

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SUMBANGAN PEMBINAAN PENDIDIKAN (SPP) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN LARAVEL

INFORMATION SYSTEM DESIGN PAYMENT OF EDUCATION DEVELOPMENT DONATIONS (SPP) WEB-BASED USING LARAVEL

Zupri Henra Hartomi¹, Haris Tri Saputra², Desy Arischa³

¹³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Hang Tuah Pekanbaru

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Hang Tuah Pekanbaru

¹zupri.henra@gmail.com, ²hariezalena@gmail.com, ³desyarischa26@gmail.com

ABSTRACT

The payment process for Education Development Contributions (SPP) at MTs YLPI Mujahiddin in the Sub-District of Bengkalis Regency does not yet have a supporting system and is still carried out by recording in books and SPP cards by the finance department, thus making performance less efficient. To overcome the problems experienced, it is necessary to have a system to overcome these problems, namely by building a Payment Information System Web-based tuition fees use a Laravel framework that aims to convey information to parents/guardians of students. The author uses the Waterfall method, with the Php Framework Laravel programming language, and MySQL database as a database server so that it can be accessed online. The results of the study obtained student payment reports that can be accessed by the Head of Madrasah, finance department and student guardians. So that with the existence of an SPP payment system in MTs YPLI MUJAHIDDIN, it is very helpful for the financial department in recording payments and searching student data to be easier to do and can find out tuition payment

Keywords : *Payment, Information Systems ,Web, Laravel*

ABSTRAK

Proses pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) pada MTs YLPI Mujahiddin di Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis belum memiliki sebuah sistem yang mendukung dan masih dilakukan dengan cara pencatatan di buku dan kartu SPP oleh bagian keuangan, sehingga membuat kinerja yang kurang efisien,. untuk mengatasi permasalahan yang dialami, perlu adanya sebuah sistem untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membangun sebuah Sistem Informasi Pembayaran SPP berbasis Web menggunakan framework laravel yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang tua/wali siswa. Penulis menggunakan metode Waterfall, dengan bahasa pemrograman Php Framework Laravel, dan database MySQL sebagai database server Agar dapat diakses secara online. Hasil dari penelitian diperoleh laporan pembayaran siswa yang dapat diakses oleh Kepala Madrasah, bagian keuangan dan Wali siswa. Sehingga dengan adanya sebuah sistem pembayaran SPP di MTs YPLI MUJAHIDDIN ini sangat membantu bagian keuangan dalam pencatatan pembayaran serta pencarian data siswa menjadi lebih mudah dilakukan dan dapat mengetahui pembayaran SPP.

Kata Kunci : *Pembayaran, Sistem Informasi, Web, Laravel*

1. Pendahuluan

Pengertian teknologi diungkapkan oleh (Miarso, 2007) yang mengungkapkan bahwa teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat di dalam suatu sistem (Primawanti & Ali, 2022; Ria & Budiman, 2021).

MTs YLPI MUJAHIDDIN adalah salah satu sekolah yang beralamat di Desa Sungai Meranti, Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis, berdasarkan observasi yang telah dilakukan, bahwa dalam melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), pihak sekolah belum memiliki sebuah sistem yang mendukung untuk pembayaran SPP. Kegiatan dalam pembayaran SPP masih dilakukan dengan cara manual seperti melihat catatan pembukuan dan

kartu SPP siswa yang belum atau sudah membayar uang SPP. Maka hal tersebut bisa menyebabkan terjadinya kesalahan pada saat proses memasukan data siswa, selain itu sulitnya bagi sekolah untuk mendata siswa yang telah lewat jatuh tempo pembayaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi pembayaran SPP berbasis web agar dapat mengefektifkan kinerja bagian keuangan dalam hal mendata pembayaran SPP siswa sehingga dapat menimalisir kesalahan pembayaran karena system ini mampu diakses dimana saja dan kapan saja (Mersita et al., 2022; Priandika et al., 2022).

2. Kajian Pustaka

Kemajuan teknologi sangat berdampak pada segala aspek kehidupan. Banyak hal yang sekarang dapat dilakukan dengan bantuan teknologi, mulai dari bidang sosial, dagang, pendidikan, informasi, dan keuangan. Teknologi dapat membantu dan meringankan kerja dari setiap individu yang menggunakannya (Pradnya, 2014; Tantowi et al., 2021).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan nomor 44 tahun 2012 pasal 5 adalah sumber biaya pendidikan pada satuan pendidikan dasar yang diselenggarakan oleh Pemerintah dan atau pemerintah daerah adalah anggaran pendapatan dan belanja negara, anggaran pendapatan dan belanja daerah, sumbangan dari peserta didik atau orangtua/wali, sumbangan dari pemangku kepentingan pendidikan dasar diluar peserta didik atau orangtua/wali (Agustin et al., 2016)

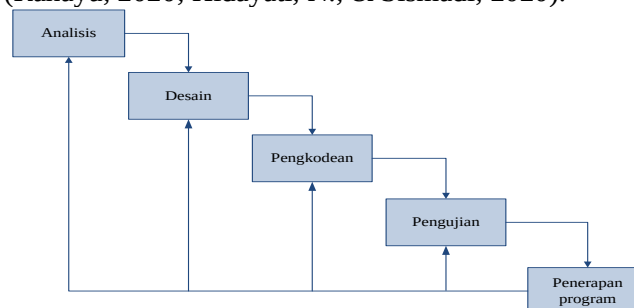
Suatu lembaga pendidikan membutuhkan pengelolaan manajemen yang maksimal demi pelayanan dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan (Astriyani et al., 2020). Pengajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa adalah bagian utama dari pendidikan, selain proses belajar mengajar, terdapat aktivitas lain yaitu proses administrasi keuangan sekolah. misalnya adalah pengelolaan keuangan yang terdiri dari pencatatan data keuangan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang dibayar siswa tiap bulannya

MTs YLPI MUJAHIDDIN di Desa Sungai Meranti, Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis, pada saat ini masih belum memiliki suatu sistem pembayaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya terhadap pelayanan pembayaran SPP untuk mengelola serta menangani data administrasi pembayaran SPP, sehingga menyebabkan kurang cepatnya pelayanan terhadap siswa sehingga tidak dapat menjamin keamanan data terhadap menimbulkan kehilangan data serta kesalahan pada proses pembuatan laporan (Hartomi, 2021). Selain itu jika siswa kehilangan kartu SPP petugas akan mengalami kesulitan mengetahui data pembayaran yang sudah dilakukan sebelumnya, karena petugas harus memeriksa lagi buku catatan keuangan yang tentunya dak efisien waktu

Dari sekian banyak permasalahan yang dihadapi maka dibangun sebuah sistem yang diharapkan mampu membantu pihak sekolah dalam kelancaran proses pembayaran SPP siswa dengan cepat serta pelaporan keuangan, dengan membuat Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Menggunakan Framework Laravel (Moudi, 2021; Ningsih, 2021).

3. Metodologi

Paradigma pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah metode sequensial linier atau disebut juga metode air terjun (Waterfall). Menurut Pressman (2015), Metode waterfall membutuhkan pendekatan secara sistematis dan bertahap dalam membangun software serta dalam pengembangannya kemungkinan terjadi perubahan-perubahan disetiap tahapannya (Rahayu, 2020; Hidayati, N., & Sismadi, 2020).



Gambar 1. Tahapan Waterfall (Pressman, 2015)

Tahapan Proses Waterfall tersebut antara lain:

a. Analisis

Pada tahapan ini, dilakukan analisa kebutuhan dan pengumpulan data pembayaran SPP 3 tahun terakhir, yaitu periode anggaran 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022 berupa data dalam bentuk catatan dalam buku pembayaran SPP, yang diperoleh dari bagian keuangan madrasah, yang bernama Bapak Syahrul Anwar, yang dapat digunakan untuk kebutuhan data pada sistem informasi.

b. Desain

Pada tahapan ini dilakukan rancangan desain program menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) seperti *use case diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*, sementara untuk rancangan *website* menggunakan *software Microsoft Visio*. Selain itu pada tahapan ini juga dilakukan rancangan database menggunakan *MySQL*.

c. Pengkodean

Pengkodean program ditulis pada *software notepad++* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Laravel*. Pada tahapan ini penggunaan komputer akan dimaksimalkan untuk mengerjakan suatu sistem informasi.

d. Pengujian

Setelah dilakukan tahapan pengkodean sistem maka tahap selanjutnya sistem akan diuji sebelum akhirnya sistem diberikan kepada *user* untuk digunakan. Pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan Teknik *black box testing*.

e. Penerapan Program

Setelah melakukan analisa desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi siap digunakan oleh *user*. Jika Sistem informasi yang telah dibuat mengalami perubahan atas permintaan *user* maka perubahan tersebut dapat dilakukan menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem informasi baru) (Laraswati & Supriyatna, 2021).

Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh komponen-komponen data yang diperlukan dalam pengembangan program yang akan dibuat. Cara yang akan dilakukan untuk mendapatkan data, antara lain sebagai berikut

a. Observasi

Pada tahapan ini, dilakukan analisa system yang berjalan dan pengumpulan data pembayaran siswa 3 tahun terakhir di MTs YPLI MUJAHIDDIN Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan terhadap penelitian dengan cara melakukan Tanya jawab terhadap Pihak-pihak terkait masalah yang akan dibuat. Dalam wawancara ini yang menjadi Narasumber yaitu bagian keuangan, Kepala Madrasah, salah seorang Guru dan salah seorang Wali Siswa MTs YPLI MUJAHIDDIN

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis dan Perancangan

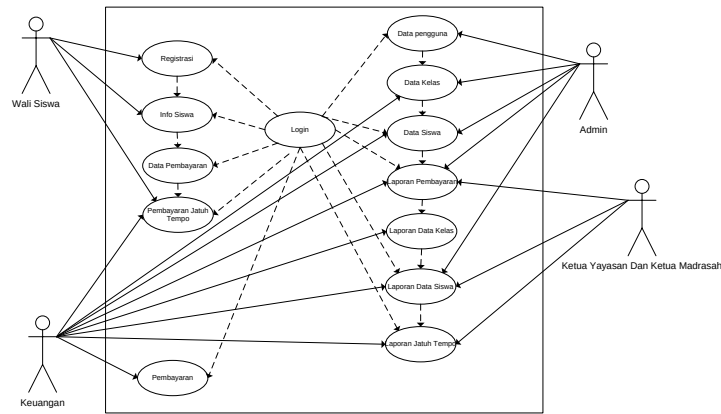
a. Analisa Sistem

Analisa sistem bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem yang akan dibuat, mengetahui alur informasi yang dikelola oleh program agar dapat diketahui gambaran dari program tersebut sehingga tidak menyulitkan *User* yang menggunakan program tersebut.

b. Perancangan Sistem

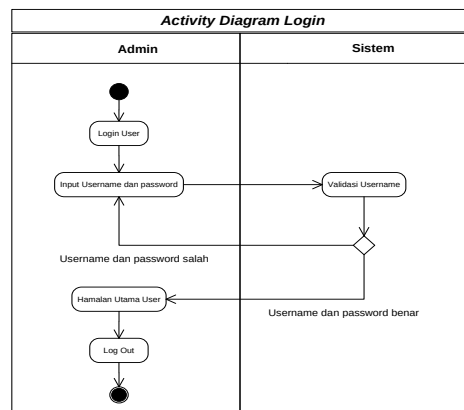
Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan memberikan gambaran secara umum kepada pengguna pengguna.

Perancangan sistem menggunakan UML seperti *Use case diagram*, *Activity diagram*, sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram

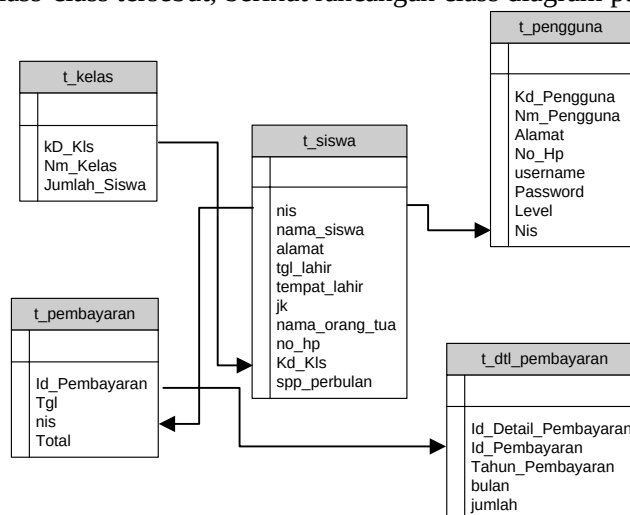
Pada gambar 2 merupakan rancangan hubungan antara aktor dan sistem yang dibuat, Digambar tersebut terdapat 4 aktor yang memiliki hak akses yaitu, admin, bagian keuangan, wali siswa dan Ketua Madrasah.



Gambar 3. Activity Diagram Login

Pada gambar 3 merupakan salah satu contoh bentuk rancangan *activity diagram*, yaitu rancangan aktifitas login admin terhadap sistem yang dibuat, digambar tersebut mendiskripsikan alur sistem yang dapat dilakukan oleh admin

Selanjutnya merancang Class diagram yang memiliki atribut dan operation yang berkaitan dengan class tersebut. Selanjutnya class yang akan didefinisikan satu sama lain melalui relasi yang terjadi antara class-class tersebut, berikut rancangan class diagram pada gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

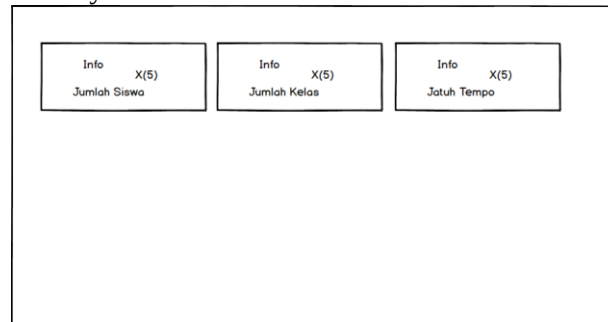
c. Perancangan Database

Perancangan database menggunakan database MySQL yang memiliki 5 struktur tabel diantaranya tabel pengguna, tabel kelas, tabel siswa, tabel pembayaran dan tabel detail pembayaran yang memiliki hubungan relasi antar tabel.

d. Perancangan Desain Aplikasi

Desain Halaman Utama *User*

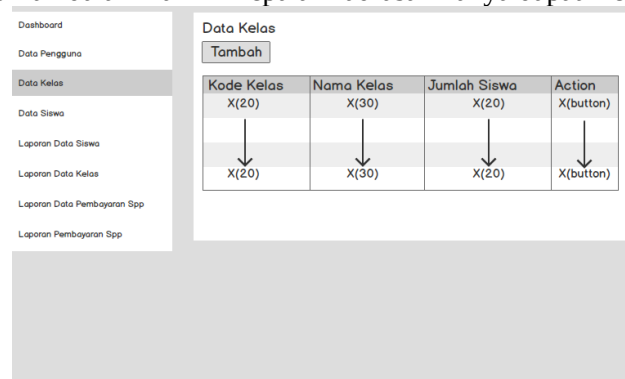
Rancangan halaman utama User dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan, Wali siswa dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan.



Gambar 5. Desain Halaman Utama *User*

Desain Halaman Data Kelas

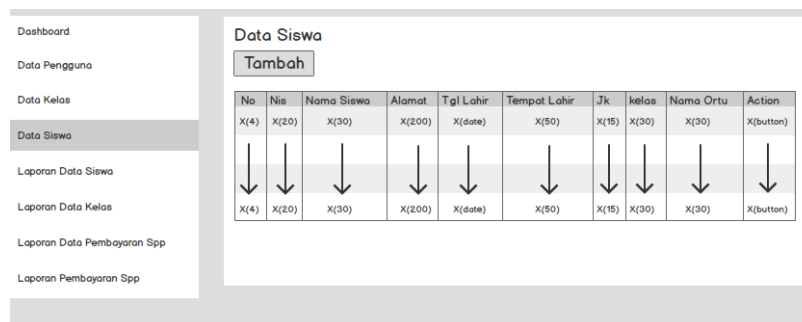
Rancangan data kelas dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan. Bagian Keuangan dan Admin dapat melakukan input, edit dan hapus data kelas, namun dalam hal ini Kepala Madrasah hanya dapat melihat data kelas



Gambar 6. Desain Halaman Data Kelas

Desain Halaman Data Siswa

Rancangan data Siswa dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan. Bagian Keuangan dan Admin dapat melakukan input, edit dan hapus data siswa, sama halnya dengan data kelas, Kepala Madrasah hanya dapat melihat data siswa



Gambar 7. Desain Halaman Data Siswa

Desain Halaman Pembayaran

Rancangan Halaman pembayaran dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan Wali Siswa dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan. Bagian Keuangan dan Admin dapat melakukan input,

edit dan hapus data pembayaran, namun Wali Siswa dan Kepala Madrasah hanya dapat melihat data pembayaran

Dashboard	Data Pembayaran			
Info Siswa				
Data Pembayaran				
Pembayaran Jatuh Tempo				
Laporan Pembayaran				

No	Tanggal	Bulan	Total
X(4)	X(date)	X(20)	X(20)
↓	↓	↓	↓
X(4)	X(date)	X(20)	X(20)

Gambar 8. Desain Halaman Pembayaran

Desain Halaman Pembayaran Jatuh Tempo

Rancangan Halaman pembayaran jatuh tempo dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan Wali Siswa dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan. Bagian Keuangan dan Admin dapat melakukan input, edit dan hapus data pembayaran, Kepala Madrasah hanya dapat melihat data pembayaran dan Wali Siswa dapat melihat pembayaran siswa yang telah jatuh tempo sehingga Wali Siswa tersebut jika belum melunasi pembayaran.

Dashboard	Pembayaran Jatuh Tempo							
Info Siswa								
Data Pembayaran								
Pembayaran Jatuh Tempo								
Laporan Pembayaran								

No	Nis	Nama Siswa	Alamat	Jk	Kelas	Nama Ortu	Spp Perbulan
X(4)	X(20)	X(30)	X(200)	X(15)	X(30)	X(30)	X(20)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
X(4)	X(20)	X(30)	X(200)	X(15)	X(30)	X(30)	X(20)

Gambar 9. Desain Halaman Pembayaran Jatuh Tempo

Desain Halaman Filter Laporan Pembayaran

Rancangan Halaman filter laporan pembayaran dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan, dengan cara menekan tombol combobox di menu laporan pembayaran

Dashboard	Cetak Kartu Spp Tahun	
Info Siswa	ComboBox	
Data Pembayaran	Cetak	
Pembayaran Jatuh Tempo		
Laporan Pembayaran		

Gambar 10. Desain Halaman Filter Laporan Pembayaran

Desain Halaman Laporan Pembayaran

Rancangan Halaman laporan pembayaran dapat diakses oleh Admin, Bagian keuangan dan Kepala Madrasah/pihak Yayasan, di menu laporan pembayaran

Madrasah Tsanawiyah YLPI
 Mujahiddin
 Desa Sungai Meranti, Kecamatan
 Pinggir Kabupaten Bengkalis
 Provinsi Riau

No	Nis	Nama Siswa	Jk	kelas	Nama Ortu	Biaya Spp
X(2)	X(20)	X(30)	X(15)	X(30)	X(30)	X(20)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
X(2)	X(20)	X(30)	X(15)	X(30)	X(30)	X(20)

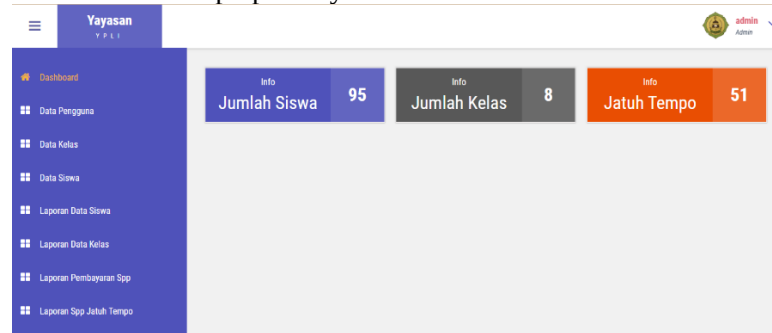
Gambar 11. Desain Halaman Laporan Pembayaran

Desain Interface

Desain Interface merupakan hasil dari sistem yang dibuat berdasarkan rancangan desain Aplikasi, berikut tampilan desain *Interface* Sistem Informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) pada MTs YLPI Mujahiddin di Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis

a. Interface User

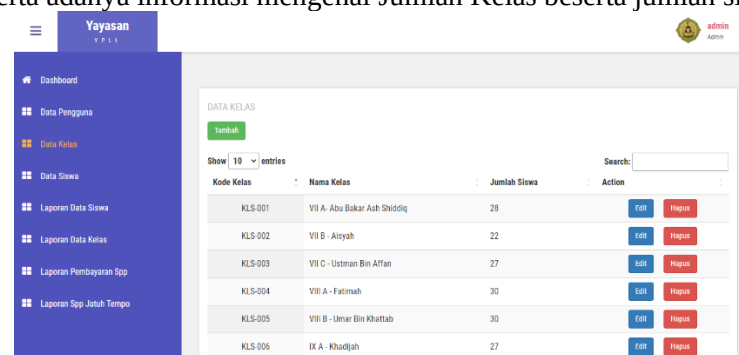
Pada Halaman User terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Data Pengguna, Data Kelas, Data Siswa, Laporan data siswa, Laporan pembayaran SPP, Laporan SPP, Jatuh tempo dan menu logout serta adanya informasi mengenai Jumlah siswa, Jumlah kelas dan Jumlah Siswa yang telah memasuki Jatuh tempo pembayaran.



Gambar 12. Interface User

b. Interface Kelas

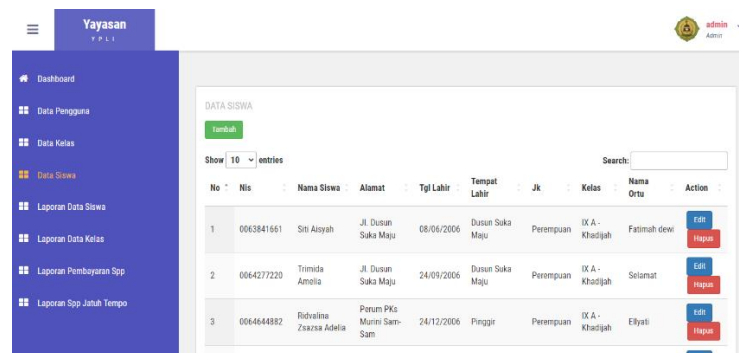
Pada Halaman Kelas terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Data Pengguna, Data Kelas, Data Siswa, Laporan data siswa, Laporan pembayaran SPP, Laporan SPP, Jatuh tempo dan menu logout serta adanya informasi mengenai Jumlah Kelas beserta jumlah siswanya



Gambar 13. Interface Kelas

c. Interface Siswa

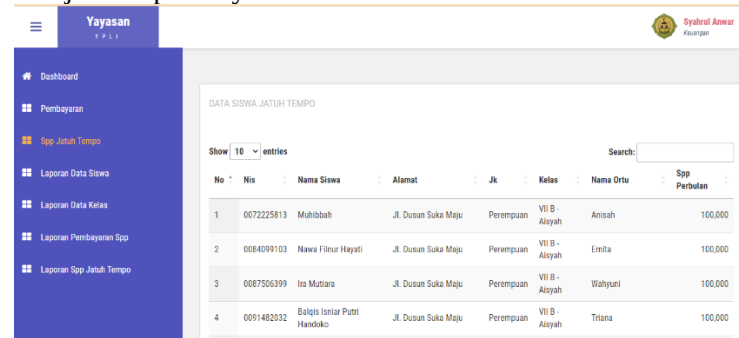
Pada Halaman Siswa terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Data Pengguna, Data Kelas, Data Siswa, Laporan data siswa, Laporan pembayaran SPP, Laporan SPP, Jatuh tempo, menu cari dan menu logout serta adanya informasi mengenai data siswa lengkap dengan data diri siswa tersebut



Gambar 14. Interface Siswa

d. Interface Pembayaran

Pada Halaman Pembayaran terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Data Pengguna, Data Kelas, Data Siswa, Laporan data siswa, Laporan pembayaran SPP, Laporan SPP, Jatuh tempo, menu cari dan menu logout serta adanya informasi mengenai data Pembayaran siswa lengkap dengan tanggal dan jumlah pembayaran

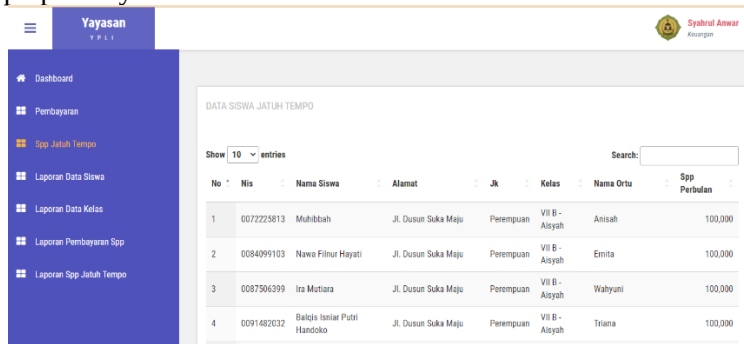


No	Nis	Nama Siswa	Alamat	Jk	Kelas	Nama Ortu	Spp Perbulan
1	0072225813	Muhibbah	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Anisah	100,000
2	0084099103	Nawa Filnur Hayati	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Ermita	100,000
3	0087506399	Ira Mutiara	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Wahyuni	100,000
4	0091482032	Bakhtia Isniar Putri Handoko	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Triana	100,000

Gambar 15. Interface Pembayaran

e. Intreface Pembayaran Jatuh Tempo

Pada Halaman Pembayaran terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Data Pengguna, Data Kelas, Data Siswa, Laporan data siswa, Laporan pembayaran SPP, Laporan SPP, Jatuh tempo, menu cari dan menu logout serta adanya informasi mengenai data Pembayaran siswa yang telah jatuh tempo pembayaran

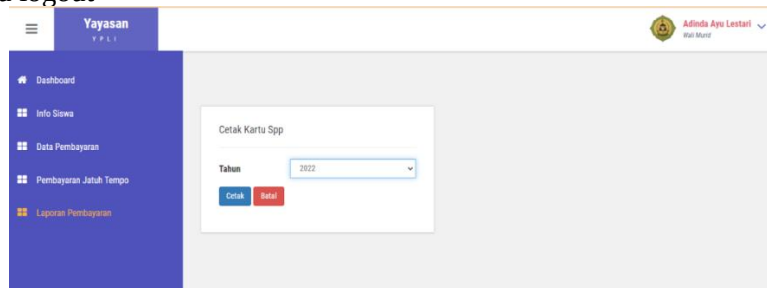


No	Nis	Nama Siswa	Alamat	Jk	Kelas	Nama Ortu	Spp Perbulan
1	0072225813	Muhibbah	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Anisah	100,000
2	0084099103	Nawa Filnur Hayati	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Ermita	100,000
3	0087506399	Ira Mutiara	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Wahyuni	100,000
4	0091482032	Bakhtia Isniar Putri Handoko	Jl. Dusun Suka Maju	Perempuan	VII B -aisyah	Triana	100,000

Gambar 16. Interface Pembayaran Jatuh Tempo

f. Intreface Filter Laporan Pembayaran

Pada Halaman Filter Pembayaran terdapat beberapa menu, seperti Dashboard, Info Siswa, Data Pembayaran, Pembayaran jatuh tempo, Laporan Pembayaran, menu cari, menu cetak kartu SPP dan menu logout



Gambar 17. Interface Filter Laporan Pembayaran

g. Intreface Laporan Pembayaran

Pada Halaman Filter Pembayaran merupakan bentuk Laporan dari pembayaran dari Siswa lengkap dengan Nama, NIS, Kelas Tahun beserta informasi pembayaran yang telah dilakukan.

Madrasah Tsanawiyah YLPI Mujahiddin
Desa Sungai Meranti, Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis
Provinsi Riau
Kartu Pembayaran Spp

Nama : Adinda Ayu Lestari
Nis : 3088486366
Kelas : VII B - Aisyah
Tahun : 2022

No	Bulan	Tgl Bayar	Jumlah (Rp)
1	Juli	15/08/2022	100,000
2	Agustus		0
3	September	15/08/2022	100,000
4	Oktober		0
5	November		0
6	Desember		0
7	Januari		0
8	Februari		0
9	Maret		0
10	April		0

No	Bulan	Tgl Bayar	Jumlah (Rp)
11	Mei		0
12	Juni		0

Sungai Meranti, 15 Aug 2022

(Kepala Madrasah)

Gambar 18. Interface Laporan Pembayaran

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai sistem informasi pembayaran SPP berbasis *web* menggunakan *framework laravel*, maka kesimpulan yang dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya sebuah sistem pembayaran SPP sangat membantu bagian keuangan dalam pencatatan pembayaran serta pencarian data siswa mejadi lebih mudah dilakukan selain itu bagian keuangan dapat dengan mudah melihat siswa yang telah lewat jatuh tempo, laporan jatuh tempo secara real time kapan pun dan dimanapun, sedangkan bagi orang tua atau Wali Siswa tentunya dapat melihat riwayat pembayaran yang telah dilakukan serta dapat melihat pembayaran jatuh tempo apabila siswa belum melakukan pembayaran dan yang terpenting Kepala Madrasah dan Pihak Yayasan dapat melihat laporan pembayaran SPP secara langsung melalui *Website* tanpa harus meminta ke bagian Keuangan

Daftar Pustaka

- Agustin, P., Suryatiningsih, S., & Siswanto, B. (2016). Aplikasi Pembayaran Spp Berbasis Web Di Sma Negeri 5 Kota Cimahi. *eProceedings of Applied Science*, 2(3).
- Astriyani, E., Sari, M. M., & Herman, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Spp Berbasis Web Menggunakan Notifikasi SMS Gateway (Studi Kasus: SMP Puspita Tangerang). *Journal Cerita*, 6(1), 106-116.
- Hartomi, Z. H. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Web Menggunakan Codeigniter Studi Kasus SDIT Al-Manar Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(1), 1-7.
- Hidayati, N., & Sismadi, S. (2020). Application of Waterfall Model In Development of Work Training Acceptance System. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 4(1), 75-89.
- Laraswati, D., & Supriyatna, A. (2021). The Use Of Waterfall Model In Application Design Web-Based Maryam Department Store. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 4(1), 37-47.

- Mersita, R., Darwis, D., & Surahman, A. (2022). Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 45-53.
- Moudi, I. H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 9(2), 75-80.
- Ningsih, S. D. (2021). Implementasi Aplikasi Pembayaran Spp Pada Tk Al-Hidayah Tangerang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 8(1), 1-7.
- Pradnya, S. (2014). Aplikasi Monitoring Transaksi Pembayaran Biaya Kuliah Stmik Akakom (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM Yogyakarta).
- Pressman, (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Buku 1. Yogyakarta: Andi
- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21-25.
- Primawanti, E. P., & Ali, H. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 267-285.
- Rahayu, T. K. (2020, July). Application report process of Islamic school based on Pesantren boarding using waterfall model. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1569, No. 2, p. 022025). IOP Publishing.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan sistem informasi tata kelola teknologi informasi perpustakaan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 122-133.
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). Implementasi Sistem Informasi Pembayaran Berbasis Sms Gateway (Studi Kasus: Smk Negeri 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 188-195.