

Implementasi Sistem Informasi Pendataan Pembayaran SPP pada biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen

Arnila Dinar Rahmadani^{1*}, Ahmad Aftah Syukron²

¹⁻² Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

Alamat: Jl.Kutoarjo No.Km.05, Wonobojo, Jatisari, Kec.Kebumen, Kab.Kebumen, Jawa Tengah, 54317

Korespondensi penulis: arniladinar09@gmail.com*

Abstract. *This study focuses on implementation of a web-based tuition payment data management information system at biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen to improve the efficiency of financial administration. The system is developed to help record payments more quickly, accurately, and systematically, thereby reducing the risk of errors from manual recording. It is also designed to assist administrators in monitoring payment transactions in real-time and increasing the transparency of financial reporting. The Research and Development (R&D) method was employed along with the ADDIE development approach tailored to user needs. Testing was conducted using the Black-Box Testing method, along with distributing questionnaires to unit head unit heads, admins, and students' parents. The results show that the developed system improves the efficiency of tuition payment management, minimizes input errors, and speeds up access to information. The system's implementation contributes to greater transparency and effectiveness in the institution's financial administration.*

Keywords: *Information System, Tuition Payment, Administrative Efficiency*

Abstrak. Studi ini difokuskan pada penerapan sistem informasi pendataan pembayaran SPP berbasis web di biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen guna meningkatkan efisiensi administrasi keuangan. Sistem ini dikembangkan untuk membantu mencatat pembayaran lebih cepat, akurat, dan sistematis, sehingga mengurangi risiko kesalahan dalam pencatatan manual. Selain itu, perangkat ini dikembangkan agar mempermudah admin saat mengawasi transaksi secara real-time dan meningkatkan transparansi pelaporan keuangan. Metode Research and Development (R&D) dipilih serta pendekatan pengembangan ADDIE yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan. Black-Box Testing sebagai alat pengujian, dan penyebaran kuesioner kepada kepala unit, admin, dan orang tua siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa sistem yang dirancang bisa mengoptimalkan efisiensi manajemen pembayaran SPP, meminimalkan kesalahan input data, dan mempercepat akses informasi. Implikasi dari sistem ini adalah meningkatnya transparansi serta efektivitas dalam pengelolaan administrasi keuangan lembaga.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pembayaran SPP, Efisiensi Administrasi

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan usia dini memiliki berperan krusial dalam pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan dasar anak, salah satu contohnya adalah biMBA AIUEO. biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen berdiri pada tanggal 18 Desember 2017. Hingga kini masih mengelola pembayaran SPP secara manual dengan mencatat di buku (Isnain, Prasticha, and Yasin 2022). Metode ini rentan terhadap kesalahan pencatatan dan kurang efisien. Pembayaran SPP sendiri merupakan kewajiban bulanan peserta didik dan sumber dana utama untuk mendukung kebutuhan lembaga. Kemajuan zaman yang semakin modern mendorong pesatnya perkembangan di bidang informasi, yang tercermin dan semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di berbagai sektor (Haris and Syukron 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem informasi berbasis internet mampu mengoptimalkan efisiensi serta akurasi pada manajemen administrasi sekolah. Namun, biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen, penerapan sistem serupa belum dilakukan sehingga pengelolaan keuangan masih menghadapi kendala. Hal ini menunjukkan adanya celah yang penting untuk diisi melalui penelitian ini. Kemajuan teknologi memberikan manfaat serta mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia (Assalma 2022). Sebuah teknologi yang harus terus berkembang (Maharani, Helmiyah, and Rahmadani 2021). Teknologi merupakan bagian integral dari suatu sistem (Hartomi, Saputra, and Arischa 2023). Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan sistem yang mampu mempercepat pencatatan, meningkatkan akurasi, mengurangi resiko kehilangan data, serta memberikan kemudahan akses informasi pembayaran bagi admin serta orang tua siswa ketika buku pembayaran siswa hilang. Sistem informasi administrasi yang memanfaatkan teknologi informasi menggunakan bantuan perangkat komputer besar sekali perannya untuk meningkatkan kelangsungan operasional sekolah (Yudha et al. 2023).

Tujuan penelitian ini membuat rancangan serta merancang sistem informasi pembayaran dengan metode ADDIE yang mendukung peningkatan efektifitas kerja admin, mempermudah pencatatan, serta memberi informasi pembayaran secara real-time bagi admin serta orang tua siswa (Duwitau and Wijanarko 2020). Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, diupayakan mampu memberikan solusi bagi pengelola untuk proses pencatatan SPP yang lebih efisien, akurat, dan terintegrasi.

2. KAJIAN TEORITIS

Sistem Informasi

Terbentuk dari penggabungan teknologi informasi dan kegiatan manusia dengan tujuan membantu operasional, mengelola, serta menyebarkan informasi (Rio, Falani, and Aminah 2024). Dengan keterhubungan antar komponen, sistem ini membantu menghasilkan informasi akurat yang meningkatkan efisiensi waktu dan mendukung pengambilan keputusan, khususnya dalam administrasi keuangan (Johni 2021).

Website

Website adalah platform digital berisi halaman - halaman yang diakses melalui internet untuk berbagai informasi, produk, atau lainnya dalam bentuk teks, foto, video, dan tautan. Website berperan penting dalam komunikasi, penyebaran pengetahuan, dan interaksi di era digital (Hidayatika, Riadi, and Evanita 2024)

PHP (Personal Home Page)

Pemrograman yang dijalankan di server kemudian dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada 1994, awalnya untuk web statis, dan kini berkembang menjadi alat kuat untuk membangun aplikasi web dinamis (Satria, Ramadhani, and Sari 2023).

XAMPP

XAMPP merupakan suatu program komputer yang namanya dari akronim Apache, MySQL (atau MariaDB), PHP, dan Perl. Simbol “X” menunjukkan bahwa aplikasi ini bersifat cross-platform, yaitu bisa dioperasikan dalam berbagai jenis sistem operasi halnya pada lingkungan Linux, Windows, dan MacOSS (Elpiani, Samosir, and Suhartini 2023).

phpMyAdmin

phpMyAdmin merupakan program yang berbasis PHP digunakan untuk mempermudah manajemen database MySQL melalui antarmuka grafis, termasuk dalam pembuatan, pengeditan, penghapusan, dan eksekusi perintah SQL (Satria et al. 2023). Sesuai dengan namanya phpMyAdmin dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hartiwati 2022).

MySQL

Pengelolaan basis data dengan open source yang dikenal tidak rumit dijalankan, serta dapat mengeksekusi query dengan cepat (Ihsan et al. 2023). MySQL digunakan untuk menjalankan berbagai tugas seperti memperbaharui database berdasarkan konsep Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS) (Rina Noviana 2022).

Black Box Testing

Untuk memastikan setiap fungsi dari sistem bekerja berdasarkan kriteria, mendeteksi kesalahan, dan memungkinkan penyempurnaan agar sistem memenuhi standar dan layak digunakan (Frisdayanti 2019). Teknik ini digunakan untuk menguji validasi input-output agar dengan spesifikasi pada sistem (Shaleh et al. 2021).

Kuesioner

Kuesioner merupakan alat yang dipakai untuk menilai peristiwa atau kejadian melalui serangkaian pertanyaan guna mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian (Amalia, Dianingati, and Annisaa 2022).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode Research and Development (R&D) dipakai, model pengembangan sistem ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1. Alur ADDIE

Pada Gambar 1.1 Alur ADDIE penjelasan setiap tahap:

a. Analysis

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan melalui survei, wawancara, dan observasi untuk memperoleh gambaran kebutuhan sistem.

b. Design

Berdasarkan hasil analisis, tahap ini merancang struktur sistem, antarmuka, alur navigasi, serta fitur yang diperlukan. Perancangan dilakukan secara detail, dan jika ditemukan ketidaksesuaian dengan kebutuhan pengguna, dilakukan revisi.

c. Development

Tahap ini menghasilkan sistem sesuai desain yang telah disetujui. Peneliti mulai membuat kode program (coding) berdasarkan desain sistem.

d. Implementation

Setelah sistem selesai dikembangkan, tahap ini menerapkan dan menguji coba sistem pada admin untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai rancangan.

e. Evaluation

Tahap terakhir bertujuan mengevaluasi sistem yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah sistem sudah layak atau masih memerlukan perbaikan. Tahap evaluasi:

- Black Box Testing

Bertujuan memastikan semua fungsi, menu, dan fitur berjalan dengan baik dan sesuai spesifikasi.

- Kuesioner

Peneliti memberikan kuesioner kepada kepala unit, admin, dan 8 wali siswa sebagai sample penilaian. Hasil kuesioner digunakan untuk menilai performa sistem dan sebagai masukan untuk penyempurnaan.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
1	Sistem memudahkan saya dalam melihat pembayaran SPP dengan cepat dan tepat.
2	Sistem memudahkan saya dalam melihat riwayat pembayaran SPPP.
3	Informasi yang ditampilkan oleh sistem akurat dan mudah dipahami
4	Tampilan antarmuka sistem informasi mudah digunakan dan tidak memerlukan pelatihan khusus.
5	Fitur dan tombol dalam sistem berfungsi dengan baik.

Populasi penelitian ini mencakup admin, kepala unit, dan 8 wali siswa di biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen.

Instrumen pengumpulan data untuk variabel X menggunakan skala likert, yaitu sebagai alat ukur yang berfungsi mengukur persepsi, sikap, atau opini personal maupun kelompok dari suatu kejadian sosial tertentu (Anisah and Puspitasari 2024).

Responden diberikan 5 opsi jawaban:

- Opsi jawaban sangat puas diberi skor 5
- Opsi jawaban puas diberi skor 4
- Opsi jawaban cukup diberi skor 3
- Opsi jawaban tidak puas diberi skor 2
- Opsi jawaban sangat tidak puas diberi skor 1

Rumus range nilai:

$$Range = \frac{Nilai\ Skala\ x\ Jumlah\ Responden}{Nilai\ Tertinggi\ x\ Jumlah\ Responden} \times 100\%$$

Tabel 2. Range Score

Range	Keterangan
0-20%	Sangat tidak setuju
21-40%	Tidak setuju
41-60%	Netral
61-80%	Setuju
81-100%	Sangat setuju

(Awalidin, Mantik, and Fadillah 2024)

Rumus rata- rata setiap variabel:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{k}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata jawaban perdimensi

Σx_i = jumlah rata-rata variabel

K = jumlah variabel

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Pada tahap analysis ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan sistem berdasarkan observasi, wawancara, dan survei di biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen. Ditemukan bahwa pencatatan pembayaran SPP masih manual, sehingga rawan kesalahan dan kurang efisien. Hasil analysis ini digunakan untuk merumuskan kebutuhan sistem yang menjadi dasar perancangan, termasuk penyusunan use case diagram, activity diagram, serta class diagram sebagai alur kerja sistem, interaksi pengguna, dan struktur data sistem.

Design

Pada tahap design, perancangan sistem atas hasil analysis kebutuhan yang diperoleh. Tujuannya adalah menyusun struktur sistem informasi pendataan pembayaran SPP berbasis web yang disesuaikan dengan kebutuhan biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen.

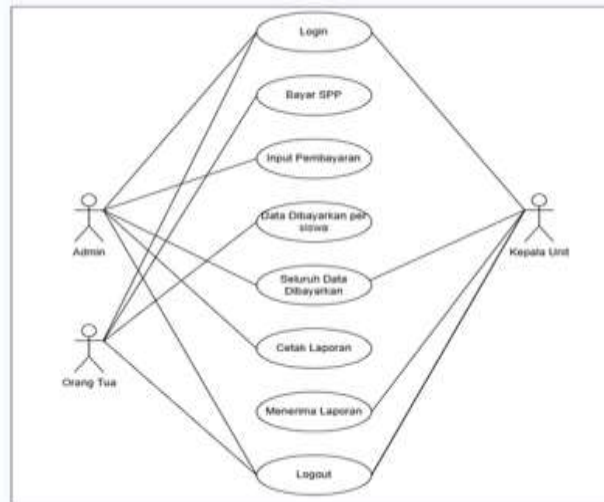
Perancangan dilakukan melalui tiga model utama, yaitu:

Use Case Diagram

Pada gambar 2 merupakan tahap pengembangan sistem mencakup perancangan use case diagram, yang bertujuan untuk menjelaskan alur aktivitas di antara aktor dengan sistem berdasarkan performa fungsi yang tersedia. Dalam sistem informasi pendataan pembayaran SPP di biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen ini, terdapat tiga aktor utama, yaitu admin, kepala unit, dan orang tua siswa.

Admin memiliki peran utama dalam mengelola seluruh sistem, seperti melakukan login, menambahkan data pembayaran siswa, mengedit dan menghapus data, mencetak laporan keuangan, serta menyetujui atau menolak akun baru yang masuk melalui sistem role permission. Admin juga dapat melakukan logout dari sistem.

Kepala unit memiliki hak akses yang hampir sama dengan admin, namun tidak memiliki wewenang dalam menyetujui akun baru. Peranya lebih difokuskan pada pengawasan dan pengelolaan data yang telah ada, termasuk melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data pembayaran.

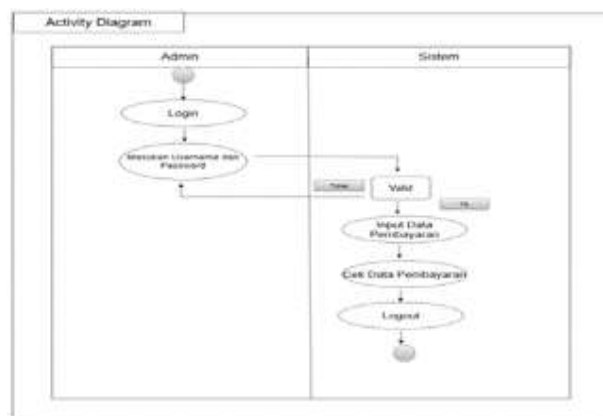


Gambar 2. Use Case Diagram

Activity Diagram

Activity Diagram Admin

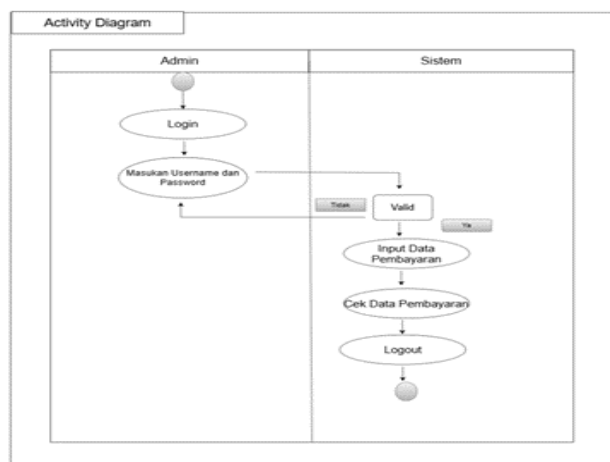
Pada gambar 3 menggambarkan aktivitas admin mulai dari login, kemudian mengelola data pembayaran, seperti input data SPP, melihat dan mengedit data siswa, mencetak laporan, hingga logout. Proses ini dirancang untuk membantu admin dalam mempermudah dan mempercepat pencatatan serta pelaporan pembayaran SPP secara efisien.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

Activity Diagram Kepala Unit

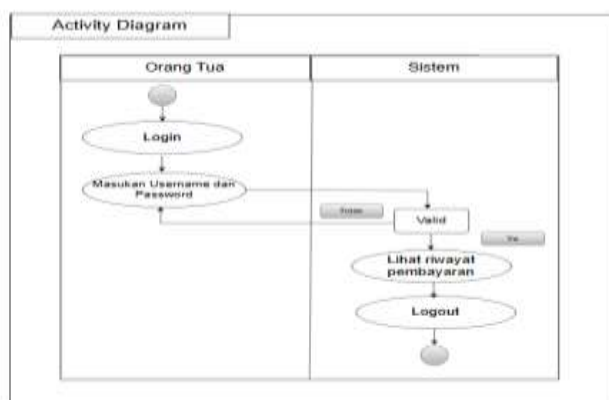
Pada gambar 4 menunjukkan alur aktivitas kepala unit dimulai dari login ke sistem, lalu melihat laporan pembayaran SPP yang diinput oleh admin. Setelah itu, kepala unit cek data pembayaran siswa, kemudian logout sistem. Proses ini membantu kepala unit dalam memantau dan mengevaluasi data pembayaran yang terstruktur dan akurat.



Gambar 4. Activity Diagram Kepala Unit

Activity Diagram Orang Tua

Pada gambar 5 menunjukan alur aktivitas orang tua dalam sistem, mulai dari login, melihat status pembayaran, melakukan pembayaran SPP, melihat riwayat, hingga logout. Tujuannya untuk mempermudah akses informasi dan pembayaran mandiri dan praktis.



Gambar 5. Activity Diagram Orang Tua

Permodela Class Diagram

Pada gambar 6 menggambarkan hubungan antar entitas utama, yaitu User, Roles, Siswa, Biaya, Transaksi, dan Laporan Pembayaran. Admin memiliki hak akses untuk mengelola data siswa, menginput pembayaran, serta membuat laporan yang akan diverifikasi oleh kepala unit. Setiap transaksi pembayaran dikaitkan dengan data siswa dan interaksi antar objek dalam sistem informasi pembayaran SPP di biMBA AIUEO Karanganyar, Kebumen.



Gambar 7. Halaman Login

Halaman Home

Pada gambar 8 menampilkan setelah admin berhasil login. Gambar 9 halaman home orang tua. Halaman home, tersedia menu yang digunakan untuk mengelola transaksi serta laporan.



Gambar 8. Halaman Home Admin **Gambar 9.** Halaman Home Orang Tua

Halaman Transaksi

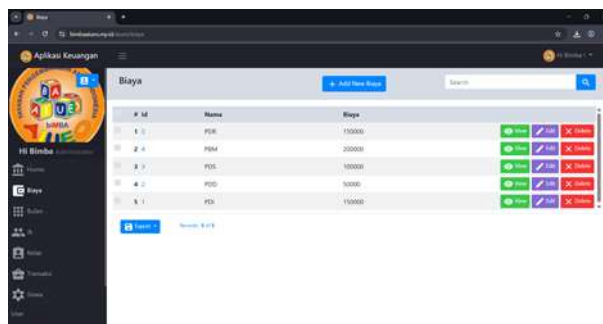
Pada gambar 10 menunjukkan tampilan untuk orang tua, yang hanya dapat melihat pembayaran anaknya secara real-time. Gambar 11 menampilkan tampilan admin, yang dapat memantau seluruh data pembayaran siswa, mengedit data, dan memastikan pencatatan sesuai periode.



Gambar 10. Transaksi Orang Tua **Gambar 11.** Transaksi Admin

Halaman Biaya

Pada gambar 12 menampilkan jenis biaya siswa berdasarkan statusnya PDR, PBM, PDS, PDD, PDI



Gambar 12. Halaman biaya

From Transaksi Pembayaran

Pada gambar 13 tampilan transaksi pembayaran oleh admin yang akan di input pada saat wali siswa melakukan pembayaran.

Gambar 13. Form Transaksi Pembayaran

Implementasi

Pengujian Black Box Testing

Pengujian ini dilakukan terhadap perangkat lunak berdasarkan kebutuhan fungsi, dan tidak ada evaluasi desain maupun kode program. Fokus utama pengujian adalah memastikan proses dalam aplikasi, termasuk event, masukan dan keluaran, berjalan dengan rancangan yang telah ditetapkan. Hasil pengujian ini disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Coba Kepala Unit

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Klik Login	Menampilkan halaman login dan memverifikasi akun kepala unit	Valid
2	Klik Menu Dashboard	Menampilkan jumlah data siswa transaksi	Valid
3	Klik Biaya	Menampilkan biaya siswa sesuai status	Valid
4	Klik Bulan	Menampilkan bulan yang dibayar	Valid
5	Klik JK	Menampilkan jenis kelamin	Valid
6	Klik Kelas	Menampilkan kelas siswa	Valid
7	Klik Transaksiadmin	Menampilkan seluruh data transaksi pembayaran siswa	Valid
8	Klik Siswa	Menampilkan data siswa	Valid
9	Klik User	Menampilkan akun pengguna yang dapat diakses aplikasi	Valid

Tabel 4. Uji Coba Admin

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Klik Login	Menampilkan halaman login dan memverifikasi akun admin	Valid
2	Klik Menu Dashboard	Menampilkan jumlah data siswa transaksi	Valid
3	Klik Biaya	Menampilkan status siswa	Valid

4	Klik Bulan	Menampilkan bulan yang dibayar	Valid
5	Klik JK	Menampilkan jenis kelamin	Valid
6	Klik Kelas	Menampilkan kelas siswa	Valid
7	Klik Transaksiadmin	Menampilkan dan mengisi transaksi pembayaran	Valid
8	Klik Siswa	Menampilkan data siswa	Valid
9	Role	Menampilkan peran untuk akun	Valid

Tabel 5. Uji Coba Orang Tua Siswa

NO	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Klik Login	Menampilkan halaman login dan memverifikasi akun admin	Valid
2	Klik Transaksi	Menampilkan data transaksi pembayaran masing-masing siswa	Valid

Evaluation

Pengujian hasil kuesioner dalam penelitian ini dilakukan terhadap pihak bimba aiueo karanganyar kebumen yaitu kepala unit, admin dan 8 orang tua siswa. Kuesioner digunakan untuk mengevaluasi sistem yang telah diimplementasikan sebelumnya. Hasil rekap angket disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kuesioner

No Butir	Pengguna					Total
	P1	P2	P3	P4	P5	
1	5	5	5	5	5	25
2	4	4	4	4	4	20
3	4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	4	20
5	5	5	5	5	5	25
6	5	5	4	4	4	22
7	4	4	4	4	4	20
8	5	5	5	5	5	25
9	4	5	4	4	5	22
10	5	5	4	5	5	24
Total						223
Rata- rata						22,3

$$\text{Range} = \frac{\text{Nilai Skala} \times \text{Jumlah Responden}}{\text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Range} = \frac{22,3 \times 10}{25 \times 10} \times 100\% = 89,2\%$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai dari 10 responden dan perhitungan menggunakan skala likert, diperoleh total skor sebesar 223 dari maksimum 250 dengan rata-rata nilai sebesar 22,3. Setelah dihitung nilai tingkat persetujuannya, diperoleh (89,2%). Maka penilaian responden terhadap penggunaan sistem pendataan pembayaran SPP ini dapat dikategorikan “sangat setuju”. Oleh karena itu sistem ini dapat diimplementasikan pada biMBA AIUEO Karanganyar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis penelitian menunjukkan sistem informasi pendataan pembayaran SPP berbasis web ini mampu menjawab kebutuhan administrasi di biMBA AIUEO Karanganyar Kebumen secara efektif. Sistem ini terbukti meningkatkan efisiensi pencatatan pembayaran, meminimalkan kesalahan input data, serta mempercepat akses dan pencarian informasi. Hak akses yang dibedakan turut mendukung pengelolaan data yang lebih terstruktur dan aman. Berdasarkan evaluasi kuesioner terhadap kepala unit, admin, dan orang tua siswa, sistem ini dinilai baik dari segi kemudahan pengguna, kecepatan, dan akurasi data.

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam jumlah responden dan ruang lingkup implementasi sistem yang masih terbatas pada suatu unit biMBA AIUEO. Oleh karena itu, diperlukan pengujian lebih luas di unit lainya untuk menguji konsistensi fungsionalitas dan dampak sistem.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur notifikasi otomatis atau integrasi dengan sistem pembayaran digital guna meningkatkan kenyamanan pengguna serta efisiensi pelaporan keuangan secara menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa, E. (2022). Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validasi dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Anisah, N., & Puspitasari, R. (2024). Sistem informasi materi pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubang menggunakan skala Likert. *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)*, 2(2), 604–616.
- Assalma, N. Q. (2022). Sistem informasi pembayaran SPP berbasis web dengan metode RAD (Rapid Application Development) di SMP MBS Bumiayu. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(2), 18–28.

- Awalidin, M., Mantik, H., & Fadillah, F. (2024). Penerapan metode SERVQUAL pada skala Likert untuk mendapatkan kualitas pelayanan kepuasan pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(1), 89–105. <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i1.990>
- Duwitau, F., & Wijanarko, R. (2020). Sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Nabire berbasis web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 104. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i2.3566>
- Elpiani, D., Samosir, H., & Suhartini. (2023). Aplikasi bantuan sosial tunai masyarakat kurang mampu di Desa Tanjung Dalam berbasis web. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika (JUPTI)*, 2(3), 7–17. <https://doi.org/10.55606/juhti.v2i3.2092>
- Frisdayanti, A. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 60–69. <https://doi.org/10.31933/JEMSI>
- Haris, A., & Syukron, A. A. (2024). Implementasi e-commerce penjualan handphone berbasis website pada Konter 76 Seluler Purbalingga. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 8(5), 11012–11019.
- Hartiwati, E. N. (2022). Aplikasi inventori barang menggunakan Java dengan PhpMyAdmin. *Cross-Border*, 5(1), 601–610.
- Hartomi, Z. H., Saputra, H. T., & Arischa, D. (2023). Perancangan sistem informasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan (SPP) berbasis web menggunakan Laravel. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(2), 92–101.
- Hidayatika, V. M., Riadi, A. A., & Evanita. (2024). Perancangan sistem informasi pencatatan keuangan di TK Lestari berbasis website. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro dan Komputer*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.51903/juritek.v4i1.2825>
- Ihsan, D. L., Hidayanti, Q., & Nugroho, T. R. (2023). Perancangan infrastruktur dan implementasi web server untuk website sekolah sebagai media informasi dan komunikasi di SMP PJHI Balikpapan. *JTT (Jurnal Teknologi Terpadu)*, 11(1), 66–72. <https://doi.org/10.32487/jtt.v11i1.1598>
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang bangun sistem informasi pembayaran biaya pendidikan (Studi Kasus: SMK Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>
- Johni, P. (2021). Perancangan sistem informasi berbasis web pengelolaan inventaris aset kantor di PT. MPM Finance Bandung. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 7(3), 229–241. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss3.2021.655>
- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi COVID-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- Noviana, R. (2022). Pembuatan aplikasi penjualan berbasis web Monja Store menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 112–124. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.128>

- Rio, R. O. F., & Aminah, S. (2024). Rancang bangun sistem informasi pembayaran SPP berbasis web (Studi kasus di SMA PGRI Lubuklinggau). *Jurnal Sistem Informasi Pendidikan*, 14(1), 79–93.
- Satria, A., Ramadhani, F., & Sari, I. P. (2023). Rancang bangun sistem informasi penerimaan peserta didik baru (PPDB) Sekolah Menengah Kejuruan Telkom 2 Medan menggunakan CodeIgniter. *Wahana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.285>
- Shaleh, I. A., Yogi, J. P., Pirdaus, P., Syawal, R., & Saifudin, A. (2021). Pengujian black box pada sistem informasi penjualan buku berbasis web dengan teknik equivalent partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.8960>
- Yudha, M. Z., Hasan, M. K., Athallah, M. I., & Abidin, D. Z. (2023). Perancangan sistem informasi pembayaran SPP berbasis web pada SMK Fania Salsabila Kota Jambi. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 3(2), 695–703. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.2.1451>