



JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya

Vol. 05, No. 2, Desember 2022 Hal. 39-48

Vol. 05, No. 2, Desember 2022 ISSN : 2776-849X

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP PADA MTS TAHZIBUN NUFUS BERBASIS WEB

Dian Afriady¹, Tuti Susilawati², Reza Aristyanti³

¹Teknik Informatika, ²Sistem Informasi, ³Sistem Informasi Universitas Mahakarya Asia

¹²³Tower Sakura, Kalibata City, Apartemen, Jl. Raya Kalibata No.1, RT.9/RW.4, Rawajati, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12750

Korespondensi Email: afriadydian23@gmail.com¹, susimahakarya@gmail.com², reza.aristyanti@gmail.com³

ABSTRAK

MTS Tahdzibun Nufus adalah Madrasah dengan sistem informasi pembayaran SPP sampai proses pelaporan yang ada sekarang ini masih dilakukan secara manual. Pada umumnya, sistem informasi secara manual memiliki banyak kendala. Selain kurang efektif juga masih memiliki kekurangan yaitu kesalahan penulisan dan kesalahan penginputan pada Ms.Excel. Penelitian ini merupakan perancangan sistem yang bertujuan untuk menghasilkan laporan pembayaran SPP, sehingga hasil yang dicapai dari penulisan laporan Penelitian ini yaitu terbentuknya suatu sistem yang berbasis Web pada MTS Tahdzibun Nufus. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Model SDLC (System Development Life Cycle) atau sering disebut sebagai pendekatan model air terjun (Waterfall). Aplikasi ini dirancang menggunakan model UML (Unified Modelling Language) dan dikembangkan menggunakan Visual Studio Code. Dengan adanya sistem ini pada Madrasah Tahdzibun Nufus dapat mengurangi kesalahan-kesalahan pembayaran yang mungkin terjadi. Sistem ini juga dapat mempercepat proses pembayaran dan pembuatan laporan yang pada akhirnya membantu MTS Tahdzibun Nufus.

Kata Kunci : *Pembayaran SPP, Visual Studio Code, Metode SDLC (System Development Life Cycle), UML (Unified Modelling Language), Laravel 8, Xampp*

TUITION PAYMENT INFORMATION SYSTEM IN MTS TAHZIBUN NUFUS ON WEB-BASED

Abstract

MTS Tahdzibun Nufus is a Madrasah with an SPP payment information system until the current reporting process is still done manually. In general, manual information systems have many obstacles. In addition to being less effective, there are still shortcomings, namely writing errors and inputting errors in Ms. Excel. This research is a system design that aims to produce a SPP payment report, so that the results achieved from writing this Final Project report are the formation of a Web-based system at MTS Tahdzibun Nufus. The system development method used in this research is the SDLC (System Development Life Cycle) model or often referred to as the waterfall model approach. This application is designed using the UML (Unified Modeling Language) model and developed using Visual Studio Code. With this system at Madrasah Tahdzibun Nufus, it can reduce payment errors that may occur. This system can also speed up the payment process and report generation which helps MTS Tahdzibun Nufus

Keywords: *Payment SPP, Visual Studio Code, Metode SDLC (System Development Life Cycle), UML (Unified Modelling Language), Laravel 8, Xampp*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini khususnya dalam bidang komputerisasi sudah berkembang pesat, sehingga peranan komputer sangat membantu dalam menyelesaikan berbagai bidang

pekerjaan dan pendidikan karena dengan penggunaan komputer dapat menghemat waktu sehingga bisa memberikan hasil yang memuaskan.

Memasuki era digital 4.0 Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena

pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan zaman yang mulai memasuki era digital 4.0, maka sekolah-sekolah di Indonesia sudah waktunya mengembangkan Sistem Informasi agar mampu mengikuti perubahan zaman dimana harus diterapkannya teknologi informasi yang akan memberikan kesempatan kepada guru dan pengurus sekolah untuk meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa dan orang tua/wali siswa.

Dalam melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), dari pihak sekolah belum memiliki sebuah sistem yang mendukung untuk pembayaran SPP. Kegiatan dalam pembayaran SPP masih dilakukan dengan cara manual seperti melihat catatan siswa yang belum atau sudah membayar uang SPP. Maka hal tersebut bisa menyebabkan terjadinya kesalahan pada saat proses memasukan data siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pembayaran SPP berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pihak sekolah dalam pengelolaan data pembayaran SPP menjadi lebih baik. Adapun tujuan pembuatan web ini adalah untuk membantu Pegawai Tata Usaha MTS Tahdzibun Nufus dalam mengelola pembayaran SPP dan mempermudah dalam melayani informasi mengenai pembayaran SPP. Pembuatan sistem sendiri menggunakan Metode *Waterfall*. Metode ini sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequencetial linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

1. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari judul, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada Sistem Pembayaran SPP Pada MTS Tahdzibun Nufus yaitu tentang Pembayaran SPP, Iuran bulanan dan input data pembayaran.

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi pembayaran SPP yang sesuai untuk Mts. Tahdzibun Nufus ?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem yang mudah digunakan ?
3. Bagaimana cara agar proses pembayaran dapat dilakukan dengan cepat ?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan program ini adalah :

1. Mewujudkan konsep sistem informasi dalam pembayaran SPP sekolah guna meningkatkan kualitas kerja dan sistem prosedur yang jelas.
2. Penyimpanan data yang terstruktur sehingga memudahkan untuk membuat laporan pembayaran

5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan suatu manfaat untuk pihak-pihak yang bersangkutan. Adapun manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian yaitu :

1. Manfaat bagi Akademis

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa memberikan referensi yang dapat digunakan dalam perkembangan dunia akademik dan penelitian yang akan datang.

2. Manfaat bagi tempat penelitian

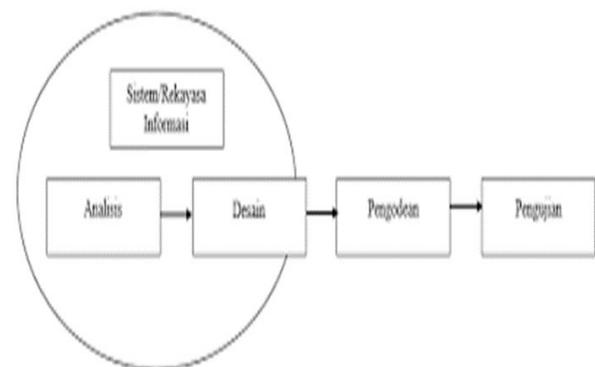
- a. Menciptakan Sistem Pembayaran SPP sekolah untuk meningkatkan kualitas kerja dan sistem prosedur yang jelas.
- b. Membuat Laporan Pembayaran SPP yang lebih baik.

3. Manfaat bagi Penulis

Penelitian ini menjadi studi kasus baru dalam membuat suatu program aplikasi dan ilmu yang diperoleh selama dibangku perkuliahan dan sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja

KAJIAN TEORI

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Metode Waterfall. Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequencetial linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Karena model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support).



Gambar 1. Ilustrasi waterfall (Sukanto & Shalahuddin, 2013).

Adapun penjelasan dari tahapan waterfall:

1. **Analisis kebutuhan perangkat lunak** adalah proses pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang diperoleh dari narasumber pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. **Desain.** Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. **Pembuatan kode program.** Begitu selesai, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. **Pengujian.** Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengembangan system. Karena dalam penelitian ini penulis membuat system yang nantinya akan digunakan oleh MTS Tahdzibun Nufus sebagai sarana yang akan mempermudah pencatatan pembayaran SPP oleh pihak Tata Usaha MTS Tahdzibun Nufus.

Penulis menggunakan metode observasi yang mana pengamatan dilakukan secara langsung di MTS Tahdzibun Nufus dan juga melakukan metode wawancara kepada Bpk. H. Ahmad Hafizh, S.Pd selaku kepala sekolah untuk bertanya tentang hal yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Pada penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP dan database MySQL, adapula alat bantu dalam merancang dan menganalisa sistem yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML).

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembuatan Sistem Pembayaran SPP berbasis web pada Mts. Tahdzibun Nufus Jakarta.

2. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2021 sampai Juli 2022. Penulis melakukan penelitian di Mts. Tahdzibun Nufus yang berada di Jl. Kamal Raya No. 45 RT.12/RW.03 Kel. Tegal Alur Kec Kalideres Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11820.

3. Metodologi Pengumpulan Data

Beberapa metode yang dilakukan oleh penulis bertujuan agar pengumpulan data dapat lebih efisien dan efektif, guna membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian yang dikerjakan oleh penulis sendiri. Berikut adalah beberapa metode

yang digunakan penulis pada saat melakukan pengumpulan data :

1. Metode *Interview*

Metode *Interview* adalah metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung, dengan tujuan untuk mengumpulkan beberapa informasi yang dibutuhkan.

2. Metode *Referensi*

Metode Referensi dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Melalui beberapa buku, maupun jurnal.

3. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dengan subjek penelitian yang ada di Mts. Tahdzibun Nufus.

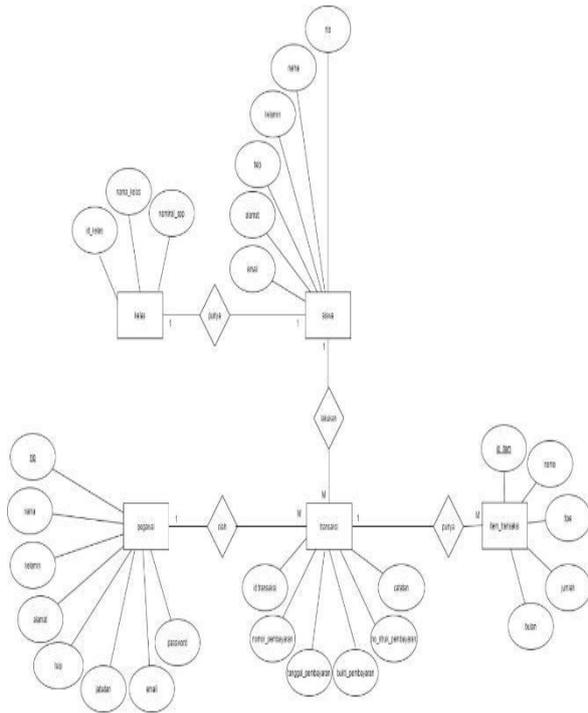
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam pembayaran SPP masih dilakukan dengan cara manual seperti melihat catatan siswa yang belum atau sudah membayar uang SPP. Maka hal tersebut bisa menyebabkan terjadinya kesalahan pada saat proses memasukan data siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pembayaran SPP berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pihak sekolah dalam pengelolaan data pembayaran SPP menjadi lebih baik. Adapun tujuan pembuatan web ini adalah untuk membantu Pegawai Tata Usaha MTS Tahdzibun Nufus dalam mengelola pembayaran SPP dan mempermudah dalam melayani informasi mengenai pembayaran SPP.

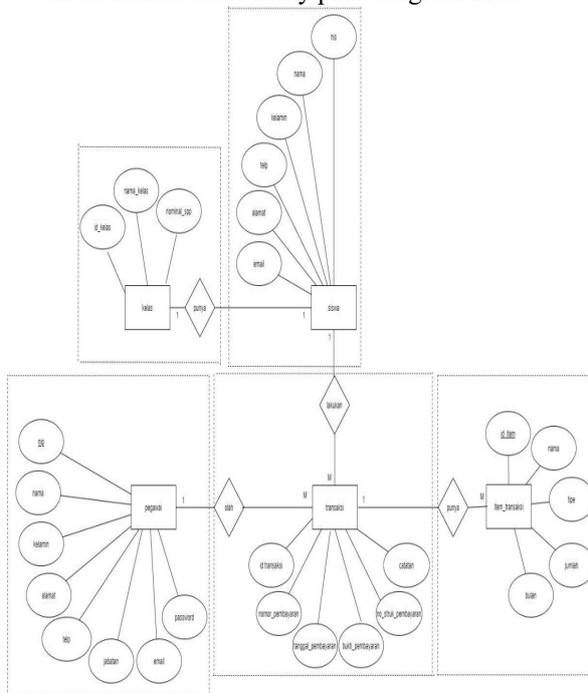
Rancangan Basis Data

i. *Entity Relationship* Diagram adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi di buat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antara data, Berikut adalah ERD dari Sistem informasi pembayaran SPP pada MTS Tahdzibun Nufus :



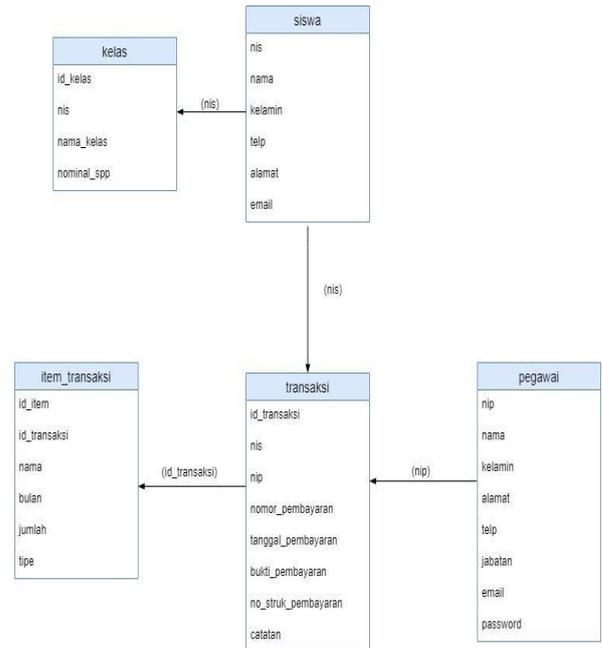
Gambar 2 : Entity Relationship Diagram Sistem Pembayaran SPP

ii. Transformasi ERD ke LRS merupakan suatu kegiatan untuk membentuk data-data dari diagram hubungan entitas ke suatu LRS. Diagram ER diatas akan ditransformasikan ke bentuk LRS. Berikut adalah langkah pengelompokkan pada diagram ER untuk menentukan entity pada diagram LRS:



Gambar 3 : Transformasi ERD ke LRS

iii. Logical Record Structure adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Berikut ini adalah Logical Record Structure dari Sistem informasi pembayaran SPP pada MTS Tahdzibun Nufus :

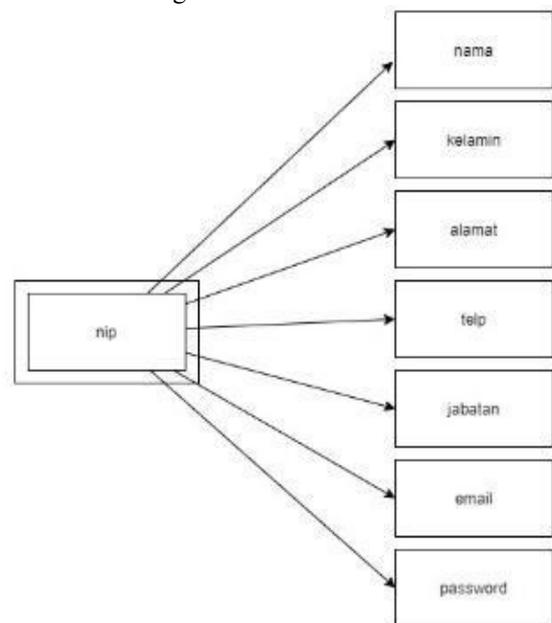


Gambar 4 : Logical Record Structure Sistem Pembayaran SPP

iv. Normalisasi adalah suatu proses untuk membuat data yang tidak normal menjadi data yang normal.

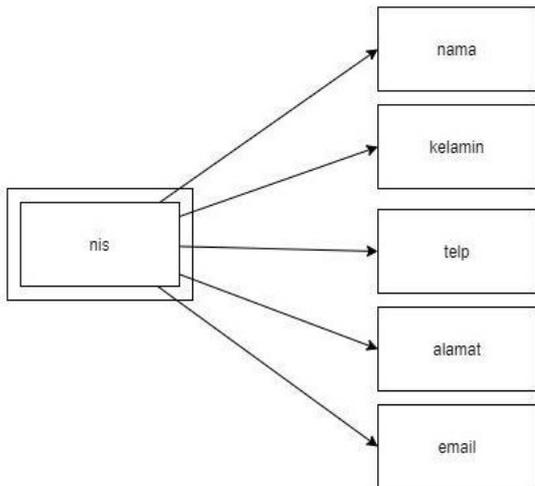
Dibawah ini diuraikan ketergantungan fungsional dan tahap normalisasi yang dilakukan, antara lain :

1. Tabel Pegawai



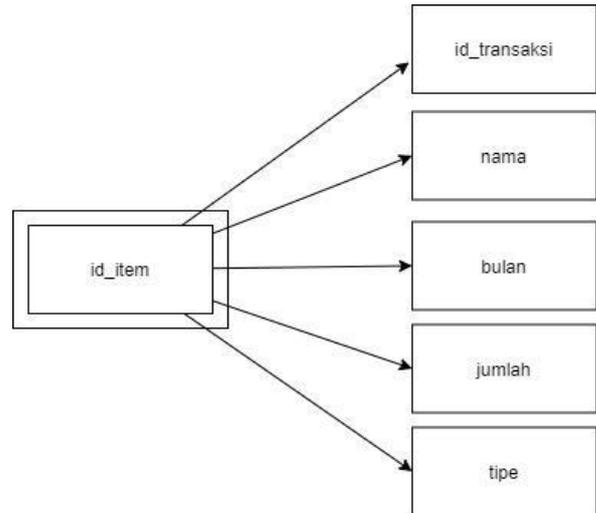
Gambar 5 : Normalisasi Tabel Pegawai

2. Tabel Siswa



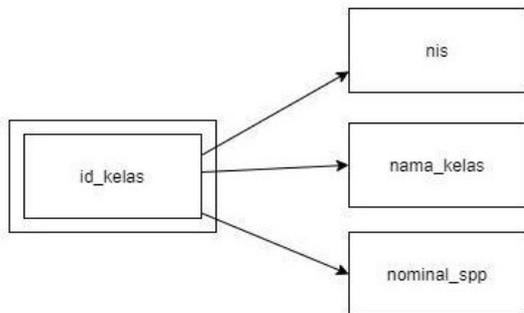
Gambar 6 : Normalisasi Tabel Siswa

5. Tabel Item Transaksi



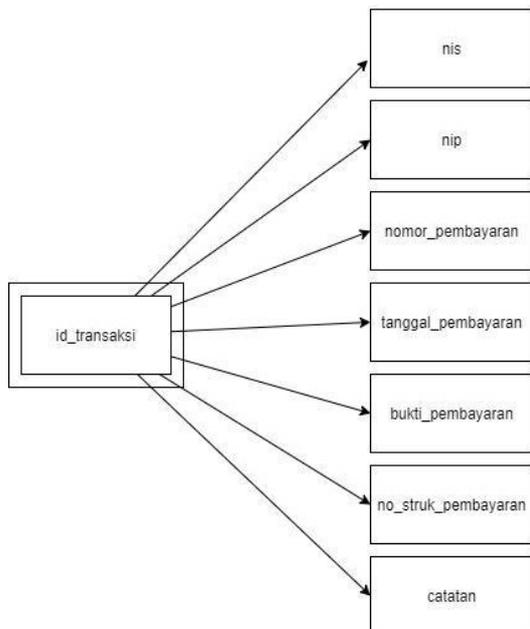
Gambar 9 : Normalisasi Tabel Item Transaksi

3. Tabel Kelas



Gambar 7 : Normalisasi Tabel Kelas

4. Tabel Transaksi



Gambar 8 : Normalisasi Tabel Transaksi

v. Spesifikasi Basis Data

Dalam pembuatan program Sistem Informasi Pembayaran SPP pada MTS Tahdzibun Nufus Berbasis WEB penulis menggunakan satu buah file database yaitu pembayaran-spp yang terdiri dari 4 tabel yaitu :

1. Spesifikasi File Tabel Pegawai

Nama Database : pembayaran-spp
 Nama File : Tabel Data Pegawai
 Media : Hardisk
 Isi : Daftar Pegawai
 Organisasi : Index Sequential
 Primary Key : nip
 Panjang Record : 124 byte
 Jumlah Record : 223.200 records
 Struktur : Tabel 4.1

Tabel 1 Spesifikasi File Table Pegawai

N o.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Nip	Varchar	12	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	-
3	Kelamin	Enum		-
4	Alamat	Text		-
5	Telp	Varchar	12	-
6	Jabatan	Varchar	20	-
7	Email	Varchar	20	-
8	Password	Varchar	10	-

2. Spesifikasi File Tabel Siswa

Nama Database : pembayaran-spp
 Nama File : Tabel Data Siswa
 Media : Hardisk

Isi : Data siswa
 Organisasi : *Index Sequential*
 Primary Key : nis
 Panjang Record : 87 byte
 Jumlah Record : 156.600 records
 Struktur : Tabel 4.2

Tabel 2 Spesifikasi File Table Siswa

No	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Nis	Varchar	5	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	-
3	Kelamin	Enum		-
4	Telp	Varchar	12	-
5	Alamat	Text		-
6	Email	Varchar	20	-

3. Spesifikasi File Tabel Kelas

Nama Database : pembayaran-spp
 Nama File : Tabel Data Kelas
 Media : *Hardisk*
 Isi : Data kelas
 Organisasi : *Index Sequential*
 Primary Key : id_kelas
 Panjang Record : 7 byte
 Jumlah Record : 12.600 records
 Struktur : Tabel 4.3

Tabel 3 Spesifikasi File Table Kelas

No.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	id_kelas	Varchar	2	Primary Key
2	Nis	Varchar	5	Foreign Key
3	Nama_kelas	Enum		-
4	Nominal_spp	Enum		-

4. Spesifikasi File Tabel Transaksi

Nama Database : pembayaran-spp
 Nama File : Tabel Data Transaksi
 Media : *Hardisk*
 Isi : Daftar transaksi
 Organisasi : *Index Sequential*
 Primary Key : id_transaksi
 Panjang Record : 67 byte
 Jumlah Record : 120.600 records
 Struktur : Tabel 4.4

Tabel 4 Spesifikasi File table transaksi

N	Nama	Type	Panjang	Keterangan
---	------	------	---------	------------

o	Field			
1	id_transaksi	Varchar	10	Primary Key
2	Nis	Varchar	5	Foreign Key
3	Nip	Varchar	12	Foreign Key
4	nomor_pe mbayaran	Varchar	20	
5	tanggal_pe mbayaran	Timest amp		
6	bukti_pem bayaran	Text		
7	no_struk_p embayaran	Varchar	20	-
8	Catatan	Text		-

5. File Tabel Item Transaksi

Nama Database : pembayaran-spp
 Nama File : item_transaksi
 Media : *Hardisk*
 Isi : Daftar Item
 Transaksi Organisasi : *Index Sequential*
 Primary Key : id_item
 Panjang Record : 76 byte
 Jumlah Record : 136.800 records
 Struktur : Tabel 4.5

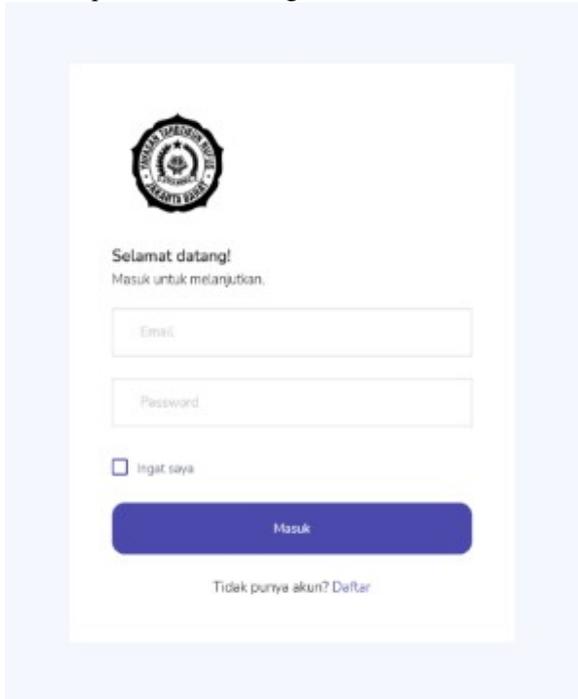
Tabel 5 Spesifikasi File Tabel Item Transaksi

N o	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	id_item	Integer	10	Primary Key
2	id_transaksi	Varchar	10	Foreign Key
3	Nama	Varchar	50	-
4	Bulan	Timestamp		-
5	Jumlah	Integer	6	-
6	Tipe	Enum		-

I. User Interface

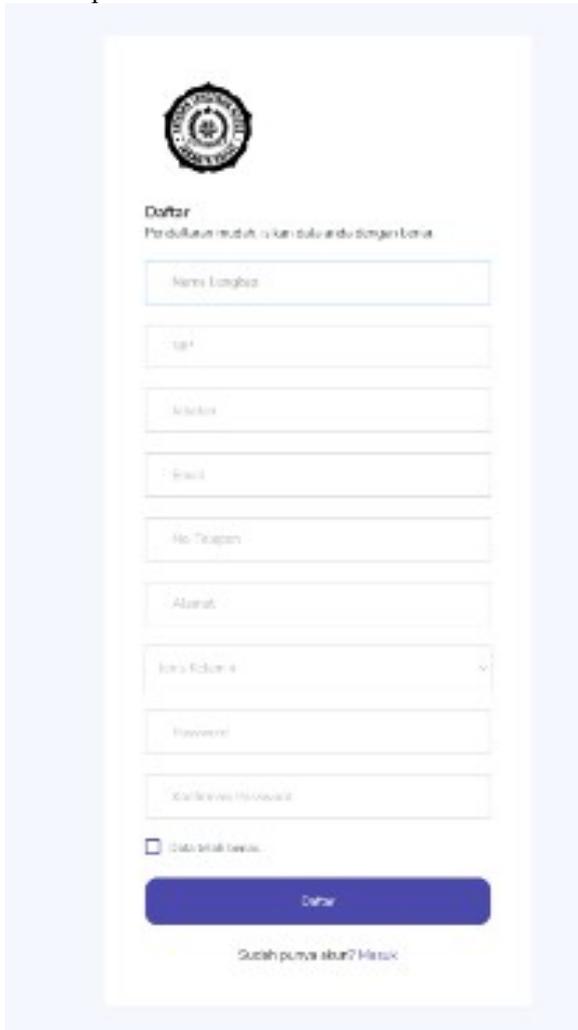
User Interface adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan.

1. Tampilan Halaman Login



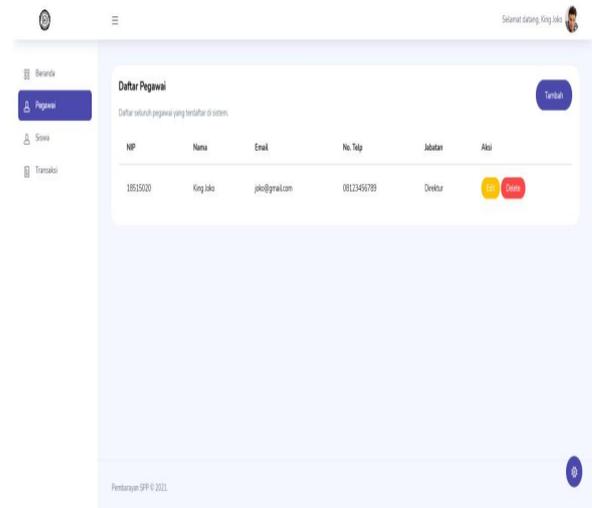
Gambar 10: Tampilan Login

2. Tampilan Halaman Daftar



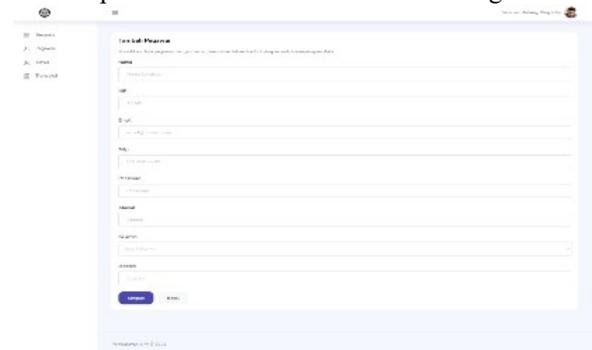
Gambar 11: Tampilan Daftar

3. Tampilan Halaman Data Pegawai



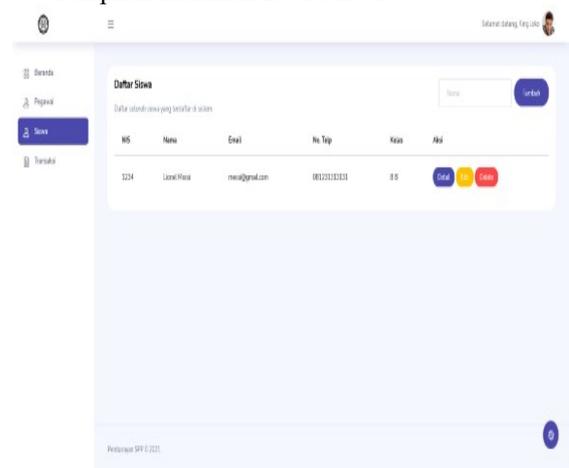
Gambar 12: Tampilan Data Pegawai

4. Tampilan Halaman Tambah/Edit data Pegawai



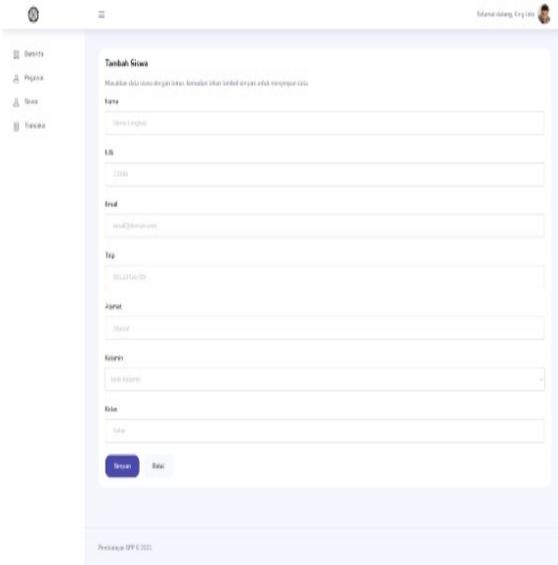
Gambar 13: Tampilan Tambah/Edit data Pegawai

5. Tampilan Halaman Data Siswa



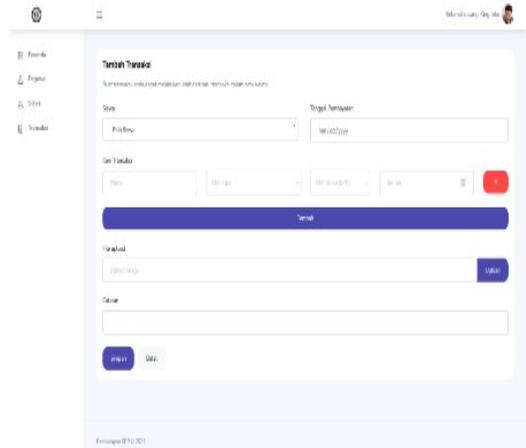
Gambar 14 : Tampilan Data Siswa

6. Tampilan Halaman Tambah/Edit data Siswa



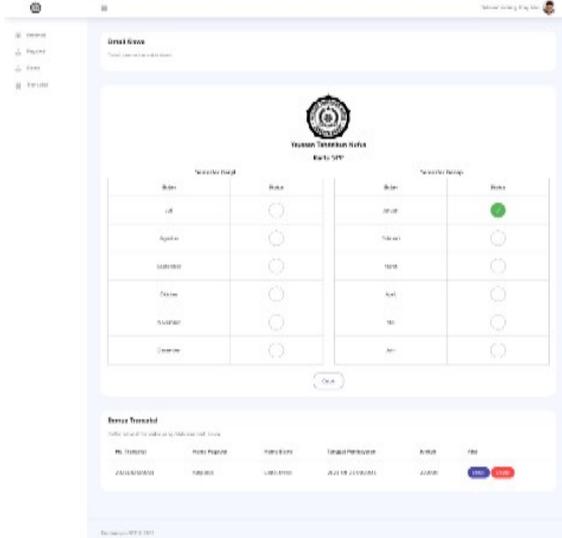
Gambar 15: Tampilan Tambah/Edit data Pegawai

9. Tampilan Halaman Tambah Transaksi



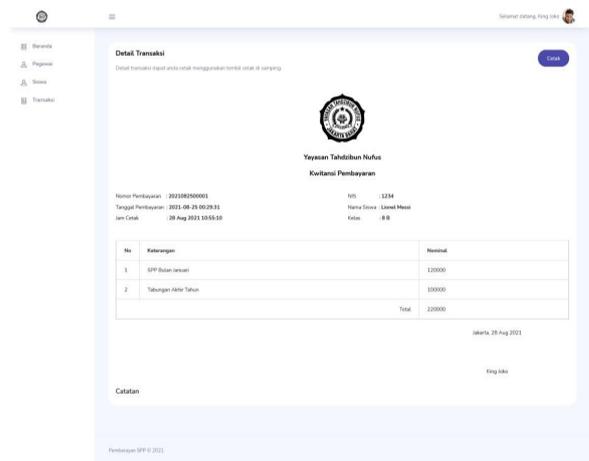
Gambar 18: Tampilan Halaman Tambah Transaksi

7. Tampilan Detail Data Siswa



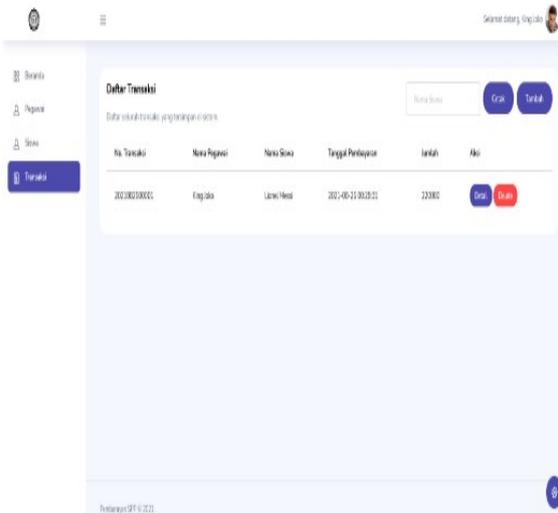
Gambar 16: Tampilan Halaman Detail Data Siswa

10. Tampilan Halaman Detail Transaksi



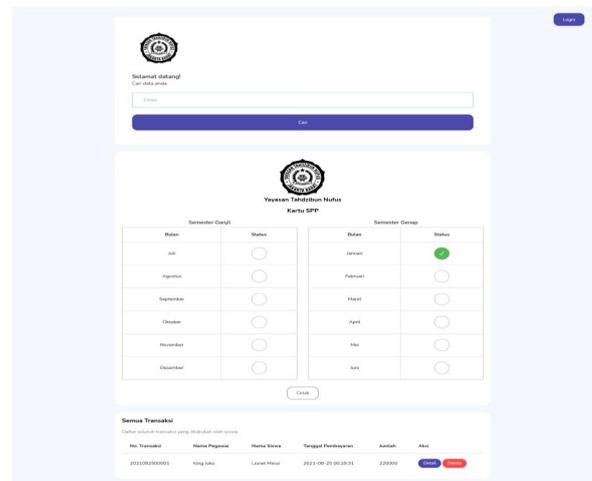
Gambar 19: Tampilan Halaman Detail Transaksi

8. Tampilan Halaman Data Transaksi



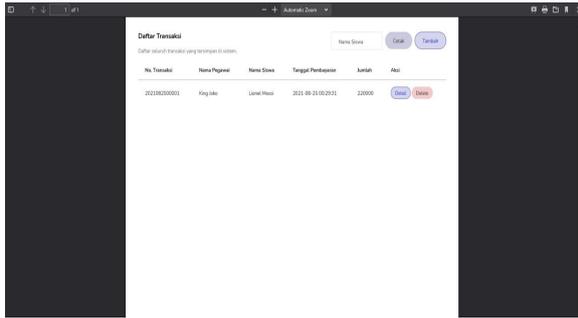
Gambar 17 : Tampilan Halaman Data Transaksi

11. Tampilan Halaman Pencarian Data Transaksi Oleh Siswa



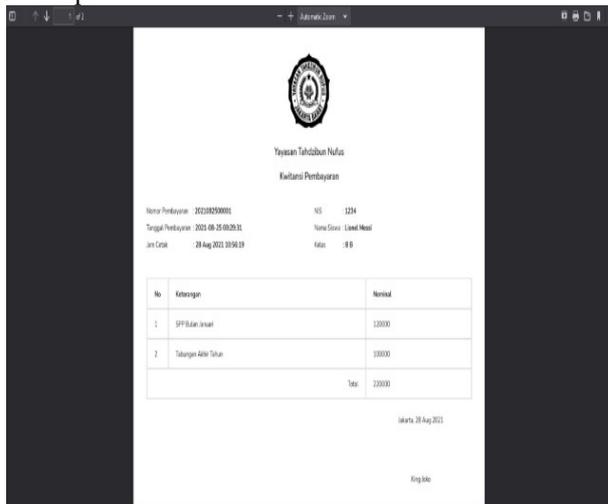
Gambar 20: Tampilan Halaman Pencarian Data Transaksi Oleh Siswa

12. Tampilan Keluaran Cetak Laporan Transaksi



Gambar 21 : Tampilan Keluaran Cetak Laporan Transaksi

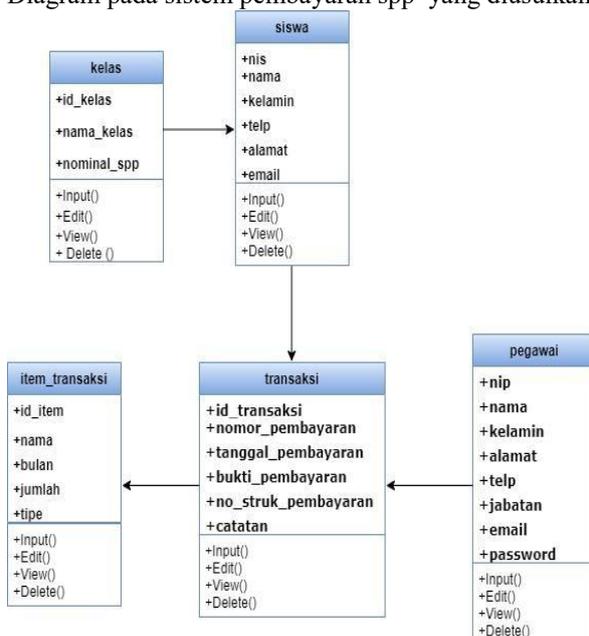
13. Tampilan Keluaran Cetak Kuitansi



Gambar 22 : Tampilan Keluaran Cetak Kuitansi

II. Rancangan Class Diagram

Class Diagram merupakan elemen terpenting dalam sistem berorientasi objek, kelas mendeskripsikan satu blok pembangun sistem. Berikut ini adalah Class Diagram pada sistem pembayaran spp yang diusulkan:



Gambar 24: Rancangan Class Diagram

KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang penulis lakukan mengenai Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada MTS Tahdzibun Nufus Berbasis Web yang telah dirancang, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian dapat diketahui, bahwa di MTS Tahdzibun Nufus masih menggunakan sistem yang masih manual, hal ini memberikan kemungkinan dalam kesalahan perhitungan oleh pihak terkait atau biasa disebut *human eror*.
2. Dengan sistem yang masih menggunakan manual, maka proses pengolahan transaksi pembayaran SPP menjadi tidak efektif dan efisien sehingga menimbulkan hambatan dikarenakan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembayaran dan laporan pembayaran SPP.
3. Rancangan sistem pembayaran SPP yang dirancang dapat melakukan penyimpanan data yang sebelumnya hanya berupa kertas, diubah dalam bentuk file. Sistem komputerisasi menjadi teknologi yang dapat membantu dalam meningkatkan produktifitas kerja dan mempermudah data penginputan data pembayaran dan pelaporan pembayaran SPP sehingga dalam menyajikan informasi menjadi lebih cepat dan akurat.

SARAN

- Saran yang diberikan sebagai berikut :
- a. Melakukan pelatihan terhadap Pegawai Administrasi Tata Usaha sehingga dapat mudah dan lancar dalam mengoperasikan komputer beserta softwarenya
 - b. Diperlukan pemeliharaan terhadap perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) demi kelancaran penggunaanya
 - c. Perlu adanya salinan data (*back up*) untuk menghindari rusaknya data ketika software atau hardware mengalami masalah
 - d. Perlunya pengawasan dari pihak yang berwenang untuk menghindari terjadinya manipulasi data.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Putri. (2013). Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Web Di Sma Negeri 5 Kota Cimahi. *Jurnal Telkom*. 2(3), 20-31.

A.S, Rosa & Shalahuddin, M. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Awaludin, R. (2016). *Seminggu Belajar Laravel*. Jakarta: Leanpub.

Bernard, Scott, A. (2012). *An Introduction to Enterprise Architecture* . 03 th Edition. Bloomington: Authorhouse.

Fathansyah. (2015). *Basis Data*. Bandung: Informatika.

Hartono, Bambang. (2013). *Sistem Informasi*

- Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasugian, Humisar. & Nur Shidiq, Ahmad. (2012). Rancangan bangun system informasi industri kreatif bidang penyewaan sarana olahraga. Semarang: Semantik.
- Indrajani, (2018). Database Systems All In One Theory, Practice, And Case Study. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Indriansi, O. O., & Kurniawan, B. (2021). SISTEM PEMBAYARAN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH AL AZHAR CENTER BATURAJA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DANMYSQL. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 4(2), 1-9.
- Kadir, Abdul. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustiyahningsih, Yeni. Rosa Anamisa, Devie. (2011). Pemograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ladjamudin, Al-bahra Bin. (2013). Analisis Dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Laudon, Kenneth C., & Laudon, Jane P. (2012). Management System: Managing the Digital Firm Twelfth Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Lubis, Adyanata. (2016). Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Nugroho, Bunafit. (2013). Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.
- Raharjo, Budi. (2015). Belajar Otodidak MySql. Bandung: Informatika.
- Roby, Yanto (2016). Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL. Yogyakarta: Deepublish.
- Romney, Marshall B. & Steinbart, Paul Jhon, (2016), Sistem Informasi Akuntansi, Diterjemahkan oleh Kikin dan Novita. Jakarta: Salemba Empat.
- Sibero, Alexander F.K. (2013). Web Proqraming Power Pack. Yogyakarta: . MediaKom.
- Sidik. (2013). Panduan Praktis Membuat Web dengan PHP untuk Pemula, Jakarta Selatan: Cetakan Pertama Media Kita.
- Simarmata, Janner . (2012). Rekayasa Web. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, Tata. (2012). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutarman. (2012). Buku Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- YM Kusuma, Ardhana. (2012). PHP Menyelesaikan Website 30 Juta. Jakarta: Jasakom.
- Dwi Sulistyaningsih, Arifah. (2013). Sistem Informasi Pembayaran SPP Di SMP Negeri 2 Plaosan Magetan Berbasis Web Service dan SMS Broadcast. *Jurnal UNS*. 3(2), 11- 26.
- Imam Soleh, Ma'rifati. (2015). Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Pada SMU XYZ. Purwokerto. *Jurnal Evolusi*, 3(1), 20-30.
- Melan, Agus. (2016) . Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web SMAN 1 Pemenang Lombok Utara. *Jurnal Akakom*. 2(4), 23-23.
- Rochman, A., Sidik, A., & Nazahah, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah . *Jurnal Sisfotek Global* , 8(1), 11-20.
- Sya' Diyah, Nur Khalimatus. (2012). Sistem Informasi Pembayaran Spp Berbasis Web Pada SMP Muhammadiyah 2 Semarang Dengan Sms Gateway. *Jurnal USM*, 2(1), 10-25.