



Perancangan Sistem Aplikasi Pembayaran SPP di LKP British American Course (BAC) berbasis Java Netbeans

Dedinda Ambarwati¹, Hary Dhika², Helmi Veris³

¹²³Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI. Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

Email : ¹dedindaambr1@gmail.com, ²dhikatr@yahoo.com, ³helmiveris@gmail.com

Abstrak—LKP *British American Course* merupakan salah satu lembaga kursus dengan murid terbanyak yang berdiri di kota Rangkas Bitung. Akan tetapi dalam proses pembayaran dan pengolahan data di LKP tersebut masih menggunakan cara manual yaitu dengan menulis pada kartu pembayaran, kemudian menghitung dengan kalkulator dan merekap pada sebuah buku data pembayaran. Pada proses tersebut memerlukan waktu lebih lama dan tingkat kesalahan pencatatan sangat tinggi. Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah aplikasi pembayaran SPP dengan algoritma *sequential search* agar mempermudah bendahara dalam melakukan proses pembayaran, pengolahan data dan pembuatan laporan serta agar proses pembayaran lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall* yang dirancang menggunakan diagram aliran data (DAD). Sehingga hasil dari penelitian ini yaitu sistem terkomputerisasi yang akan memudahkan bendahara dalam melakukan proses pembayaran, pengolahan data serta pembuatan laporan.

Kata Kunci: Aplikasi pembayaran; Pembayaran SPP; Algoritma *sequential search*; *waterfall*; diagram aliran data

Abstract—*British American Course LKP* is one of the most populated course institutions located in the city of Rangkas Bitung. However, the payment and data processing at this LKP is still done manually, namely by writing on a payment card, then calculating with a calculator, and recording the data in a payment record book. This process takes more time and has a high risk of recording errors. Therefore, the purpose of this research is to design a tuition payment application using the *sequential search* algorithm to assist the treasurer in carrying out the payment process, data management, and report generation, as well as to make the payment process more effective and efficient. The method used in this research is the *waterfall* method, designed using data flow diagrams (DFD). As a result, this research produces a computerized system that will facilitate the treasurer in managing payments, processing data, and generating reports.

Keywords: *Payment application; Tuition fee payment; sequential search algorithm; Waterfall method; Data Flow Diagram (DFD)*

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki 2 jenis pendidikan yaitu formal dan nonformal. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah sementara pendidikan nonformal seperti bimbingan belajar. Bimbingan belajar merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam mengatasi hambatan belajar. Proses ini berlangsung dalam lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, sehingga siswa dapat terhindar dari berbagai kesulitan akademik. Dalam kegiatan ini, pembimbing berperan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, membimbing siswa untuk meraih keberhasilan akademik, serta membantu mereka beradaptasi dengan tuntutan dunia pendidikan (Subakti, 2021). Lembaga pendidikan *British American Course* adalah lembaga pendidikan yang menyediakan tempat belajar tambahan yaitu bimbingan belajar bagi para siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami pelajaran di sekolah.

Dalam rangka mendukung kelancaran proses pembelajaran serta penyediaan sarana pendukung, diperlukan sistem manajemen yang mampu memberikan pelayanan optimal terhadap kebutuhan siswa. Hal ini menjadi krusial terutama dalam pengelolaan data keuangan siswa pada lembaga pendidikan yang menerapkan sistem Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sebagai bentuk pembayaran untuk program bimbingan belajar. Pelaksanaan kegiatan di *British American Course* masih banyak dilakukan secara manual, khususnya dalam sistem pembayaran. Proses pembayaran masih menggunakan pencatatan manual pada kartu pembayaran, perhitungan menggunakan kalkulator, serta pencatatan ulang pada buku pembayaran. Metode ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga memiliki tingkat kesalahan pencatatan yang tinggi. Penggunaan



kwitansi tulis tangan menyebabkan keterbatasan dan ketidaksesuaian data, rendahnya integritas informasi, serta berdampak pada kurang maksimalnya pelayanan terhadap wali siswa. Selain itu, petugas mengalami kesulitan dalam merekap data dan menyusun laporan.

Sistem pembayaran di LKP *British American Course* (BAC) saat ini belum efektif. Oleh sebab itu, dibutuhkan aplikasi pembayaran SPP terintegrasi dengan database untuk mengatasi kelemahan tersebut. Penelitian ini berjudul **“Perancangan Sistem Aplikasi Pembayaran SPP di LKP British American Course (BAC) Berbasis Java NetBeans”** dengan tujuan menggantikan sistem lama. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Java NetBeans* dan *MySQL*, serta menerapkan algoritma *Sequential Search* agar memudahkan pencarian data oleh petugas.

1.1 Landasan Teori

Perancangan sistem merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara terperinci cara kerja sistem yang akan dikembangkan. Proses ini dilakukan guna memastikan bahwa perangkat lunak yang dihasilkan dapat memenuhi spesifikasi dan kebutuhan fungsional maupun non-fungsional dari pengguna (menurut Nur Ain Banyal dalam (Suriandi & Banyal, 2022)).

Menurut Sujatmiko dalam (Surya et al., 2024) “Sistem aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang dituju. Aplikasi (application) adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu”. Sistem pembayaran merupakan mekanisme yang berfungsi untuk memindahkan sejumlah uang dari satu pihak ke pihak lain (Syahda et al., 2024).

Menurut Nofriadi dalam (Andri & Pamungkas, 2021) “*Netbeans* merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang menggunakan bahasa pemrograman *Java* dari *Sun Microsystems* yang berjalan diatas *swing*”.

Menurut (Wahyuni et al., 2022) Algoritma *sequential search* adalah metode pencarian data yang memanfaatkan struktur array satu dimensi dengan cara memeriksa setiap elemen secara berurutan hingga data yang dicari ditemukan. Algoritma ini tidak memerlukan pengurutan data sebelumnya, sehingga proses pencarian dapat dilakukan langsung tanpa persiapan tambahan. *MySQL* merupakan perangkat lunak RDBMS (*Relational Database Management System*) yang berfungsi sebagai server basis data. *MySQL* mampu mengelola dan memproses data dalam jumlah besar dengan performa tinggi, mendukung akses multiuser secara simultan, serta menyediakan fitur sinkronisasi data yang efisien (Angraina Fitri & Sulistio dalam (Efriansyah & Silalahi, 2021)).

1.2 Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan et al., 2023) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Berbasis Java Netbeans Di Smp Ar-Rahmah Jonggol” yang bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi pembayaran sekolah berbasis *Java NetBeans* dan *MySQL* di SMP Ar-Rahmah Jonggol. Sebelum sistem ini dibuat, proses pembayaran di sekolah tersebut masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mencatat pembayaran siswa secara tertulis di buku, yang menyebabkan berbagai kendala, seperti lambatnya pencarian data pembayaran, sering terjadi kesalahan pencatatan, sulitnya membuat laporan pembayaran secara cepat dan akurat. Dengan menggunakan *Java NetBeans* sebagai platform pengembangan dan *MySQL* sebagai sistem basis data, mampu menggantikan proses manual sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih akurat, tepat, dan mudah diakses, serta tersimpan secara aman dalam database digital dan meningkatkan efisiensi serta keakuratan administrasi keuangan sekolah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Himmah & Razaq, 2023) dengan judul “Implementasi Algoritma *Sequential Searching* Pada Sistem Penyedia Informasi Magang Berbayar” yang bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi magang berbayar dengan memanfaatkan algoritma *Sequential Search*, yang menunjukkan performa optimal pada dataset sebanyak 350 entri, dengan waktu pencarian rata-rata sekitar 15 milidetik. Hasil ini mengindikasikan bahwa algoritma tersebut sesuai diterapkan pada sistem dengan jumlah data terbatas.

Pada penelitian yang dilakukan (Aminnur et al., 2023) dengan judul ” Implementasi Metode *Sequential Search* Untuk Pengelolaan Data Barang Pada Sistem Aplikasi Sikilat Cargo”. Penerapan



Algoritma *Sequential Search* pada sistem aplikasi Sikilat Cargo berhasil mempermudah pencarian data barang secara berurutan. Pengujian menunjukkan bahwa pencarian data pada database dengan jumlah data sedang hingga besar dapat dilakukan dengan waktu yang efisien dan tingkat kesalahan yang minimal. Dengan algoritma ini, proses pencarian barang menjadi lebih cepat dibandingkan metode manual, sehingga operasional perusahaan logistik dapat berjalan lebih efektif dan lancar.

2. METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Menurut sugiyono dalam (Okpatrioka, 2023) *Research And Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujikeefektifan produk tersebut.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

2.1.1 Studi Pustaka

Menurut (Bakhrudin All Habsy dalam (Puji Rahayu Ningsih & Wiryosutomo, 2022) "Studi pustaka merupakan upaya dalam mengumpulkan data-data dan sumber-sumber mengenai topik yang diambil dalam sebuah penelitian". Dalam pengumpulan data dan informasi peneliti melakukan dengan cara menggabungkan data serta informasi dari beberapa kutipan buku dan dengan *search* di internet yang berhubungan dengan penelitian ini..

2.1.2 Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung dengan mempelajari dan mengamati sistem pembayaran yang terdapat di LKP *British American Course*.

Tabel 1. Observasi

No	Masalah Yang Diamati	Solusi
1.	Dalam melakukan pembayaran, LKP masih menggunakan sistem manual	Membuat sistem pembayaran terkomputerisasi
2.	Penyimpanan berkas data pembayaran menggunakan buku besar, dokumen fisik berupa catatan pembayaran dan laporan keuangan membutuhkan ruangan penyimpanan yang luas.	Membuat sistem untuk arsip penyimpanan data sehingga tidak mempersempit ruangan
3.	Bukti transaksi menggunakan kwitansi yang ditulis tangan, sehingga kemungkinan kesalahan pencatatan, perhitungan dan pembuatan laporan sangat besar	Membuat sistem untuk mencetak bukti transaksi.
4.	Dalam melakukan pendataan, bendahara masih menggunakan sistem manual sehingga memerlukan waktu lama dalam pembuatannya.	Membuat sistem yang dapat mempercepat pendataan sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.
5.	Proses pembuatan laporan memerlukan banyak waktu karena harus mengecek buku besar sehingga data yang dihasilkan tidak sesuai.	Membuat sistem yang dapat membuat laporan dengan cepat dan akurat

2.1.3 Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik LKP *British American Course* bapak Fuad Abdul Baqi untuk mendapatkan data informasi yang dibutuhkan.

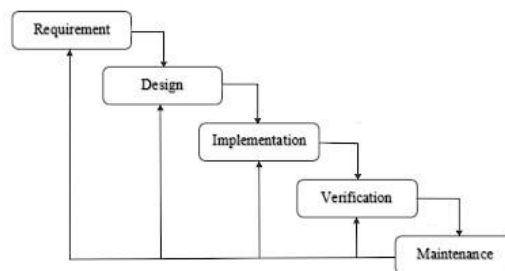
Tabel 2. Wawancara

No	Masalah Yang Diamati	Solusi
1.	Bolehkah saya mengetahui sejarah dari terbentuknya LKP <i>British American Course</i> ?	<i>British American Course</i> (BAC) adalah lembaga kursus dan pelatihan pertama yang ada di kota Rangkas Bitung. pada tahun 2015 <i>British American Course</i> didirikan oleh Bapak Fuad Abdul Baqi M.Pd di Jl. Sunan Bonang No. 08. Kp. Sawah – Rangkasbitung. Setelah didirikannya <i>British American Course</i> tidak selang berapa lama, berkat antusias masyarakat yang sangat besar <i>British American Course</i> mulai berkembang, lalu mengurus perizinan ke dinas pendidikan dan dinas ketenagakerjaan.

2.	Bagaimana sistem pembayaran yang berjalan saat ini?	Pembayaran, pendataan dan pembuatan laporan di LKP <i>British American Course</i> (BAC) masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat di buku dan membuat kwitansi dengan tulis tangan.
3.	Bagaimana program kerja disini?	bendahara biasanya mendata siswa yang baru masuk ke LKP dengan menggunakan buku besar dan membuat laporan dengan menulis di buku laporan untuk diberikan ke pemilik LKP. Jika ada yang ingin membayar, siswa langsung mendatangi bendahara dan akan langsung dibuatkan kwitansi.
4.	Apakah ada hambatan dalam proses pembayaran?	Tidak efisien dalam pencatatan dan pengolahan data, sering terjadi salah catat atau pun salah hitung, hal ini membutuhkan waktu lebih lama.

2.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengembangan *waterfall*. Menurut Yamin Nuryamin dalam (Ibnu Choldun, 2023) Metode *waterfall* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mengikuti urutan tahapan secara sistematis dan linear, di mana setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Dalam metode *waterfall* dijelaskan metode pengembangan, dimana dalam pengembangan aplikasi harus mengikuti langkah-langkah berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Untuk mengevaluasi efektivitas sistem pembayaran yang dikembangkan, digunakan beberapa metrik kinerja, antara lain: *processing time* untuk mengukur kecepatan sistem dalam memproses transaksi, *error rate* untuk melihat akurasi pencatatan pembayaran dan *user satisfaction*, yang diperoleh melalui survei kepada pengguna sistem. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah implementasi guna mengetahui peningkatan efisiensi dan kualitas layanan. Berdasarkan hasil pengukuran, terjadi peningkatan signifikan pada efisiensi proses pembayaran:

- 1) *Processing time* menurun dari rata-rata 3 menit per transaksi (manual) menjadi hanya 30 detik per transaksi menggunakan aplikasi. Hal ini menunjukkan efisiensi sistem dalam mempercepat proses administrasi pembayaran SPP.
- 2) *Error rate* juga menurun dari sekitar 7,5% kesalahan pencatatan per bulan menjadi 1,2%, berkat penggunaan sistem terkomputerisasi dengan validasi data input.
- 3) *user satisfaction*, dari hasil kuesioner menunjukkan rata-rata skor kepuasan pengguna sebesar 3,5 dari 4, yang mencerminkan bahwa sistem dinilai baik dalam hal kecepatan, kemudahan penggunaan, dan keakuratan informasi.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa sistem aplikasi yang dibangun dengan *Java NetBeans* dan *MySQL* dapat meningkatkan efisiensi dan keakuratan dalam pengelolaan pembayaran SPP di LKP *British American Course*.

Tabel 3. Metrik Kinerja

No	Metrik	Sebelum implementasi	Sesudah implementasi
1.	Processing Time (detik)	180	39
2.	Error Rate (%)	7,5	1,2
3.	User Satisfaction (1–4)	2	3,5

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Permasalahan

Untuk membuat sistem, penulis menganalisa kebutuhan *user* agar sistem dapat dipakai sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 4. Analisa Kebutuhan *User*

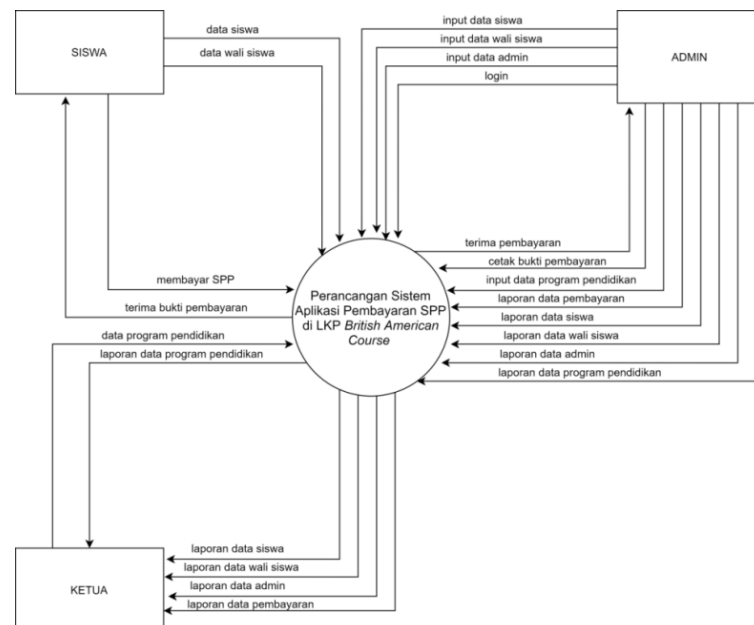
No.	User	Sistem Berjalan	Solusi
1.	Bendahara	1) Pembayaran dan pendataan masih menggunakan sistem manual yaitu dengan tertulis sehingga memerlukan waktu lebih lama dalam pembuatannya. 2) Pembuatan laporan masih memerlukan waktu yang lebih lama karena harus mengecek buku besar sehingga data yang dihasilkan sering tidak sesuai. 3) Kwitansi pembayaran SPP masih di tulis tangan sehingga menyebabkan seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan.	1) Membuat sistem yang dapat mempercepat pembayaran dan pendataan sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. 2) Membuat sistem yang dapat mencetak laporan dengan cepat dan akurat tanpa memerlukan waktu yang lama. 3) Membuat sistem untuk mencetak bukti pembayaran.

3.2 Perancangan Sistem

a. Diagram aliran data (DAD) konteks

Diagram aliran data konteks merupakan representasi visual tingkat tinggi yang menggambarkan alur utama sistem secara menyeluruh, termasuk entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem dan aliran data yang terjadi di antaranya (Dirayati et al., 2023).

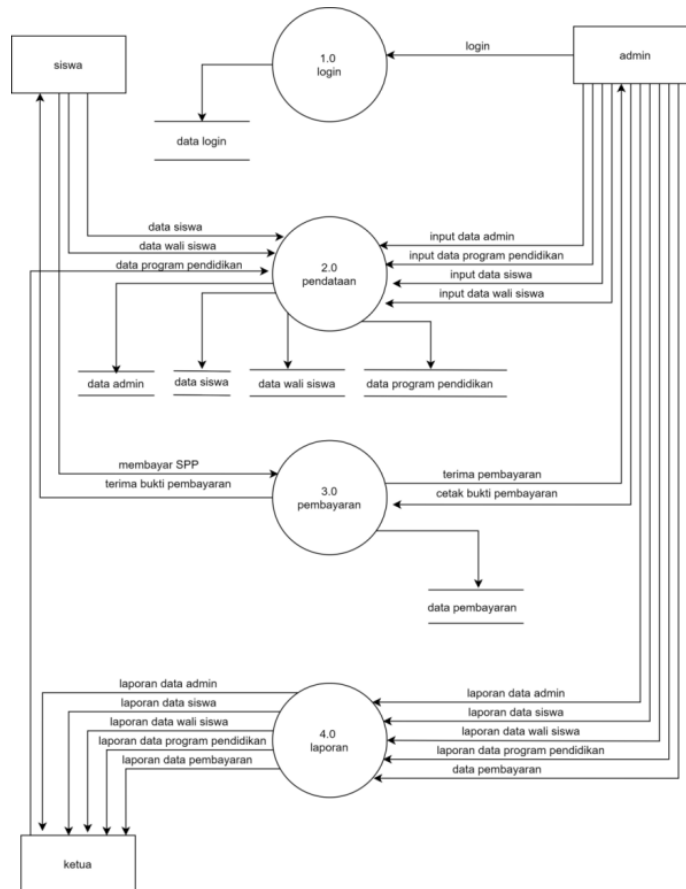
Berikut adalah diagram konteks sistem yang diusulkan:



Gambar 2. Diagram Konteks

b. Diagram Nol

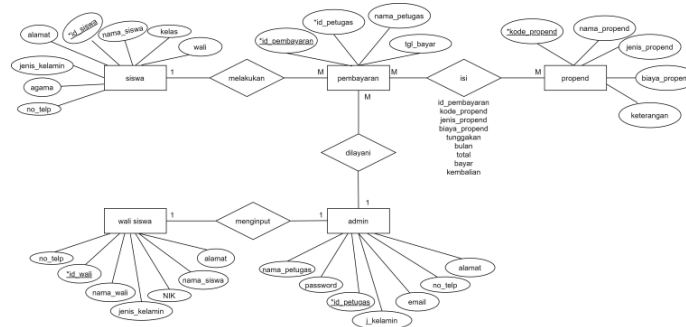
Diagram Nol berfungsi sebagai representasi awal yang memberikan gambaran menyeluruh terhadap sistem atau proses yang sedang dianalisis maupun dirancang (Sari et al., 2023).



Gambar 3. Diagram NOL

c. Entity relationship diagram (ERD)

Entity relationship diagram merupakan suatu model konseptual yang digunakan untuk menggambarkan struktur data serta relasi antar entitas berdasarkan objek-objek utama yang saling berinteraksi dalam sistem yang sedang dikembangkan (Ni Putu Cindy Trisnayanti, I Wayan Ardiyasa, 2023).



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

d. Tampilan Layar



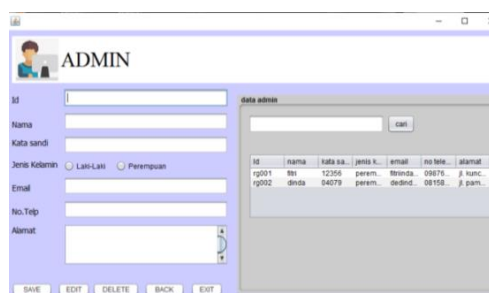
Gambar 5. Tampilan Login

Tampilan login ini terdapat pada awal program. Menu *login* digunakan sebagai kata kunci sebelum memasuki program utama, agar tidak sembarang orang dapat mengakses program ini. Sehingga dalam *form* menu kerahasiannya dapat terjaga dengan baik. Dan jika tidak memiliki akun dapat membuat akun baru terlebih dahulu.



Gambar 6. Tampilan Menu Utama

Tampilan diatas menampilkan tampilan Menu Utama pada Aplikasi Pembayaran SPP Di LKP *British American Course* (BAC). Pada layar utama terdapat beberapa format yang terdiri dari Siswa, Admin, Wali Siswa, Program Pendidikan, Pembayaran dan Laporan.



Gambar 7. Tampilan Form Data Admin

Tampilan *form* data admin adalah tampilan *input* yang berisikan data-data admin yang ada di LKP *British American Course* (BAC). *Form* ini memiliki beberapa fungsi tombol yang terdiri dari tombol *save*, *delete*, *edit*, *back*, dan *exit*. Pada tombol cari dalam *table* digunakan algoritma *sequential search* agar mempermudah dalam pencarian data admin. Hanya dengan memasukan id admin data yang dicari akan langsung muncul dan apabila id admin yang dimasukan salah maka data akan kosong.

Gambar 8. Tampilan Form Data Siswa

Pada tampilan form data siswa, admin dapat melakukan penambahan data siswa, mengedit data siswa, menghapus data siswa dan mencari data siswa.

Gambar 9. Tampilan Menu Laporan

Tampilan menu utama laporan adalah tampilan untuk mencetak laporan-laporan data seperti data admin, siswa, wali siswa, dan program pendidikan. Pada layar utama terdapat beberapa format yang terdiri dari laporan data Siswa untuk melihat atau mencetak data siswa, laporan data admin untuk mencetak laporan data admin, laporan data Wali Siswa untuk mencetak laporan data wali siswa, laporan data Program Pendidikan untuk mencetak laporan data program pendidikan, laporan Pembayaran untuk mencetak laporan pembayaran dan tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 7, Desember 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1586-1595



LKP BRITISH AMERICAN COURSE (BAC)

JL. Sunan Bonang No. 08 Kp. Sawah Rt
Muara Ciujung Barat Rangkas
Kontak : 0252-206889

ID Pembayaran:	IN0005	Tanggal	Rabu, 28 Juli 2021
Nama Siswa :	putri anindya	Nama Petugas :	fitri
Wali :	ahmad fujon		
NO TELPON :	08567001321		

No	PROGRAM PENDIDIKAN	HARGA	BULAN	KETERANGAN	TOTAL
1	SD	250000	februari	2 x Seminggu	Rp 250.000.00
2	Intensive (umum)	300000	februari	6 x Seminggu	Rp 300.000.00

TOTAL PEMBAYARAN Rp 550.000.00

MEMBAYAR Rp 600.000.00 Mengotahul, Rangkasbitung, Rabu, 28 Juli 2021

KEMBALIAN Rp 50.000.00 PETUGAS TTD KETUA

fitri Bpk. Fuad

Tertimakasih Stukhan Datang Kembali

Gambar 10. Tampilan Laporan Pembayaran

Pada tampilan ini, admin dapat mencetak laporan pembayaran siswa yang nantinya akan diberikan kepada siswa atau wali siswa sebagai bukti pembayaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pembayaran dan pendataan SPP di LKP *British American Course* yang sebelumnya dilakukan secara manual menyebabkan berbagai kendala, seperti lamanya waktu pengerjaan, ketidaksesuaian data laporan karena harus mengecek buku besar secara manual, serta tingginya potensi kesalahan dalam penulisan kwitansi pembayaran. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah sistem aplikasi pembayaran SPP yang terkomputerisasi. Sistem ini dirancang untuk mempercepat proses pembayaran dan pendataan, memungkinkan pencetakan laporan secara cepat dan akurat, serta menyediakan fitur pencetakan bukti pembayaran secara otomatis. Dengan diterapkannya sistem ini, proses administrasi pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan kualitas pelayanan serta akurasi data di lingkungan LKP *British American Course*. Dengan menggunakan aplikasi ini semoga dapat memudahkan bendahara dalam melakukan pembayaran, mengolah data dan laporan karena menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi.

REFERENCES

- Aminnur, M., Pakpahan, R. S., Alfarizi, D. G., Apriana, D., Rahmat, S. M., Fauzi, A., & Rosyani, P. (2023). Implementasi Metode Sequential Search Untuk Pengelolaan Data Barang Pada Sistem Aplikasi Sikilat Cargo. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(2), 283–287. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Andri, & Pamungkas, A. D. (2021). Aplikasi Berbasis Java NetBeans untuk Meningkatkan Hasil Penjualan Usaha Kain Batik pada Rumah Batik Danar Hadi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 286–290. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7024153>



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 7, Desember 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1586-1595

- Dirayati, F., Fawaati, T. M., & Aprilisa, S. (2023). Perancangan Sistem Pengelolaan Data Sarana & Prasarana Radio Polri Satuan Kerja Bidang Informasi dan Komunikasi Pada Polda Lampung Berbasis Web. 3(2), 3–6.
- Efriansyah, N. L., & Silalahi, M. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM E-ADMINISTRASI BERBASIS CODEIGNITER FRAMEWORK DI KP2A BATAM. Sistem Pakar Untuk Mendeteksi Kerusakan Pompa Utama Elektrik Pemadam Gedung Bertingkat Berbasis Web, 6(2), 40–51. [http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnal Comasie ISSN \(Online\) 2715-6265%0APERANCANGAN](http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnal%20Comasie%20ISSN%202715-6265%0APERANCANGAN)
- Himmah, N., & Razaq, J. A. (2023). Implementasi Algoritma Sequential Searching Pada Sistem Penyedia Informasi Magang Berbayar. Jurnal Elektronika Dan Komputer, 16(1), 148–155. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom%20page148>
- Ibnu Choldun, R. R. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Website Menggunakan Framework Reactjs. 9(13), 335–348.
- Ni Putu Cindy Trisnayanti, I Wayan Ardiyasa, I. G. A. V. P. (2023). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Tabanan Berbasis Web. 1(1), 504–509.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).
- Puji Rahayu Ningsih, & Wiryosutomo, H. W. (2022). Studi Kepustakaan Peran Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Saat Pandemi Studi Kepustakaan Peran Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Saat Pandemi Puji Rahayu Ningsih Hadi Warsito Wiryos. Jurnal BK UNESA, 12(3), 938–946. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/46239>
- Ramadhan, S. Al, Sa'diah, H., & Zikriah, Z. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Berbasis Java Netbeans di SMP Ar-Rahmah Jonggol. Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI), 4(03), 411–417. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i03.4430>
- Sari, N. D., Fadholi, A., Sabtiko, H., Listari, G., Diantoro, M. F., & Supriyadi, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan MF-STORE. 2(1), 15–21.
- Subakti, H. (2021). JURNAL BASICEDU Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di. 5(30), 247–255.
- Surianti, & Banyal, N. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Laporan Capaian Kinerja Pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Papua Berbasis Website. Jurnal Ilmiah MATRIK, 24(3), 268–274.
- Surya, A. Z., Fauzi, A., & Prastomo, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Bank Sampah Berbasis Desktop (Studi Kasus Pada Rw.13 Kelurahan Depok Jaya). Jurnal Riset Teknik Komputer, 1(1), 27–37.
- Syahda, A., Aida, D. N., Hidayat, W., & Ibrahim, Z. (2024). Analisis Perbandingan Pembayaran Tunai dan QRIS Dalam Melakukan Transaksi Dikalangan Mahasiswa Serang Banten. MENAWAN : Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi, 2(4), 255–264. <https://doi.org/10.61132/menawan.v2i4.731>
- Wahyuni, W. S., Andryana, S., & Rahman, B. (2022). Penggunaan algoritma sequential searching pada aplikasi perpustakaan berbasis web. 07, 294–302.