

Sistem Informasi Manajemen Pendaftaran Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Pada Global Institute

Isral¹, Zainul Hakim², Suparman³, Nabila Miftakhur Rosyid⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: ¹isral@global.ac.id, ²zainulhakim@global.ac.id, ³zup4rman@yahoo.com, ⁴1220120104@global.ac.id

Abstrak - Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) merupakan program di Global Institute yang mengakui pengalaman kerja dan pelatihan bersertifikat sebagai bagian dari kualifikasi akademik, baik dari pendidikan formal maupun non-formal. Saat ini, pendaftaran program Rekognisi Pembelajaran Lampau masih dilakukan secara manual, yang mengharuskan mahasiswa datang langsung ke kampus. Proses ini lambat, tidak efisien, dan menyulitkan pengawasan serta pelacakan kemajuan mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi manajemen yang dapat mempercepat pendaftaran dan memungkinkan pemantauan yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menganalisis sistem saat ini serta menentukan kebutuhan sistem baru. Sistem yang diusulkan didesain menggunakan UML yang mencakup *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan akan dikembangkan dengan PHP serta MySQL, menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Hasil penelitian adalah sistem informasi Rekognisi Pembelajaran Lampau berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi pendaftaran dan pemantauan mahasiswa di Global Institute.

Kata Kunci - Rekognisi Pembelajaran Lampau, Sistem Informasi Manajemen, UML, *Software Development Life Cycle*.

Abstract - *Recognition of Prior Learning (REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU)* is a program at Global Institute that recognizes work experience and certified training as part of academic qualifications, including both formal and non-formal education. Currently, the REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU program registration is still conducted manually, requiring students to come directly to the campus. This process is slow, inefficient, and hinders the monitoring and tracking of student progress. Therefore, a management information system is needed to expedite registration and enable better monitoring. This research employs observation, interviews, and literature review methods to analyze the current system and determine the requirements for a new system. The proposed system is designed using Unified Modeling Language (UML), which includes activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams, and will be developed using PHP and MySQL, following the System Development Life Cycle (SDLC). The result of this research is a web-based Rekognisi Pembelajaran

Lampau information system that can improve the efficiency of student registration and monitoring at Global Institute.

Keywords - *Recognition of Prior Learning (RPL), Management Information System, UML, Software Development Life Cycle.*

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi informasi berkembang sangat cepat dan pesat [1]. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dan pesat adalah teknologi informasi berbasis *online* dimana penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, tepat, dan akurat [2].

Global Institute memperkenalkan program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), di mana pengalaman kerja atau pelatihan bersertifikat, baik dari pendidikan formal maupun non-formal dapat disetarakan dengan kualifikasi dalam program studi di kampus [3]. Namun, proses pendaftaran masih dilakukan secara manual [4], yang mengharuskan mahasiswa datang ke kampus untuk konsultasi dan pengumpulan dokumen, sehingga memperlambat proses tersebut. Kompleksitas dalam menentukan konversi nilai dari berbagai bentuk pembelajaran dan pendekatan manual ini juga menghambat pengawasan kemajuan mahasiswa secara efisien [5]. Oleh karena itu, diperlukan implementasi sistem yang terstruktur untuk meningkatkan efisiensi dan memperbaiki pemantauan.

Mengingat berbagai tantangan yang dihadapi, diperlukan suatu sistem yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan efisien untuk mendukung proses Rekognisi Pembelajaran Lampau.. Implementasi teknologi informasi dalam bentuk sistem manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau berbasis pendekatan *System Development Life Cycle (SDLC)* [6] menjadi sangat mendesak. *SDLC* menyediakan kerangka kerja sistematis untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan mengimplementasikan sistem yang mampu mengotomatisasi proses pendaftaran, verifikasi, dan penilaian dalam program Rekognisi Pembelajaran Lampau. Diharapkan sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga menjamin keadilan, transparansi, dan kemudahan akses bagi semua pihak yang terlibat.

Dari kendala tersebut dapat diidentifikasi bahwa institusi masih belum memiliki sistem yang terkomputerisasi untuk mengelola proses Rekognisi Pembelajaran Lampau

(RPL) termasuk pendaftaran, evaluasi, dan penilaian pengalaman kerja atau pembelajaran sebelumnya. Pengelolaan data mahasiswa dan proses penilaian yang masih dilakukan secara manual sering kali menyebabkan kekeliruan dan ketidaktepatan dalam hasil evaluasi. Adanya sistem yang terkomputerisasi akan meningkatkan akurasi, efisiensi, dan transparansi dalam proses Rekognisi Pembelajaran Lampau.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ariana Azimah dan Heni Jusuf, metode Waterfall digunakan untuk merancang dan membangun sistem informasi Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) [7]. Metode ini melibatkan tahapan berurutan seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses evaluasi dan penentuan kelayakan mahasiswa berdasarkan pengalaman kerja atau pembelajaran sebelumnya.

Penelitian oleh R. Didik Heriyantoro, Rosana Sirait Junita, dan Rezki Maulaida menggunakan metode observasi sebagai teknik utama dalam pengumpulan data [8]. Dengan metode ini, data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap kebutuhan pengguna, di mana peneliti mencatat berbagai aspek penting yang relevan untuk merancang dan mengembangkan sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau. efektif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Setyabudhi dan Hasibuan dengan menggunakan pendekatan System Development Life Cycle (SDLC), perbaikan dilakukan dalam penginputan data [9]. Sistem ini meningkatkan struktur database, menggantikan pengisian data pemesanan manual dengan sistem berbasis web, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari informasi. Penerapan SDLC dalam sistem informasi manajemen ini menunjukkan bagaimana proses evaluasi pembelajaran lampau, yang sebelumnya dilakukan secara manual, dapat menjadi lebih efisien dan terstruktur melalui teknologi.

Pada Penelitian yang dilakukan oleh Anto, R.Y. [10] membahas tentang pengembangan sistem informasi pelayanan surat berbasis web di Desa Pekiringan Alit. Dalam penelitian ini, perancangan sistem dilakukan menggunakan pemodelan *UML (Unified Modelling Language)*, yang mencakup pembuatan use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Sistem yang dirancang ini kemudian diimplementasikan dan diuji menggunakan metode black box testing, dengan total enam belas kali pengujian dilakukan untuk memastikan fungsionalitas sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal dkk. berjudul Sistem Informasi Pencatatan Laporan Produksi Harian Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD Yuli) [10] menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dirancang untuk pencatatan laporan produksi harian. Sistem ini dirancang untuk mempercepat dan mempermudah proses pengolahan data laporan produksi, sekaligus meningkatkan akurasi dan meminimalkan potensi kesalahan. Penelitian ini menunjukkan bagaimana penerapan SDLC dapat meningkatkan efisiensi dan keakuratan dalam pengelolaan sistem informasi .

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan SDLC [11] dalam pengembangan sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau guna mengatasi berbagai permasalahan yang ada saat ini. Penerapan sistem ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas layanan Rekognisi Pembelajaran Lampau di Global Institute, mempercepat proses pengakuan pembelajaran lampau, dan meningkatkan kepuasan mahasiswa serta pemangku kepentingan lainnya. Penerapan SDLC pada sistem informasi manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) di Global Institute bertujuan untuk mengembangkan sistem yang terstruktur dan efisien guna mendukung proses pengakuan pembelajaran lampau. SDLC, atau System Development Life Cycle, adalah pendekatan sistematis yang melibatkan berbagai tahapan seperti perencanaan, analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Dengan menggunakan SDLC, setiap langkah dalam pengembangan sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau dapat dikelola dengan baik, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pengujian akhir. Hal ini memungkinkan tim pengembang untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bebas dari kesalahan. Selain itu, penerapan SDLC memastikan bahwa setiap modul dalam sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau dirancang dengan mempertimbangkan integritas data, keamanan, dan skalabilitas, yang sangat penting untuk mendukung proses evaluasi dan pengakuan pembelajaran lampau yang kompleks.

Secara keseluruhan, penerapan SDLC pada sistem informasi manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses pengakuan, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi mahasiswa serta semua pihak yang terlibat dalam proses Rekognisi Pembelajaran Lampau.

II. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pendaftaran mahasiswa untuk program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) di Global Institute, yang berlokasi di Jl. Aria Santika no. 43A, Margasari, Kota Tangerang, Banten, 15113. Saat ini, proses pendaftaran untuk program Rekognisi Pembelajaran Lampau di Global Institute masih dilakukan secara manual dan konvensional. Mahasiswa diharuskan datang langsung ke kampus untuk melakukan konsultasi dan menyerahkan dokumen yang diperlukan. Proses ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga mengharuskan mahasiswa untuk hadir secara fisik, yang mungkin menjadi hambatan bagi mereka yang berada di lokasi yang jauh atau memiliki keterbatasan waktu.

Selain itu, seluruh proses pendaftaran masih dikelola menggunakan aplikasi berbasis Excel, yang meskipun cukup sederhana, namun tidak dirancang untuk menangani kompleksitas dan volume data yang besar. Pendekatan ini menyebabkan berbagai tantangan, seperti kesulitan dalam pengawasan dan pelacakan kemajuan mahasiswa, serta potensi kesalahan dalam pengolahan data. Hal ini mengakibatkan ketidakefisienan dalam proses administrasi

dan berpotensi menurunkan kualitas layanan yang diberikan kepada mahasiswa.

Kondisi ini menjadi tantangan utama bagi Global Institute, terutama di era digital saat ini, di mana efisiensi dan akurasi sangat penting dalam mendukung proses akademik dan administrasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi manajemen yang lebih terstruktur dan efisien melalui penerapan SDLC (System Development Life Cycle), sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pendaftaran program Rekognisi Pembelajaran Lampau.

B. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek yang diteliti [12] Adapun metode ini sangat penting, dikarenakan pada metode ini sumber informasi yang sangat akurat dan membantu penulis dalam menganalisa permasalahan yang ada.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber [13].

3. Research

Studi Pustaka, dilakukan dalam pengumpulan data dan yang bentuknya literatur berupa buku, jurnal, internet maupun *e-book* yang berkaitan dengan teori-teori video dokumenter [7].

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) [14].



Gambar 1. Tahapan SDLC

Berdasarkan gambar 1, berikut merupakan tahapan SDLC yang dilakukan oleh penulis.

1. Tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi tujuan penelitian perangkat lunak. Setelah itu, merancang rencana kerja yang mencakup analisis, dan tahap

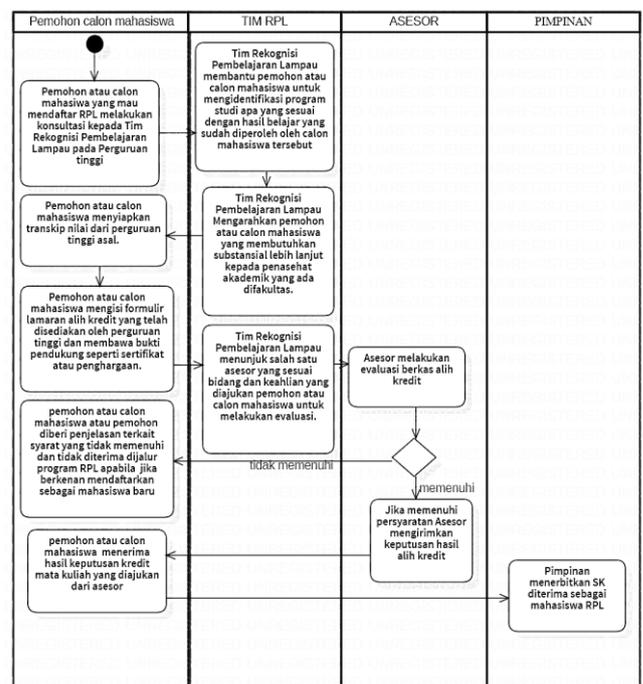
implementasi. Pada tahap ini, peneliti menentukan bahasa pemrograman yang dipakai serta menentukan pemodelan dalam penelitian .

2. Pada tahap analisis sistem, penulis menilai sistem, perangkat lunak, metode, dan model yang paling cocok untuk diterapkan dalam pengembangan ini .
3. Tahap desain yaitu sebuah rancangan desain *website* yang dibuat berdasarkan analisis sebelumnya. Dalam tahap ini menggambarkan secara lengkap dengan tujuan membantu mengenai desain apa yang harus dibuat pada *website* sistem informasi manajemen rekognisi pemebelajaran lampau tersebut.
4. Tahap implementasi sistem merupakan tahap untuk mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sistem yang dibangun atau dikembangkan serta melakukan uji coba terhadap sistem tersebut.
5. Tahap pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dikembangkan bekerja dengan optimal. Jika ditemukan masalah atau sistem tidak berfungsi dengan baik, perbaikan akan dilakukan, mulai dari perencanaan hingga pengembangan sistem.
6. Pemeliharaan adalah tahap di mana aplikasi pendaftaran kursus dipelihara selama penggunaannya, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan perubahan dan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan perubahan lingkungan kerja dan kemajuan teknologi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Berjalan

Penulis menggambarkan proses sistem yang berjalan kedalam sebuah *Activity diagram*, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Activity Diagram Sistem yang Berjalan

Prosedur Sistem Yang Berjalan:

1. Pemohon atau calon mahasiswa yang mau mendaftar program Rekognisi Pembelajaran Lampau melakukan konsultasi kepada Tim Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Perguruan tinggi.
2. Tim Rekognisi Pembelajaran Lampau membantu pemohon atau calon mahasiswa untuk mengidentifikasi program studi apa yang sesuai dengan hasil belajar yang sudah diperoleh oleh calon mahasiswa tersebut.
3. Tim Rekognisi Pembelajaran Lampau Mengarahkan pemohon atau calon mahasiswa yang membutuhkan substansial lebih lanjut kepada penasehat akademik yang ada difakultas.
4. Pemohon atau calon mahasiswa menyiapkan transkrip nilai dari perguruan tinggi asal.
5. Pemohon atau calon mahasiswa mengisi formulir lamaran alih kredit yang telah disediakan oleh perguruan tinggi dan membawa bukti pendukung seperti sertifikat atau penghargaan.
6. Tim Rekognisi Pembelajaran Lampau menunjuk salah satu asesor yang sesuai bidang dan keahlian yang diajukan pemohon atau calon mahasiswa untuk melakukan evaluasi.
7. Asesor melakukan evaluasi berkas alih kredit
8. Jika memenuhi persyaratan, Asesor mengirimkan keputusan hasil alih kredit dan calon mahasiswa.
9. Apabila tidak memenuhi syarat maka mahasiswa tidak diterima dan diarahkan jika berkenan mahasiswa tersebut dialihkan menjadi mahasiswa baru.
10. Jika sudah sesuai alih kredit yang dilakukan oleh asesor
11. Kepala Pimpinan menerbitkan SK Rekognisi Pembelajaran lampau

B. Masalah yang dihadapi

Masalah yang dihadapi dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), saat ini Kompleksitas penentuan Konversi Nilai calon mahasiswa yang mau mendaftarkan diprogram Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL).

Proses yang masih manual yang mana mahasiswa tersebut harus datang untuk konsultasi mengumpulkan sertifikat-sertifikat dan pengalaman kerja serta menentukan konversi secara manual yang mana mengakibatkan waktu yang cukup lama.

Proses manual juga dapat menghambat kemampuan institusi untuk melakukan pengawasan dan pelacakan yang efisien terhadap kemajuan mahasiswa yang mendaftar ke program Rekognisi Pembelajaran Lampau. Tanpa sistem yang terstruktur, sulit untuk memantau dengan akurat perkembangan dan pencapaian mahasiswa.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah mengamati dan meneliti dari beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan saat

ini, penulis mengusulkan pemecahan permasalahan antara lain:

1. Diperlukan suatu sistem yang mencakup seluruh yang mencakup seluruh kegiatan pendaftaran program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), termasuk konversi nilai calon mahasiswa, pengelolaan sertifikat, pengalaman kerja, dan laporan kemajuan untuk inputan data yang lebih efisien.
2. Sistem harus mempermudah pengontrolan pendaftaran, pencatatan data, serta mempercepat pembuatan laporan.
3. Sistem saat ini masih manual, memaksa mahasiswa datang langsung untuk pendaftaran dan konversi nilai, menyebabkan keterlambatan dan kesulitan dalam pengawasan serta pelacakan kemajuan mahasiswa

D. User Requirement (Elisitasi)

Tabel 1. Final Elisitasi

<i>Functional</i>	
Analisis kebutuhan	
No.	Saya ingin sistem ini dapat:
1.	Menampilkan Halaman Utama
2.	Menampilkan Halaman Registrasi
3.	Menampilkan <i>Login & Logout</i>
4.	Menampilkan Validasi <i>Username Dan Password</i>
5.	Menu Lengkapi Data
6.	Kelola Data Mata Kuliah
7.	Kelola Data Mahasiswa
8.	Kelola Data Asesmen
9.	Kelola Data <i>User</i>
10.	Menampilkan <i>Form</i> Pemilihan Mata Kuliah
11.	Menampilkan Nilai Hasil Asesmen.
12.	Menampilkan <i>Form</i> Pendaftaran
13.	Menampilkan <i>Search</i> Pada Setiap <i>Input Data</i>
14.	Menampilkan CRUD Pada Setiap <i>Input Data</i>
15.	Menampilkan Sk Rekognisi Pembelajaran Lampau.
16.	Menu Laporan
<i>Non – Functional</i>	
Analisis Kebutuhan	
No.	Saya ingin sistem ini dapat :
1.	Memiliki tampilan yang menarik
2.	Keamanan data terjamin
3.	Memiliki Tampilan yang <i>user friendly</i>

E. Usulan Prosedur yang Baru

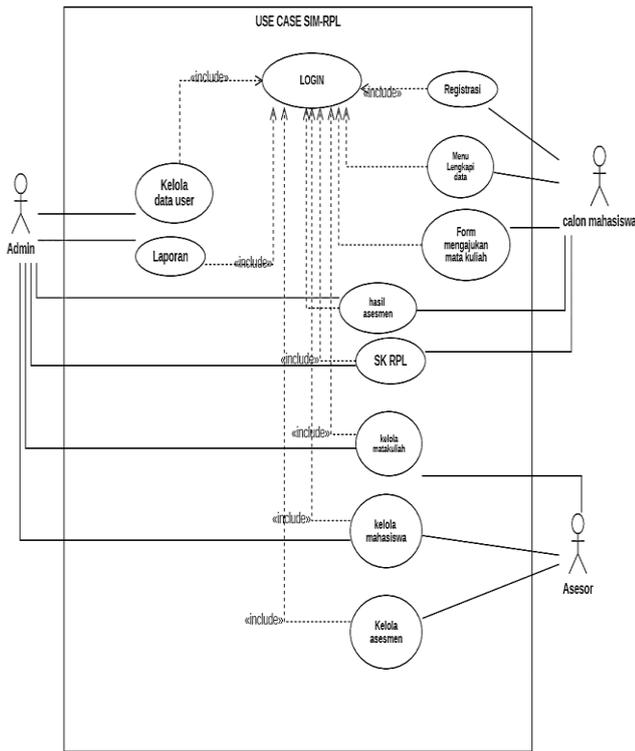
Berdasarkan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa proses pendaftaran program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) di Global Institute masih dilakukan secara manual, di mana mahasiswa harus datang langsung ke kampus untuk konsultasi dan mengumpulkan dokumen seperti sertifikat dan pengalaman kerja. Metode ini menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam hal efisiensi dan pengelolaan data, yang memperlambat proses pendaftaran dan pengolahan informasi.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) yang dirancang untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi pendaftaran serta mempercepat dan

menyederhanakan proses pendaftaran. Sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, keakuratan, dan kemudahan dalam menangani data serta proses konversi nilai.

F. Diagram Rancangan Sistem

Untuk menganalisis sistem yang diusulkan, pada penelitian ini akan berorientasi objek dengan menggunakan visual paradigm for UML 8.0 Enterprise Edition untuk menggambarkan Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram. Berikut adalah perancangan sistem yang diusulkan:



Gambar 3. Use Case Diagram yang diusulkan

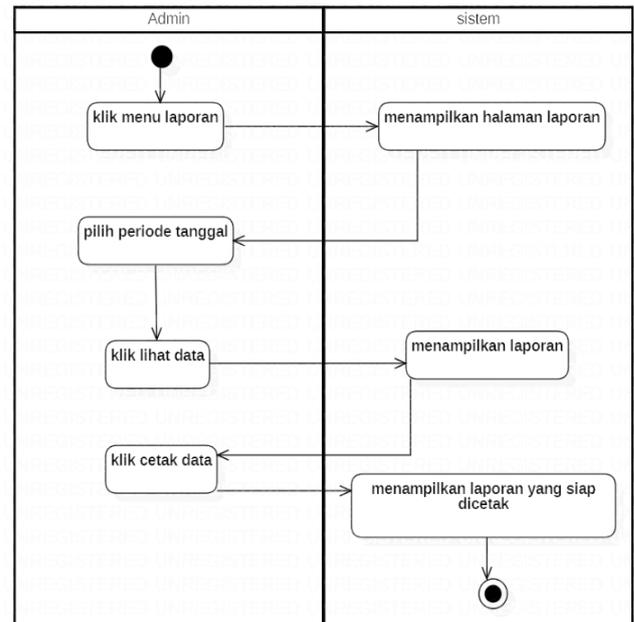
Berdasarkan gambar Use Case Diagram yang diusulkan [15] pada gambar 3, terdapat satu sistem yang mencakup seluruh proses sistem informasi manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau, dengan tiga aktor yang terlibat, yaitu: admin, mahasiswa, dan asesor. Aktor-aktor ini dapat melakukan total 11 use case yang mendukung seluruh kegiatan dalam sistem Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) tersebut. Terdapat 3 aktor yang terlibat dalam sistem, yaitu:

Tabel 2. Deskripsi Aktor Use Case

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Aktor mempunyai hak kelola data mahasiswa, kelola mata kuliah, kelola data user, Kelola data asesmen
2.	Asesor	Aktor dapat mengelola data mahasiswa dalam melihat penugasan dari admin,

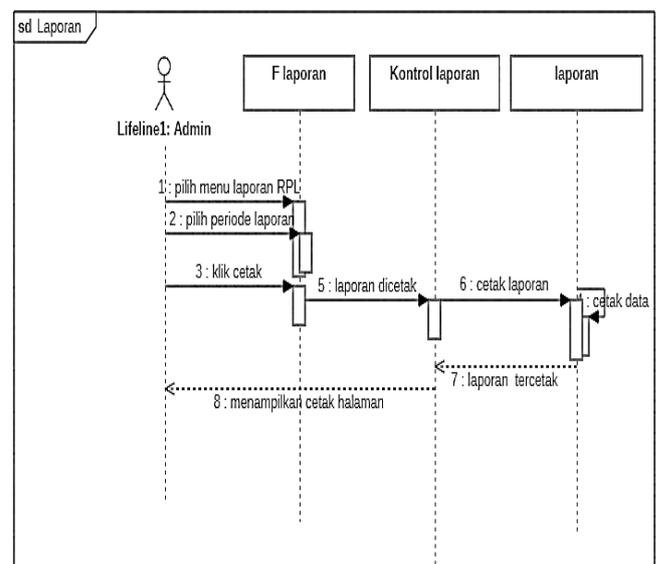
		menilai matakuliah dan asesmen.
3.	Calon Mahasiswa	Aktor mempunyai akses lengkapi data, mengajukan mata kuliah yang akan di RPL kan, mengisi asesmen dan melihat nilai asesmen.

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsional dari suatu sistem. pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan alur kerja bisnis dan juga untuk menggambarkan alur sebuah kejadian.



Gambar 4. Activity Diagram laporan

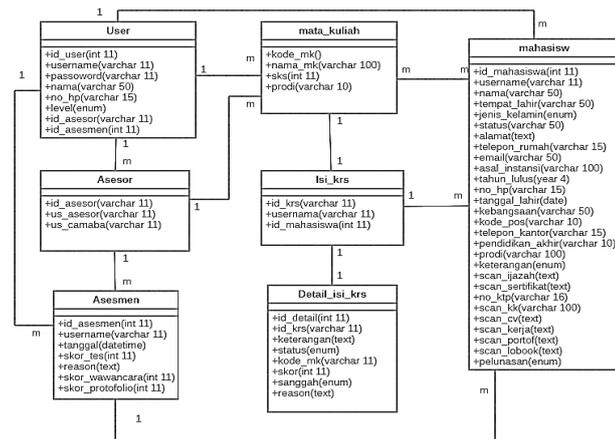
Berdasarkan activity diagram [15] gambar 4, terdapat 1 initial node, objek yang diawali, 7 action state dari sistem yang menjalankan dari suatu aksi, 1 activity final node, objek yang diakhiri.



Gambar 5. *Sequence Diagram* Laporan

Berdasarkan *sequence diagram* [15] pada gambar 5, terdapat 4 *Lifeline* antar muka yang saling berinteraksi, 1 Aktor yang melakukan kegiatan yaitu Calon Mahasiswa, 5 *Message*, 2 *Recursive Message* dan 1 *self message*. spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi, yang bisa dilakukan oleh aktor.

Class Diagram merupakan gambaran yang menjelaskan suatu model data untuk sebuah program agar lebih terstruktur.



Gambar 6. *Class Diagram* yang diusulkan

Berdasarkan gambar *class diagram* [16] gambar 6, terdapat 7 kelas yang merupakan himpunan dari objek-objek yang memiliki atribut dan operasi tertentu. Diagram tersebut juga menunjukkan 9 *multiplicity*, yang menggambarkan hubungan antar objek dengan objek lainnya serta menunjukkan berapa banyak *instance* yang dapat terhubung di antara kelas-kelas tersebut. Setiap *multiplicity* memberikan informasi tentang bagaimana objek dari satu kelas dapat berinteraksi dengan objek dari kelas lain dan nilai atau jumlah *instance* yang dapat terlibat dalam hubungan tersebut.

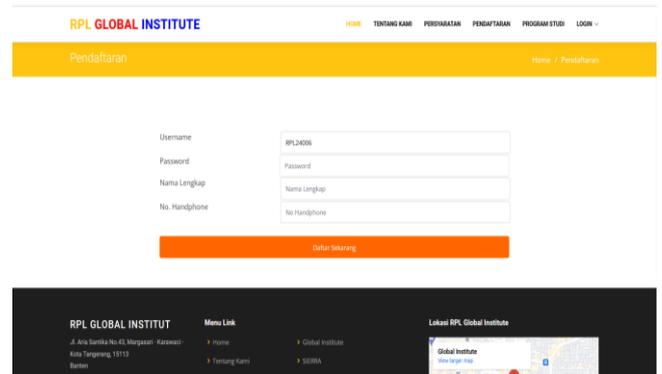
G. Tampilan Sistem



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

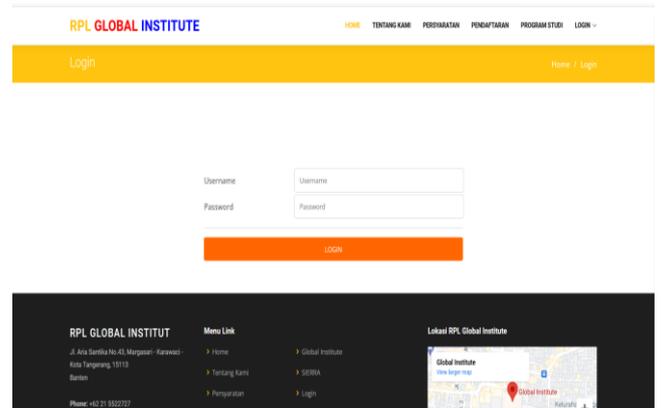
Gambar 7 merupakan tampilan halaman utama pada sistem yang menampilkan beberapa menu utama, seperti Pendaftaran dan login. Pada tampilan ini, juga terdapat penjelasan mengenai program Rekognisi Pembelajaran

Lampau (RPL), yang memberikan informasi singkat dan padat tentang tujuan, manfaat, serta prosedur pendaftaran program tersebut. Menu registrasi memungkinkan calon mahasiswa untuk mendaftar ke program Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), sementara menu login disediakan bagi pengguna yang sudah terdaftar untuk mengakses informasi lebih lanjut atau memantau status pendaftaran mereka.



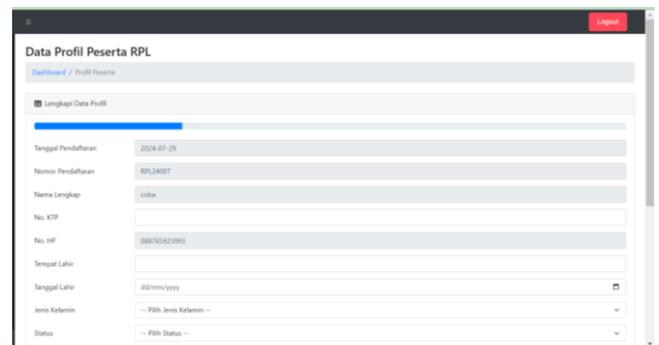
Gambar 8. Halaman Pendaftaran

Gambar 8 merupakan tampilan halaman pendaftaran pada sistem yang memiliki 4 kolom *input* yaitu *username*, *Password*, Nama lengkap, dan no.Handphone.



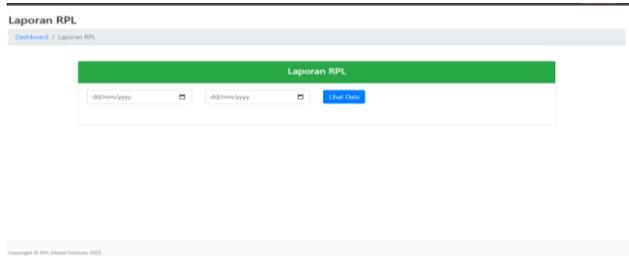
Gambar 9. Halaman Login

Gambar 9 merupakan tampilan halaman *login* sistem yang terdapat 2 kolom, yaitu : *username* dan *password*.



Gambar 10. Menu Lengkapi data

Gambar 10 merupakan tampilan menu "Lengkapi Data" pada sistem, di mana pengguna dapat mengisi data diri mereka dan mengunggah sertifikat serta dokumen lainnya yang diperlukan untuk proses pendaftaran. Menu ini dirancang untuk memastikan bahwa semua informasi yang diperlukan telah isi oleh calon mahasiswa.



Gambar 11. Laporan RPL

Gambar 11 merupakan tampilan laporan yang memungkinkan pengguna untuk menentukan rentang tanggal tertentu. Laporan ini membantu dalam menyaring data berdasarkan periode waktu yang diinginkan.

H. Hasil Pengujian Black Box

Tabel 3. Pengujian Black Box

Scenario Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1. ketika akan melakukan pendaftaran setelah itu <i>Login</i> , <i>Username</i> dan <i>Password</i> ada benar atau salah kemudian <i>klik "Login"</i> .	Sistem registrasi/pendaftaran dan sistem menampilkan notifikasi "pendaftaran berhasil disimpan, silahkan login" ketika login sistem jika benar <i>username</i> dan <i>passwordnya</i> maka langsung menampilkan halaman dashboard Jika salah muncul notifikasi " <i>Login Gagal</i> ".	Valid
2. Ketika akan melakukan pengisian data di menu lengkapi data	Jika data sudah tersisi semua dan benar maka akan menampilkan tampilan data yang sudah kita masukkan dan notifikasi "data berhasil disimpan"	Valid
3. Ketika melakukan akan pengisian <i>form</i> pengajuan mata kuliah.	Jika data sudah tersisi semua dan benar maka akan menampilkan tampilan data yang sudah kita masukkan dan notifikasi "data berhasil disimpan"	Valid

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang perancangan Sistem Informasi Manajemen Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) menyimpulkan bahwa sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pendaftaran RPL

melalui otomatisasi verifikasi dokumen dan pelacakan status pendaftaran, serta mempercepat proses pendaftaran dan meningkatkan komunikasi antara calon mahasiswa dan staf administrasi. Sistem ini menggunakan PHP, MySQL, StarUML, dan Visual Studio untuk pengelolaan data yang terintegrasi. Saran untuk pengembangan sistem mencakup penambahan fitur baru untuk meningkatkan kinerja, implementasi sistem yang lebih efektif oleh admin institusi, perlindungan sistem dengan antivirus yang terbaru, pengecekan keamanan akun secara rutin, serta pelatihan kepada pengguna agar lebih memahami cara kerja sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizki Firmansyah.S.Kom, "Skripsi,Sistem Informasi Penjualan," vol. 2, pp. 232–237, 2010.
- [2] R. Martusa, V. Carolina, and Meythi, "Continuous Auditing : Strategi Pengauditan," *Pekan Ilm. Dosen FEB – UKSW – SALATIGA*, pp. 449–465, 2011.
- [3] S. Sahidi, M. Rahman, and A. N. L. Hanum, "Strategi Pengembangan Kompetensi Pustakawan Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri di Kota Pontianak," *J. Pustaka Ilm.*, vol. 10, no. 1, p. 13, 2024.
- [4] S. Rahayu, N. Nurmaesah, and S. Sulastrri, "Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus PT Ching Luh Indonesia)," *J. Tren Bisnis Glob.*, vol. 1, no. 2, p. 74, 2021.
- [5] T. Septiana *et al.*, "Pengembangan Sistem Pengolahan Data Program," vol. 12, no. 2.
- [6] D. Kurniawan *et al.*, "PENDEKATAN SDLC MODEL WATERFALL DALAM PERANCANGAN APLIKASI," vol. 14, no. 3, 2023.
- [7] A. Azimah and H. Jusuf, "Rancang Bangun Sistem informasi Rekognisi Pembelajaran Lampau Menggunakan Metode Waterfall," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 475–483, 2023.
- [8] R. D. Heriyantoro, R. J. Sirait, R. Maulaida, S. Informasi, I. Teknologi, and B. Sarana, "Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Posyandu Menerapkan Software Development Life Cycle (SDLC)," vol. 6, no. 2, pp. 98–104, 2024.
- [9] A. L. Setyabudhi and Z. S. Hasibuan, "Sistem Informasi Online Shopberbasis Web Dengan Metode Sdlc," *Eng. Technol. Int. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 70–81, 2020.
- [10] A. Prayudi, A. Yudhana, and R. Umar, "Implementasi Google Maps Pada Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Menggunakan Model Software Development Life Cycle (SDLC)," *Mob. Forensics*, vol. 1, no. 2, pp. 63–75, 2019.
- [11] Ichsan Raksa Gumilang, "Penerapan Metode Sdlc (System Devlopment Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor," *Jural Ris. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–56, 2022.

- [12] I. Isral, Z. Hakim, and L. A. Novitasari, “Pembuatan Akta Berbasis Web dengan Menggunakan Metode SDLC Model Waterfall (Studi Kasus pada Kantor Notaris Abdul Aziz, SH., M.Kn),” *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 29–32, 2022.
- [13] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL,” *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, 2021.
- [14] R. Darmawan and B. Y. Geni, “Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Sewa ATM Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1109–1117, 2023.
- [15] A. Sidik, E. T. B. Waluyo, and S. Sugiarti, “Sistem Informasi Reservasi Servis AC Mobil Berbasis Web pada CV Setia Karya AC,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 10, no. 1, p. 13, 2020.
- [16] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and M. Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Tera[an dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.