

## ABSTRAK

SMK Negeri 4 Bandar Lampung dalam mengenalkan program ekstrakurikuler kepada siswa baru maupun lama masih menggunakan cara menyebarkan brosur ke kelas-kelas atau demonstrasi ketika jam istirahat. Selain itu dalam proses pendaftarannya masih dengan membuka stand di tempat-tempat tertentu di lingkungan sekolah. Metode pengenalan dan pendaftaran tersebut tentunya masih sangat tradisional dimana tidak disajikan secara menarik dan juga kemudahan dalam mendapatkan informasi yang terbatas. Dampaknya siswa kurang tertarik untuk mendaftar dan sering kebingungan dalam menentukan ekstrakurikuler yang akan dipilih. Selain itu para anggota ekstrakurikuler yang bertugas dalam perekrutan anggota baru membutuhkan biaya lebih untuk mencetak brosur serta harus meluangkan waktu lebih untuk menjaga stand tempat pendaftaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan mengimplementasikan sistem yang dapat menyajikan informasi-informasi terkait ekstrakurikuler serta siswa dapat melakukan pendaftaran secara online tanpa harus datang ke stand di lingkungan SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *Extreme Programming* (XP) dengan pengujian menggunakan menggunakan *ISO 25010*. Hasil dalam penelitian ini adalah sistem yang dibangun dengan menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming* (XP) dimulai dari *planning, desain, coding, dan testing*. Dari tahapan pengembangan ini dibuatlah rancangan desain sistem menggunakan UML yang terdiri dari perancangan *usecase diagram, activity diagram, dan class diagram*. Sedangkan proses koding program menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Framework* menggunakan *Codeigniter* dengan *text editor Visual Code Studio* dan *MySQL* sebagai *database*. Hasil penelitian ini adalah pada sistem yang dibangun telah dapat menyajikan informasi-informasi terkait ekstrakurikuler serta dapat melakukan pendaftaran secara online tanpa harus datang ke stand di lingkungan SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Fitur tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa dalam menentukan ekstrakurikuler yang akan dipilih serta mempermudah siswa dalam proses pendaftaran karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja melalui jaringan internet. Hasil pengujian menggunakan Blackbox memperoleh hasil "Sangat Baik / Sangat Layak" dengan perhitungan secara keseluruhan menggunakan Skala Likert dengan nilai 98.22%. Sehingga disimpulkan bahwa sistem yang dibangun pada penelitian ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan layak untuk di implementasikan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengenalan dan Pendaftaran Ekstrakurikuler, Extreme Programming.