

## Perancangan Sistem Informasi Pelanggaran Tata Tertib Siswa di MTsS Maninjau menggunakan *Framework Codeigniter*

Hafzi Risda Izzati<sup>1</sup>, Yulifda Elin Yuspita<sup>2</sup>, Gusnita Darmawati<sup>3</sup>, Firdaus Annas<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi  
E-mail: \*[ezabanch@gmail.com](mailto:ezabanch@gmail.com)<sup>1</sup>, [yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id](mailto:yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id)<sup>2</sup>,  
[gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id](mailto:gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id)<sup>3</sup>, [firdaus@uinbukittinggi.ac.id](mailto:firdaus@uinbukittinggi.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Perancangan sistem informasi untuk pelanggaran siswa menawarkan solusi yang efektif bagi masalah pencatatan data pelanggaran yang selama ini dikelola secara manual. Keluhan dari guru BK yang kesulitan dalam mengelola data poin pelanggaran, serta kekhawatiran orang tua terkait kurangnya informasi tentang kedisiplinan anak mereka di sekolah, menjadi alasan utama di balik penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan guru dalam pengelolaan pelanggaran disiplin di lingkungan sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian R&D (Research and Development). Sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu model prototyping, yang terbagi ke dalam lima tahap utama: Communication, Quick Plan, Model Quick Desain, Construction, Deplyoment, Delivery & Feedback. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi pelanggaran tata tertib siswa di MTss Maninjau menggunakan framewrok Codeigniter yang valid, praktis dan efektif. Pengujian sistem menunjukkan hasil yang sangat baik. Nilai validitas mencapai 0,86 (sangat valid), praktikalitas 0,97 (sangat praktis), dan efektivitas 0,82 (kategori tinggi). Dengan hasil tersebut, sistem dinyatakan layak dan bermanfaat untuk memantau serta mengelola data pelanggaran siswa di sekolah.

**Kata kunci:** *Sistem informasi, Framework Codeigniter, Web*

### Abstract

The design of an information system for student violations offers an effective solution to the problem of recording violation data that has been managed manually. Complaints from BK teachers who have difficulty managing violation point data, as well as parents' concerns regarding the lack of information about their children's discipline at school, are the main reasons behind this study. The purpose of this study is to produce an information system that can help and facilitate teachers' work in managing disciplinary violations in the school environment. The method used in this study is the R&D (Research and Development) method. Meanwhile, the development model used is the

prototyping model, which is divided into five main stages: Communication, Quick Plan, Model Quick Design, Construction, Deployment, Delivery & Feedback. To ensure the feasibility of the product, a series of tests are carried out which include validity tests (consisting of product validity, content, construction, and language), practicality tests, and effectiveness tests. The success of creating an information system for student code violations at MTsS Panyinggahan Maninjau using the Codeigniter framework is proven through the results of product tests. The system testing showed excellent results. The validity score reached 0.86 (highly valid), practicality 0.97 (very practical), and effectiveness 0.82 (high category). Based on these results, the system is considered feasible and beneficial for monitoring and managing student violation data at the school.

**Keywords :** *Information system, Codeigniter framework, Web*

## **PENDAHULUAN**

Agar proses pendidikan berlangsung efektif, sekolah perlu menciptakan lingkungan yang kondusif melalui aturan yang jelas dan tegas. Aturan-aturan ini berfungsi untuk menumbuhkan kedisiplinan, yang tercermin dari kepatuhan siswa dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari di sekolah (Via & Ariani, 2021).

MTsS Maninjau dikenal sebagai sekolah yang menekankan kedisiplinan melalui aturan yang ketat. Sekolah ini menerapkan sistem poin sebagai sanksi atas pelanggaran siswa. Jika poin pelanggaran siswa mencapai batas tertentu, pihak sekolah akan mengambil tindakan sesuai prosedur untuk menangani masalah kedisiplinan. (Novianti et al., 2024). Sistem ini bertujuan untuk memberi pelajaran serta mencegah siswa dari mengulangi kesalahan serupa di masa depan.

Berdasarkan Wawancara pada 18 Januari 2024 dengan Ibu Desi Ratna Sari, S.Pd. mengungkapkan bahwa pencatatan pelanggaran siswa di MTsS Maninjau masih manual, sering terjadi kesalahan, dan data mudah hilang serta orang tua yang sulit mendapat informasi karena jarang datang ke sekolah..

Maka dibutuhkan sistem informasi sebagai alat pengendali data, memproses, menjadikan sebuah informasi, dan menyampaikan kepada pengguna (Sari & Maiyana, 2023). Dengan adanya sistem informasi, maka diharapkan dapat membantu guru dalam management data pelanggaran siswa dan sistem dapat orang tua bisa memantau pelanggaran yang dilakukan anaknya disekolah .

Di MTsS Maninjau peneliti terlebih dahulu akan membuat rancangan sistem dan menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam pengembangan produk sebelum melakukan penelitian sendiri tentang pembuatan sistem informasi pelanggaran tata tertib siswa menggunakan *framework codeigniter*. Beberapa jurnal ditemukan yang ditemukan relevan dengan studi penulis. Studi ini mengacu pada literatur berikut:

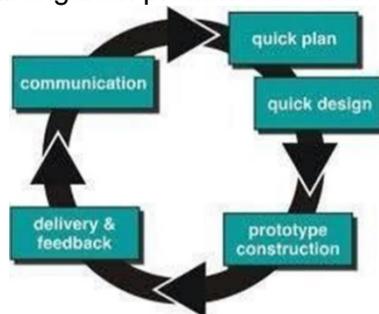
Penelitian Rani Hormati dkk. (2021) menghasilkan sistem web yang memudahkan guru BK mengelola poin pelanggaran dan memungkinkan orang tua serta siswa melihat laporan pelanggaran. (Hormati et al., 2021). Penelitian Aliy Hafizh dkk. (2020) menghasilkan sistem informasi BK berbasis web yang dapat menyusun laporan siswa,

konseling per siswa, laporan bulanan, dan tahunan (Hafiz et al., 2020). Penelitian Rakasiwi Akbar (2024) menghasilkan sistem pencatatan pelanggaran berbasis MVC yang membantu memantau pelanggaran siswa dan mengurangi kesalahan pencatatan. (Akbar & Azis, 2024). Penelitian Ahmad Munawir dkk. (2023) menghasilkan sistem informasi berbasis RAD yang memudahkan guru mengelola data pelanggaran siswa. (Hidayati et al., 2020). Penelitian Niska Ramadani dkk. (2023) menghasilkan sistem SIAPS yang membantu pengolahan data pelanggaran siswa, mendukung tindak lanjut, dan meningkatkan layanan kepada siswa. (Niska Ramadani et al., 2023).

## METODE

Penelitian ini dilakukan di MTsS Maninjau, Agam, Sumatera Barat, dengan tujuan merancang sistem informasi pelanggaran tata tertib siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang berfokus pada pengembangan dan pengujian efektivitas produk (Ridho Tanjung et al., 2023), metode ini bertujuan tidak hanya menghasilkan produk sesuai spesifikasi, tetapi juga mengevaluasi efektivitas penerapannya (Intan Sanjaya, Firdaus Annas, RiriOkra, 2023).

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model Prototyping dengan lima fase utama: komunikasi, perencanaan cepat, desain cepat, konstruksi, dan penyebaran serta umpan balik. Evaluasi dilakukan jika hasil belum sesuai harapan. (Renaningtias & Apriliani, 2021). Setiap langkah tersebut dirancang untuk mengefisienkan proses pembangunan produk dari awal hingga akhir sebagai berikut:



**Gambar 1. Tahapan Model Prototyping**

### Tahapan Penelitian

Studi dilakukan dengan menggunakan metodologi R&D dan model pengembangan sistem model *prototyping*, yang meliputi proses-proses berikut:

#### 1. Communication

Di tahap awal, peneliti berinteraksi langsung dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka secara mendalam, agar aplikasi yang dikembangkan benar-benar sesuai dan tepat sasaran. (Robi & Okra, 2023).

#### 2. Quick Plan

Langkah berikutnya adalah fase perencanaan, di mana peneliti menentukan fitur-fitur utama yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi.

#### 3. Model Quick Desain

Fase ini dimulai dengan pembuatan rancangan awal berupa sketsa kasar untuk memperoleh gambaran umum. Setelah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, rancangan disempurnakan secara lebih rinci guna memetakan alur kerja software secara tepat.

#### 4. Construction

Proses pembangunan aplikasi terjadi pada tahapan ini, dengan memulai penulisan kode program berdasarkan desain yang telah disusun. Menyelesaikan tahap ini dibarengi dengan pengujian program yang intensif untuk memastikan bahwa tiap bagian kode telah berfungsi tanpa celah atau kesalahan yang signifikan (Aiman et al., 2023).

#### 5. Deployment, Delivery and Feedback

Tim pengembang menilai respons dan tanggapan dari pengguna, serta melakukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang mereka berikan untuk memastikan hasil yang lebih akurat dan memenuhi ekspektasi (Fridayanthie et al., 2021).

### Uji Validitas Produk

Tahapan awal untuk menentukan kualitas produk adalah kevaliditasan. Uji validitas dilakukan dengan mengacu pada rumus statistika Aiken's V yaitu :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

s : r-lo

lo: Angka penelitian validitas yang rendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah penilai

Dalam menilai validitas numerik, indikator Aiken's V digunakan dengan rentang nilai antara 0.00 hingga 1.00. Produk dianggap valid jika nilai V berada di atas 0.60, sedangkan nilai di bawah 0.60 menunjukkan validitas yang kurang. Rentang ini menjadi acuan penting dalam menentukan kelayakan dan keandalan suatu produk.

### Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas digunakan untuk menilai seberapa mudah dan efisien sebuah produk digunakan. Produk dikatakan praktis jika penggunaannya intuitif dan tidak rumit. Untuk mengukur hal ini, digunakan rumus moment kappa yang membantu menginterpretasikan tingkat kemudahan penggunaan dalam praktik nyata.

$$K = \frac{\rho - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan :

K: Moment kappa yang menunjukkan validitas produk.  
 $\rho$ : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi dengan jumlah nilai maksimal.  
 $\rho_e$ : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi nilai maksimal.

**Tabel 1 Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa**

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat rendah
$\leq 0,00$	Tidak Praktis

### Uji Efektivitas

metode yang digunakan adalah G-Score dari Richard E. Hake. Metode ini membantu menilai keberhasilan produk secara akurat dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan, menggunakan rumus tertentu. Ini menjadi cara yang sistematis untuk mengetahui apakah tujuan produk telah tercapai.

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle sf \rangle - \% \langle si \rangle)}{100\% - \langle si \rangle}$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$  : G-Score

$\langle sf \rangle$  : Score akhir

$\langle si \rangle$  : Score awal

Kriteria setiap indicator dari lembar uji sebagai berikut:

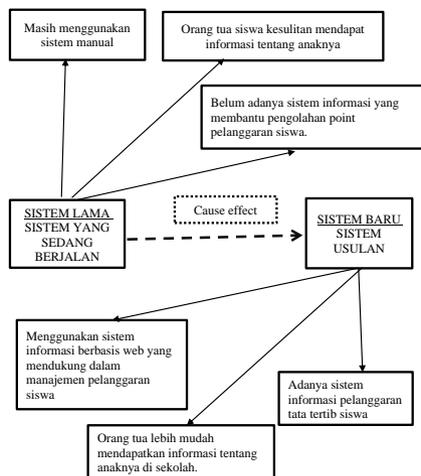
“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai  $\langle g \rangle = 0,7$

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai  $0,7 > \langle g \rangle > 0,3$

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai  $\langle g \rangle < 0,3$

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan sistem informasi kepatuhan tata tertib siswa. Proses pengembangan mengikuti tahapan dalam model Prototyping.



**Gambar 2. Cause Effect Diagram**

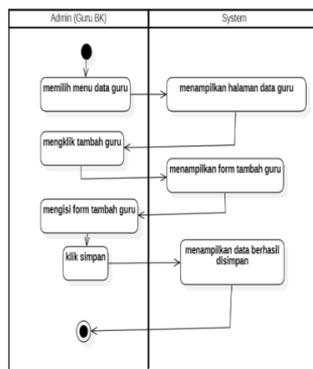
Gambar menunjukkan sistem lama masih manual, seperti mencatat pelanggaran siswa dengan tangan. Ini bikin guru kesulitan dan data sering salah dan orang tua juga sulit dapat info. Karena itu, dibuatlah sistem pelanggaran berbasis web untuk mempermudah semuanya.

Pada tahap ini, penulis mewawancarai Ibu Desi Ratna Sari, guru BK. Ditemukan dua masalah utama: rekap data pelanggaran masih manual dan makan waktu lama, serta info ke orang tua kurang maksimal karena mereka jarang bisa datang ke sekolah.

**Gambar 3. Rekapitulasi pelanggaran siswa**

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa rekap pelanggaran siswa masih dilakukan secara manual. Guru BK mencatat pelanggaran per siswa berdasarkan laporan dari guru piket setiap minggu, yang memakan waktu cukup lama. Dengan adanya sistem informasi, proses ini bisa dilakukan lebih cepat dan efisien, sehingga memudahkan pekerjaan guru BK.



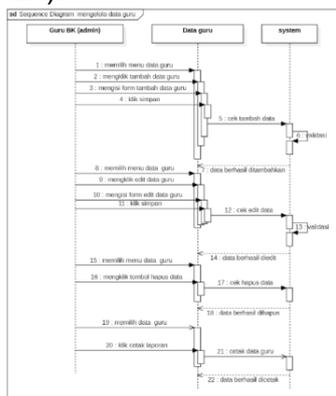


**Gambar 5. Activity Diagram**

Diagram tersebut menunjukkan langkah-langkah sederhana yang dilakukan admin (guru BK) saat mengelola data guru—seperti menambah, mengedit, atau menghapus. Misalnya, untuk menambah guru, admin masuk ke menu, isi form, lalu simpan. Setelah itu, sistem akan memberi konfirmasi kalau data berhasil disimpan.

**Sequence Diagram**

Desain *sequence diagram* menggambarkan objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek-objek dalam sistem secara terperinci (Soim Mujahid1, Gusnita Darmawati2, Firdaus Annas3, 2024).

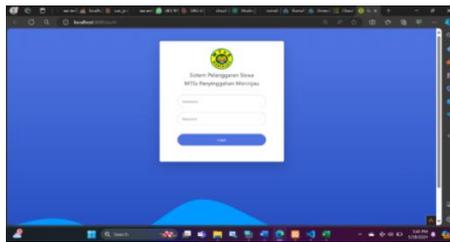


**Gambar 6. Sequence Diagram**

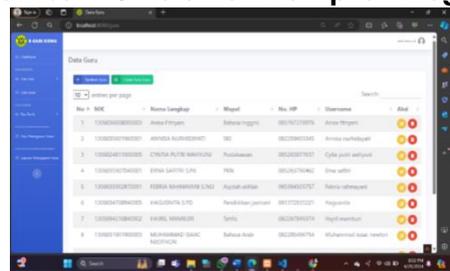
Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat aktivitas yang dilakukan oleh admin (guru BK) yaitu mengelola data guru. Admin bertugas untuk menambah, mengedit, menghapus dan mencetak data guru jika diperlukan.

**Class Diagram**





**Gambar 10 Halaman Tampilan Login**



**Gambar 11 Halaman Tampilan Data Guru**

### ***Deployment, Delivery And Feedback***

Setelah diuji pada 13 Juni 2024, pengguna puas karena sistem sesuai kebutuhan. Tapi saat diuji oleh dosen ahli dari UIN Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi, ada beberapa catatan yang perlu diperbaiki, jadi evaluasi lanjutan tetap dibutuhkan.

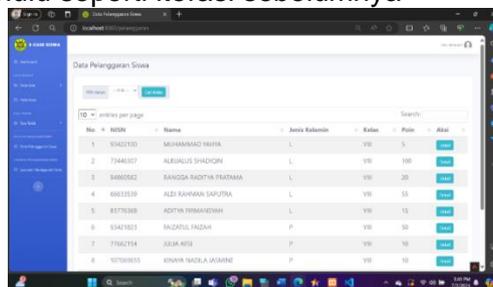
### **Iterasi 2**

#### ***Communication***

Pada tahap iterasi 1 terdapat beberapa evaluasi yang harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

#### ***Construction***

Untuk tahap construction yang kedua ini terdapat perbaikan evaluasi dari iterasi . proses yang dilakukan langsung pada tahap construction, tanpa melakukan model quick desain terlebih dahulu seperti iterasi sebelumnya



**Gambar 12 Halaman Tampilan Perbaikan Data guru**

### ***Deployment, Delivery And Feedback***

Pada saat uji pengguna kedua, Setelah perbaikan, pengguna merasa puas dengan sistem dan tidak ada masukan lagi. Artinya, produk dianggap selesai dan siap diuji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

## Hasil Uji Produk

### 1. Uji Validitas

Untuk menjamin kualitas produk sebelum uji coba, dilakukan uji validitas oleh lima ahli empat dosen komputer dari UIN Sjeh M. Djamil Djambek Bukittinggi dan satu guru dari MTsS Maninjau. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor 0,86, yang berarti sistem ini sangat valid.

### 2. Uji Praktikalitas

Setelah produk dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji ini bertujuan untuk menilai apakah produk mudah digunakan dan tidak rumit. Hasil uji menunjukkan bahwa sistem dinilai sangat praktis oleh satu guru BK dan tiga guru lainnya, dengan skor mencapai 0,97.

### 3. Uji Efektivitas

Setelah uji praktikalitas, dilakukan uji efektivitas untuk melihat apakah produk sesuai dengan tujuan. Hasil pengujian pada 30 siswa dan 30 wali murid menunjukkan skor 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah website sistem informasi pelanggaran tata tertib siswa yang dapat diakses secara online oleh admin (guru BK), guru, siswa, dan wali murid. Sistem ini memudahkan guru dalam mengelola data siswa, mulai dari input data, pencatatan pelanggaran, hingga pencetakan laporan. Selain itu, sistem juga membantu menyampaikan informasi pelanggaran kepada orang tua melalui WhatsApp, sehingga komunikasi antara sekolah dan orang tua menjadi lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, U., Derta, S., Supriadi, S., & ... (2023). Perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK Darul Ulum Muara Kiawai Pasaman Barat. ... *Journal of Learning* ..., 02(01), 1–16. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/view/225%0Ahttps://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/download/225/77>
- Akbar, R., & Azis, M. A. (2024). *Implementasi Model View Controller Untuk Proses Pencatatan dan Monitoring Pelanggaran Siswa Pada SMK Satria*. 2, 1–8.
- Al-ghovari, H. F., Efriyanti, L., Zakir, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Penentuan Jurusan di SMKN 1 Bukittinggi Berdasarkan Hasil Tes Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 115–131.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Hafiz, A., Rakasiwi, G., Pratama, I. W., Komarudin, A., Suparpto, B., & Ikhsan, K. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Konseling Untuk Sekolah Menengah

- Kejuruan (Smk) Berbasis Website. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 8(1), 33–39. <https://doi.org/10.35959/jik.v8i1.171>
- Hidayati, H., Suhardi, S., Irfan, D., Ambiyar, A., & Melyanti, R. (2020). Sistem Informasi Pelanggaran Siswa Berbasis Web Menggunakan Rapid Application Development. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(2), 234–242. <https://doi.org/10.31539/intecom.s.v3i2.1732>
- Hormati, R., Yusuf, S., & Abdurahman, M. (2021). Sistem informasi Data Poin Pelanggaran Siswa Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Web Pada SMA Negeri 10 Kota. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 4(2), 93–103. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v4i2.128>
- Intan Sanjaya, Firdaus Annas, RiriOkra, G. (2023). *Perancangan sistem informasi sebaran alumni berbasis GIS (Geographic information system) di SMP Negri 1 Bukittinggi*. 7(5), 3419–3426.
- Irsan, M., Derta, S., Okra, R., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Aplikasi Herregistrasi Siswa Baru Berbasis Android Menggunakan Thunkable Di Sman 1 Lubuk Sikaping. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3384–3391. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7572>
- Niska Ramadani, Amdhi Yul, F., & Prasetyo, C. (2023). Model Prototype pada Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Pendisiplinan Siswa (Studi Kasus: SMA Negeri 8 Kota Bengkulu). *Jurnal KomtekInfo*, 10, 135–140. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v10i4.453>
- Novianti, E., Annas, F., Derta, S., & Yuspita, Y. E. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Poin Pelanggaran Siswa Menggunakan Framework Codeigniter (Ci) Di SMPN 2 Kamang Magek. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.547>
- Rahmawan, A., Efriyanti, L., Jasmienti, & Rahmat, T. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Absensi Siswa Terintegrasi Dengan Orangtua Berbasis Android Melalui Telegram Di Sma Negeri 1 Pinangsori. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(2), 179–188. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i2.7277>
- Renaningtias, N., & Apriliani, D. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i1.15772>
- Ridho Tanjung, M., Annas, F., Darmawati, G., Yuspita, Y. E., & Artikel, S. (2023). Perancangan Sistem Presensi Siswa Berbasis Web Menggunakan Notifikasi API WhatsApp Informasi Artikel A B S T R A K. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 02(02), 201–217. <https://10.0.223.167/intellect.v2i2.297>
- Robi, M., & Okra, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Judul Skripsi Dengan Notifikasi Whatsapp di IAIN Bukittinggi. *Indo Green Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/green.v1i1.1>

- Sari, R., & Maiyana, E. (2023). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web di SDN 1 Rao Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31368–31376.
- Soim Mujahid<sup>1</sup>, Gusnita Darmawati<sup>2</sup>, Firdaus Annas<sup>3</sup>, Y. E. Y. (2024). *Perancangan Aplikasi Bank Soal Ujian Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Mysql Di Mts Yati Kamang Mudiak*. 7(1), 634–649.
- Via, I., & Ariani, T. P. (2021). Pentingnya Tata Tertib Dalam Membentuk Disiplin Belajar Siswa Smp. *Jurnal KAIROS*, 1(1), 79–94.
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Jawa Pos. 22 April 2008. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3
- Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX(4): 54-5 (4): 57-61
- Kumaidi. 2005. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4,
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: PPS UNNES
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataupun Sekolah Pengunggulan ? *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11Agustus