limited information. To overcome this, this study aims to design a new student admission information system using the Unified Modeling Language (UML) approach that is able to describe the system visually, structured, and easy to understand. The research method used is software engineering with data collection techniques through observation and interviews. The results of the system design are visualized through use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams to model the process and structure of the system as a whole. It is hoped that the results of this research can provide information system solutions that are more effective, efficient, and support transparency and accountability in the process of accepting new students in the university environment.

Keywords

Universitas Sepuluh Nopember Papua, UML, Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class Diagram



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi fondasi utama dalam mendukung proses administrasi di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Perguruan tinggi sebagai institusi yang memiliki peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus berinovasi dalam menyediakan layanan yang efektif dan efisien, salah satunya dalam proses

penerimaan mahasiswa baru. Universitas Sepuluh Nopember (USN) Papua, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Indonesia, menghadapi tantangan dalam mengelola proses penerimaan mahasiswa baru yang melibatkan tahapan kompleks, seperti pendaftaran, verifikasi data, seleksi, hingga pengumuman hasil akhir.

Permasalahan utama adalah belum adanya sistem informasi yang terintegrasi, sehingga proses pendaftaran mahasiswa baru di Universitas Sepuluh Nopember (USN) Papua dilakukan secara manual. Calon mahasiswa diharuskan datang langsung ke kampus untuk mengambil dan mengisi formulir pendaftaran secara fisik. Pengisian formulir dilakukan secara tulisan tangan, yang seringkali menyebabkan kesalahan penulisan atau data yang sulit dibaca. Setelah itu, berkas-berkas persyaratan seperti fotokopi ijazah, rapor, KTP, dan pas foto harus diserahkan langsung ke panitia penerimaan. Proses ini menyulitkan calon mahasiswa yang berdomisili jauh dari kampus dan meningkatkan risiko kehilangan atau kerusakan dokumen. Verifikasi data dilakukan secara manual oleh panitia dengan memeriksa setiap berkas satu per satu, yang tidak hanya memakan waktu lama tetapi juga sangat bergantung pada ketelitian individu sehingga rawan kesalahan. Selain itu, informasi mengenai tahapan seleksi, jadwal, dan pengumuman hasil hanya disampaikan secara terbatas melalui papan pengumuman atau kontak langsung, yang tidak dapat menjangkau semua peserta secara efektif dan tepat waktu. Ketiadaan sistem digital juga menyebabkan tidak adanya jejak dokumentasi yang terpusat, sehingga menyulitkan dalam pencatatan, pelacakan, maupun evaluasi data peserta. Keseluruhan proses ini menunjukkan bahwa sistem manual sangat tidak efisien, tidak fleksibel, dan kurang mendukung transparansi serta akuntabilitas dalam proses penerimaan mahasiswa baru.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pendekatan pemodelan menggunakan Unified Modeling Language (UML) menjadi sangat relevan. UML adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem secara visual

dan terstruktur. Dengan menggunakan berbagai jenis diagram UML seperti use case, activity, sequence, dan class diagram, pengembangan sistem dapat dilakukan dengan lebih sistematis dan mudah dipahami oleh seluruh pemangku kepentingan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penerapan UML dalam pengembangan sistem informasi. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Unified Modeling Language (UML) sangat efektif dalam merancang sistem informasi penerimaan mahasiswa atau siswa baru. Mawaddatarrohmah et al. (2022) merancang sistem pendaftaran dan ujian seleksi online di SMKS Kesehatan Keluarga Bunda Jambi dengan UML untuk mempermudah pengelolaan data secara digital(1). Khilda Nistrina dan Lisna Sahidah (2022) menggunakan UML dalam perancangan sistem penerimaan di SMK Marga Insan Kamil agar proses lebih terstruktur dan efisien(2). Fitri Ana Rambu et al. (2024) menerapkan UML dalam pengembangan sistem berbasis web di SMA Negeri 1 Rindi guna menghasilkan desain sistem yang akurat dan mudah dipahami(3). Jovi Antares (2024) merancang sistem seleksi peserta didik berbasis web dengan bantuan UML untuk meningkatkan transparansi dan validasi data(4). Sementara itu, Yanto Saputra et al. (2024) menggunakan UML dalam sistem ujian online penerimaan mahasiswa untuk mempercepat proses seleksi dan meningkatkan kepuasan pengguna(5). Kelima penelitian ini menunjukkan bahwa UML mampu menyajikan desain sistem yang sistematis, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam konteks penerimaan peserta didik secara digital. Secara keseluruhan, kelima penelitian ini membuktikan bahwa UML mampu membantu pengembangan sistem informasi penerimaan peserta didik menjadi lebih terstruktur, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sistem informasi penerimaan mahasiswa baru yang lebih efektif, efisien, dan mudah diimplementasikan, khususnya di lingkungan perguruan tinggi yang masih menghadapi keterbatasan dalam hal sistem informasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak yang bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis kebutuhan pengguna. Langkah awal dalam metode ini adalah memahami permasalahan dan kebutuhan dari pengguna sistem yang kemudian diterjemahkan ke dalam model perancangan sistem.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses bisnis yang berjalan serta wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai alur kerja dan kebutuhan fungsional sistem. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kebutuhan untuk merumuskan spesifikasi sistem.

Perancangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan berbasis objek dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML). UML dipilih karena mampu menggambarkan struktur dan perilaku sistem secara visual dan mudah dipahami. Adapun jenis-jenis diagram UML yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem (use case) serta siapa saja yang berperan dalam mengaksesnya. Kegunaannya adalah untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana sistem bekerja dari sudut pandang pengguna, mempermudah pemahaman kebutuhan sistem, serta menjadi alat komunikasi antara tim pengembang dan stakeholder. Use case diagram biasanya digunakan pada tahap awal perancangan sistem untuk membantu analisis dan dokumentasi kebutuhan fungsional.

Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan alur proses atau aktivitas dalam suatu sistem secara berurutan.

Tamilis Synex: Multidimensional Collaboration

Kegunaannya adalah untuk memodelkan logika alur kerja (workflow), proses bisnis, atau urutan aktivitas dalam suatu use case. Diagram ini membantu memahami bagaimana suatu proses dimulai, berjalan, dan berakhir, termasuk keputusan (percabangan) dan aktivitas yang berjalan paralel. Activity diagram sangat berguna dalam analisis sistem untuk menjelaskan detail proses secara visual dan memudahkan komunikasi antar tim dalam pengembangan perangkat lunak.

Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam suatu sistem seiring berjalannya waktu. Kegunaannya adalah untuk memvisualisasikan bagaimana pesan atau informasi dikirim antar objek untuk menjalankan suatu fungsi atau use case. Diagram ini menunjukkan urutan kronologis proses, siapa yang memanggil siapa, dan bagaimana objek saling berkomunikasi. Sequence diagram sangat berguna untuk memahami logika alur sistem secara detail, merancang interaksi antar komponen, serta membantu pengembang dalam mengimplementasikan sistem sesuai dengan skenario yang diinginkan.

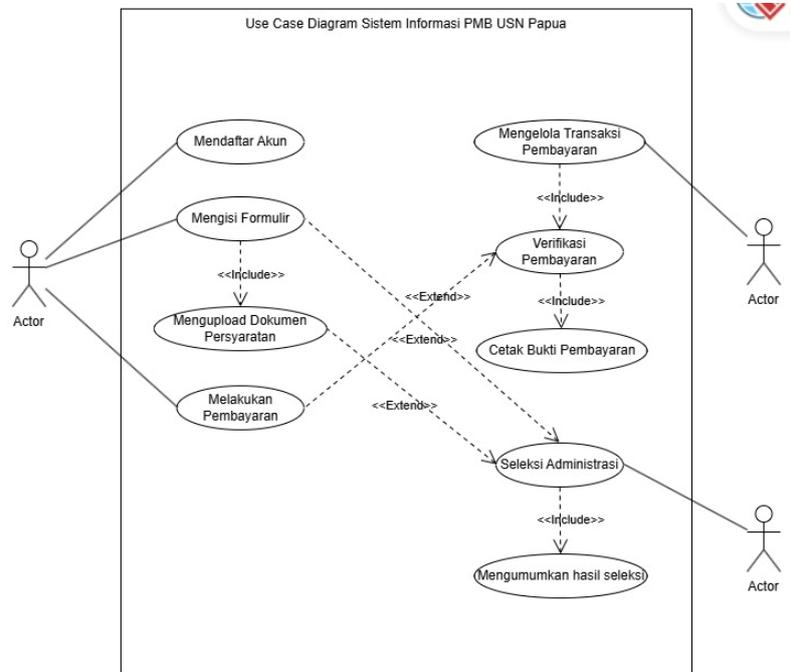
Class Diagram

Class diagram adalah diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan struktur kelas dalam sistem, termasuk atribut, metode (fungsi), serta hubungan antar kelas seperti asosiasi, pewarisan, dan dependensi. Kegunaannya adalah untuk memodelkan struktur statis dari sistem perangkat lunak dan menunjukkan bagaimana data dan fungsi saling berhubungan. Class diagram membantu dalam perancangan basis data, pemrograman berorientasi objek, serta menjadi acuan bagi pengembang dalam membangun struktur kode yang terorganisir dan efisien. Diagram ini sangat penting dalam tahap perancangan sistem karena memberikan gambaran lengkap tentang komponen-komponen utama dan relasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan UML sebagai alat perancangan sistem. Adapun UML yang dirancang dalam pembuatan sistem ini sebagai berikut:

Use Case diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

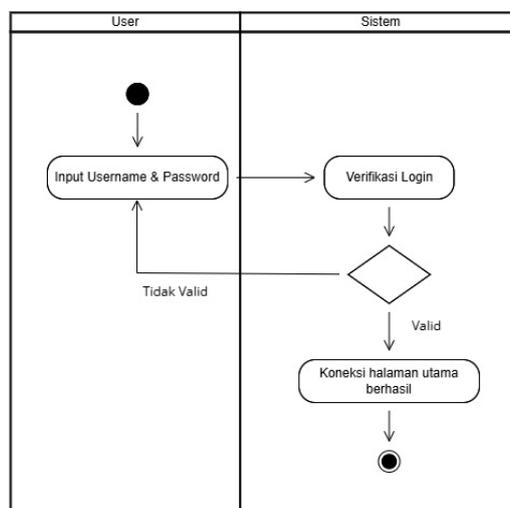
Use Case Diagram di atas menggambarkan alur interaksi antara pengguna dan sistem dalam proses Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) di USN Papua. Terdapat tiga aktor utama dalam sistem, yaitu Camaba (Calon Mahasiswa Baru), Bagian Keuangan, dan Panitia Seleksi. Camaba memulai proses dengan mendaftar akun, kemudian mengisi formulir pendaftaran yang mencakup kegiatan mengunggah dokumen persyaratan. Setelah itu, camaba melakukan pembayaran, yang dapat diperluas (extend) dengan mencetak bukti pembayaran dan mengikuti seleksi administrasi. Proses pembayaran sendiri dikelola oleh Bagian Keuangan, yang mencakup verifikasi pembayaran dan pencetakan bukti pembayaran sebagai bagian dari aktivitas mengelola transaksi pembayaran. Sementara itu, Panitia Seleksi bertanggung jawab terhadap proses seleksi administrasi dan mengumumkan hasil seleksi yang merupakan bagian dari tahapan tersebut. Diagram ini juga menunjukkan hubungan antara use case menggunakan relasi <<include>> untuk menunjukkan aktivitas yang

selalu dilakukan dalam suatu proses, serta <<extend>> untuk menunjukkan aktivitas tambahan yang dilakukan jika kondisi tertentu terpenuhi. Secara keseluruhan, diagram ini memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai fungsionalitas sistem PMB dan peran dari masing-masing aktor yang terlibat.

Activity Diagram

Terdapat beberapa activity diagram dalam sistem penerimaan mahasiswa baru yaitu sebagai berikut:

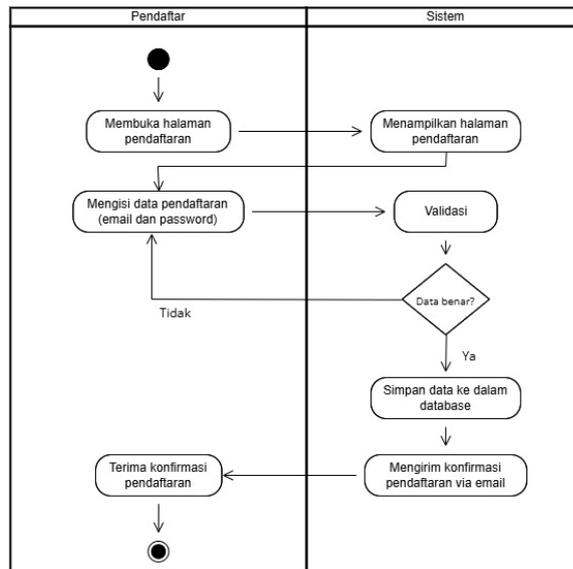
Activity Diagram Login



Gambar 2. Activity Diagram Login

Activity diagram di atas menggambarkan proses login dalam sebuah sistem, yang melibatkan dua pihak utama yaitu pengguna (user) dan sistem itu sendiri. Proses dimulai ketika pengguna memasukkan username dan password pada form login. Setelah data dimasukkan, sistem akan memproses dan melakukan verifikasi terhadap informasi tersebut. Jika hasil verifikasi menunjukkan bahwa data login tidak valid, maka sistem akan mengembalikan pengguna ke langkah awal untuk menginput ulang username dan password. Sebaliknya, jika data yang dimasukkan valid, sistem akan memberikan akses kepada pengguna dan menampilkan halaman utama aplikasi. Proses ini kemudian berakhir setelah koneksi ke halaman utama berhasil dilakukan. Diagram ini menunjukkan alur sederhana namun penting dalam proses autentikasi pengguna dalam sistem informasi.

Activity Diagram Mendaftar Akun

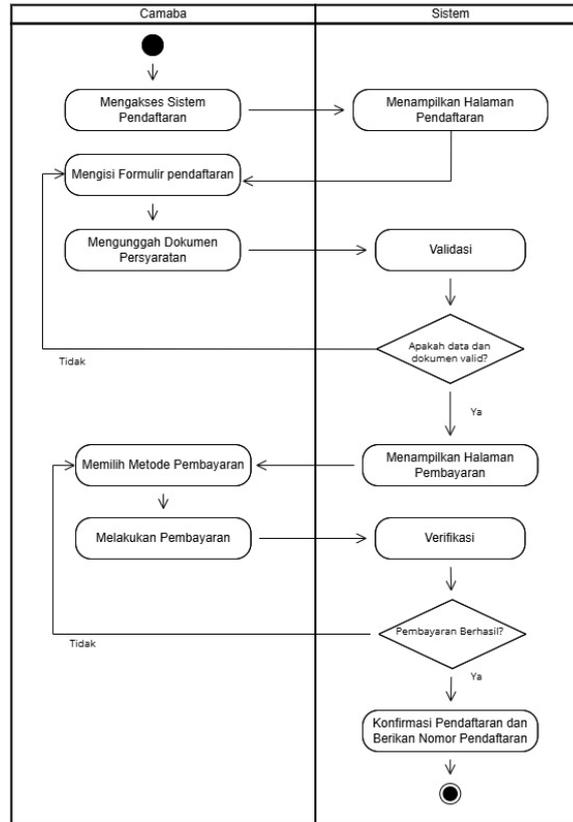


Gambar 3. Activity Diagram Mendaftar Akun

Activity diagram di atas menggambarkan alur proses pendaftaran akun dalam suatu sistem, yang melibatkan dua pihak, yaitu Pendaftar dan Sistem. Proses dimulai saat pendaftar membuka halaman pendaftaran, kemudian sistem merespons dengan menampilkan halaman pendaftaran tersebut. Setelah itu, pendaftar mengisi data yang dibutuhkan, seperti email dan password. Data yang telah diisi akan divalidasi oleh sistem untuk memastikan kelengkapan dan keabsahannya.

Jika data yang dimasukkan tidak benar atau tidak valid, sistem akan meminta pengguna untuk mengisi ulang data pendaftaran. Namun jika data dinyatakan benar dan valid, sistem akan menyimpan informasi tersebut ke dalam database. Selanjutnya, sistem mengirimkan email konfirmasi kepada pendaftar sebagai bukti bahwa proses pendaftaran telah berhasil. Proses ini berakhir ketika pendaftar menerima konfirmasi pendaftaran tersebut. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas yang runtut dan jelas, mulai dari awal hingga akhir proses registrasi, dan menekankan pentingnya validasi data serta konfirmasi kepada pengguna.

Activity Diagram Pendaftaran Calon Mahasiswa



Gambar 4. Activity Diagram Pendaftaran Calon Mahasiswa

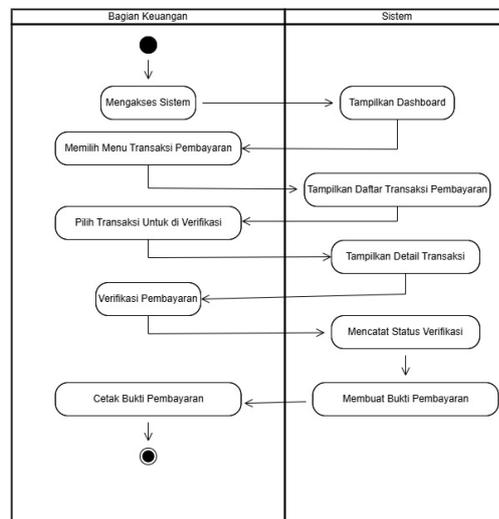
Activity diagram di atas menggambarkan alur aktivitas dalam proses pendaftaran calon mahasiswa baru (camaba) melalui sistem informasi pendaftaran yang terbagi ke dalam dua swimlane, yaitu pihak Camaba dan Sistem. Proses dimulai ketika camaba mengakses sistem pendaftaran, kemudian sistem menampilkan halaman pendaftaran. Setelah itu, camaba mengisi formulir pendaftaran dan mengunggah dokumen persyaratan yang diperlukan. Sistem selanjutnya melakukan proses validasi terhadap data dan dokumen yang telah diunggah. Jika data dan dokumen dinyatakan tidak valid, maka camaba diarahkan kembali untuk melakukan perbaikan atau pengisian ulang. Namun, apabila data tersebut valid, sistem akan menampilkan halaman pembayaran.

Pada tahap berikutnya, camaba memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran sesuai instruksi. Sistem kemudian memverifikasi status pembayaran. Jika pembayaran gagal, maka camaba harus mengulangi proses pemilihan metode dan pelaksanaan pembayaran. Sebaliknya, jika pembayaran berhasil, sistem akan

mengonfirmasi pendaftaran camaba dan memberikan nomor pendaftaran sebagai bukti bahwa proses telah selesai dengan sukses.

Diagram ini memberikan gambaran yang sistematis dan jelas mengenai tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh camaba selama proses pendaftaran. Selain itu, penggunaan elemen pengambilan keputusan (*decision node*) menjelaskan kondisi alternatif yang mungkin terjadi, seperti validasi gagal atau pembayaran tidak berhasil, sehingga mempermudah analisis dan pengembangan sistem informasi yang efektif dan responsif terhadap berbagai kemungkinan dalam proses pendaftaran.

Activity Diagram Mengelola Transaksi Pembayaran



Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Transaksi Pembayaran

Activity diagram di atas menggambarkan alur proses pengelolaan transaksi dan verifikasi pembayaran oleh pihak Bagian Keuangan dengan bantuan Sistem. Diagram ini terbagi dalam dua swimlane utama, yaitu Bagian Keuangan sebagai pelaku aktivitas, dan Sistem sebagai pihak yang merespons serta memproses permintaan.

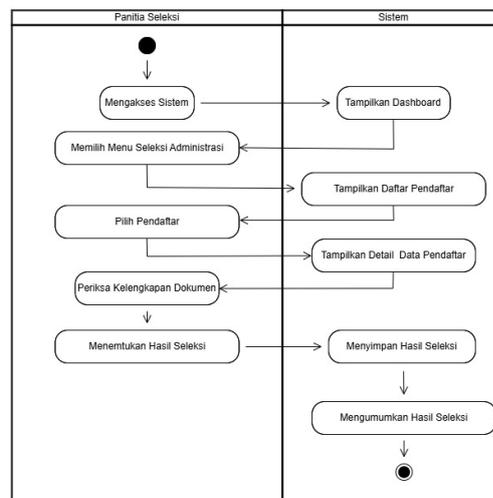
Proses dimulai saat petugas Bagian Keuangan mengakses sistem, kemudian sistem akan menampilkan dashboard sebagai halaman awal. Selanjutnya, petugas memilih menu transaksi pembayaran, yang kemudian direspons sistem dengan menampilkan daftar transaksi pembayaran yang tersedia. Setelah itu, petugas memilih salah satu transaksi yang akan diverifikasi. Sistem kemudian akan

menampilkan detail transaksi tersebut agar petugas dapat memeriksa keabsahan informasi.

Langkah berikutnya adalah verifikasi pembayaran oleh petugas, yang kemudian akan dicatat oleh sistem sebagai status verifikasi. Setelah status verifikasi disimpan, sistem akan membuat bukti pembayaran secara otomatis. Terakhir, petugas dapat mencetak bukti pembayaran sebagai arsip atau diberikan kepada pihak terkait.

Secara keseluruhan, activity diagram ini menunjukkan proses verifikasi pembayaran yang sistematis, mulai dari akses awal hingga pencetakan bukti pembayaran. Diagram ini membantu menggambarkan hubungan interaktif antara pengguna sistem (dalam hal ini bagian keuangan) dengan sistem itu sendiri dalam mendukung proses administrasi keuangan yang efisien dan terdokumentasi dengan baik.

Activity Diagram Seleksi Administrasi



Gambar 6. Activity Diagram Seleksi Administrasi

Activity diagram di atas menggambarkan alur proses seleksi administrasi pendaftaran yang dilakukan oleh Panitia Seleksi dengan bantuan Sistem. Diagram ini terbagi menjadi dua swimlane, yaitu swimlane Panitia Seleksi sebagai pelaku aktivitas manual, dan swimlane Sistem yang menjalankan proses otomatis.

Proses dimulai ketika panitia seleksi mengakses sistem, kemudian sistem merespons dengan menampilkan dashboard. Selanjutnya, panitia memilih menu

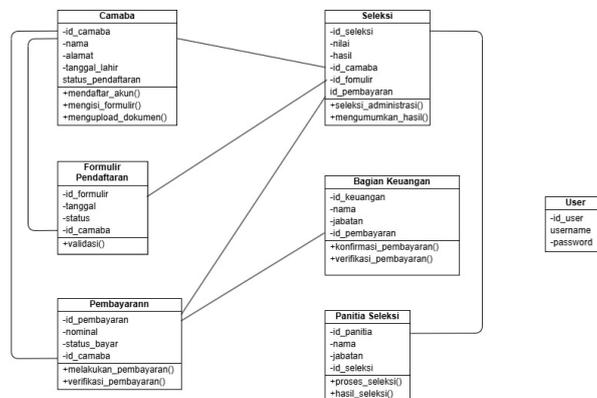
seleksi administrasi, dan sistem akan menampilkan daftar pendaftar. Panitia kemudian melakukan pemilihan terhadap salah satu pendaftar, dan sistem akan menampilkan detail data pendaftar untuk diperiksa lebih lanjut.

Setelah itu, panitia melakukan pemeriksaan terhadap kelengkapan dokumen yang diunggah oleh pendaftar. Berdasarkan hasil pemeriksaan tersebut, panitia akan menentukan hasil seleksi administrasi. Sistem kemudian bertugas untuk menyimpan hasil seleksi yang telah ditetapkan dan selanjutnya mengumumkan hasil seleksi kepada publik atau pihak terkait.

Secara keseluruhan, diagram ini menjelaskan alur seleksi administrasi secara terstruktur, mulai dari proses awal pemilihan pendaftar hingga pengumuman hasil seleksi. Proses ini memadukan interaksi manual dari panitia dengan otomatisasi sistem untuk memastikan kelengkapan dan ketepatan data serta efisiensi dalam penyimpanan dan publikasi hasil seleksi.

Class Diagram

Berikut ini adalah gambar class diagram penerimaan mahasiswa baru:



Gambar 7. Class Diagram

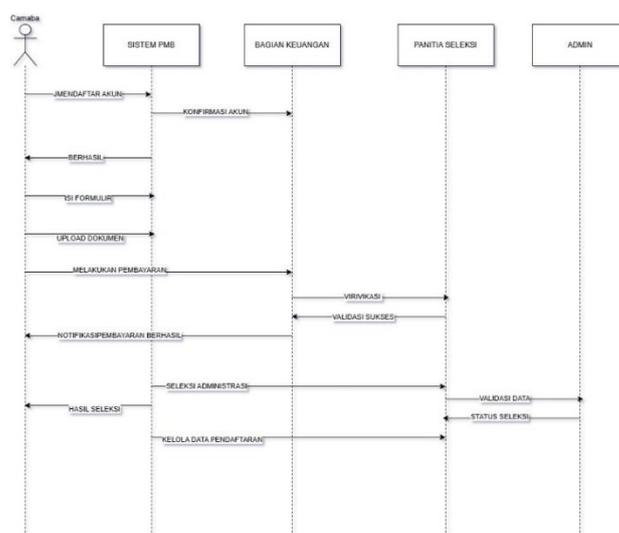
Class diagram pada gambar tersebut menggambarkan sistem informasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) yang terdiri dari beberapa komponen utama. Proses dimulai dari Camaba (Calon Mahasiswa Baru) yang memiliki atribut seperti ID, nama, alamat, tanggal lahir, dan status pendaftaran. Camaba dapat melakukan tiga aktivitas utama, yaitu mendaftar akun, mengisi formulir, dan mengunggah dokumen.

Data dari Camaba kemudian digunakan untuk mengisi Formulir Pendaftaran yang mencatat informasi seperti ID formulir, tanggal, status, dan ID camaba, serta memiliki fungsi validasi. Setelah formulir terisi, Camaba melakukan proses Pembayaran, yang mencatat nominal, status bayar, dan ID camaba. Pembayaran ini nantinya diverifikasi oleh Bagian Keuangan, yang memiliki atribut ID keuangan, nama, jabatan, serta ID pembayaran, dan bertugas mengonfirmasi dan memverifikasi pembayaran.

Selanjutnya, proses akan masuk ke tahap Seleksi, yang melibatkan penilaian dan hasil akhir dari pendaftaran. Seleksi berisi informasi tentang nilai, hasil, ID camaba, ID formulir, dan ID pembayaran, serta memiliki fungsi untuk melakukan seleksi administrasi dan mengumumkan hasilnya. Proses seleksi ini dijalankan oleh Panitia Seleksi, yang memiliki ID, nama, jabatan, dan ID seleksi, serta bertanggung jawab melakukan proses seleksi dan mencatat hasil seleksi. Selain itu, terdapat entitas User yang digunakan untuk mengelola autentikasi pengguna sistem, dengan atribut ID user, username, dan password. Seluruh komponen dalam class diagram ini saling berinteraksi untuk membentuk alur pendaftaran mahasiswa baru yang lengkap dan terstruktur, mulai dari pendaftaran hingga pengumuman hasil seleksi.

Sequence Diagram

Berikut ini adalah gambar sequence diagram penerimaan mahasiswa baru:



Gambar 8. Sequence Diagram

Sequence diagram di atas menggambarkan alur proses Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) yang melibatkan lima entitas utama, yaitu calon mahasiswa baru (camaba), sistem PMB, bagian keuangan, panitia seleksi, dan admin. Proses dimulai dari camaba yang mendaftarkan akun pada sistem PMB. Selanjutnya, sistem mengirim permintaan konfirmasi akun ke bagian keuangan, dan setelah akun dikonfirmasi, sistem memberikan notifikasi keberhasilan pendaftaran akun kepada camaba. Setelah akun berhasil dibuat, camaba mengisi formulir pendaftaran dan mengunggah dokumen yang diperlukan melalui sistem. Tahap berikutnya adalah proses pembayaran biaya pendaftaran yang dilakukan oleh camaba, kemudian diverifikasi oleh bagian keuangan. Setelah pembayaran divalidasi dan dinyatakan sukses, sistem mengirimkan notifikasi pembayaran berhasil kepada camaba.

Setelah proses pembayaran selesai, sistem PMB meneruskan data camaba kepada panitia seleksi untuk dilakukan seleksi administrasi. Panitia seleksi kemudian meminta validasi data dari admin. Setelah validasi selesai, admin memberikan status seleksi yang kemudian dikirimkan kembali ke sistem untuk diinformasikan kepada camaba sebagai hasil seleksi. Pada tahap akhir, admin juga memiliki tugas untuk mengelola data pendaftaran yang masuk dalam sistem. Secara keseluruhan, diagram ini memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai alur interaksi antar pihak yang terlibat dalam proses PMB.

KESIMPULAN

Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru di Universitas Sepuluh Nopember Papua memberikan kontribusi penting dalam mendesain sistem yang terstruktur, efisien, dan mudah dipahami oleh seluruh pihak yang terlibat. Melalui pemodelan UML seperti use case diagram, activity diagram, dan class diagram, proses pendaftaran mulai dari pembuatan akun, pengisian formulir, pembayaran, hingga seleksi calon mahasiswa dapat divisualisasikan dengan jelas dan sistematis. Hal ini memudahkan proses

analisis kebutuhan sistem, meningkatkan komunikasi antara pengembang dan pemangku kepentingan, serta mempercepat tahap perancangan dan implementasi sistem. Dengan adanya desain sistem yang terstruktur, diharapkan proses penerimaan mahasiswa baru menjadi lebih efektif, transparan, dan mampu meminimalkan kesalahan operasional yang kerap terjadi dalam proses manual.

REFERENCES

- Antares, J., Kock, U. F. De, & Info, A. (2024). *DIDIK BARU BERBASIS WEB DENGAN PEMODELAN*. 5(3), 767–780.
<https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Mawaddatarrohmah, Amroni, & Hartiwi, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Dan Ujian Seleksi Pada SMKS Kesehatan Keluarga Bunda Jambi. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 2(1), 149–158.
<https://doi.org/10.33998/jms.2022.2.1.65>
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 4(1), 17.
- Rambu, F. A., Yogia, H., Uly, P., Rada, Y., Studi, P., Informatika, T., Sains, F., Wira, U. K., Sumba, W., N, J. R. S., Waingapu, K. K., & Timur, K. S. (2024). *SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU MENGGUNAKAN PEMODELAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) BERBASIS WEB PADA SMA NEGRI 1 RINDI KABUPATEN SUMBA TIMUR*. 495–509.
- Saputra, Y., Arista, R. D., & Mardiaty, D. (2023). *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech) Sistem informasi ujian online penerimaan mahasiswa baru menggunakan metode Unified Modeling Language The online admission examination information system uses the Unified Modeling Language (UML) method for new student admissions*. 4(3), 795–803.