

ABSTRAK

Sistem informasi ekstrakurikuler di SMK Mandiri 02 Balaraja dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode analisis URS (*User Requirements Specification*) untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sistem, termasuk siswa, koordinator ekstrakurikuler dan pembina ekstrakurikuler. Metode ini membantu dalam merumuskan spesifikasi yang jelas dan detail mengenai fitur dan fungsionalitas yang dibutuhkan dalam sistem. Metode pengembangan sistem yang di gunakan ialah metode *Prototype*, digunakan untuk mengimplementasikan sistem secara bertahap. *Prototype* awal sistem memungkinkan untuk evaluasi awal pada penelitian dan pihak terkait sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Dengan pendekatan ini, perbaikan dan penyesuaian dapat dilakukan lebih cepat dan tepat sesuai dengan umpan balik yang diterima dari penulis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengelolaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMK Mandiri 02 Balaraja, serta memberikan panduan bagi pengembangan sistem serupa di sekolah lain.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Ekstrakurikuler, URS, SMK