

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Quran yang berhubungan dengan Penelitian

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pembentukan karakter sumber daya manusia yang tentu perlu di tingkatkan kualitasnya. Karena menuntut ilmu merupakan perintah Allah SWT. Seperti yang dijelaskan dalam Surah Al Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا وَافانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..(Q.S Al-Ankabut : 11)”.

Adapun ayat selanjutnya merupakan perintah pertama bagi umat muslim untuk menuntut ilmu. Karena perintah Allah yang pertama kali turun adalah bacalah, yang terdapat pada surat Al – Alaq ayat 1:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya : “ *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. (Q.S Al-Alaq : 1)”*.

Dari beberapa ayat di atas sangatlah berhubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu berhubungan dengan kegiatan pendidikan, penelitian dan riset dimana judul yang diambil adalah sistem informasi e-register untuk penerimaan siswa baru.

2.2 Tinjauan Umum

Setiap Penerimaan siswa baru selalu memunculkan banyak kendala, mulai dari proses yang kompleks, terjadinya antrian, bahkan membuat orang tua siswa harus bersusah payah untuk menemani anaknya untuk mendaftar sekolah.

Secara umum, proses pendaftaran siswa baru dimulai dari pemilihan sekolah, pengambilan formulir di sekolah, pengisian formulir di sekolah, penyerahan berkas admin sekolah, penyeleksian oleh pihak sekolah, dan dilanjutkan penempelean pengumuman kelulusan di sekolah. Data yang diperoleh pun perlu di rekap ulang untuk digunakan untuk keperluan informasi lain.

Tentu cara konvensional ini harus diperbaharui guna meningkatkan kualitas sekolah serta pembaharuan pengelolaan data siswa dalam bentuk sistem informasi e-register.

2.3 Sistem Informasi *E-Registration*

2.3.1 Sistem

Berbagai definisi tentang sistem yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang sistem :

Tabel 2.1 Definisi Sistem

Sumber	Definisi
(A.Shultoni,2013 : 4)	Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan yang kompleks.
(Kadir,2014: 61)	Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berkaitan atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu :

	tujuan, masukan, keluaran, proses, mekanisme pengendalian, dan umpan balik.
--	---

Dari berbagai definisi sistem menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang saling berkaitan untuk menacapai suatu tujuan tertentu.

2.3.2 Informasi

Berbagai definisi tentang informasi yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang informasi :

Tabel 2.2 Definisi Informasi

Sumber	Definisi
(Ferdian Sukarno Putra et al, 2014 : 2)	Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian – kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.
(Regi Witanto dan Hanhan Hanafiah Solihin, 2016 : 55)	Informasi adalah Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.
(Sulistianingsih et al, 2012 : 2)	Informasi adalah data yang berguna yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.

Dari berbagai definisi informasi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya.

2.3.3 Sistem Informasi

Berbagai definisi tentang sistem informasi yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.3 dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang sistem informasi.

Tabel 2.3 Definisi Sistem Informasi

Sumber	Definisi
(Ahmad Syarif Abdullah et al 2013 : 358)	Sistem informasi adalah cara mengolah pekerjaan informasi menggunakan pendekatan sistem yang berdasarkan pada prinsip-prinsip manajemen.
(Arel Riesda Adiguna et al 2018 : 614)	Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial.
(Emi Iryanti. 2014: 228)	Sistem informasi mempunyai tiga kekuatan utama, yaitu 1. Menerima masukan (input). 2. Memprosesnya dengan melakukan penghitungan, penggabungan unsur data. 3. Keluaran (output).
(Sulistianingsih, et al, 2012 : 2)	Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari berbagai definisi Sistem informasi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi adalah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan porsedur kerja yang mengalami proses input (masukan) dan menghasilkan suatu tujuan yaitu (output).

2.3.4 E – Registration

Definisi tentang *e-registration* yang dikutip dari satu sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.4 dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang *e-registration*.

Tabel 2.4 Definisi *E-Registration*

Sumber	Definisi
(Enggar Putri et al, 2015 : 2)	Electronic Registration (E-Registration) adalah sistem pendaftaran secara online. Jadi setiap pengguna dapat memanfaatkan layanan pendaftaran online dengan Electronic Registration ini.
(Sulistiorini, Murniati et al 2016: 373)	E-Registration adalah sistem pendaftaran wajib pajak dan pengukuhan wajib pajak secara online.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-registration* adalah sistem pendaftaran yang dilakukan secara online.

2.3.5 Sistem Informasi E – Register VS Sistem Konvensional

Menurut Prabowo (2013 : 13) Sistem Informasi Penerimaan siswa baru berbasis online memiliki keunggulan – keunggulan dibandingkan dengan sistem konvensional yang saat ini sedang berjalan. Indikator yang menjadi pembandingnya dijelaskan pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Perbandingan *E- Register* dan Sistem Konvensional

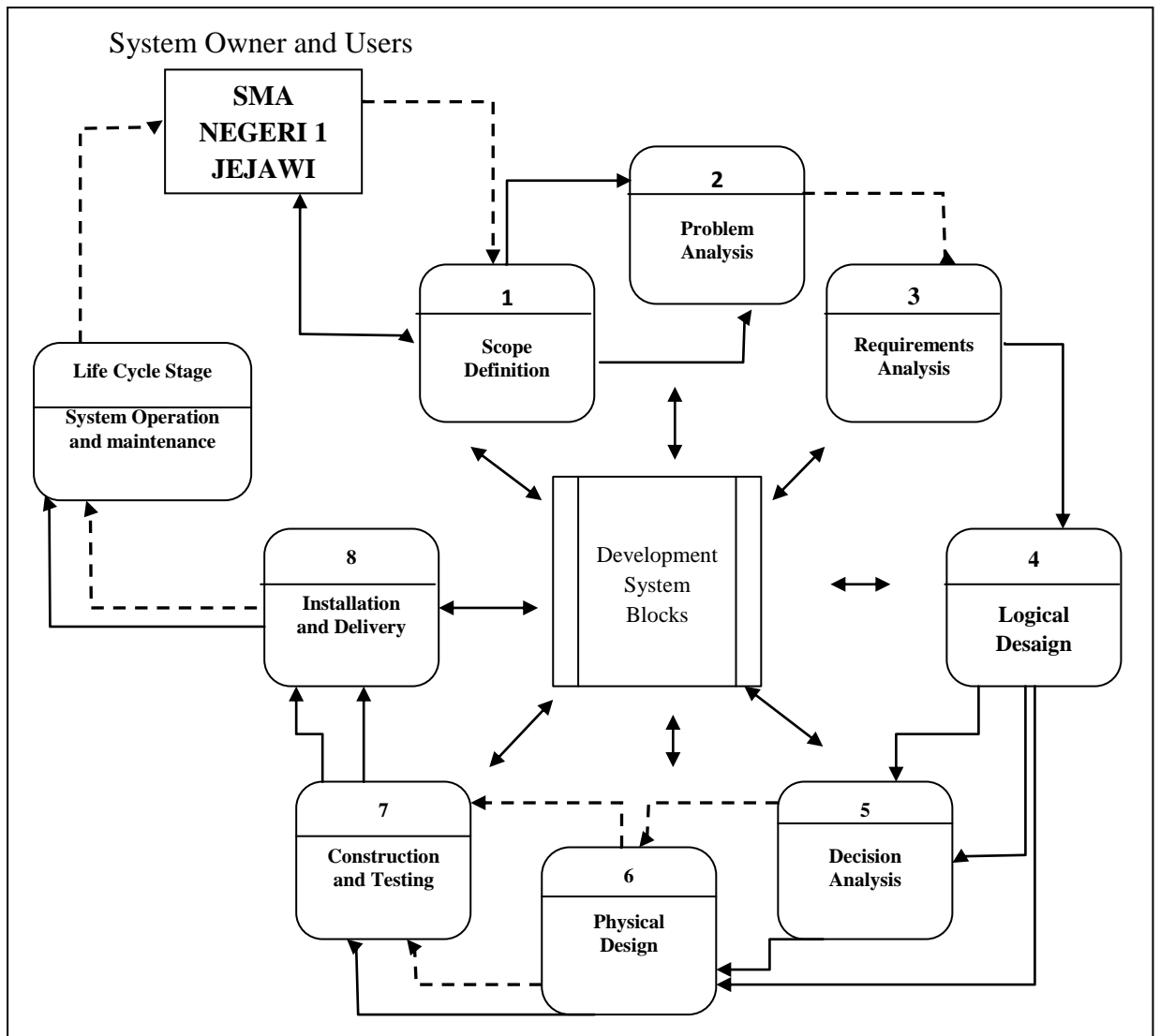
E – Register	Indikator	Konvensional
Bisa di akses melalui internet	Informasi Publik	Datang langsung ke sekolah
Bisa daftar tanpa harus ke sekolah	Kecepatan Waktu	Harus mengantri
Entri data secara online	Proses Pendaftaran	Mengisi formulir ke sekolah
Nilai langsung diolah	Proses seleksi	Operator meski

didalam sistem dan menghasilkan nilai akhir.		menghitung manual menggunakan alat bantu hitung.
Siswa langsung terbagi kelasnya secara otomatis sesuai skor akhir.	Pembagian Kelas	Panitia meski membagi kelas lagi secara manual

Dari perbandingan antara sistem informasi e-register dan sistem konvensional di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi e-register memiliki kelebihan yang dapat membantu pelaksanaan penerimaan siswa baru di SMA Negeri 1 Jejaw.

2.3.6 Framework for the Application System Thinking (FAST)

Menurut Jeffrey L. Whitten dalam bukunya Metode Desain dan Analisis Sistem (2004:81) bahwa *FAST* adalah hasil pengembangan gabungan dari praktik – praktik terbaik yang ditemui dalam banyak metodologi referensi dan komersial. *FAST* merupakan kerangka kerja cerdas yang cukup fleksibel untuk menyediakan tipe – tipe berbeda proyek dan strategi. Pengembangan sistem dengan metode *FAST* dilakukan secara berurutan yakni melalui fase mendefinisikan ruang lingkup, analisis permasalahan, analisis kebutuhan, mendesain logis, analisis keputusan, mendesain fisik, mengkonstruksi dan menguji sistem serta melakukan instalasi dan penyerahan sistem. Tahapan *FAST* berdasarkan pada permasalahan dan kesempatan yang dihadapi dengan peningkatan-peningkatan yang diharapkan dari sistem yang dikembangkan.



Sumber : Whitten, Jeffrey L, "Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6", 2004, hal. 96

Gambar 2.1 Metode *Framework for the Application System Thinking*

Adapun penjelasan dari tahapan rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Scope definition*

Pada tahap ini mencakup berbagai kegiatan untuk merumuskan masalah dan ruang lingkup, mengidentifikasi kemungkinan pemecahan masalah dan menilai kelayakan sistem tersebut.

2. *Problem analysis*

Pada tahap *Problem Analysis* didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, dan tambahan tambahan yang terjadi serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

3. *Requirement analysis*

Pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan dan analisis data, terutama menyangkut kebutuhan para pengguna sistem dan menilai kekuatan maupun kelemahan metode kerja yang telah diterapkan selama ini.

4. *Logical design*

Dalam tahap *logical design* analisis kebutuhan yang sudah ada akan digambarkan dalam bentuk gambar-gambar baik itu desain logika maupun desain fisik.

5. *Decision analysis*

Pada tahap ini permasalahan yang dihadapi sistem pada tahapan sebelumnya, biasanya dapat diselesaikan dengan berbagai solusi.

6. *Physical and integration*

Tahap *physical and integration* merupakan persetujuan yang diberikan pengguna sistem dalam tahap analisis keputusan, pada akhirnya dapat mengantarkan analisis sistem untuk mendesain sebuah sistem yang baru. Pada tahap ini analisis sistem juga membuat prototype dan desain proses untuk sistem yang baru yang akan diterapkan.

7. *Contruction and testing*

Pada tahap ini dilakukan pembangun database dan pembuatan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemograman tertentu,dan melakukan tes.

8. *Installation and delivery*

Tahap *Installation and delivery* mencakup implementasi dari sistem yang telah dirancang sebelumnya. Dalam tahap ini juga dilakukan pelatihan bagi para pengguna sistem, menuliskan berbagai manual prosedur pengguna sistem dan mengkonversikan file dan database untuk mendapatkan sebuah sistem akhir.

2.3.7 Analisis *PIECES*

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan atau juga sering disebut dengan analisis pieces. Menurut Jeffrey L. Whitten dalam bukunya Metode Desain dan Analisis Sistem (2004:92) analisis Pieces digunakan sebagai kerangka pada saat pengumpulan informasi pada fase *Scope Definition* metode *FAST (Framework for the Application System Thinking)*. Adapun penjelasan dari pieces adalah sebagai berikut :

1. Performance

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengancepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*throughput*) dan waktu yang digunakan untuk menyesuaikan perpindahan pekerjaan (*response time*).

2. *Information*

Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen (*marketing*) dan *user* dapat melakukan langkah selanjutnya.

3. *Economy*

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.

4. *Control*

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisis berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang diproses.

5. *Efficiency*

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggungjawab dalam melaksanakan kegiatan.

6. *Service*

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (*marketing*), *user* dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.

2.3.8 Metode Perancangan Sistem

2.3.8.1 *Unified Modelling Language (UML)*

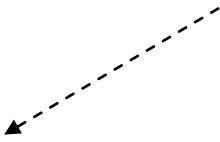
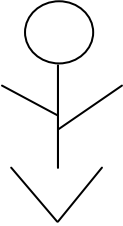




Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. Menurut Kusnita Yusmiarti (2013 : 3) UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. UML saat ini sangat banyak dipergunakan dalam dunia industri yang merupakan standar bahasa pemodelan umum dalam industri perangkat lunak dan pengembangan sistem.

Dalam membangun perancangan sistem dengan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)* ada beberapa tahapan yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

A. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* diagram, yaitu :

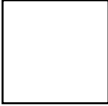
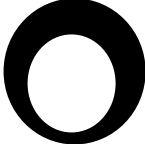

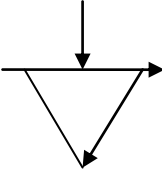
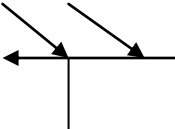
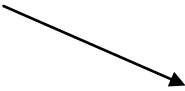
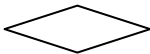
Tabel 2.6 Simbol *Use Case*

Gambar	Keterangan
	<p><i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit unit yang bertukar pesan antar unit dengan actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerta di awal nama <i>use case</i>.</p>
	<p>Aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau system yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target system. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem.</p>
	<p>Asosiasi antar aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan aliran data.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.</p>
	<p><i>Include</i> merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.</p>
	<p><i>Extend</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat kondisi terpenuhi.</p>

B. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram*, yaitu :

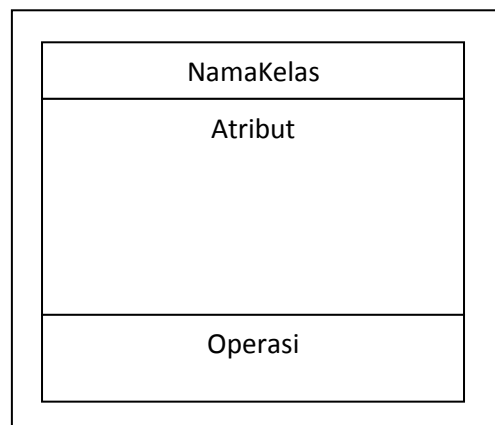
Tabel 2.7 Diagram Aktivitas

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas.
	<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses kegiatan.
	<i>Fork</i> (Percabangan), digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
	<i>Join</i> (Penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjuk kan adanya dekomposisi.
	<i>Decision Point</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> , <i>false</i> .
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

C. *Class Diagram*

Diagram Kelas adalah inti dari proses pemodelan objek. Menurut Widodo (2012:39), ”*Class diagram* adalah kumpulan kelas-kelas objek. Oleh karena itu pengertian kelas sangat penting sebelum merancang diagram kelas. Kelas dapat diartikan sebagai satu set objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama”. Class memiliki tiga area pokok :

1. Nama kelas (dan *stereotype*),
2. Atribut,
3. Metode/Operasi



Gambar 2.2 *Class Diagram*

Atribut dan metode dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar class yang bersangkutan.
2. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh class yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya.
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja.

Berikut adalah hubungan antar *class* dalam *class diagram* :

1. Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui *eksistensi class* lain. Panah *navigability* menunjukkan arah *query* antar *class*.
2. *Agregasi*, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas..”).
3. Pewarisan, yaitu hubungan *hierarkis* antara *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metode *class* asalnya dan
4. Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) yang di-*passing* dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang dijelaskan kemudian.

2.3.9 Testing

Testing merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menilai apakah sebuah sistem yang telah dirancang telah sesuai dengan apa yang diharapkan. *Testing* dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi adanya ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi. Pada penerapannya, *testing* memiliki beberapa 2 metode yang populer yaitu *white box testing*, dan *black box testing*.

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 172) *black box testing* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Contoh dari *black box testing* adalah pemeliharaan data untuk aplikasi bank yang sudah

diotomatisasikan. Pada saat melakukan testing, tester membuat beberapa tabel skenario, lalu melakukan pengujian dengan indikator yang ditetapkan dan setelahnya diberikan keterangan *valid* atau *invalid* pada rangkaian skenario yang telah dibuat.

2.4 Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kania Widyawati dan Zuriati (2016) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Borang Akreditasi dengan Metode *Framework For The Application of System Thinking*” menghasilkan perancangan sebuah sistem penyusunan borang akreditasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem guna membantu proses penyusunan borang akreditasi dengan menyediakan fasilitas untuk menyimpan dokumen dalam bentuk *softcopy* maupun *scan* sertamemberikan arahan dan informasi tata letak dari dokumen fisik tersebut sehingga dapat memudahkan proses pencarian data pendukung borang akreditasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Arel Riedsa Adiguna dkk yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya” menghasilkan perancangan sebuah sistem informasi manajemen gudang. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem manajemen gudang baru karena menurut bisnis analis PT MPM, saat ini sistem manajemen gudang yang dimiliki belum menunjang kegiatan operasional. Penelitian ini menggabungkan dua metode perancangan sistem yaitu metode FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) pada empat fase akhir, dan metode *PIECES* untuk pada tiga fase awal untuk menghasilkan analisis kebutuhan.

Penelitian yang dilakukan oleh sulistianingsih dkk (2012) yang berjudul “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI Ponorogo” menghasilkan perancangan sebuah sistem penerimaan siswa baru. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan calon siswa baru serta tenaga administrasi dalam melaksanakan penerimaan siswa baru.

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Syarif Abdullah dkk (2013) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website dengan Metode *Framework For The Application Thinking*” menghasilkan perancangan sebuah sistem informasi berbasis website pada PT KIEC. Penelitian ini akan menganalisa dan merancang sistem informasi berbasis website dengan metode pengembangan sistem FAST (*Framework For The Application Thinking*) yang terdiri dari fase-fase *scope definition, problem analysis, requirement analysis, logical design dan physical design*.

Penelitian yang dilakukan oleh Adhi Susano dkk (2013) yang berjudul “Sistem Informasi Rekam Medis Dengan Menggunakan Pendekatan FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*) untuk Mendukung Evaluasi Pelayanan Rumah Sakit Umum di Tangerang” menghasilkan pengembangan sebuah sistem informasi rekam medis. Penelitian ini sangat menekankan pada tujuan sistem pelayanan rekam medis yaitu menyediakan informasi guna memudahkan pengelolaan dalam pelayanan kepada pasien dan memudahkan pengambilan keputusan manajerial (perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, penilaian, dan pengendalian). selanjutnya dalam penelitian ini dapat menemukan solusi perbaikan untuk meningkatkan mutu pelayanan Rumah Sakit yaitu dengan menghasilkan sistem informasi rekam medis

melalui pendekatan *Framework for the Application of System Thinking (FAST)* yang dapat digunakan untuk mendukung evaluasi pelayanan Rumah Sakit Umum di Tangerang.

Penelitian yang sedang dilakukan ini merupakan penelitian yang mencoba menerapkan metode *Framework for the Application System Thinking (FAST)* dalam membangun sistem informasi e-register untuk penerimaan siswa baru di SMA Negeri 1 Jejawati dengan membuat beberapa fitur seperti pendataan bioadata calon siswa, pemberian nomor urut tes tulis, mencetak kartu ujian dan pengumuman kelulusan apabila dinyatakan lulus. Dengan sistem informasi e-register ini juga calon siswa dapat mencetak kartu mos yang dapat digunakan sebagai tanda pengenal peserta masa orientasi siswa.