

Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Praktek Kerja Industri

Syamsiah^{1*}, Diana Sukseswaty Lubis²

Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Medan, Indonesia

Email: ¹isampsht1922@gmail.com, ²ladydiana.loebbs@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: isampsht1922@gmail.com

Abstrak—Perkembangan informasi dan teknologi sekarang terus mengalami peningkatan terutama dalam bidang informasi, maka itu sangat membantu dalam melakukan aktivitas dan kegiatan sehari-hari. Mudah-mudahan orang untuk mengakses berbagai informasi yang cepat dan akurat membuat penggunaan teknologi semakin digemari oleh semua masyarakat. Informasi yang dimaksud disini adalah informasi yang berbasis teknologi computer yang perkembangan sangat cepat, baik itu dalam perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak. Penerapan sistem informasi pembayaran uang prakrin salah satu nya menggunakan sistem informasi dengan berbasis website. Website digunakan dalam penerapan karena website adalah tempat dalam melakukan interaksi pengguna. Website digunakan dalam perusahaan untuk mempermudah mengakses atau menginput data keuangan dalam pembayaran uang prakrin. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembayaran uang prakrin dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis web. Dengan Adanya sistem ini dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi mengenai pembayaran uang prakrin. Dan mempermudah pihak Lkp Utama Jaya dalam proses pengelolaan data pembayaran uang prakrin. Metode yang digunakan didalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Perancangan Sistem informasi pembayaran uang prakrin berbasis web Pada Lkp Utama Jaya ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP (HypertextPreprocessor) Framework CI 3 dan databaseMySQL dan untuk editornya menggunakan aplikasi Visual Studio Code. Adapun hasil penelitian telah berhasil di implementasikan sehingga diharapkan mampu membantu siswa untuk mengetahui informasi mengenai pembayaran uang prakrin dengan lebih mudah.

Kata Kunci: Perancangan; Sistem Informasi; Pembayaran Uang Prakrin; Web

Abstract—The development of information and technology continues to increase, especially in the field of information, so it is very helpful in carrying out daily activities and activities. It is easy for people to access a variety of fast and accurate information, making the use of technology increasingly popular with all people. The information referred to here is information based on computer technology which is developing very fast, both in hardware and software. One of the applications of a practical money payment information system is using a website-based information system. The website is used in the application because the website is a place for user interaction. The website is used within the company to make it easier to access or input financial data in making practical payments. This study aims to facilitate the payment of internship money by designing a web-based information system. The existence of this system can make it easier for students to get information about paying internship money. And make it easier for Lkp Utama Jaya in the process of managing data for internship payments. The method used in this study uses qualitative methods. The design of a web-based practical money payment information system at Lkp Utama Jaya was built with the CI 3 Framework PHP (Hypertext Preprocessor) programming language and mysql database and for the ex-editor it used the Visual Studio Code application. The results of the research have been successfully implemented so that it is expected to be able to help students to find out information about payment of internship money more easily.

Keywords: Design; Information Systems; Prakrin Money Payments; Web

1. PENDAHULUAN

Di zaman new era ini tingkat penggunaan teknologi informasi semakin lama semakin meningkat pesat begitu juga dengan pengguna internet. Perkembangan informasi dan teknologi sekarang terus mengalami peningkatan terutama dalam bidang informasi, maka itu sangat membantu dalam melakukan aktivitas dan kegiatan sehari-hari. Mudah-mudahan orang untuk mengakses berbagai informasi yang cepat dan akurat membuat penggunaan teknologi semakin digemari oleh semua masyarakat. Informasi yang dimaksud disini adalah informasi yang berbasis teknologi computer yang perkembangan sangat cepat, baik itu dalam perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak. Penerapan sistem informasi pembayaran uang prakrin salah satu nya menggunakan sistem informasi dengan berbasis *website*. [1] *Website* digunakan dalam penerapan karena *website* adalah tempat dalam melakukan interaksi pengguna. *Website* digunakan dalam perusahaan untuk mempermudah mengakses atau menginput data keuangan dalam pembayaran uang prakrin.

Hasil Penelitian yang dilakukan pada Smp Muhammadiyah 2 Semarang, yang berjudul sistem informasi pembayaran spp berbasis web menjelaskan bahwa sistem informasi pembayaran spp berbasis web sangat membantu pihak sekolah dan orang tua siswa dalam pembayaran Spp berbasis *web* dengan sistem informasi dilengkapi dengan fitur SMS (Short Message Service) [2]. Penelitian yang berjudul rancang bangun sistem pengelolaan data kelurahan tombolo berbasis *web*. Hasil penelitian ini untuk membantu kantor kelurahan dalam pengelolaan data kependudukan untuk meningkatkan sistem informasi pelaporan data kependudukan kelurahan ke kecamatan [3]. Penelitian yang berjudul analisis dan perancangan sistem informasi pembayaran iuran sekolah pada Smkisen Mulangpalangka rata berbasis *web*. Hasil penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis *web*, untuk membantu pihak sekolah dalam pengelolaan data siswa pembayaran iuran sekolah [4]. Penelitian yang berjudul rancang bangun sistem informasi *e-commerce* penjualan baju fashion wanita berbasis *website*. Hasil penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis *web* dan untuk pengelolaan data serta dalam mempromosikan produk yang akan dijual ke masyarakat luas sehingga masyarakat bisa dimana saja membeli atau memesan produk [5].

LKP Utama Jaya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang lembaga kursus pelatihan komputer, yang terletak di Gg. Abas, Kec. Beringin. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah dalam melakukan pembayaran uang

praktek dari pihak LKP belum memiliki sebuah sistem yang mendukung untuk pembayaran uang prakrin, kegiatan dalam pembayaran uang prakrin masih dilakukan secara manual menggunakan note atau kartu Spp dan menginput data melalui Microsoft excel. Maka hal tersebut bisa menyebabkan terjadinya kesalahan saat proses memasukan data siswa. Sehingga perlu dibuat sistem yang mampu membantu proses pencatatan pembayaran uang prakrin agar lebih mudah. Proses penyelesaian yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan sebuah sistem informasi untuk mempermudah pembayaran uang prakrin.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pembayaran uang prakrin berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pihak LKP Utama Jaya dalam proses pengelolaan data pembayaran uang prakrin. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembayaran uang prakrin dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis *web*. Dengan Adanya sistem ini dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi mengenai pembayaran uang prakrin. Dan mempermudah pihak Lkp Utama Jaya dalam proses pengelolaan data pembayaran uang prakrin.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses menerjemahkan sesuatu yang dilakukan dengan berbagai teknik termasuk di dalamnya mendeskripsikan arsitektur, detail komponen dan batasan yang akan ditemukan didalam pengerjaanya. Proses perancangan membutuhkan beberapa unsur pengetahuan diantaranya teknik dan model perancangan yang dapat digunakan. Dapat diartikan perancangan perangkat lunak adalah sebuah proses analisis yang dilanjutkan dengan identifikasi yang akan menghasilkan konsep dasar dalam pengembangan perangkat lunak [6].

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama, yaitu perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih [7]. Sistem informasi merupakan sejumlah komponen (manusia, computer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan [8].

2.3 Pembayaran

Pembayaran adalah pertukaran untuk menyediakan barang atau jasa satu dan yang lainnya. Dalam dunia new era alat pembayaran yang umum oleh individu termasuk uang, cek, debit, kredit tau transfer bank. Dan didalam perdagangan pembayaran tersebut sering didahului dengan faktur atau hasil dalam tanda terima. Pembayaran adalah Perbuatan Membayarkan atau membayar [9].

2.4 Web

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang [10]. Website atau dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atauy gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. [11] Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

2.5 Visual Studio Code

Visual studio code adalah pengubah teks yang dikembangkan oleh Microsoft dan dapat digunakan oleh sistem operasi seperti *windows*, *Linux* dan *MacOS*. Pengubah teks ini memberikan dukungan untuk melakukan debugging, juga menyediakan fungsi kendali GIT yang ditanamkan, penyorotan *sintaks*, pengotomatisan kode cerdas, cuplikan, dan pembuatan ulang sebuah kode. Teks editor ini bersifat fleksibel sehingga pengguna dapat mengubah tema, *shortcut keyboard*, dan preferensi, *Visual Studio Code* bersifat gratis atau *open-source* sehingga memiliki dokumentasi yang lengkap dan didukung dengan komunitas yang banyak, lisensi pengubah teks ini dimiliki oleh perusahaan bernama Proprietary [8]. *Visual Studio Code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk windows, linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, *controlgit* yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode [12].

2.7 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak merupakan gabungan dari beberapa program untuk menjalankan fungsinya sebagai server yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *databasedan* penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. XAMPP adalah nama yang merupakan singkatan dari X (empat

sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*) dan bebas, merupakan *Web server* yang mudah digunakan yang mampu melayani halaman dinamis. Saat ini XAMPP tersedia untuk sistem operasi seperti *Microsoft Windows, Linux, Sun Solaris* dan *Mac OS X*, perangkat lunak ini gratis untuk digunakan [13].

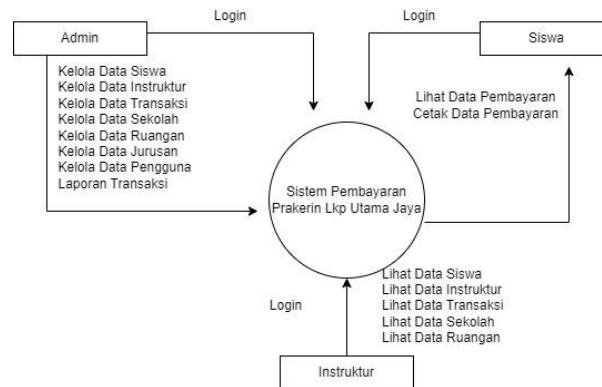
2.8 Java Script

Javascript merupakan bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa script yang pertama untuk *web*. Bahasa ini merupakan bahasa pemrograman yang memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengujikan pengeksekusikan perintah-perintah disisi user, yang artinya disisi browser bukan disisi server *web*. *Javascript* bahasa yang “case sensitive” artinya membedakan penamaan pada setiap instruksi harus diakhiri dengan karakter titik koma.

Penelitian ini dilakukan pada LKP Utama Jaya, Perancangan sistem informasi ini menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut [14] Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, Data primer berupa catatan hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara yang penulis lakukan. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari perusahaan melalui wawancara. Sumber data sekunder ini dapat berupa hasil pengolahan lebih lanjut dan data premier yang disajikan dalam bentuk lain atau orang lain. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, studi dokumentasi; 1) Observasi, sangat penting dilakukan untuk membantu peneliti menemukan permasalahan hingga mencari data tentang perusahaan yang dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sampai dengan April 2023. Sehingga, peneliti memilih dengan topik perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Prakerin Berbasis Web; 2) Studi Dokumentasi, Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari informasi berdasarkan dokumen-dokumen pada tempat penelitian. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

2.9 Diagram Konteks

Pada diagram konteks, sistem hanya digambarkan dengan sebuah proses, kemudian entitas luar yang berinteraksi dengan proses tunggal diidentifikasi. Dari diagram konteks ini didapat tiga entitas, yaitu admin, Siswa, dan Instruktur.



Gambar1. Diagram Konteks

2.10 Perancangan Antar Muka

a. Rancangan Halaman Login

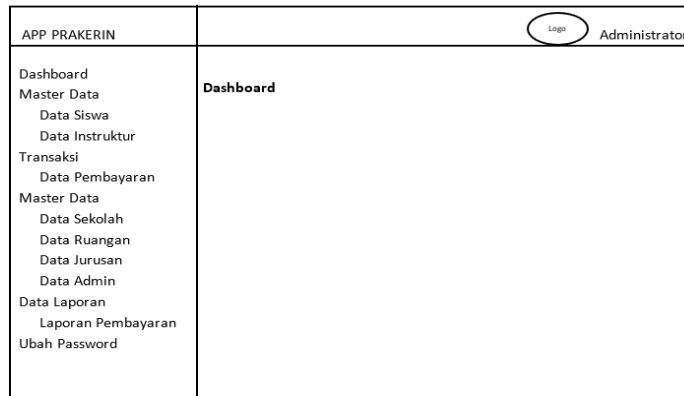
Rancangan halaman login ditunjukkan oleh gambar2.

Gambar 2. Rancangan Halaman Login

Gambar 2. diatas merupakan tampilan halaman login yang digunakan masuk ke halaman dashboard pada sistem informasi pembayaran uang Prakerin. Tampilan tersebut terdapat kolom untuk memasukkan username dan password untuk login ke halaman dashboard. Untuk masuk ke halaman dashboard kita harus memasukkan terlebih dahulu username dan password setelah itu baru bisa login.

b. Rancangan Halaman Dashboard

Rancangan halaman dashboard ditunjukkan oleh gambar 3.

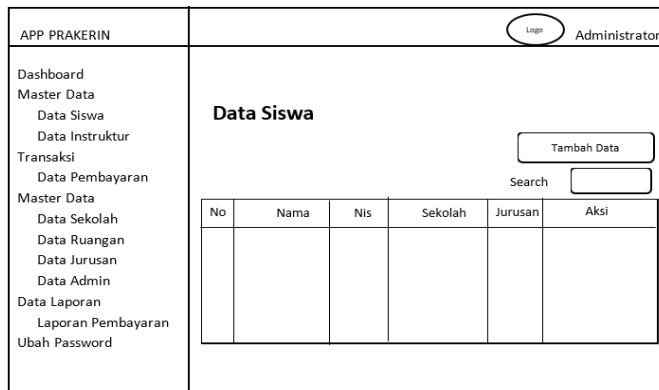


Gambar 3. Rancangan Halaman Dashboard

Gambar 3. diatas merupakan tampilan menu utama setelah berhasil login pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Tampilan tersebut terdapat button data siswa, data instruktur, data sekolah, data pembayaran, data jurusan, data ruangan. Admin juga bisa mengakses semua data yang ada di halaman dashboard.

c. Rancangan Halaman Data Siswa

Rancangan halaman data siswa ditunjukkan oleh gambar4.

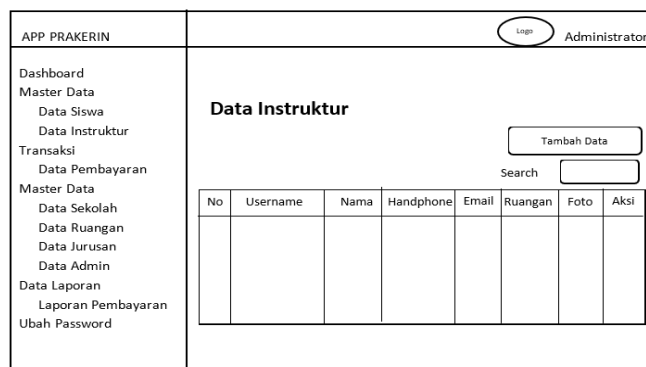


Gambar 4. Rancangan Halaman Data Siswa

Gambar 4. diatas merupakan tampilan menu data siswa ketika admin mengklik menu data siswa maka akan tampil semua data siswa pada sistem informasi pembayaran pembayaran uang Prakrin. Tampilan tersebut terdapat button untuk menambahkan data, lihat, edit cari dan hapus.

d. Rancangan Halaman Data Instruktur

Rancangan halaman data instruktur di tunjukkan oleh gamabr5.

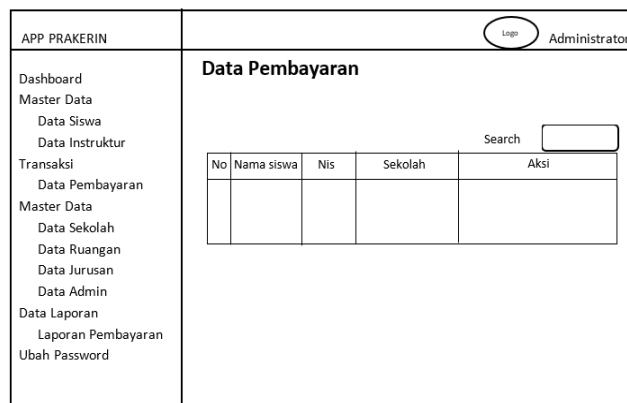


Gambar 5. Rancangan Halaman Data Instruktur

Gambar 5. diatas merupakan tampilan menu data instruktur pada sistem pembayaran uang Prakrin. Tampilan tersebut terdapat button tambah data, lihat, cari edit dan hapus. Data instruktur ini sendiri cuman bisa mengakses dan melihat data siswa dan tidak bisa mengakses bebas seperti admin.

e. Rancangan Halaman Pembayaran

Rancangan halaman data pembayaran ditunjukkan oleh gambar 6.

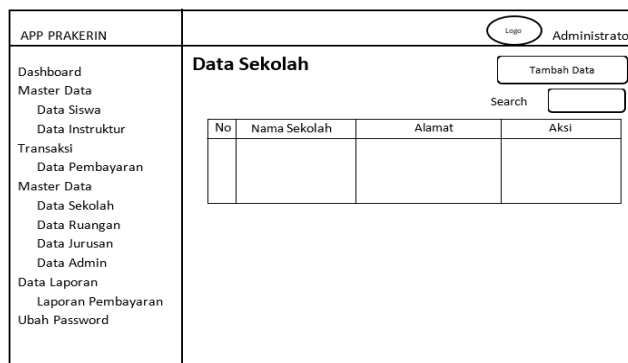


Gambar 6. Rancangan Halaman Pembayaran

Gambar 6. diatas merupakan tampilan menu lihat data pembayaran pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Halaman yang akan muncul apabila admin mengklik menu data pembayaran, pada halaman ini admin juga dapat menambah data, cetak kuintasi, mengedit, mencari dan menghapus data pembayaran.

f. Rancangan Halaman Data Sekolah

Rancangan halaman data sekolah ditunjukkan oleh gambar 7.

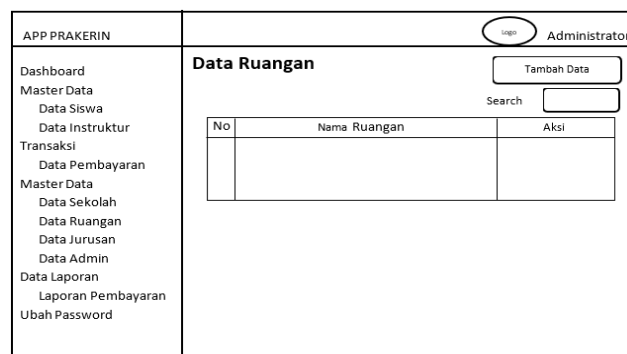


Gambar 7. Rancangan Halaman Data Sekolah

Gambar 7. diatas merupakan tampilan menu data sekolah ketika admin mengklik data sekolah maka akan tampil nama-nama sekolah siswa beserta alamat sekolah pada sistem pembayaran uang Prakrin. pada halaman ini admin juga dapat menambahkan data, mengedit, melihat dan menghapus data sekolah

g. Rancangan Halaman Data Ruangan

Rancangan halaman data ruangan ditunjukkan oleh gambar 8.

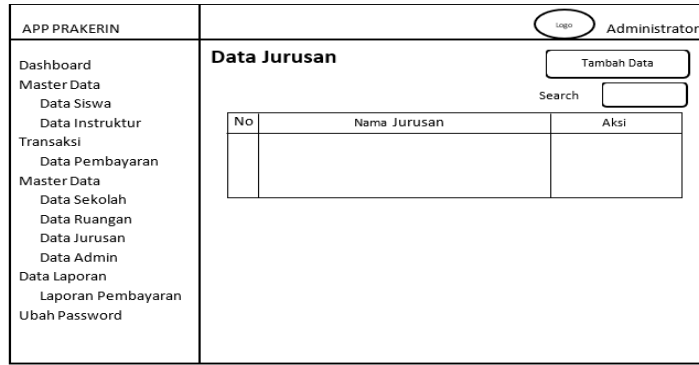


Gambar 8. Rancangan Halaman Data Ruangan

Gambar 8. Diatas merupakan tampilan menu data ruangketa admin mengklik data ruangan maka akan tampil data ruangan beserta nama pengajar pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Tampilan tersebut terdapat button tambah data, lihat, cari edit dan hapus.

h. Rancangan Halaman Data Jurusan

Rancangan halaman data jurusan ditunjukkan pada gamabr9.



Gambar 9. Rancangan Halaman Data Jurusan

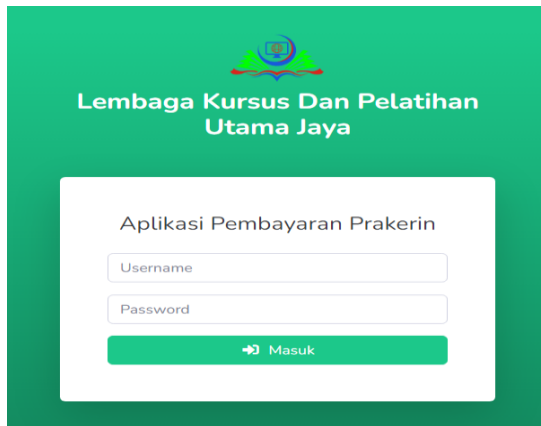
Gambar 9. diatas merupakan tampilan menu data jurusan di halaman ini kita bisa melihat jurusan tiap siswa pada sistem informasi pembayaran uang Prakerin. Tampilan tersebut terdapat button tambah data,lihat,edit dan hapus

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Program

a. Hasil Program Halaman Login

Tampilan form login ditunjukkan oleh Gambar 10.

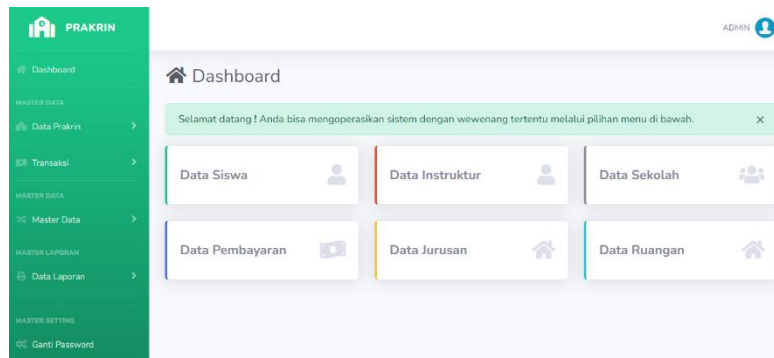


Gambar 10. Hasil Program Halaman Login

Gambar 10. diatas merupakan tampilan halaman login yang digunakan masuk ke halaman dashboard pada sistem informasi pembayaran uang Prakerin. Tampilan tersebut terdapat button untuk memasukan username dan password untuk login ke halaman dashboard. Untuk masuk ke halaman dashboard kita harus memasukan terlebih dahulu username dan password setelah itu barubisa login.

b. Hasil Program Halaman Dashboard

Tampilan program halaman dashboard oleh gambar 11.

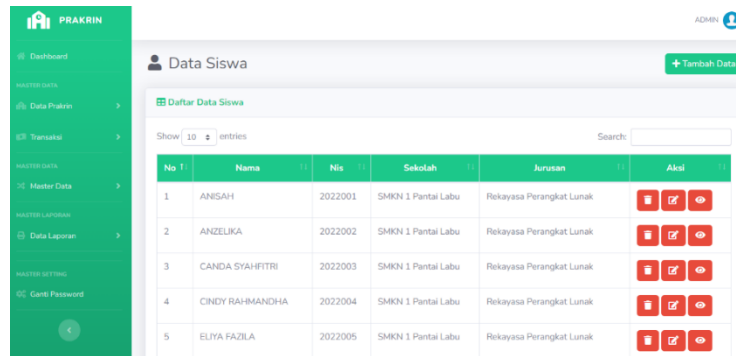


Gambar 11. Hasil Program Halaman Dashboard

Gambar 11. Diatas merupakan tampilan halaman dashboard ketika admin sudah login maka kita akan melihat tampilan dashboard pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Di tampilan dashboard ini ada beberapa item seperti data siswa, data instruktur, data sekolah, data pembayaran, data jurusan, data ruangan. Button tersebut hanya bisa dilihat dan diakses oleh admin.

c. Hasil Program Halaman Data Siswa

Tampilan program halaman data siswa oleh gambar 12.

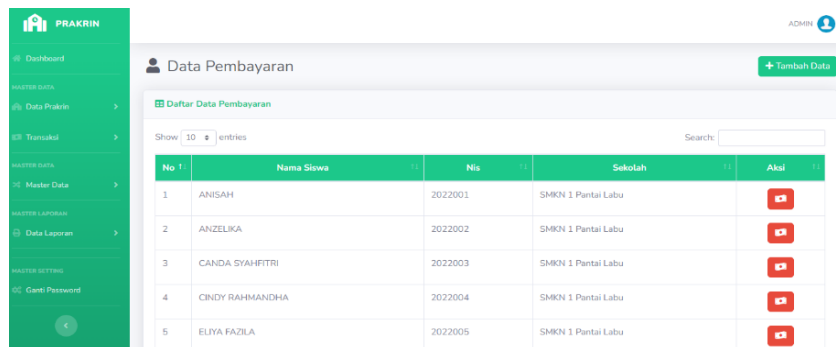


Gambar 12. Hasil Program Data Siswa

Gambar 12. Diatas merupakan tampilan halaman data siswa ketika admin mengklikbutton data siswa di halaman dashboard pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Ditampilan ini kita bisa melihat data diri siswa seperti Nama dan yang lainnya. Tampilan tersebut terdapat button tambah siswa, lihat,cari dan hapus.

d. Hasil Prpgram Halaman Data Pembayaran

Tampilan program halaman data pembayaran oleh gambar 13

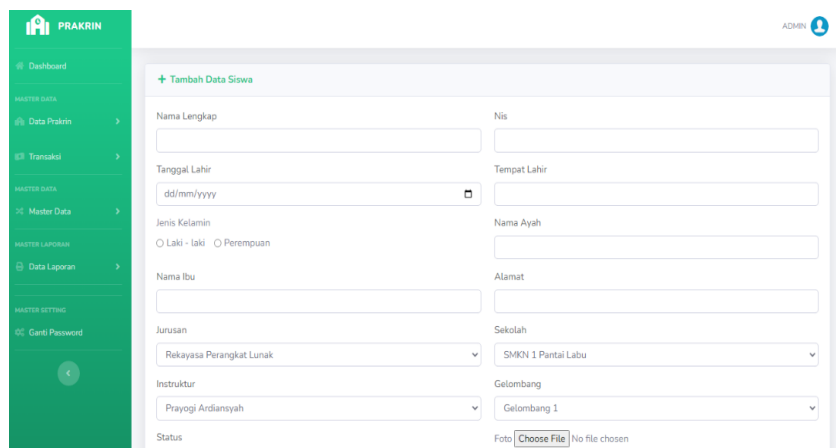


Gambar 13. Hasil Program Halaman data Pembayaran

Gambar 13. Diatas merupakan tampilan halaman data pembayaran ketika admin mengklikbutton data pembayaran pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Ditampilan ini kita bisa melihat data siswa yang sudah atau yang belum membayar uang Prakrin dan ditampilkan tersebut terdapat button tambah data, cari, edit dan hapus.

e. Hasil Program Halaman Tambah Data Siswa

Tampilan program halaman tambah data siswa oleh gambar 14

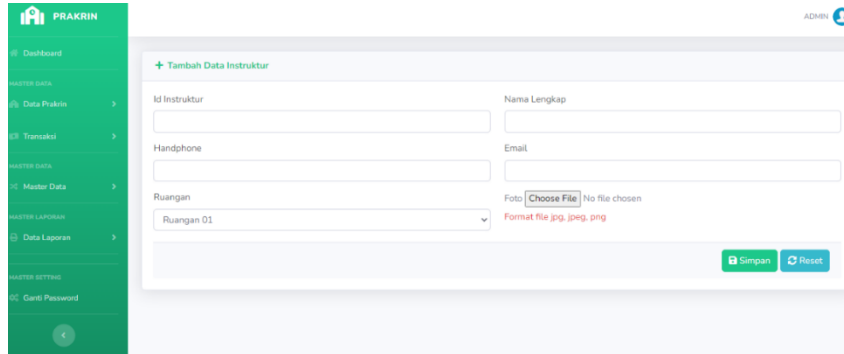


Gambar 14. Hasil Program Halaman Tambah Data siswa

Gambar 14. Diatas merupakan tampilan halaman tambah data siswa ketika admin mengklikbutton tambah data pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Ditampilan ini hanya admin yang bisa menambahkan data siswa seperti Nama lengkap dan data diri lainnya.

f. Hasil Program Halaman Tambah Data Instruktur

Tampilan program halamantambah data instuktur oleh gambar 15.

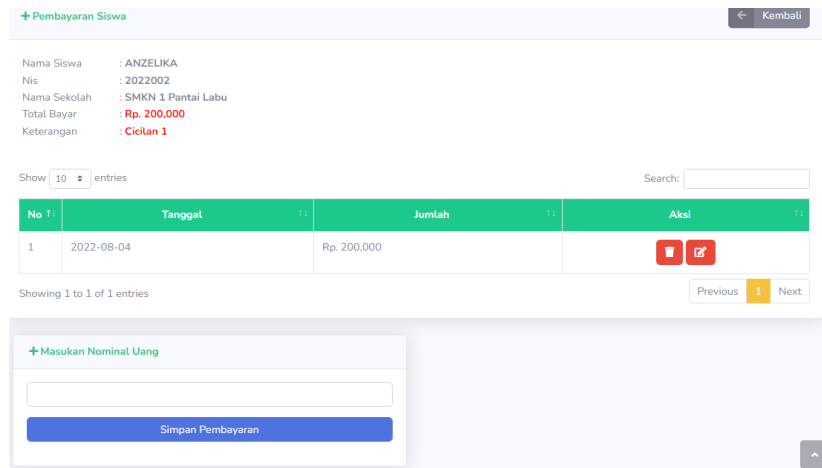


Gambar 15. Hasil Program Halaman Tambah Data Instruktur

Gambar 15. Diatas merupakan tampilan halaman data instruktur ketika admin mengklik data tambah pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin. Ditampilan ini hanya admin yang bisa menambahkan data instruktur ditampilan tersebut juga terdapat beberapa button seperti id, handphone, ruangan, Nama, email dan foto.

g. Hasil Program Halaman Tambah Data Pembayaran

Tampilan program halamantambah data pembayaran oleh gambar 16.

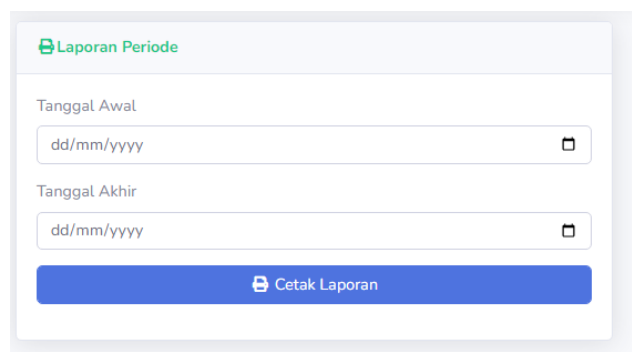


Gambar 16. Hasil Program Halaman Tambah Data Pembayaran

Gambar 16. Diatas merupakan tampilan halaman tambah data pembayaran pada sistem informasi pembayara uang Prakrin. Ditampilan ini admin menambahkan pembayaran uang spp siswa dan sudah tertera nama,nis,asal sekolah serta keterangan hasil pembayaran siswa dan juga ada button edit,hapus,lihat.

h. Hasil Program Halaman Data Laporan

Tampilan program halaman data laporan

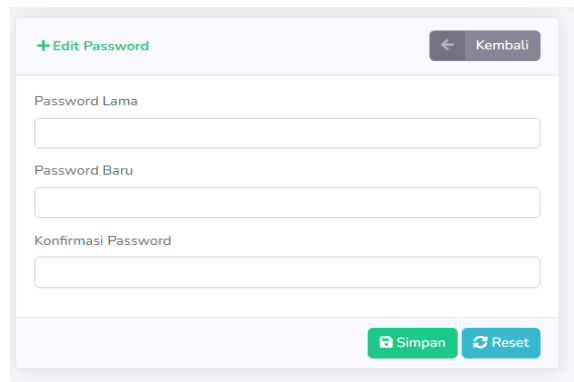


Gambar 17. Hasil Program Halaman Laporan

Gambar 17. Diatas merupakan tampilan halaman tanggal pembayaran uang spp pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin.

i. Hasil Program Halaman Ubah Password

Tampilan program halamanubah password oleh gambar 18.



Gambar 18. Hasil Program Halaman Ubah Password

Gambar 18. Diatas merupakan tampilan halaman ubah password pada sistem informasi pembayaran uang Prakrin.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah di lakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu Sistem Informasi Pembayaran Uang Prakerin dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP , Framework CI 3 dan databasemysq. Dengan Adanya sistem ini dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi mengenai pembayaran uang prakerin.

REFERENCES

- [1] K. Hidayatullah, "Pemrograman Web," Bandung: Informatika, 2015.
- [2] N. K. S. Diyah, "Sistem Informasi Pembayaran Spp Berbasis Web pada Smp Muhammadiyah Semarang dengan SMS GATEWAY," Teknol. Inf. Univ. Semarang, 2020.
- [3] Hardani et al., "Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (H. Abadi (ed.); Issue April)," CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- [4] Jogiyanto, "Sistem Teknologi Informasi," Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2014.
- [5] K. N. Pratama, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-commerce Penjualan Baju Fashion Wanita Berbasis Website," Fak. Sains dan Teknol. UIN Jakarta, 2021.
- [6] Javacretivity, "Retrievedfrom Analisis dan PerancanganWebsite Sebagai Sarana," 2014.
- [7] Krismaji, "Retrievedfrom Perancangan Sistem Informasi Dan Sistem informasinya," Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- [8] F. Lardinois, "Microsoft launches visual studio code, a free cross platform code editor for os x, linux and windows," 2015.
- [9] Mushab, "Perancangan sistem informasi data kependudukan kelurahan pada kelurahan gerendeng berbasis web," Tek. Inform. STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2013.
- [10] B. Nugroho, "Membuat Sistem informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL," Yogyakarta: Gava Media, 2011.
- [11] B. Raharjo, "Database menggunakan Mysql," Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [12] B. Wanto, "Aplikasi Pembayaran Bulanan Berbasis Web dan SMS Gateway DI Smk Negeri 3 Bandung dalam e Proceeding of Applied Science," Bandung Univ. Telkom, vol. 2, no. 3, p. 1090, 2017, [Online]. Available: <https://idwebhost.com/blog/pengertianwebsite-secara-lengkap/>.
- [13] D. Setiawan, "Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript," 2017.
- [14] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D," Penerbit CV. Alf. Bandung, 2017.