



JURNAL ILMIAH BETRIK
Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@lppmsttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@lppmsttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

ISSN : 2339 - 1871

PERANGKAT LUNAK BANTU ADMINISTRASI KEUANGAN SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI PAGAR ALAM DENGAN *PHP* DAN *MySQL*

Debi Gusmaliza

Dosen Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

Jl. Masik Siagim No.75 Simpang Mbacang Kec. Dempo Tengah Kota Pagar Alam

Sure-el : debigusmaliza13@gmail.com

Abstract : This thesis research aims to develop a Software Helps Financial Administration at the College of Technology Pagar Alam which can be used easily in pengolahan Financial Administration data. System development method used is the method of Web Engineering with the stages of communication, planning, modeling, construction and deployment. Software is built using *PHP* and *MySQL*. Software has media data processing with data input, edit data, delete data and display data. The main purpose of the manufacture of assistive software to determine how to display the data of financial administration College of Technology Pagar Alam easily, quickly and accurately, saving time and effort.

Keywords: Software Helps Financial Administration, *PHP* and *MySQL*.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah Perangkat Lunak Bantu Administrasi Keuangan pada Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam yang dapat digunakan secara mudah dalam pengolahan data Administrasi Keuangan. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *Web Engineering* dengan tahapan-tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi dan *deployment*. Perangkat Lunak ini dibangun menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Perangkat Lunak ini memiliki media pengolahan data dengan *input* data, edit data, hapus data dan menampilkan data. Tujuan utama dari pembuatan Perangkat Lunak bantu ini untuk mengetahui bagaimana menampilkan data administrasi keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam secara mudah, cepat dan akurat sehingga menghemat waktu dan tenaga.

Kata kunci : Perangkat Lunak Bantu Administrasi Keuangan, *PHP* dan *MySQL*

1. PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir ini Teknologi Informasi berkembang dan menyebar hampir di setiap sendi kehidupan, bahkan dunia pendidikan tak luput dari sentuhan Teknologi Informasi yang semakin berkembang pesat.

Seperti pada Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam (STTP), minat mahasiswa akan pendidikan Teknologi Informasi sangatlah besar, ini dibuktikan dengan terus bertambahnya jumlah mahasiswa dari tahun ke tahun, hingga saat ini jumlah mahasiswa

Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam tercatat 400 mahasiswa yang terdiri dari jurusan Teknik Sipil berjumlah 65 orang dan Teknik Informatika berjumlah 335 orang, (sumber : BAAK STT Pagar Alam). Dengan semakin meningkatnya jumlah mahasiswa tersebut maka diperlukan suatu perangkat lunak bantu yang akan memudahkan dalam pengolahan data administrasi keuangan yang ada pada Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam.

Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam sebagai salah satu institusi pendidikan yang ada di Kota Pagar Alam membutuhkan keberadaan suatu sistem informasi yang akurat, handal, serta cukup memadai untuk pengolahan data dan meningkatkan pelayanannya kepada mahasiswa serta lingkungan yang terkait lainnya. Dalam hal ini Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam masih menggunakan pencatatan administrasi pembayaran mahasiswa dengan menggunakan buku besar yang kemudian disalin kembali ke dalam aplikasi *Microsoft Excel*, sehingga pengecekan jumlah pembayaran yang telah dibayarkan oleh mahasiswa membutuhkan waktu yang agak lama dan apabila ada kelebihan ataupun kekurangan pembayaran iuran mahasiswa misalkan pembayaran tunggakan SPP dan SKS susah untuk dilakukan pengecekan kembali, Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam pelayanan administrasi pembayaran di Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam. Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana membangun perangkat lunak bantu Administrasi Keuangan di Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Merancang perangkat lunak bantu Administrasi Keuangan yang mempermudah pengaksesan informasi dan memperbaharui sistem pengolahan data administrasi keuangan di Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, 2) Dengan adanya Perangkat Lunak Bantu Administrasi Keuangan pada STT Pagar Alam diharapkan dapat mengurangi tingkat kesalahan ataupun kekeliruan didalam proses pengecekan administrasi mahasiswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka mendapatkan data yang diperlukan untuk penulisan penelitian ini ada beberapa metode yang diperlukan antara lain:

a. Observasi

Yaitu teknik Pengumpulan Data dengan mengadakan pengamatan-pengamatan secara Langsung atau secara seksama pada pelaksanaan pada objek yang di teliti.

b. Dokumentasi

Penelitian ini Dilakukan dengan cara menggunakan data yang telah di Peroleh baik Arsip dan yang lain-lainnya.

c. Pustaka

Data yang diambil dari literatur dan buku-buku yang mendukung penelitian.

d. Wawancara

Penelitian ini melakukan wawancara ke narasumber yang berhubungan dengan penelitian.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini metode pengembangan menggunakan Metode *Web*

Engineering (Rekayasa web), karena metode ini memberikan ide bagi pengembang maupun user tentang cara sistem akan berfungsi dan akan dikembangkan. (Roger S. Pressman:2002:17).

a. Komunikasi

Sebelum pekerjaan teknis apa pun dimulai, sangatlah penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan para pemangku kepentingan yang lain). Maksudnya adalah untuk memahami tujuan-tujuan atas proyek perangkat lunak yang sedang dikembangkan dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang akan membantu mengartikan fitur-fitur perangkat lunak beserta fungsi-fungsinya.

b. Perencanaan

Alur yang rumit dapat disederhanakan jika terdapat suatu peta. Suatu proyek perangkat lunak pada dasarnya merupakan suatu alur yang rumit, dan kegiatan perencanaan perangkat lunak tersebut menciptakan suatu “peta” yang membantu membimbing tim perangkat lunak ketika mereka melakukan suatu perjalanan. Peta perangkat lunak tersebut yang disebut sebagai rencana proyek perangkat lunak. Mengartikan kerja rekayasa perangkat lunak dengan menggambarkan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko-resiko yang mungkin muncul, sumber daya yang akan dibutuhkan, produk-produk kerja yang harus dihasilkan, dan jadwal-jadwal kerja.

c. Pemodelan

Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menjelaskan hal apa saja yang memang diperlukan/dibutuhkan pada aplikasi yang

akan dibangun dan solusi yang ditawarkan yang dapat diharapkan dapat menjawab apa yang tersirat dari hasil-hasil analisa dan pengumpulan data.

d. Konstruksi

Kegiatan ini menggabungkan pembentukan kode-kode (*kode generation*) bisa secara manual maupun otomatis dan pengujian yang sangat dibutuhkan untuk menemukan kekeliruan-kekeliruan/kesalahan-kesalahan dalam kode program komputer yang dihasilkan sebelumnya.

e. Deployment

Perangkat lunak disajikan kepada pelanggan yang kemudian mengevaluasi produk yang disajikan dan akan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi tersebut.

2.3. Definisi Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program, struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara profesional, (Roger S. Pressman, 2002:10). Sedangkan menurut pendapat Rosa A. S, 2013:1, Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*). Sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat disebut perangkat lunak (*software*).

2.3.1. Definisi Perangkat Lunak Bantu

Perangkat Lunak bantu adalah suatu perangkat lunak didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi

harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2003:36).

2.3.2. Definisi Administrasi

Administrasi berasal dari kata *Administratie* (bahasa Belanda) yaitu meliputi kegiatan cata-mencatat, surat-menyurat, pembukuan ringan, ketik-mengetik, agenda dan sebagainya yang bersifat teknis ketatausahaan, (Soewarno Handyaningrat 1988:2). Sedangkan menurut *The Liang Gie 1980:9*, mengatakan Administrasi secara luas adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam suatu kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu.. Administrasi secara luas dapat disimpulkan pada dasarnya semua mengandung unsur pokok yang sama yaitu adanya kegiatan tertentu, adanya manusia yang melakukan kerjasama serta mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

2.3.3. Definisi Keuangan

Keuangan adalah sebuah lingkup yang mempelajari cara seseorang, bisnis, dan organisasi mengatur, mengalokasikan, dan menggunakan sumber daya keuangan dari waktu ke waktu dengan memperhatikan resiko-resiko dalam proyek mereka. (Pariata Westra, 2005:15)

2.3.4. Definisi Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode ini menjadikan proses analisis dan

design ke dalam empat tahapan iteratif, yaitu : identifikasi kelas-kelas dan objek-objek, identifikasi semantik dari hubungan objek dan kelas tersebut, *perincian interface* dan implementasi (Munawar, 2005 :17).

Diagram-diagram yang didefinisikan oleh UML :

1. *Use Case Diagram*
Use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem (*actor*).
2. *Sequence Diagram*
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam maupun diluar sistem.
3. *Class Diagram*
Class diagram memperlihatkan depenelitian dan struktur *class*, *package* dan objek beserta hubungannya satu sama lain. Objek merupakan hasil dari sebuah instasi dari sebuah *class*.
4. *StateChart Diagram*
Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan suatu objek pada sistem sebagai akibat dari *message* yang diterima.
5. *Activity Diagram*
Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang.

2.3.5. Definisi PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk membuat program *website* dimana kode program yang telah dibuat di kompilasi dan dijalankan pada sisi

server untuk menghasilkan halaman *website* yang dinamis. Pada awalnya PHP didirikan untuk *Personal Home Page*. Karena memiliki banyak manfaat dan dapat berkembang dengan baik maka PHP disebut dengan *hypertext Preprocessor*, (Wahana Komputer, 2011:14).

2.3.6. Definisi MySQL

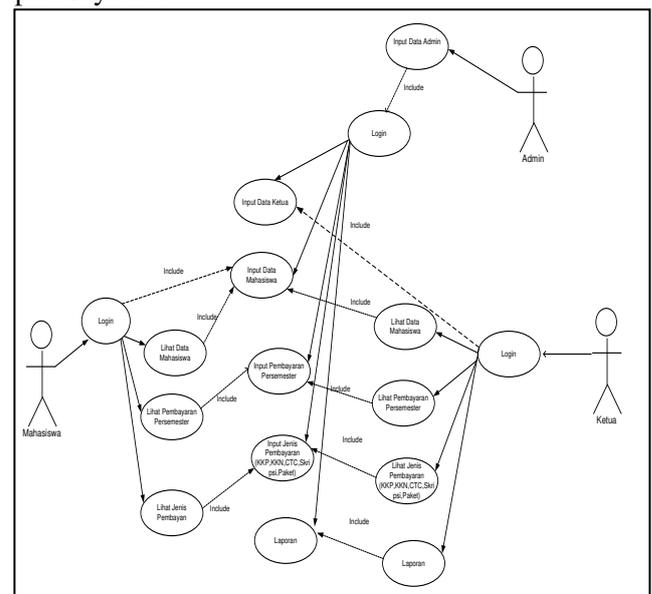
MySQL adalah sebuah *software database*. *Database* merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam. *MySQL* menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. (Edy Winarno: 120:2014). *MySQL* adalah perangkat lunak untuk sistem manajemen *database (database management system)*, karena sifatnya yang *open source* dan memiliki kemampuan menampung kapasitas yang sangat besar. *MySQL* memberikan hasil yang optimal dari sisi kecepatan dan reabilitas manajemen data, sifat dari *MySQL* yang *open source* menyebabkan *MySQL* berkembang secara pesat dan digunakan begitu banyak pengguna yang tidak ingin mengeluarkan dana besar untuk sebuah sistem basis data, jika menggunakan sistem basis data komersial. (Iskandar Sulaini, 2007:194).

2.4. Perancangan

2.4.1. Use Case Diagram

Usecase Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam terdiri dari tiga aktor yaitu admin, mahasiswa, dan ketua Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam. Aktor pertama yaitu *admin* yang bertugas untuk menambah, mengubah dan menghapus data pada

subsistem *input* pembayaran, *input* data mahasiswa dan laporan tunggakan perangkatan, laporan tunggakan penelitian dan *CTC*. Aktor kedua yaitu ketua dimana untuk dapat *login*, ketua melakukan *login* terlebih dahulu sehingga dapat masuk kedalam sistem, sehingga dapat melihat laporan tunggakan mahasiswa perangkatan, laporan penelitian, *CTC* dan wisuda. Aktor ketiga yaitu mahasiswa yang hanya dapat melihat data mahasiswa dan data pembayaran.

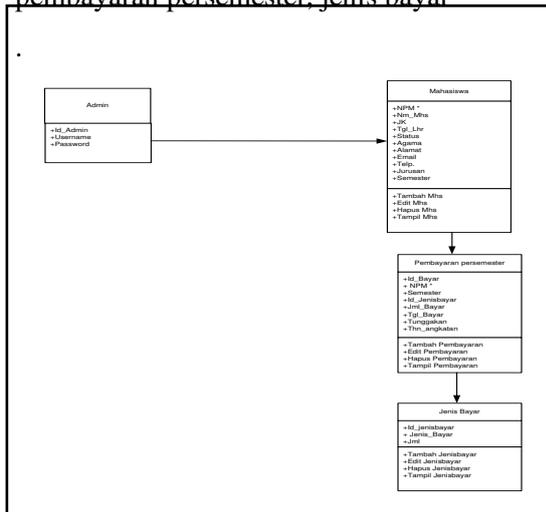


Gambar 1. Use Case Diagram

2.4.2. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan *dependen* class, package dan object serta hubungan satu sama lain. *Class diagram* terdiri dari relasi beberapa class, dalam class itu sendiri terdiri *atributte* dan *operation* yang menggambarkan keadaan suatu sistem yang menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class diagram* untuk Sistem Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam terdiri

dari empat *class* yaitu admin, mahasiswa, pembayaran persemester, jenis bayar



Gambar 2. Class Diagram

2.4.3. Desain Form

2.4.3.1. Desain Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman yang ditampilkan setelah *user* melakukan *Login*. Halaman ini memuat menu *home*, mahasiswa, pembayaran, laporan dan *logout*/keluar. Di menu mahasiswa ada input data mahasiswa, menu pembayaran terdapat *input* data pembayaran dan menu laporan terdapat beberapa jenis laporan yaitu laporan penelitian, *CTC*, wisuda dan yudisium, laporan penelitian perjurusan, *CTC* perjurusan, wisuda dan yudisium perjurusan, laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP), laporan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan laporan rekap tunggakan mahasiswa.



a

2.4.3.2. Rancangan Form Input Data Mahasiswa

Form input data mahasiswa adalah *form* yang berfungsi untuk penginputan data mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam yang terdiri dari NPM, Nama_Mhs, JK, Tmp_Lahir, Tgl_Lahir, Alamat, Agama, No_telp, Thn_masuk, Jurusan, Foto dan Semester.

Gambar 4. Input Mahasiswa

2.4.3.3. Rancangan Input Pembayaran

Form input adalah *form* yang berfungsi untuk penginputan jenis pembayaran persemester mahasiswa yang terdiri dari NPM, Nama, Jurusan, Angkatan, Pembayaran, Jumlah Harus Bayar, Jumlah Bayar, Sisa dan Tanggal.

Header

INPUT PEMBAYARAN

NPM

Nama

Jurusan ▼

Angkatan ▼

Pembayaran ▼

Jumlah Harus Bayar

Jumlah Bayar

Sisa

Tanggal ▼ ▼ ▼

Footer

Gambar 4. Input Pembayaran

2.4.3.4. Rancangan Output Data Mahasiswa

Output data mahasiswa adalah laporan data mahasiswa yang terdiri dari NPM, nama mahasiswa, jenis kelamin, tanggal lahir, status, agama, alamat, *email*, no telp, semester, jurusan.

Header

Website Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

Data Mahasiswa

NPM	NAMA	JK	JURUSAN	SEMESTER	AGAMA	ALAMAT
9999	0000	0000	00000	00000	0000	00000
9999	0000	0000	00000	00000	0000	00000
9999	0000	0000	00000	00000	0000	00000

Footer

Gambar 5. Output Data Mahasiswa

2.4.3.5. Rancangan Output Pembayaran

Output pembayaran adalah *output* data pembayaran yang telah diinputkan oleh *admin* terdiri dari no, nama, NPM, semester, pembayaran, jumlah, tgl, tunggakan, keterangan lunas atau belum lunas .

Header

Website Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

REKAP PEMBAYARAN PERSEMESTER

NO	NAMA	NPM	SEMESTER	PEMBAYARAN	JML	TUNGGAKAN	TGL	KET
1	00000	00000	XX	0000	00000	00000	0000	00000
2	00000	00000	XX	0000	00000	00000	0000	00000
3	00000	00000	XX	0000	00000	00000	0000	00000
4	00000	00000	XX	0000	00000	00000	0000	00000

Footer

Gambar 6. Output Pembayaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Pada penelitian yang penulis lakukan di Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam menghasilkan suatu Perangkat Lunak Bantu Administrasi Keuangan yang dapat mengolah administrasi keuangan mahasiswa dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*, yang berguna untuk mempermudah pencarian data keuangan yang meliputi data pembayaran mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam.

Implementasi sistem merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, untuk menguji, menginstal dan memulai sistem baru yang diperbaiki untuk menggantikan sistem yang lama.

Tujuan dari implementasi sistem yaitu :

1. Menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui, menyusun dokumen baru atau dokumen-dokumen yang diperbaiki.
2. Menulis, menguji dan mendokumentasikan program-program dan prosedur-prosedur

yang diperbaiki oleh desain sistem yang disetujui.

3. Memastikan bahwa *user* dapat mengoperasikan sistem yang baru.
4. Memastikan bahwa sistem memenuhi permintaan *user* yaitu dengan menguji sistem secara menyeluruh.

3.2. Pembahasan Tampilan Halaman Perangkat Lunak Bantu

Cara mengoperasikan Perangkat Lunak

Bantu Administrasi Keuangan yaitu :

1. Terlebih dahulu aktifkan > *Xampp* > Lalu pilih dan klik *Xampp Control Panel*.
2. Maka akan tampil window " *Xampp Control Panel Application*"
3. Pada pilihan "*Modules*", klik *button start* untuk *Apache* dan *MySQL*.
4. *Web server* dan *database server* telah aktif
5. Setelah *Web server* dan *database server* telah aktif, aktifkan *Mozilla firefox* lalu panggil http://localhost/keuangan_sttp/login.php OK
6. Maka akan tampil *website* Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

3.2.1. Tampilan Halaman Home Admin

Halaman *home* adalah halaman yang muncul setelah *admin* sukses melakukan login. Pada halaman *home admin* terdapat beberapa menu yaitu *home*, *mahasiswa*, *pembayaran*, *laporan* dan *logout*. Halaman ini dapat digunakan oleh *admin* sistem untuk membuat dan mengolah data yang akan ditampilkan pada *website* Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam menggunakan *PHP MyAdmin*.



Gambar 7. Tampilan Home Admin

3.2.2. Tampilan Input Data Mahasiswa

Halaman *input* data mahasiswa merupakan halaman untuk penginputan data mahasiswa yang dilakukan oleh *admin* sistem. Halaman ini nantinya bisa digunakan oleh mahasiswa untuk mengakses fasilitas yang telah disediakan.



3.2.3. Tampilan Input Pembayaran

Form input pembayaran hanya bisa di inputkan oleh *admin* sesuai dengan registrasi yang telah dilakukan oleh mahasiswa. *Form* pembayaran terdiri dari NPM, Nama, Jurusan, Angkatan, Pembayaran, Jumlah Harus Bayar, Jumlah Bayar, Sisa dan Tanggal.

Gambar 9. *Input Pembayaran*

3.2.4. Tampilan *Output* Data Mahasiswa

Merupakan hasil dari penginputan data mahasiswa yang dilakukan oleh *admin*.

#	ID	Nama	Alamat	Aksi
1	1940001	adinda	Pemangin	Tambah Informasi
2	1940002	ayu	Lampar	Tambah Informasi
3	1940003	ayu	Lampar	Tambah Informasi
4	1940004	RINDU SAPUTRA	Lampar	Tambah Informasi
5	1940005	SHAYLA WIDIA	Lampar	Tambah Informasi

Gambar 10. *Output Data Mahasiswa*

3.2.5. Tampilan *Output* Pembayaran

Merupakan hasil dari penginputan yang dilakukan oleh *admin* yang berupa pembayaran mahasiswa, jenis pembayaran misalkan pembayaran paket, penelitian, CTC, KTM, OPDIK, dan jenis pembayaran lainnya.

#	ID	Nama	Alamat	Aksi
1	1940001	adinda	Pemangin	Tambah Informasi
2	1940002	ayu	Lampar	Tambah Informasi
3	1940003	ayu	Lampar	Tambah Informasi
4	1940004	RINDU SAPUTRA	Lampar	Tambah Informasi
5	1940005	SHAYLA WIDIA	Lampar	Tambah Informasi
6	1940006	SHAYLA WIDIA	Lampar	Tambah Informasi
7	1940007	SHAYLA WIDIA	Lampar	Tambah Informasi

Gambar 11. *Output Pembayaran*

4. SIMPULAN

Dalam penelitian penelitian ini telah diuraikan tahapan-tahapan apa saja yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merancang dan membangun *website* Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. *Website* Administrasi Keuangan Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam ini adalah sarana untuk mengelolah data pembayaran mahasiswa agar lebih tertata dan dapat di akses dengan mudah oleh mahasiswa,
2. *Desain Interface* yang menarik sangat diperlukan dalam merancang sebuah sistem informasi agar para *user* nyaman menelusuri *website* ini,
3. Sasaran dari *website* ini adalah seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam yang dapat setiap saat memanfaatkan fasilitas *website* yang telah disediakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Handayaniingrat, Soewarno. 1988. *Administrasi Keuangan*. Informatika Bandung: Bandung
- HM, Jogyanto. 1995. *Analisis dan Desain Sistem Informasi (Pendekatan Terstruktur)*. Andi Offset: Yogyakarta
- Indrajit, Richardus Eko. 2002. *Pengantar Konsep Dasar Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*. Elex Media Komputido: Jakarta
- Jogyanto. 2002. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta
- Jogyanto. 2005. *Analisis dan Desain*. Andi: Yogyakarta
- Komputer, Wahana. 2011. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi : Yogyakarta
- Munawar. 2005. *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta
- Pohan, Husni Iskandar. 1997. *Pengantar Perancangan Sistem*. Erlangga : Jakarta
- Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi : Yogyakarta
- Nawawi, Hadari. 1994. *Manajemen*. Erlangga: Yogyakarta
- Sinarmata, Janner. 2006. *Pengaman Sistem Komputer*. Andi: Yogyakarta
- Sukarno, Muhammad. 2006. *PHP*. Erlangga: Jakarta
- Sutanta, Edhy. 2003. *Sistem Basis Data*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Sulaini, Iskandar. 2008. *Pengenalan Internet*. Universitas Bina Darma Palembang: Palembang
- Westra, Pariata. 2005. *Manajemen*. Andi: Yogyakarta
- Winarno, Edy. 2014. *Tip Trik Windows 8*. Kampus Gramedia: Jakarta