



Analisis Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Iuran Komite Berbasis *Web Based* Jurusan TKJT SMKN 1 Kupang

Diana Fallo¹, Yonly Benufinit¹, Audrey Jesica Toelle¹

¹Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Indonesia.

Artikel Info

Kata Kunci:

Iuran Komite;
SDLC;
Web based.

Keywords:

Committe Fee;
SDLC;
Web Based.

Riwayat Artikel:

Submitted: 28 November 2023
Accepted: 4 Juni 2024
Published: 7 Juli 2024

Abstrak: Penelitian ini menggunakan penelitian *R&D* dengan teknik analisis data kuantitatif dan metode SDLC. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan informasi kepada orangtua terkait dengan pembayaran uang komitedi SMK Negeri 1 Kupang. Berdasarkan hasil Sistem Informasi Pembayaran Iuran Komite, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi yang dibuat berbasis *web based* layak untuk diterapkan pada Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekounikasi di SMK Negeri 1 Kupang, hal ini dapat dilihat dari hasil angket kelayakan produk ahli media I, dan ahli media II dengan nilai rata-rata 94% , hasil validasi angket kelayakan produk dari Wali kelas (X, XI, XII) dengan nilai rata-rata 93% , hasil validasi angket kelayakan produk dari Guru-guru Mata Pelajaran Kejuruan dengan nilai rata-rata 93%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Orang tua/wali dengan nilai rata-rata 99%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Waka Humas dengan nilai rata-rata 100%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Bendahara dengan nilai rata-rata 100%, dan hasil validasi angket kelayakan produk dari Ketua Jurusan dengan nilai rata-rata 90% .

Abstract: *This research uses R&D research with quantitative data analysis techniques, us SDLC method. The purpose of this research is to provide information to parents regarding the payment of committed funds at SMK Negeri 1 Kupang. Based on the results of the Information System for Payment of Committee Fees, it can be concluded that the Information System created on a web-based basis is suitable for application in the Computer Network and Telecommunication Engineering Skills Competency at SMK Negeri 1 Kupang, this can be seen from the results of the product feasibility questionnaire for media experts I, and experts media II with an average score of 94%, product suitability questionnaire validation results from the class teacher (X, XI, 93%, product suitability questionnaire validation results from parents/guardians with an average value of 99%, product suitability questionnaire validation results from the Deputy Head of Public Relations with an average value of 100%, product suitability questionnaire validation results from the Treasurer with an average value of 100 %, and the results of product feasibility questionnaire validation from the Head of Department with an average value of 90%.*

Corresponding Author:

Diana Fallo
Email: dianayani25@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan dengan berbagai problematika yang kompleks sekarang ini membutuhkan penanganan yang lebih cepat dan tepat. Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat akhir-akhir ini memberikan kemudahan berbagai bidang tidak terkecuali dalam pengolahan uang komite (Christiaan et al., 2022). Dalam pencatatan transaksi sangat dibutuhkan informasi yang sangat akurat sehingga diperlukan sebuah sistem informasi guna menunjang kinerja komputer sehingga dapat mengakses data yang berhubungan dengan pengelolaan uang komite khususnya pembayaran uang komite siswa (Hutabri et al., 2021).

Komite sekolah adalah sebuah nama baru yang mana pengganti dari badan pembantu penyelenggara pendidikan. Meskipun secara substansi istilah tersebut masih nampak sama, namun perbedaannya justru terletak pada peran masyarakat dalam mewujudkan dan mendukung mutu pendidikan lebih dioptimalkan. Pada dasarnya komite sekolah sendiri merupakan badan mandiri sebagai wadah peranan masyarakat untuk meningkatkan pemerataan, mutu dan juga efisiensi pengelolaan dalam satuan Pendidikan (Zulkifli, 2015). SMK Negeri 1 adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kota Kupang. Dalam proses pencatatan pengelolaan iuran komite masih secara manual yaitu bendahara mengambil rekening koran dari bank berdasarkan rincian dan bendahara memberikan rekening koran ke semua wali kelas untuk mengecek siswanya masing-masing. Pada Proses pencatatan transanksi masih manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam memberikan laporan pembayaran iuran komite seperti salah menuliskan jumlah pembayaran, salah orientasi keuangan, tidak tercatat di kartu pelajar atau buku besar, membuat pelaporan pertanggung jawaban menjadi sulit bagi bendahara dan pelaporan bagi siswa yang sudah atau belum membayar iuran komite sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang aplikasi sistem informasi berbasis web based karena mampu memberikan informasi serta laporan yang cepat dan lebih menghemat waktu (Havana, 2018) sistem informasi pembayaran iuran komite, dimana dapat menyimpan database yang akurat dengan menampilkan data secara real time. Sehingga ketika rekening koran diberikan oleh pihak bank lalu wali kelas menginput data berdasarkan bukti pembayaran siswa ke dalam sistem agar wali kelas, bendahara, jurusan, dan orangtua siswa dapat dengan cepat mengetahui data iuran komite sekolah yang sudah lunas dan belum lunas dalam sebuah sistem informasi berbasis web based.

Dengan adanya sistem informasi berbasis web based dapat dengan cepat memperoleh informasi tanpa harus ke sekolah untuk bertanya langsung. Jadi informasi proses pembayaran iuran komite jadi lebih mudah dan lebih cepat diakses serta lebih efisien dalam pengecekan (Nasution, 2015). Program dibuat dan dijalankan dengan web (Saputri & Hannah, 2018). Sekolah di tuntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang serba cepat sehingga mudah di akses. Sistem dibuat berbasis web untuk membantu pekerjaan bendahara (Ngafifi, 2014). Satu hal yang ingin perlu di kembangkan adalah mendorong masyarakat mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan teknologi (Nisa et al., 2015). Sekolah SMK Negeri 1 Kupang, yang dimana saat ini proses *control* pembayarannya masih secara manual. Sehingga untuk pengecekan, pencarian data dan pembuatan laporan dan pengarsipan membutuhkan waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut mengharuskan untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan suatu sistem berbasis web untuk memperoleh informasi sesuai dengan yang di harapkan (Rosidi & Afriyudi, 2023). Aplikasi ini di buat untuk meningkatkan transparansi keuangan komite (Kabiyo et al., 2020).

Kuangan komite sekolah dapat diakses oleh seluruh anggota komite sekolah dan para orangtua atau wali siswa dalam hal pembayaran keuangan komite yang dilakukan oleh siswa. Aplikasi ini dibuat untuk membantu menyelesaikan pekerjaan keuangan sekolah dalam pembayaran dan pengontrolan uang komite sehingga hal itu terjadi komite transparansi keuangan melalui *web based* (Christiaan et al., 2022). Aplikasi ini diterapkan di jurusan TKJT SMKN 1 Kupang yaitu di karenakan jurusan ini yang memiliki jumlah siswa paling banyak sehingga membuat bendahara jurusan seringkali kewalahan dalam memberikan informasi terkait uang komite siswa. Bendahara memberikan rekening koran kepada wali kelas setiap kelas dari kelas X, XI, XII untuk dibantu merekap siswa yang belum lunas dan siswa yang sudah lunas. Oleh Karena itu dengan adanya sistem Informasi ini diharapkan dapat

memudahkan dalam proses pembuatan control pembayaran iuran komite berbasis *Web Based* di Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 1 Kupang.

METODE

Menurut (Adam & Khusna, 2017) “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dari kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan”. Menurut Undang-Undang Nomor 23 tentang Bank Indonesia, menjelaskan sistem pembayaran yaitu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

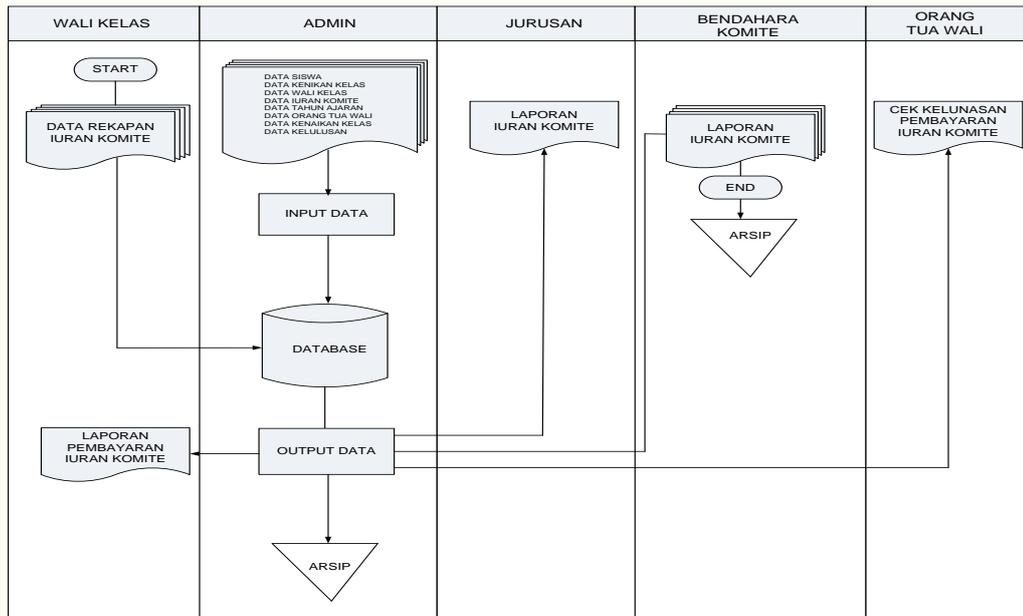
Sistem Pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan utamanya. Kewenangan mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran di Indonesia dilaksanakan oleh Bank Indonesia yang dituangkan dalam Undang-undang Bank Indonesia. Komite sekolah adalah badan mandiri yang menjadi jembatan antara masyarakat dan sekolah (Noor & Hadi, 2019).

Web based menurut (Julianto et al., 2022) adalah aplikasi web yang dibuat untuk dijalankan pada web absed. Dengan membuat sistem berbasis *web based* ada beberapa hal yang penting dan harus kita pikirkan sebelum membangun sistem tersebut. Tahapan penelitian dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu, pertama perijinan pengambilan data, kedua pengambilan data dengan cara menyebarkan kuesioner ke lokasi rumah tangga secara acak, ketiga data hasil kuesioner dilakukan analisa dan keempat data diimplementasikan ke dalam program. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



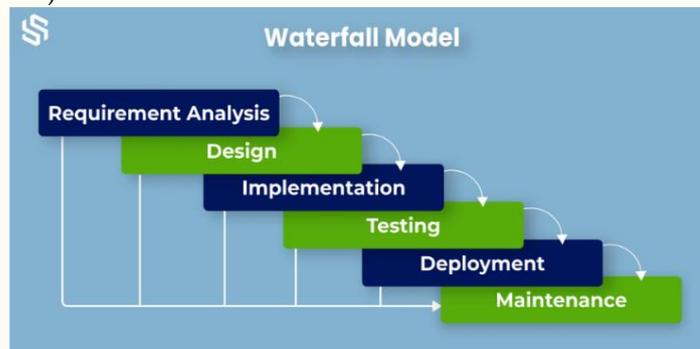
Gambar 1. Tahapan Penelitian

Rancangan produk adalah hasil dari analisis kebutuhan sistem yang telah di bentuk supaya mudah di mengerti oleh pembaca. Dan juga menjadi langkah awal yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi yang di terapkan dan di gunakan oleh pengguna lainnya, dalam hal ini perancangan produk menggunakan *flowchart* (Mude & Arsyad, 2023). *Flowchart* atau bagan adalah diagram yang menunjukkan urutan dalam pengambilan keputusan pada suatu proses pemograman (Sujatmiko & Fatta, 2016).



Gambar 2. Flowchart Sistem Informasi Pembayaran Komite Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keektifan aplikasi berupa Sistem Informasi Iuran komite Berbasis *Web Based* (Kurniawan et al., 2023). Prosedur penelitian dan Pengembangan menggunakan model *waterfall System Development life cycle (SDLC)*. Yang memiliki 6 tahapan dalam pembentukan sistem informasi iuran komite berbasis *Web based* (Felia & Tony, 2023).



Gambar 3. Waterfall System Development Life Cycle (SDLC)

1. *Requirement Gathering and Analysis*

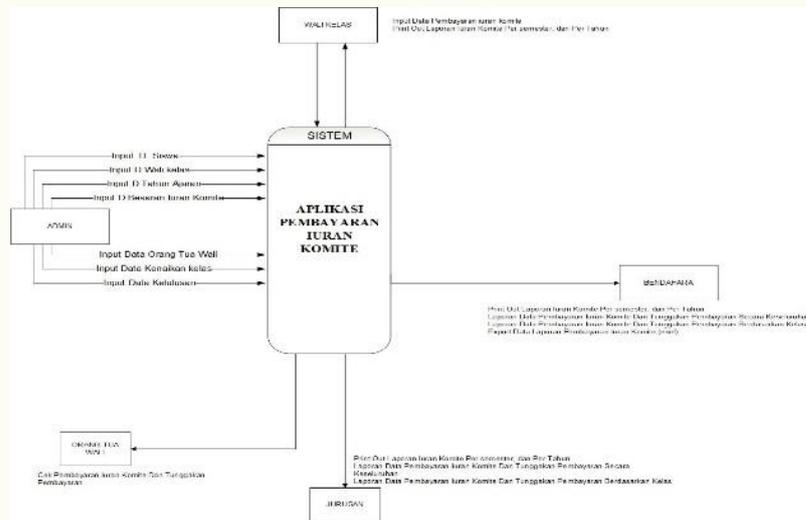
Mengumpulkan informasi secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh produk yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain produk yang lengkap. Informasi ini dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi dengan ketua jurusan dan Guru pada kompetensi keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Kupang.

2. *Design*

Dalam tahap ini perancangan dan pengembangan produk sistem informasi iuran komite berbasis web based berdasarkan informasi yang di dapat dan disesuaikan dengan kebutuhan produk yang di rancang. Perancangan sistem informasi iuran komite berbasis web based tentu di lakukan untuk lebih mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran yang detail dalam terkait tampilan sebuah sistem. Perancangan ini model yang digunakan adalah Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD) Perancangan layar tampilan input output, Rancangan menu program sebagai alat perancangan struktur tampilan. Dari

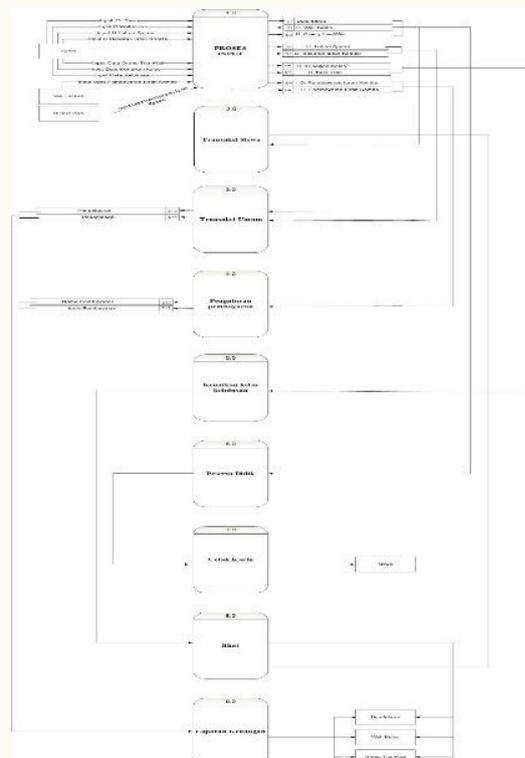
2. Perancangan Model Menggunakan *Diagram Konteks*

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan suatu putaran yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat dalam suatu system (Sari & Siregar, 2021).



Gambar 5. Diagram Konteks

DFD digambarkan mulai dari level 0, level 1 hingga level 2. DFD level 0 berada di tingkatan paling tinggi, yang menjelaskan satu putaran besar yang mewakili sistem yang berinteraksi dengan eksternal entitas (Manurung & Manuputty, 2020).



Gambar 6. Data Flow Diagram (DFD)

3. Halaman *Login*

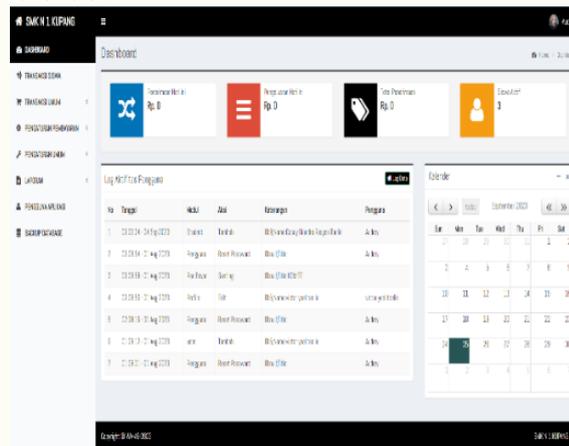
Halaman *login* sistem informasi pembayaran iuran komite ini berisi logo sekolah SMK Negeri 1 Kupang, nama aplikasi Sistem Iuran Komite, kotak email berfungsi untuk memasukan email pengguna, kotak Password berfungsi untuk memasukan password pengguna dan tombol *login*.



Gambar 7. Tampilan Halaman *Login*

4. Halaman Menu *Dashboard*

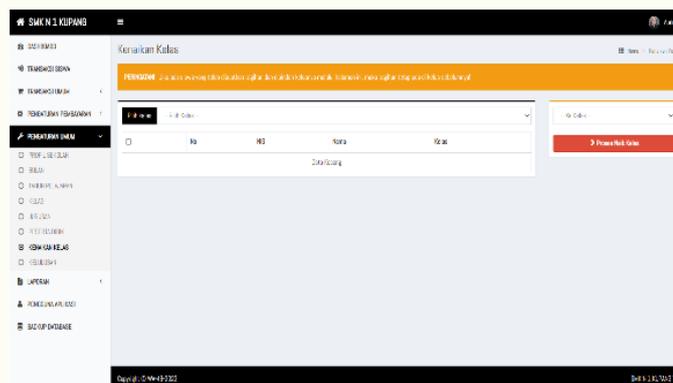
Halaman menu *dashboard* terdapat beberapa tampilan menu di dalamnya yaitu; menu penerimaan berfungsi menampilkan berapa Rp jumlah penerimaan hari ini, menu pengeluaran berfungsi menampilkan berapa Rp jumlah pengeluaran hari ini, menu total penerimaan berfungsi menampilkan berapa Rp jumlah total penerimaan, menu jumlah siswa yang aktif, log aktivitas pengguna, dan terdapat kalender.



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu *Dashboard*

5. Halaman Menu Pilihan Kenaikan Kelas

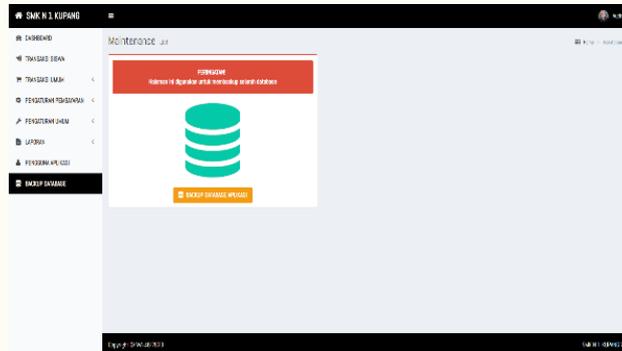
Pada halaman kenaikan kelas terdapat menu pilih kelas, tabel No, NIS, nama siswa dan kelas. Yaitu menampilkan pilihan kelas dan proses naik kelas.



Gambar 9. Halaman Tampilan Menu Pengaturan Umum

6. Halaman Backup *Datasabase*

Halaman menu backup *database* terdapat tombol backup database untuk membackup keseluruhan data yang ada dalam aplikasi sistem informasi ini.



Gambar 10. Halaman Menu Backup *Database*

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk menemukan uji kelayakan sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis web based untuk melihat tingkat kepuasan responden dalam menggunakan produk yang dibuat. Sistem Informasi Pembayaran Iuran Komite berbasis *Web based* di uji pada kelas (X, XI, XII) pada Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 1 Kupang.

Uji coba ini dilakukan dengan menyerahkan produk dan angket penilaian kepada pengguna. Pengguna juga akan diminta untuk menilai layak atau tidaknya produk serta memberikan masukan berupa catatan, kritik dan saran yang sifatnya membangun. Peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data dari responden setelah menggunakan Sistem pembayaran iuran komite berbasis web based pada Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 1 Kupang. Berikut adalah kisi-kisi angket responden penilaian.

Tabel 1. Pernyataan Kisi-Kisi Angket Responden

Butir Penilaian	Pilihan Penilaian			
	SS	S	TS	STS
Kesesuaian tampilan Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis <i>Web Based</i> .				
Kualitas tampilan <i>design</i> Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis <i>Web Based</i> .				
Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i> Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis <i>Web Based</i> .				
Dengan adanya aplikasi sistem informasi iuran komite berbasis web based dapat memudahkan walikelas, bendahara, jurusan dan orangtua/wali dalam melihat proses control pembayaran.				
Dapat meningkatkan kinerja bagian keuangan sekolah dalam pengelolaan pembayaran dan pencatatan iuran komite sehingga hal itu terjadi transparansi keuangan melalui Sistem informasi berbasis <i>web based</i> .				
Manfaat navigasi untuk membantu pengguna Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis <i>Web Based</i> dalam memberikan informasi serta laporan-laporan yang cepat, efisien, dan				

akurat.

Dapat memberikan informasi pembayaran iuran komite yang telah dilakukan oleh siswa melalui laman fronted website/alamat website.

Kemudahan dalam mendapatkan Informasi pembayaran iuran komite lunas dan belum lunas.

Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dalam tampilan Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis *Web Based*.

Kemudahan navigasi yang disajikan pada Sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis *Web Based*.

Penempatan menu-menu pada sistem informasi pembayaran iuran komite berbasis *web based*.

Kemudahan dalam mengakses pada fronted laman website Sehingga adanya sistem informasi berbasis web based dapat dengan cepat memperoleh informasi tanpa harus orangtua/wali ke sekolah untuk bertanya langsung.

Keterangan :

- S : Setuju
- SS : Sangat setuju
- TS : Tidak setuju
- STS : Sangat tidak setuju

Berikut ini hasil angket penelitian Sistem informasi Pembayaran iuran komite. Rumus perhitungan Nilai Validasi (Wiratama, 2023):

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- P = Presentase yang di cari
- X = Jumlah jawaban
- Xi = Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item
- 100% = Bilangan konstan

Hasil Perhitungan dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validasi Wali Kelas

No.	Validasi Wali Kelas	Jumlah Keseluruhan	Rata-rata	Tingkat Pencapaian
1.	Riven P. Manafe, S.si	60 / 60 * 100	100%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
2.	Jefry Lowo, M.Pd	59/ 60 * 100	98,3%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
3.	Winnerrist Z. Muda	58 / 60 *100	97%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
4.	Rosalia Meo	57 / 60 *100	95%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
5.	Amin A. Nomleni, S.Kom., M.Cs	56 / 60 *100	93,3%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi

6.	Julia A. Pullu	53 / 60 * 100	88,3%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
7.	Yeni Katta, S.Kom	52 / 60 *100	87%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
8.	Fitria Maak, M.Pd	51 / 60 *100	85%	Baik, tidak perlu direvisi
9.	Diana A. Marcus	47 / 60 *100	78,3%	Baik, tidak perlu direvisi
10.	Anggriani Bullu, S.Pd	45 / 60 *100	75%	Baik, tidak perlu direvisi

Berdasarkan hasil perhitungan angket diatas tabel tersebut menunjukkan hasil dari validasi Ahli Media Pertama, hasilnya menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan hasil adalah 56 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 60 dan mendapatkan nilai rata – rata 93 % dan tingkat pencapaian Sangat Baik, tidak perlu direvisi. Selanjutnya hasil validasi para guru mata pelajaran Kejuruan dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Kejuruan

No.	Validasi Guru Mapel Kejuruan	Jumlah Keseluruhan	Rata-rata	Tingkat Pencapaian
1.	Win Atasoge, S.Kom	60 / 60 * 100	100%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
2.	Samuel R.E. Djampi, T	58/ 60 * 100	97%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
3.	Riweldo H Sayuna, ST	46 / 60 *100	77%	Baik, tidak perlu direvisi

Berdasarkan hasil perhitungan angket diatas tabel tersebut menunjukkan hasil dari validasi Guru Mata Pelajaran Kejuruan dengan jumlah 7 orang, hasilnya rata – rata dari 7 Guru Mata Pelajaran Kejuruan menunjukkan bahwa 651 dibagi jumlah Guru Mata Pelajaran Kejuruan, yaitu 7 orang, dan mendapatkan nilai akhir 93% dan tingkat pencapaian sangat baik dan tidak perlu di revisi. Selanjutnya hasil validasi orangtua murid dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 4. Tabel Validasi Orangtua/Wali

No.	Validasi Orang Tua	Jumlah Keseluruhan	Rata-rata	Tingkat Pencapaian
1.	Victor Y. Toelle, SE	58 / 60 * 100	96%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
2.	Anensy. Zacharias	60/ 60 * 100	100%	Sangat Baik, tidak perlu di revisi
3.	Melly A. Dami	60 / 60 *100	100%	Sangat Baik, tidak perlu direvisi

Berdasarkan hasil perhitungan angket diatas tabel tersebut menunjukkan hasil dari validasi orang tua/wali siswa dengan jumlah 3 orang, hasilnya rata – rata dari 3 orang tua/wali siswa menunjukkan bahwa 296 dibagi jumlah orang tua/wali siswa, yaitu 3 orang, dan mendapatkan nilai akhir 98,6% di bulatkan menjadi 99% dan tingkat pencapaian sangat baik dan tidak perlu di revisi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan teknik analisis data kuantitatif, menggunakan metode SDLC dengan 6 tahapan yaitu, *Requirement Gathering and analysis, System and Software Design, Implementation and Testing, Deployment, Operation and Maintenance*. Dalam penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pembayaran Iuran Komite berbasis *Web based*, dengan tampilan yang terdiri dari 8 menu utama yaitu, *Dashboard, Transaksi Siswa, Transaksi Umum, Pengaturan Pembayaran, Pengaturan Umum, Laporan, Pengguna Aplikasi, Backup Database*. Berdasarkan hasil Sistem Informasi Pembayaran Iuran Komite, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi yang dibuat

berbasis *web based* layak untuk diterapkan pada Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekounikasi di SMK Negeri 1 Kupang, hal ini dapat dilihat dari hasil angket kelayakan produk ahli media I, dan ahli media II dengan nilai rata-rata 94% , hasil validasi angket kelayakan produk dari Wali kelas (X, XI, XII) dengan nilai rata-rata 93% , hasil validasi angket kelayakan produk dari Guru-guru Mata Pelajaran Kejuruan dengan nilai rata-rata 93%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Orang tua/wali dengan nilai rata-rata 99%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Waka Humas dengan nilai rata-rata 100%, hasil validasi angket kelayakan produk dari Bendahara dengan nilai rata-rata 100%, dan hasil validasi angket kelayakan produk dari Ketua Jurusan dengan nilai rata-rata 90% .

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Khusna, A. N. (2017). Aplikasi Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Menggunakan Konsep MVC dengan Framework Laravel Untuk Pencatatan Keuangan di Kelompok Petani Sayur Hidroponik Asri 12 Kauman Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 5(3), 77–83.
- Christiaan, E., Geges, S., & Zailami, F. (2022). Aplikasi Sistem Pencatatan Keuangan Berbasis Website. *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.47111/jointecoms.v2i1.8832>
- Felia, V., & Tony. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Sukarelawan Berbasis Web pada Komunitas Teman Bincang. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 1(1) 1–8.
- Havana, H. (2018). Perancangan Aplikasi Berbasis Web dan Android untuk Penjualan dan Pembelian pada Apotek Canon. *Jurnal Ilmu Komputer dan sistem Informasi*, 6(1), 57–63.
- Hutabri, E., Darman, R., & Efendi, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Komite Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4484>
- Julianto, M. R., Ripanti, E. F., & Irwansyah, A. M. (2022). Pengembangan Aplikasi Pelaporan Data Keuangan dengan menggunakan Restfull Web Service. *Jumra (Jurnal Aplikasi dan Riset Informatika)*, 1(1), 23–32.
- Kabiyo, Y., Abdillah, T., & Pakaya, N. (2020). Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Web. *Diffusion Jurnal of System and Information Technology*, 1(1), 159–168.
- Kurniawan, F., Sudarmaji, S., & Irawan, D. (2023). Perancangan Sistem Pembayaran SPP dan Komite di SMP Muhammadiyah 4 Metro. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)*, 4(1), 45–52.
- Manurung, R. A. Y., & Manuputty, A. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 9–20. <https://doi.org/10.24176/sitech.v3i1.4703>
- Mude, A., & Arsyad, B. P. (2023). Sistem Informasi Pembayaran Komite Sekolah Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall di SMA Negeri 1 Ende. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, 5(2), 220–225. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i2.2607>
- Nasution, T. (2015). Penerapan Metode Web Based Learning sebagai Solusi Pendidikan yang Efektif dan Efisien. *Jurnal TIMES*, 4(2), 49–52.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Prespektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 34–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nisa, K., Wahyudi, M., & Yusuf, L. (2015). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada SMK Al-Miftahiyah di Jakarta Utara. *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, 4(2), 142–150.

- Noor, A., & Hadi, S. (2019). Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Web Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(1), 78–87.
- Rosidi, A., & Afriyudi. (2023). Aplikasi Pencatatan Keuangan Pribadi Berbasis Web Mobile. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komuter MH. Thamrin*, 9(1), 100–113. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i1.1447>
- Saputri, N. O., & Hannah, M. P. (2018). Analisis Efektivitas Penggunaan Web Based-Learning pada Mata Kuliah Praktikum Struktur Data. *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(2), 69–75.
- Sari, L., & Siregar, G. Y. K. S. (2021). Perancangan Aplikasi Pendataan Data Kepegawaian Negeri Sipil Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Metro. (*JMIK*) *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 115–135. <https://doi.org/10.24127/.v2i1.1235>
- Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021). Sistem Informasi Penggajian LKP English Academy Menggunakan Embarcadedo XE22 Berbasis Clie Server. *JTIM (Jurnal Teknik Informatika Mahakarya)*, 4(1), 28–36.
- Sujatmiko, A. I., & Fatta, H. A. (2016). *Pembuatan Sistem Informasi Pembayaran Iuran Komite pada SMA Negeri 1 Pagar Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung*. Yogyakarta: AMIKOM. <http://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/8034>
- Wiratama, W. M. P. (2023). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Praktis. *JPTE : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(1), 79–87.
- Zulkifli, Z. (2015). Komite Sekolah diantara Cita dan Realita. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(1), 99–127.