

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN ADMINISTRASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS : STAI BUNGA BANGSA CIREBON)

Inka Fauziah

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) IKMI Cirebon

Email : inkafau25@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pengelolaan lembaga ini sangat diperlukan agar pengelolaan terhadap institusi ini lebih efektif dan efisien. Salah satu bidang yang perlu ditangani lebih seksama adalah masalah administrasi pembayaran. Bidang administrasi khususnya administrasi pembayaran merupakan salah satu bidang kerja utama (core business) bagi perguruan tinggi. Perguruan tinggi bukanlah sekumpulan gedung atau bangunan fisik belaka, akan tetapi Perguruan Tinggi adalah tempat dimana komunitas ilmiah berkumpul dan berinteraksi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi kepentingan kemanusiaan dan peradaban manusia. Oleh karena itu bidang administrasi merupakan jiwa bagi universitas yang mesti senantiasa mendapatkan perhatian dari segenap civitas akademika. Bagaimana pengelolaan : SPP, UAS, Herregistrasi, KPL, PPM, DPP, Sidang, Wisuda, Praktikum komputer, dan Ujian Komprhensif, menjadi permasalahan yang sangat kompleks apabila hanya ditangani secara konvensional. Pengelolaan bidang administrasi akan menjadi lebih efektif dan efisien apabila dibantu dengan penggunaan teknologi informasi, yaitu dengan menggunakan Sistem Informasi Pembayaran Administrasi Mahasiswa. Pembangunan dan penerapan Sistem Informasi Pembayaran Administrasi Mahasiswa adalah sebuah Sistem Informasi yang akan dapat berhasil apabila konsep-konsep Human Computer Interaction (HCI) dapat diterapkan dalam perancangan sistem informasi tersebut. Adapun tujuan penulisan proposal skripsi ini adalah 1. Untuk mengetahui sistem informasi pengolahan data keuangan Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon. 2. Untuk meningkatkan pelayanan pembayaran mahasiswa dengan system informasi administrasi pembayaran mahasiswa STAI Bunga Bangsa Cirebon. 3. Untuk memeriksa Cash Flow keuangan STAI Bunga Bangsa dari Sistem informasi administrasi pembayaran. Sedangkan metode penggunaan system informasi ini adalah dengan metode User Centered Design yang menggunakan pola prototyping sebagai pangkalan kerangka databasenya.

Kata kunci: *Teknologi Informasi, STAI Bunga Bangsa Cirebon dan Administrasi Pembayaran Mahasiswa*

Pendahuluan

Dewasa ini, peranan sistem teknologi informasi dalam suatu organisasi tidak diragukan lagi. Dukungnya yaitu, dapat membuat sebuah perusahaan atau institusi memiliki keunggulan kompetitif. Hal ini berarti bersaing dengan institusi lain dengan mempergunakan sistem teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi begitu cepat, hal ini tentu saja dapat membawa dampak perubahan seluruh sektor kehidupan

manusia. Pada dasarnya Teknologi informasi adalah perangkat yang berharga karena dapat memberikan berbagai manfaat baik langsung maupun tidak langsung.

Permasalahan-permasalahan yang sering muncul dalam interaksi antara manusia dengan komputer adalah sering terjadinya salah persepsi manusia terhadap software yang ada, sehingga bukan efektivitas dan efisiensi kerja yang diperoleh, akan tetapi justru menyebabkan pekerjaan tidak efisien dan efektif, user sering mengalami kesulitan menggunakan software tersebut karena tidak familiar dengan perangkat lunak yang ada.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pengelolaan lembaga ini sangat diperlukan agar pengelolaan terhadap institusi ini lebih efektif dan efisien. Salah satu bidang yang perlu ditangani lebih seksama adalah masalah administrasi pembayaran. Bidang administrasi khususnya administrasi pembayaran merupakan salah satu bidang kerja utama (core business) bagi perguruan tinggi. Perguruan tinggi bukanlah sekumpulan gedung atau bangunan fisik belaka, akan tetapi Perguruan Tinggi adalah tempat dimana komunitas ilmiah berkumpul dan berinteraksi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi kepentingan kemanusiaan dan peradaban manusia.

Oleh karena itu bidang administrasi merupakan jiwa bagi universitas yang mesti senantiasa mendapatkan perhatian dari segenap civitas akademika. Bagaimana pengelolaan : SPP, UAS, Herregistrasi, KPL, PPM, DPP, Sidang, Wisuda, Praktikum komputer, dan Ujian Komprhensif, menjadi permasalahan yang sangat kompleks apabila hanya ditangani secara konvensional. Pengelolaan bidang administrasi akan menjadi lebih efektif dan efisien apabila dibantu dengan penggunaan teknologi informasi, yaitu dengan menggunakan Sistem Informasi Pembayaran Administrasi Mahasiswa. Penggunaan Sistem Informasi di STAI Bunga Bangsa ini sudah dimulai sejak tahun 2001. Tetapi dari setiap bagian dalam pembuatannya sangat variasi ada yang menggunakan Foxpro, Excel, dan Access sebagai databasenya dan aplikasinya belum dibuat. Pada tahun 2004 diadakan pembenahan dan pembaharuan terhadap Sistem Informasi Pembayaran Administrasi Mahasiswa yang ada. Pembangunan dan penerapan Sistem Informasi Pembayaran Administrasi Mahasiswa adalah sebuah Sistem Informasi yang akan dapat berhasil apabila konsep-konsep Human Computer Interaction (HCI) dapat diterapkan dalam perancangan sistem informasi tersebut. Penerapan HCI dikatakan berhasil apabila user atau pengguna ini benar-benar dapat berinteraksi dengan sistem informasi ini, sehingga hal ini akan meningkatkan kinerja dari seluruh personal yang terlibat dalam kegiatan bidang administrasi pembayaran ini. Pada prinsipnya hal ini dilakukan untuk memenuhi salah satu keinginan masyarakat yaitu tercukupinya seluruh kebutuhan primer dan sekunder bahkan tersier. (Ridwan, 2020)

Ada beberapa hal yang menyebabkan proses interaksi antara manusia dengan komputer menjadi tidak efisien, karena keterbatasan kompetensi sumberdaya manusia di dalam mengoperasikan perangkat lunak, atau juga desain sistem yang dirasakan tidak familiar oleh pengguna.

Agar komunikasi berjalan baik, maka watak atau karakter lawan dialog perlu diperhatikan. Dalam konteks HCI, maka perancang harus memahami psikologi manusia

yang merupakan faktor penentu keberhasilan interaksi, yaitu bagaimana konsep interaksi antara manusia dengan komputer ini dapat dibangun.

Pengelolaan bidang Administrasi Mahasiswa akan menjadi lebih efektif dan efisien apabila dibantu dengan penggunaan teknologi informasi, yaitu dengan menggunakan Sistem Informasi Administrasi Mahasiswa dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD), yaitu merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. UCD adalah proses yang interaktif dimana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai implementasi. UCD adalah perancangan antarmuka yang melibatkan pengguna, antarmuka dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna.

Adapun yang menjadikan penyebab dari permasalahan-permasalahan tersebut di atas adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya penyesuaian pengembangan sistem
- 2) User tidak diberi pelatihan/briefing dengan aplikasi yang dibuatnya
- 3) Pembangunan dan penerapan Sistem informasi belum terintegrasi.
- 4) Tidak dapat mengontrol tunggakan pembayaran administrasi
- 5) Tidak dapat menyajikan laporan pembayaran baik yang belum bayar ataupun bagi mahasiswa yang sudah lunas

Dalam bentuk yang lebih kompleks, sistem informasi melibatkan banyak pemakai dan memerlukan sarana jaringan yang memungkinkan pemakai yang tersebar di berbagai tempat dapat melakukan sharing dan berbagi informasi. Manajemen membutuhkan informasi sebagai dasar pengambil keputusan mereka. Sistem informasi mempunyai peranan yang penting didalam menyediakan informasi untuk manajemen semua tingkatan. Tiap-tiap kegiatan dan keputusan manajemen yang berbeda membutuhkan informasi dan kebijakan yang berbeda. Oleh karena itu, untuk dapat menyediakan informasi yang relevan dan berguna bagi manajemen, maka pengembangan sistem informasi harus memahami terlebih dahulu kegiatan yang dilakukan oleh manajemen dan tipe keputusannya. Dalam penentuan manajemen perlu dipertimbangkan aspek-aspek yang mempengaruhinya yakni memberikan pelayanan yang baik dan terstruktur yang mengacu pada lima fungsi manajemen organisasi yaitu perencanaan (planning), pengelompokan (organising), pelaksanaan (activating) evaluasi (evaluating) dan pengawasan (controlling) sebagai bentuk dari upaya memajukan pengembangan usaha. (Ridwan, 2019).

STAI Bunga Bangsa Cirebon perlu melakukan penataan administrasi untuk memudahkan proses penyediaan informasi bagi mahasiswa dan pelayanan bagi mahasiswa dalam berbagai proses pelayanan seperti yang telah di paparkan diatas. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan adanya sistem informasi administrasi pembayaran yang harus dapat mengakomodir permasalahan diatas. Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengkaji

tentang penelitian yang berjudul “*Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Mahasiswa Menggunakan Metode User Centered Design Pada STAI Bunga Bangsa Cirebon*”. semoga dapat dijadikan solusi untuk pengelolaan data keuangan mahasiswa. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang mengumpulkan informasi mengenai gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian sistem informasi yang mempunyai maksud dan tujuan yang sangat penting untuk sistem yang tengah berjalan di STAI Bunga Bangsa Cirebon serta dapat sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dewasa ini, maksud penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi administrasi pembayaran mahasiswa di STAI Bunga Bangsa Cirebon, dapat berguna dan bermanfaat bagi bagian keuangan dan manajemen Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Metode pengembangan dalam penelitian untuk sistem informasi keuangan ini, yaitu dengan metode Prototyping yaitu suatu metode perancangan program input-output untuk memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan sistem database. Adapun tahap-tahapan metoda ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan yaitu pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format (output)
3. Evaluasi Prototyping ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.
4. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai
5. Menguji sistem, Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6. Evaluasi Sistem, Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan sistem, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan Metode pengembangan dalam penelitian untuk sistem informasi ini, yaitu dengan metode User Centered Design. Dengan melakukan pengujian Usability yang di pandang dari sudut:
 - a. Usefulness merupakan suatu produk yang memungkinkan user untuk mencapai tujuannya, dan tugas yang didesain sesuai dengan kebutuhan user.

- b. Learnability yang dapat dipelajari dengan mudah sehingga pencari informasi tidak perlu dilatih terlebih dahulu menggunakannya, bagian sirkulasi dapat menggunakannya dengan baik dengan latihan maksimal 2 kali. Adapun cara mengukur pengujian ini adalah dengan observasi langsung bagi pencari informasi, dan uji coba.
- c. Effectiveness yaitu sistem informasi yang dapat memberi layanan pemrosesan data secara akurat baik bagi pencari informasi, bagian pelayanan Online maupun administrator. Cara mengukur pengujian ini misalnya dengan pengolahan basisdata yang bebas error.
- d. Attitude yaitu pengguna merasa nyaman menggunakan sistem informasi ini. Cara untuk mengukur metode ini dengan membangun kuesioner untuk mengungkap aspek kepuasan pengguna.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Sistem Informasi Administrasi Keuangan Mahasiswa

a. Sistem Informasi

Menurut Mudrick R.G dkk, Sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu “system”, yang artinya sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan satu kesatuan metode, prosedur teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan.

Suatu sistem dapat dijelaskan dengan sederhana sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. Suatu Sub sistem adalah bagian dari sistem yang lebih besar dengan mana kita berkepentingan. Semua sistem adalah bagian dari sistem yang lebih besar (Murdick, R.G, dkk, 1993:8).

Suatu sistem dapat juga diartikan sebagai seperangkat elemen yang membentuk kegiatan atau suatu prosedur/bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan atau tujuan-tujuan bersama dengan mengoperasikan data untuk menghasilkan informasi. Menurut Jogiyanto Hartono dalam bukunya pengenalan komputer sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Jogiyanto Hartono)

Dalam suatu instansi atau perusahaan, sistem informasi merupakan jantung dari semua kegiatan manajemen. Juga telah dijelaskan bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan suatu keputusan. Sistem informasi diperlukan mulai dari perencanaan, operasi, pemeliharaan hingga pengendalian. Dalam proses perencanaan sistem informasi diperlukan model perencanaan, data masuk, dan simulasi model berupa sistem konversi untuk mengubah masukan menjadi suatu keluaran yang dapat dijadikan penunjang dalam pengambilan suatu keputusan bagi pihak manajemen.

Menurut Henry C. Lucas dalam Jogiyanto H.M (1999) “Suatu sistem informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi”

Menurut Tirta Waluyo, pembayaran adalah suatu tindakan menukarkan sesuatu (uang/barang) dengan maksud dan tujuan yang sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.

SPP merupakan singkatan dari Sumbangan Pembayaran Pendidikan yaitu iuran wajib bagi siswa/siswi yang di pergunakan oleh pihak sekolah untuk memfasilitasi segala kegiatan pembelajaranyang dilakukan siswa/siswi, dengan waktu pembayaran ditentukan sebelumnya.

b. Database

Database adalah sebuah objek yang kompleks untuk menyimpan informasi yang terstruktur, yang diorganisir dan disimpan dalam suatu cara yang mengizinkan pemakainya dapat mengambil informasi dengan cepat dan efisien informasi dipecah-pecah kedalam tabel-tabel, dan setiap tabel menyimpan entiti yang berbeda. Dengan demikian Database dapat disimpulkan suatu kumpulan-kumpulan data yang teratur dan saling berhubungan yang dapat digunakan bersama-sama melalui aplikasi tertentu secara terpadu sehingga menghasilkan informasi yang teratur dan tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan perangkat lunak sebagai proses pemanipulasian.

Sistem Database adalah suatu informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dari membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam dalam suatu organisasi. Database juga merupakan salah satu komponen yang penting didalam sistem informasi. Karena Database merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi para pemakai (user) penerapan dalam sistem informasi Database.

c. Database PHP

PHP yaitu merupakan bahasa pemrograman untuk mebuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam Operating System (OS), misalnya Windows, Linux dan Mac OS. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa web server lain, misalnya Microsoft IIS, Caudium, PWS dan lain-lain.

PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis.Sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.Namun PHP juga mendukung system manajemen Database Oracle, Microsoft Acces, Interbase, d-Base, Postgre SQL dan sebagainya.

Hingga kini PHP sudah berkembang hingga versi ke 5.PHP 5 mendukung penuh Object Oriented Programing (OOP), integrasi XML, mendukung semua ekstensi terbaru MySQL, pengembangan web services dengan SOAP dan REST, serta ratusan peningkatan kemampuan lainnya dibandingkan versi sebelumnya.Sama dengan web server lainnya PHP juga bersifat open source sehingga setiap orang dapat menggunakannya dengan gratis.

2. Pelayanan Pembayaran Mahasiswa

Pelayanan adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan keuangan sesuai dengan peraturan perundangundangan bagi setiap

warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan.

Pelayanan pembayaran mahasiswa merupakan kegiatan pelayanan keuangan yang diadakan oleh bendahara perguruan tinggi untuk menerima pembayaran perkuliahan mahasiswa yang meliputi pembayaran SPP, Ujian, Heregistrasi, PPL, KKN, Wisuda dsb. Pelayanan pembayaran administrasi mahasiswa memang sangat penting dan perlu pelayanan prima karena pembayaran mahasiswa merupakan bagian terpenting atau ruhnya kegiatan akademik dan pembelajaran bagi perguruan tinggi teruatam perguruan tinggi swasta. Oleh karena itu, pelayanan administrasi mahasiswa dituntut untuk cepat, akurat dan tepat.

Pelayanan administrasi yang cepat tentu tidak hanya sebatas pelayanan manual dalam pembayaran atau keuangan melainkan perlu juga system atau software yang menunjang pelayanan administrasi seperti adanya system informasi keuangan atau lainnya.

Adapun Tujuan adanya pelayanan sehingga meningkatkan pelayanan yang memuaskan menurut undang-undang No.25 Tahun 2009 adalah:

- a) terwujudnya batasan dan hubungan yang jelas tentang hak, tanggung jawab, kewajiban, dan kewenangan seluruh pihak yang terkait dengan penyelenggaraan pelayanan publik;
- b) terwujudnya sistem penyelenggaraan pelayanan publik yang layak sesuai dengan asas-asas umum pemerintahan dan korporasi yang baik;
- c) terpenuhinya penyelenggaraan pelayanan publik sesuai dengan peraturan perundang-undangan; dan
- d) terwujudnya perlindungan dan kepastian hukum bagi masyarakat dalam penyelenggaraan pelayanan publik.

Dari keterangan tentang adanya pelayanan tentu memiliki fungsi dan tujuan yang jelas dan terarah. Keterlambatan dan keterbatasan tenaga manual dari bendahara atau penerima keuangan menjadikan suatu masalah sendiri bagi pengelola keuangan suatu perguruan tinggi sehingga adanya pembangunan sistem informasi administrasi pembayaran mahasiswa menjadikan suatu solusi yang tepat untuk meningkatkan pelayanan pembayaran administrasi mahasiswa di perguruan tinggi.

Peraturan Badan Pemeriksa Keuangan RI Nomor 01 tentang Standar Pemeriksaan Keuangan Negara, dalam Lampiran II menyebutkan Dalam semua hal yang berkaitan dengan pekerjaan pemeriksaan, organisasi pemeriksa dan pemeriksa, harus bebas dalam sikap mental dan penampilan dari gangguan pribadi, ekstern, dan organisasi yang dapat mempengaruhi independensinya. Dengan pernyataan standar umum kedua ini, organisasi pemeriksa dan para pemeriksanya bertanggung jawab untuk dapat mempertahankan independensinya sedemikian rupa, sehingga pendapat, simpulan, pertimbangan atau rekomendasi dari hasil pemeriksaan yang dilaksanakan tidak memihak dan dipandang tidak memihak oleh pihak manapun. Sebagaimana disebutkan dalam buku Standar Profesional Akuntan Publik (2001) seksi 220 PSA No. 04 Alinea 02 .Untuk diakui pihak lain sebagai orang yang independen, ia harus bebas dari setiap kewajiban terhadap kliennya, apakah itu manajemen perusahaan atau pemilik perusahaan.

Adminitrasi adalah rangkaian kegiatan yang berupa proses pengendalian usaha kerja sama sekelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan bersama. Administrasi pembayaran mahasiswa adalah suatu kegiatan administrasi yang melayani semua pembayaran mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi agar berlangsung secara efektif dan efisien.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Tinggi Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem informasi keuangan yang dibangun di STAI Bunga Bangsa Cirebon menggunakan sistem keuangan yang di rancang dengan *Metode User Centered Design* yakni suatu pembayaran dengan menukarkan sesuatu (uang/barang) dengan maksud dan tujuan yang sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih sebagaimana pembayaran SPP yaitu iuran wajib bagi siswa/siswi yang di pergunakan oleh pihak sekolah untuk memfasilitasi segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa/siswi, dengan waktu pembayaran ditentukan sebelumnya.
2. Pelayanan pembayaran mahasiswa di STAI Bunga Bangsa Cirebon merupakan kegiatan pelayanan keuangan yang diadakan oleh bendahara perguruan tinggi untuk menerima pembayaran perkuliahan mahasiswa yang meliputi pembayaran SPP, Ujian, Heregistrasi, PPL, KKN, Wisuda dsb. Pelayanan pembayaran administrasi mahasiswa memang sangat penting dan perlu pelayanan prima karena pembayaran mahasiswa merupakan bagian terpenting atau ruhnya kegiatan akademik dan pembelajaran bagi perguruan tinggi teruatom perguruan tinggi swasta. Oleh karena itu, pelayanan administrasi mahasiswa dituntut untuk cepat, akurat dan tepat.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, 2003, Pengenalan Sistem Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Anonim. 2012. Membangun Aplikasi Bisnis dengan Netbeans 7. Yogyakarta : ANDI Offset.
- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartono,
- Andri Kristanto, 2008, Perancangan Sistem Informasi dan aplikasinya, Gaya Media, Jogjakarta
- Azis, F., Object Oriented Programming dengan PHP 5, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005
- Davis, B.Gordon. and H.Olson, Margrethe, 1985; Management Information System: Conceptual Foundations, Structure, and Development, Second Edition, McGraw-Hill: Series in Management Information System; McGraw-Hill,Inc.; USA, Journal Sistem Informasi Gunadharma.

- Hasta Dewa Putranta, ST, MM, 2004, Pengantar Sistem dan Teknologi Informasi, Amus Yogyakarta.
- Ian Sommerville , 10.2007, software engineering (rekayasa perangkat lunak), Penerbit Erlangga
- Jogiyanto. 1999. Analisis & Desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Ridwan, M. (2019). Pengelolaan Zakat Dalam Pemberdayaan Masyarakat di Kota Cirebon. Syntax, 4.
- Ridwan, M. (2020). Upaya Masyarakat Dalam Publikasi Destinasi Wisata Untuk Peningkatan Ekonomi Desa Leuwikujang Kec. Leuwimunding Kab. Majalengka. Ecopreneur: Jurnal Program Studi Ekonomi Syariah, 1(1), 30–45.
- Teddy Marcus Zakaria, Agus Priyono, 2007, Perancangan antarmuka untuk interaksi manusia dan komputer, Informatika, Bandung