

**PERANCANGAN ADMINISTRASI KEUANGAN KOMITE BERBASIS  
WEBSITE PADA MAN 1 TANJUNG JABUNG BARAT**

**Proposal Tugas Akhir**



Diajukan Oleh:

Afriza Nuradinda

8020190085

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIK**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA**

**2022**

## IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Perancangan Administrasi Keuangan Komite Berbasis  
*Website* Pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Afriza Nuradinda

b. Nim : 8020190085

c. Jenis Kelamin : Perempuan

d. Tempat/Tgl.Lahir : Kuala Tungkal, 22 April 2001

e. Alamat : Perum.Grand Kampoeng Kito, EkaJaya

f. No.Telepon : 083183483178

g. Email : [afrizanuradinda8@gmail.com](mailto:afrizanuradinda8@gmail.com)

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi era sekarang semakin berkembang dengan cepat, seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi. Fasilitas yang dapat diperoleh dari teknologi memudahkan masyarakat mengatasi berbagai masalah yang ada. Apalagi pada sistem pengolahan data yang diperlukan sebuah instansi atau organisasi untuk memberi kebutuhan dan pengolahan fungsi dari manajemen serta mengambil keputusan. Kebutuhan akan informasi saat ini menuntut teknologi informasi semakin canggih dan menghasilkan informasi yang akurat, unggul dan efisien.

Sistem informasi sangatlah penting untuk digunakan pada lingkungan perusahaan, instansi, organisasi, khususnya dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan akan melayani berbagai aktifitas yang berhubungan langsung dengan lembaga tersebut. Misalnya pada bagian akademik, sistem Administrasi pembayaran, peminjaman dan pengembalian buku dipergustakaan dan juga penerimaan siswa baru. Untuk itulah peranan teknologi komputer sangat dibutuhkan didukung pemanfaatan efektifitas dan efisiensi sangat dibutuhkan.

Lembaga pendidikan tidak lepas dari tuntutan di zaman sekarang yang serba cepat dan tepat untuk mengatasi persoalan yang ada mengharuskan untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai solusi dan pemecahan permasalahan dan hambatan dengan menggunakan suatu sistem pengolahan data untuk dapat memperoleh informasi dan juga hasil sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan teknologi sangat penting karena akan memudahkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sistem informasi akan sangat membantu proses kegiatan operasional di sekolah. Salah satunya dalam pembayaran administrasi keuangan komite sekolah yang masih menggunakan buku besar untuk mencatat data pembayaran Administrasi keuangan komite sekolah.

MAN 1 Tanjung Jabung Barat adalah sekolah menengah atas yang terletak di Jalan Syarif Hidayatullah No. 44 RT. 13 Kelurahan Tungkal II, Kecamatan Tungkal Ilir, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi. Namun dalam melakukan Pembayaran administrasi keuangan dari pihak sekolah belum memiliki sebuah sistem yang mendukung untuk pembayaran administrasi keuangan komite sekolah. Kegiatan dalam pembayaran administrasi keuangan sekolah masih dilakukan dengan cara manual seperti melihat catatan siswa yang belum atau sudah membayar uang Administrasi. Maka hal tersebut bisa menyebabkan terjadinya kesalahan pada saat proses memasukan data siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi Administrasi keuangan komite berbasis *website* yang bertujuan untuk mempermudah pihak sekolah dalam pengelolaan data pembayaran administrasi keuangan menjadi lebih baik. Sistem informasi tersebut akan dilengkapi dengan fitur SMS (Short Message Service) yang akan dikirim ke orang tua siswa yang bersangkutan agar bisa mengetahui bahwa Pembayaran komite telah dilakukan. Sistem ini masih menggunakan SMS Gateway karena kebanyakan dari orang tua siswa di MAN 1 Tanjung Jabung Barat juga masih menggunakan HP yang biasa seperti HP yang hanya bisa menerima sms dan telepon saja. Dalam proses pembuatan sistem informasi administrasi keuangan dengan sms gateway penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) serta menggunakan database MySQL dan menggunakan metode Waterfall.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian yaitu “Perancangan Administrasi Keuangan Komite berbasis *Website* pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, masalah yang akan di bahas pada penelitian ini adalah bagaimana merancang Administrasi Keuangan Komite berbasis *Website* Pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang di tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan sistem pada MAN 1 Tanjung jabung Barat hanya difokuskan pada perancangan *website* sebagai aplikasi administrasi keuangan.
2. Output yang akan dihasilkan pada sistem ini adalah Laporan Data Pembayaran Siswa dan Laporan Transaksi.
3. Objek penelitian hanya dilakukan pada Sekolah MAN 1 Tanjung Jabung Barat.
4. Sistem ini dirancang dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP dan *Framework* Laravel
5. Pemodelan sistem yang dibangun menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat di rumuskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa dan mempelajari sistem yang sedang berjalan pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat
2. Merancang administrasi keuangan komite berbasis *website* pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Bagi MAN 1 Tanjung Jabung Barat, mempermudah dalam melakukan pengolahan data Administrasi Keuangan komite Sekolah sehingga dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
2. Bagi bendahara, memberikan kemudahan dalam pencarian data siswa, pemrosesan transaksi, dan pembuatan laporan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Sistem**

Sistem juga didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan, dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama [1] Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem [2]

#### **2.2 Pengertian Sistem Informasi**

Secara umum mengenai definisi sistem informasi yaitu, suatu kombinasi yang teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data lainnya yang berfungsi untuk menyebarkan informasi [3]. Adapun menurut [4] didalam suatu sistem tersebut terdiri dari beberapa komponen seperti: orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terstruktur. Menurut [5] sistem informasi memberi pengaruh terhadap kinerja suatu perusahaan. Adapun keuntungan dari penerapan sistem informasi dapat dirasakan dari mulai proses transaksi pada level operasional (tugas yang mudah) sampai pada membuat keputusan penting yang bersifat kompetitif pada level strategis organisasi (tugas yang rumit).

#### **2.3 Pengertian Administrasi**

Menurut [6] Mendefinisikan : “administrasi adalah kegiatan ketatausahaan yang terdiri dari berbagai kegiatan seperti pembukuan, baik perhitungan, pencatatan, atau yang lainnya dengan tujuan untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan. Sedangkan dalam arti sempit, menurutnya administrasi merupakan kegiatan

catatmencatat, atau pembukuan, surat-menyurat atau lainnya yang berkaitan dengan ketatausahaan”. Menurut [7] : “istilah administrasi sama dengan tata usaha, artinya setiap kegiatan yang mengadakan pencatatan berbagai keterangan yang penting didalam usaha/organisasi yang bersangkutan”.

#### **2.4 Pengertian Pembayaran**

Menurut [8] : “Pembayaran adalah berpindahnya hak kepemilikan atas sejumlah uang atau dan dari pembayaran kepada penerimanya, baik langsung maupun maupun melalui media jasa-jasa perbankan”.

Menurut [9] menjelaskan “Sistem Pembayaran adalah tata cara atau prosedur yang saling berkaitan dalam pemindahan sejumlah nilai uang (alat pembayaran) dari satu pihak ke pihak lain”.

#### **2.5 Website**

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video 10 maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan.

[10] mengungkapkan: “Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Menurut [11] : “Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman web yang saling berhubungan dan kemudian dionlinekan menggunakan jaringan lokal maupun internet”.

## **2.6 Alat Bantu Pengembangan Sistem**

### **1. Use Case Diagram**

Use Case diagram adalah pola atau gambaran berbentuk diagram yang menggambarkan hubungan suatu sistem yang tengah di buat. Dalam penggambarannya, sistem yang dibuat harus berada didalam kotak sistem dan memiliki minimal satu aktor yang berada di luar sistem.

[12] mengungkapkan: “Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana” yang diperbuat sistem”.

[13] menyatakan bahwa : “Use Case diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case menggambarkan siap saja aktor yang terlibat dan fungsi apa saja yang dapat digunakan aktor pada sistem informasi tersebut”.

### **2. Class Diagram**

Class diagram adalah diagram yang selalu ada di permodelan sistem berorientasi objek. Class diagram menunjukkan hubungan antar class dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

[13] mendefinisikan : “Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package dan objek serta hubungan satu sama lain seperti inheritance, association dan lain-lain”.

[12] mendefinisikan : “Class Diagram adalah jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka”.

### **3. Activity Diagram**

Activity diagram digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem. Activity diagram secara esensial mirip diagram alir atau flowchart, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya.

Menurut [14] : “Activity Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada use case (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja use case”.

[15] mengungkapkan bahwa : “Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis”. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

## **2.7 Alat bantu Perancangan**

### **1. PHP**

[16] : “PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web yang ber-side scripting. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis”.

[17] : “PHP atau Hypertext Preprocessor adalah bahasa pemrograman script server side yang sengaja dirancang lebih cenderung untuk membuat dan mengembangkan web yang bersifat dinamis”.

### **2. MySQL**

MySQL merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data terutama dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaanperusahaan skala menengah kecil.

[20] menyatakan bahwa : “MySQL adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data. Untuk menyimpan data dan informasi ke komputer kita menggunakan data. File data inilah yang disebut database, dan MySQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database”.

[21] mengungkapkan: “MySQL merupakan database storage engine yang paling banyak digunakan oleh web developer karena sifatnya yang free, alias gratis”.

### **3. Laravel**

Laravel merupakan Framework PHP yang dikembangkan oleh Taylor Otwell. Berikut beberapa macam pendefinisian Laravel menurut para ahli:

[17] : “Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC (Model View Controller) yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal 19 dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu.”

[18] : “Laravel merupakan salah satu dari sekian banyak Framework PHP yang dapat digunakan secara gratis”.

#### **4. XAMPP**

Ada beberapa macam pengertian XAMPP menurut pendapat para ahli:

[16] : “ XAMPP adalah perangkat lunak bebas (free software) yang mendukung banyak sistem informasi, merupakan kompilasi beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari beberapa program, antara lain : apache HTTP Server, MySQL Database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl”.

[17] : “XAMPP adalah kompilasi program aplikasi gratis yang berguna untuk pengembangan website berbasis PHP dan MySQL”.

## BAB III

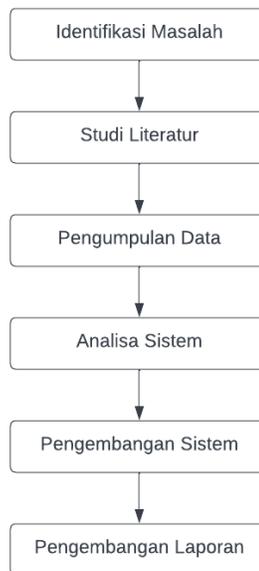
### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara tahapan satu terhadap kerja lainnya dari masalah yang telah diteliti. Kerangka kerja penelitian juga merupakan suatu siklus. Kerangka kerja penelitian ini dikerjakan secara bertahap dan berstruktur.

Untuk memberikan panduan dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan Kerangka Kerja (Frame Work) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut

:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan 3.1, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi masalah yang ada untuk menemukan permasalahan pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang telah ada dan wawancara secara langsung ataupun bertanya jawab pada pihak MAN 1 Tanjung Jabung Barat untuk menemukan kekurangan yang ada dan penyebab timbulnya permasalahan tersebut.

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini penulis melakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal, dan internet untuk melengkapi konsep dan teori yang digunakan agar teori yang dibahas memiliki landasan dan keilmuan yang ilmiah dari penelitian yang penulis bahas. Sehingga dapat mempermudah dalam memahami konsep dan teori yang digunakan dari penelitian ini.

3. Pengumpulan Data

Sebagai sarana yang dibutuhkan penulis untuk mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam membuat penelitian ini, maka penulis menggunakan cara-cara pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung mengenai objek penelitian dengan cara mengumpulkan data yang diperlukan dalam penulisan serta perancangan penelitian. Untuk mendapatkan data-data tersebut maka penulis melakukan pengamatan secara langsung pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat.

- b. Wawancara

Pada metode ini peneliti akan melakukan wawancara atau bertanya jawab dengan Kepala Sekolah MAN 1 Tanjung Jabung Barat mengenai

masalah penelitian yang nantinya diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat mengenai hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini.

#### 4. Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap proses sistem informasi administrasi keuangan MAN 1 Tanjung Jabung Barat. Analisa ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi dengan kebutuhan terhadap sistem informasi dalam mendukung proses tersebut. Analisa ini dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

#### 5. Pengembangan Sistem

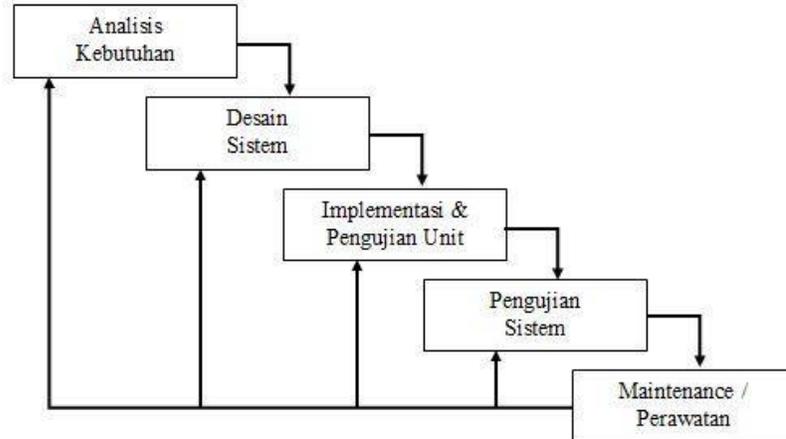
Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem menggunakan model Waterfall (Air Terjun). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan sistem sistem berdasarkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini metode, prosedur-prosedur dan konsep pekerjaan sesuai dengan aturan untuk mendapatkan suatu sistem informasi yang benar.

#### 6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian. Laporan ini berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem informasi pendaftaran santri baru yang telah dilakukan penulis dalam menyelesaikan penelitian yang studi kasusnya administrasi keuangan pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat.

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *waterfall* (air terjun). Model *waterfall* biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Model *waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis melalui tahapan-tahapan yang ada pada siklus pengembangan sistem untuk membangun sebuah perangkat lunak.



Gambar 3.2 Model Waterfall

Adapun penjelasan dari metode pengembangan sistem dengan model waterfall ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat yang dimulai dari menganalisis sistem yang sedang berjalan dan mencari solusi yang diperlukan oleh MAN 1 Tanjung Jabung Barat dalam pengelolaan data Administrasi keuangan dengan merancang sistem informasi

2. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis merancang desain sistem informasi administrasi keuangan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada MAN 1 Tanjung Jabung Barat, dimana penulis merancang sistem berorientasi objek menggunakan *Use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Setelah penulis merancang desain sistem maka tahap berikutnya penulis membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL dan pada tahap ini penulis juga melakukan pengujian untuk setiap unit ataupun modul yang telah dibuat agar hasil yang dicapai sesuai dengan kebutuhan yang ada.

#### 4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *software* secara keseluruhan. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan rancangan dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

#### 5. *Maintenance* / Pemeliharaan

Tahap operasi dan *maintenance* adalah tahap akhir yaitu tahap pemakaian dan penyesuaian program yang telah selesai dibuat. Adapun kegiatannya dapat berupa perbaikan, perubahan maupun pengembangan setelah aplikasi diimplementasikan.

Dari beberapa tahap dalam model *waterfall* di atas, yang penulis gunakan dalam penelitian ini hanya sampai tahap *testing*, karena penelitian ini hanya dilakukan pada tahap perancangan dan pembuatan perangkat lunak, tidak sampai ke tahap pemeliharaan (*maintenance*).

### 3.3 Alat Penelitian

Adapun Alat bantu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Perangkat Keras (*hardware*)

1. Satu Unit Laptop dengan Prosesor Intel Core i5-7200U CPU 2.50GHz 2.71 GHz, RAM 6 GB dan Harddisk 500 GB

2. Printer Canon iP2770

#### 2. Perangkat Lunak (*software*)

1. Sistem Operasi Windows 10

2. Sublime Text

3. XAMPP

4. PHP



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratama, I. A. (2014). *SISTEM INFORMASI dan IMPLEMENTASINYA*. Bandung:
- [2] Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET.
- [3] Anwar, S., & Irawan, F. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Pengadaan Suku Cadang Mobil Pada PT. Andalan Chrisdeco Berbasis Web*. Pilar Nusa Mandiri, 13(1).
- [4] Faizal, E., & Irnawati. (2015). *Pemrograman java netbeans IDE 7.2 dan MySQL*. Yogyakarta : Gaya Media.
- [5] Rahmawati, M. (2019). *Sistem informasi usaha dagang berbasis desktop*. *Jurnal Teknologi Informatika & Komputer*, 5(1), 135–146.
- [6] A.Rochman, A.Sidik dan N.Nazahah,. 2018,. *Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa*
- [7] Apianty Kamaluddin,. 2017,. *Administrasi Bisnis*. Makassar : CV Sah Media.
- [8] M.Fadjri Givari dan Atik Ariesta,. 2018,. *Penggunaan UML Untuk Merancang Sistem Administrasi pembayaran Sekolah Pada SMK Manggala Tangerang*. Jakarta Selatan : Universitas Budi Luhur.
- [9] Syamsul Rivai,. 2019,. *Buku Ekonomi Peminatan Ilmu Sosial Kelas X*. Jawa Timur : Uwais Inspirasi Indonesia.
- [10] Beki, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.
- [11] Adi Sumaryadi dan Iis S. S. Azzahra,. 2014, *Onlinekan : Memulai Membangun Website Istimewa*. Bandung : Azzahra Publishing.
- [12] Agustinus Mujilan, 2017, *Analisis Perancangan Sistem Perspektif Bidang Akuntansi Edisi 1*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandala : Madiun.

- [13] Meilan Anastasia, 2018, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CODEIGNITER dan LARAVEL, Yogyakarta : Lokomedia.
- [14] Sri Mulyani,. 2016, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Bandung : Abdi Sistematika.
- [15] Rosa A. S dan M. Shalahuddin., 2013, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika
- [16] Bay Haqi dan Heri S. Setiawan,. 2019, Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai barcode Reader. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [17] Yudho Yudhanto dan Helmi A. Prasetyo,. 2019, Mudah Menguasai Framework Laravel. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [18] Rohi Abdulloh,. 2018, 7 in 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [19] Supono dan Virdiandry Putratama,. 2016, Pemrogramman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeignite. Yogyakarta : deepublish.
- [20] Sutaji, 2012, Pengertian PHP dan Aturan PHP. Bandung : Informatika.
- [21] Agus Saputra. 2012. Membuat Aplikasi Absensi Dan Kuesioner untuk Panduan Skripsi. PT. Elex Media Koputindo. Jakarta.