

Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Pendapatan Keuangan Studi Kasus STMIK Bina Sarana Global

Dedi¹, Arni Retno Mariana², Evita Ayu Ekarini Susanto³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹dedi@stmikglobal.ac.id, ²arni.mariana@stmikglobal.ac.id, ³evitaayueka@gmail.com

Abstrak— Bagian Keuangan Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer (STMIK) Bina Sarana Global yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 43-45, Cimone Tangerang, merupakan salah satu kampus yang belum tersistem dalam mengelola data pembayaran, dari sistem input sampai pendaftaran kegiatan mahasiswa. Sistem yang berjalan saat ini yaitu dalam penginputan transaksi pembayaran keuangan dan pendaftaran kegiatan mahasiswa masih menggunakan Ms. Excel. Kesulitan lain yang dihadapi adalah keterlambatan penyampaian informasi terkait pembayaran mahasiswa sampai dengan pelaporan hasil input. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diupayakan penyelesaiannya, dan menurut penulis, mengembangkan suatu sistem informasi berbasis web. Dengan pendekatan *Object Oriented Analysis dan Design (OOAD)* dan menggunakan notasi *Unified Modeling Language (UML)*, sistem dibangun dengan bahasa pemrograman *Java Enterprise Edition (EE)* dan *Mysql* sebagai databasenya. Berdasarkan konsep perancangan tersebut, dapat disimpulkan tujuan dibangunnya sistem ini guna mengoptimalkan pengelolaan administrasi pendapatan keuangan terutama untuk permasalahan penyimpanan data pembayaran mahasiswa dan laporan hasil entry. Demikian informasi tersebut dapat dilihat oleh orang yang membutuhkan informasi tersebut.

Kata Kunci— Sistem Informasi, Pendapatan Keuangan, UML, Aplikasi Web, Java.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga kini semakin banyak perguruan tinggi yang berusaha meningkatkan kualitasnya, terutama pada fasilitas yang sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang penting adalah semakin dibutuhkannya suatu sistem pengolah data dan informasi yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Setiap kegiatan perlu di kelola agar kegiatan berjalan tertib, lancar, efektif dan efisien. Kegiatan pada perguruan tinggi yang sangat kompleks membutuhkan pengaturan yang baik dan tersistem. Bagian keuangan pada perguruan tinggi merupakan bagian yang amat penting dalam struktur kepegawaian sebuah lembaga untuk itu perlu manajemen keuangan yang baik.

Kampus STMIK Bina Sarana Global merupakan perguruan tinggi yang bergerak di bidang komputer dengan jumlah mahasiswa aktif sampai semester ganjil pada Proses Belajar Mengajar (PBM) periode 2018/2019 pada program studi Sistem Informasi adalah 499 Mahasiswa dan pada program studi Teknik Informatika adalah 500 Mahasiswa, saat ini

sistem administrasi keuangan yang sedang berjalan masih menggunakan pendataan secara manual, kurangnya informasi mengenai kegiatan yang diadakan kampus untuk mahasiswa serta membuat data administrasi keuangan mahasiswa menjadi tidak rapi, dikarenakan dalam satu kegiatan dapat mencapai 200 lebih peserta mendaftar. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam periode satu tahun yaitu meliputi: Sertifikasi, Seminar Umum, Teofl/Toeic, Sertifikasi Internasional MTA dan MTCNA dan kegiatan penunjang wawasan mahasiswa lainnya. Dengan adanya sistem komputerisasi akan memberikan kemudahan bagi para pengguna didalam pengolahan data dan informasi menjadi efisien. Bagian Prodi Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer (STMIK) Bina Sarana Global yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 43-45, Cimone Tangerang,

A. Pengertian Perancangan

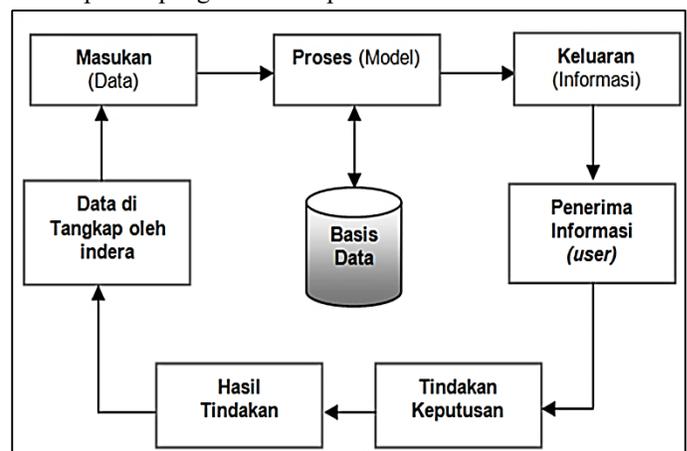
”Perancangan merupakan gambaran dari suatu rencana yang akan dijalankan dalam sebuah sistem, yang menggambarkan aktifitas-aktifitas dari kegiatan atau metode”^[1].

B. Pengertian Sistem

“Sistem adalah kumpulan dari komponen apapun yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

C. Siklus Informasi

Menurut Darmawan dan Fauzi menjelaskan, “Data yang diolah melalui suatu model yang kemudian menjadi informasi yang dapat diberikan kepada beberapa pihak, dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan”^[2].



Gambar 1. Siklus Informasi

D. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rossa A. S. dan Salahuddin menjelaskan, “Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu: *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”^[4].

E. Activity Diagram

Menurut Rossa A. S. dan Salahuddin, “*Activity Diagram* menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak, yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem”^[3]. *Activity diagram* juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis yang setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/*user interface* yang setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan
3. Rancangan pengujian yang setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak

F. Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan atau aktifitas-aktifitas yang dilakukan antara *actor* dan sistem yang dijalankan, sehingga lebih detail dalam membaca aktifitas

Oleh karena itu untuk menggambar *sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat *Sequence diagram* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Banyaknya *Sequence diagram* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya sudah dicakup pada *Sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka *Sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak.

G. Class diagram

Menurut Rossa A. S. dan Salahuddin menyatakan, “*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.”

Kelas memiliki atribut yang merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Kelas juga memiliki operasi

atau metode yang merupakan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Class diagram dibuat agar pembuat program membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam *Class diagram* agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Banyak berbagai kasus, perancangan kelas yang dibuat tidak sesuai dengan kelas-kelas yang dibuat para perangkat lunak, sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan karena apa yang dirancang dan hasil jadinya tidak sesuai.

H. Database

Manurung menyatakan, “*Database* adalah sekumpulan data yang memiliki struktur yang teratur dan didesain sedemikian rupa yang memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang diinginkan”^[4].

Darmawan dan Kunkun, menjelaskan pemanfaatan dari sebuah *database* antara lain sebagai berikut:

1. Menentukan kualitas informasi yang akan diberikan
2. Mengurangi duplikasi data pada sistem input
3. Hubungan data dapat ditingkatkan sehingga lebih baik
4. Menipulasi terhadap data dengan cepat dan mudah
5. Efisiensi penggunaan ruang penyimpanan

I. Kepuasan

Sudaryono menyatakan, “Kepuasan adalah respon pemenuhan dari konsumen. Kepuasan adalah hasil dari penilaian konsumen bahwa produk atau jasa pelayanan telah memberikan tingkat kenikmatan dimana tingkat pemenuhan ini bisa lebih atau kurang.”^[5].

Prinsip kepuasan pelanggan atau konsumen, yaitu:

1. Memulai dengan percaya akan pentingnya kepuasan pelanggan, menanam kepuasan menuai laba.
2. Memilih pelanggan dengan benar, melihat kondisi konsumen untuk membangun kepuasannya.
3. Memahami harapan pelanggan, mengontrol harapan, dan menggali harapan pelanggan adalah kunci agar pada akhirnya pelanggan merasa terpuaskan.
4. Mencari faktor yang mempengaruhi kepuasan pelanggan.
5. Faktor emosional adalah faktor penting yang mempengaruhi kepuasan pelanggan.
6. Pelanggan yang komplain, merupakan pelanggan yang loyal. Memberikan arti atas kekurangan pada pelayanan yang diberikan.
7. Garansi kepada pelanggan adalah lompatan yang besar dalam kepuasan konsumen atau pelanggan.
8. Mendengarkan apa yang diinginkan pelanggan, memanfaatkan hasil riset kepuasan pelanggan dan performance importance mapping.
9. Peran karyawan sangat penting dalam upaya memuaskan konsumen atau pelanggan.
10. Peran pimpinan dalam kepuasan pelanggan sangat berpengaruh dan merupakan teladan dalam kepuasan pelanggan.

J. XAMPP

Sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *Mysql database*, dan penerjemah bahasa pemrograman PHP dan Perl. Kepanjangan dari *XAMPP* adalah :

1. X : Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti *Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris*.
2. A : Apache, server aplikasi Web. Apache tugas utama adalah untuk menghasilkan halaman web yang benar kepada pengguna terhadap kode PHP yang sudah dituliskan oleh pembuat halaman web. jika perlu kode PHP juga berdasarkan yang tertulis, dapat *database* diakses dulu (misalnya *Mysql*) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.
3. M : *Mysql*, server aplikasi *database*. Pertumbuhannya disebut SQL singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang difungsikan untuk mengolah *database*. *Mysql* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* dan isinya. Bisa juga memanfaatkan *Mysql* guna untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data dalam *database*.
4. P : PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web yang server-side scripting. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis. Sistem manajemen *database* yang sering digunakan dengan PHP adalah *Mysql*. namun PHP juga mendukung Pengelolaan sistem *database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya*.
5. P : Perl, bahasa pemrograman untuk semua tujuan, pertama kali dikembangkan oleh Larry Wall, mesin Unix. Perl dirilis pertama kali tanggal 18 Desember 1987 yang ditandai dengan keluarnya Perl 1. Pada versi-versi selanjutnya, Perl juga tersedia untuk berbagai sistem operasi Unix (*SunOS, Linux, BSD, HP-UX*), juga tersedia untuk sistem operasi seperti *DOS, Windows, PowerPC, BeOS, EBCDIC, dan PocketPC*.

K. Pengelolaan

Pengelolaan adalah sebuah tindakan untuk mencapai tujuan keuangan dimasa yang akan datang. Pengelolaan keuangan meliputi pengelolaan keuangan pribadi, keluarga dan perusahaan. Pengelolaan keuangan merupakan bagian penting dalam mengatasi masalah ekonomi individu, keluarga, maupun perusahaan.”^[6]

L. Pendapatan

Marbun menjelaskan “Pendapatan adalah uang yang diterima oleh perorangan, perusahaan, organisasi lain dalam bentuk upah, gaji, sewa, bunga komisi, ongkos dan laba.”^[7]

II. METODE PENELITIAN

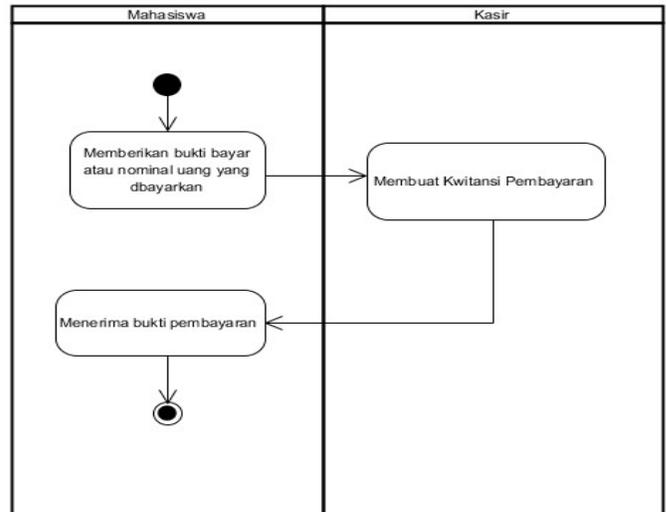
A. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer (STMIK) Bina Sarana Global yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 43-45, Cimone Tangerang. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana metode untuk mempermudah pengelolaan administrasi pendapatan keuangan.

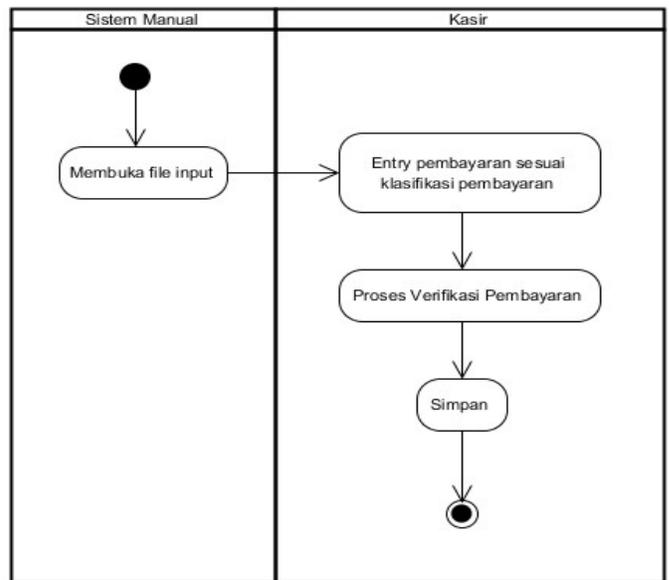
Pada sistem yang berjalan penerimaan administrasi pendaoatan keuangan menggunakan *Microsoft Excel*. Masih mnegggunakan pendataan manual dengan sistem manual, yaitu meneima pembayaran dari mahasiswa, kemudian kasir

membuat bukti pembayaran untuk mahasiswa, setelah transaksi selesai kasir melakukan entry data pada mircosoft excel sesuai klasifikasi pembayaran mahasiswa yang bersangkutan.

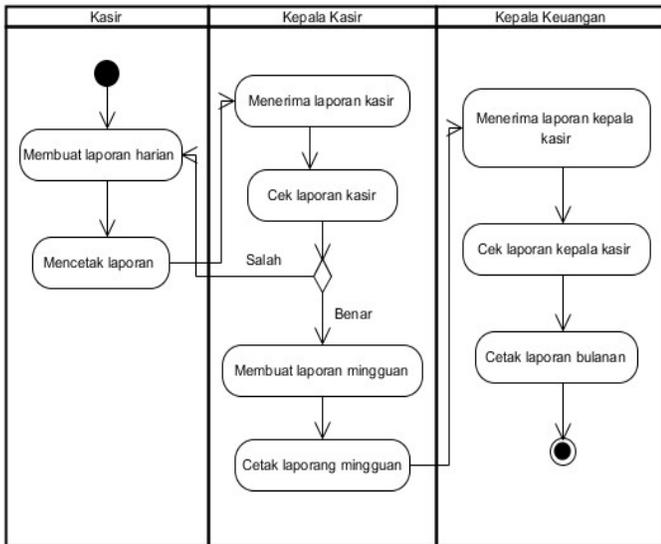
Kemudian Kasir membuat laporan harian pendapatan kepada kepala kasir, kemudian melakukan pengecekan laporan dari pendapatan, setelah itu kepala kasir mempersiapkan laporan mingguan untuk diserahkan kepada kepala bagian keuangan,



Gambar 2. Activity Diagram Transaksi pembayaran



Gambar 3. Activity Diagram Input Data Pembayaran



Gambar 3. Activity Diagram Laporan

B. Masalah yang Dihadapi

Di dalam penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem yang sedang berjalan pada bagian Keuangan, penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi pada STMIK Bina Sarana Global :

1. Pihak Kasir pada STMIK Bina Sarana Global masih menggunakan Microsoft Excel dalam pencatatan administrasi pendapatan keuangan,
2. Pihak Kasir pada kampus STMIK Bina Sarana Global merasa kurangnya informasi mengenai kegiatan kemahasiswaan terutama mengenai periode waktu dan biaya, terutama dalam lingkup kegiatan seperti Seminar Umum, Teofl/Toeic, Sertifikasi Internasional Microsoft Technology Associate (MTA) dan MikroTik Certified Network Administrator (MTCNA).
3. Pihak Kasir pada STMIK Bina Sarana Global belum memiliki sistem pengelolaan administrasi pendapatan keuangan serta rekapitulasi data pembayaran kegiatan tersebut.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Agar dalam pembahasan masalah menjadi lebih terarah dan berjalan dengan baik maka perlu adanya alternative pemecahan masalah. Permasalahan yang akan penulis bahas mengenai Prancangan Sistem Informasi Administrasi Pendapatan keuangan Studi Kasus Pada STMIK Bina Sarana Global”

- a. Perlunya sistem yang dapat menampilkan informasi dan status verifikasi pembayaran oleh kasir.
- b. Sistem yang dirancang dan dibangun berbasis web,
- c. Sistem informasi ini difokuskan hanya pada Pengelolaan administrasi pendapatan keuangan, seperti Seminar Umum, Teofl/Toeic, Sertifikasi Internasional Microsoft Technology Associate (MTA) dan MikroTik Certified Network Administrator (MTCNA).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Setelah melakukan analisis sistem terhadap sistem informasi pengelolaan administrasi pendapatan keuangan pada STMIK Bina Sarana Global, maka selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan sistem yang di usulkan, yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan pada sistem yang sedang berjalan dan dapat memenuhi kebutuhan yang tidak didapatkan dari sistem yang sedang berjalan.

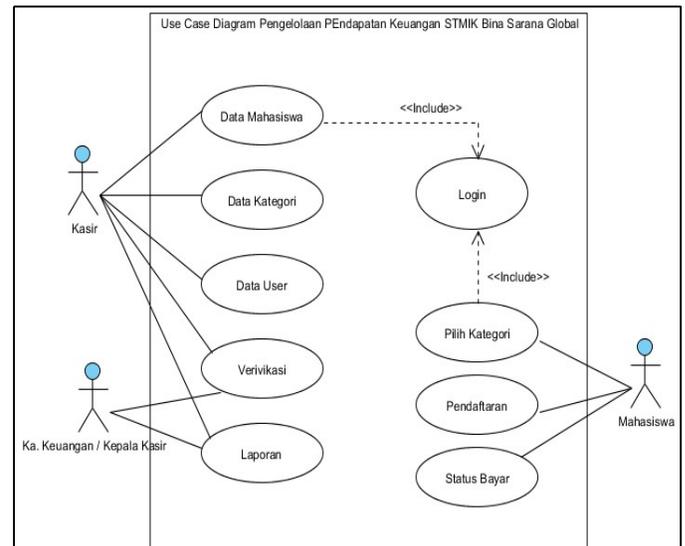
Sistem yang diusulkan ini berupa sistem informasi pengelolaan administrasi pendapatan keuangan di STMIK Bina Sarana Global yang dapat di akses secara *online*, ditujukan untuk divisi keuangan, khususnya kasir sebagai admin, juga kepala bagian keuangan sebagai user. Masing-masing dari pengguna sistem diusulkan oleh penulis memiliki hak akses yang berbeda sesuai kewenangannya dalam mengelola data maupun menggunakan informasi yang dihasilkan oleh sistem usulan tersebut.

Dalam perancangan desain tampilan pada sistem yang diusulkan ini menggunakan aplikasi Java EE (Enterprise Edition), sedangkan untuk program yang digunakan untuk pengembangan desain terhadap sistem yang diusulkan ini menggunakan Hibernate Java.

Adapun program-program yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan diagram-diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yaitu dengan menggunakan program Visual Paradigm for UML 14.2 Enterprise. Sedangkan sistem penyimpanan menggunakan *database Mysql*

B. Diagram Rancangan Sistem

Diagram rancangan sistem yang diusulkan ini hanya menggunakan tiga diagram Unified Modeling Language (UML), yaitu *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence diagram* dan *Class diagram* yang digambarkan menggunakan program *Visual Paradigm for UML 14.2 Enterprise*. *Use Case Diagram* terhadap rancangan sistem yang diusulkan oleh penulis, digambarkan untuk menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh actor dan system, antara lain:

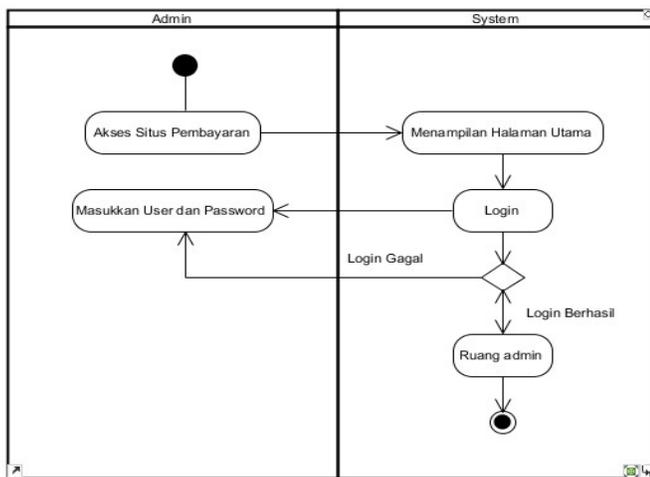


Gambar 4. Use Case Diagram yang diusulkan

Sistem informasi Pengelolaan Administrasi Pendoatan Keuangani ini terdiri dari 3 (tiga) actor, yaitu:

1. Mahasiswa, orang yang sudah melakukan pendaftaran kegiatan *online* dan melihat kategori kegiatan.
2. Kasir, yaitu orang yang mengelola data kaketogi, user, peserta dan memverifikasi pembaran mahasiswa sampai dengan membuat laporan.
3. Kepala kasir atau kepala keuangan, yaitu orang yang mengelola data laporan dan mendaft akses merubah status verifikasi pembayaran mahasiswa.

Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan sistem, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja sistem. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian. Berikut *Activity Diagram* yang diusulkan dalam sistem.

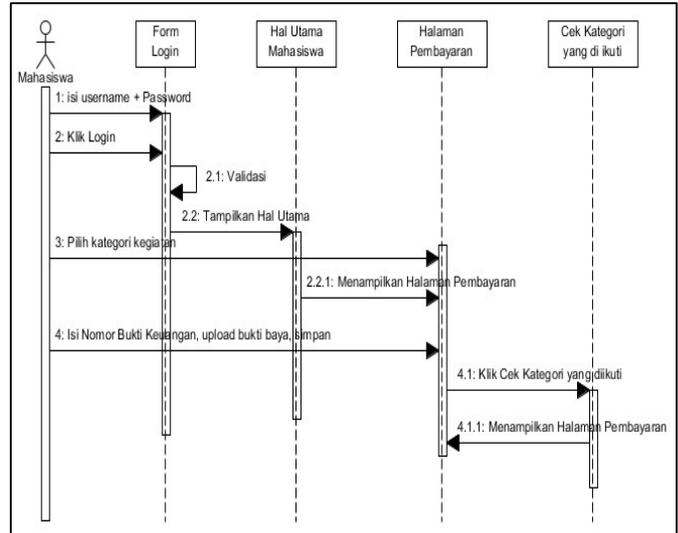


Gambar 5. Activity Diagram Login

Deskripsi gambar 5 (lima) yaitu, mahasiswa mengakses situs pembayaran, meakukan *login* pada system hingga masuk ke dalam halaman utama Mahasiswa dengan meng-input Nomor Induk Mahasiswa dan *Password* lalu *login*. Setelah itu mahasiswa dapat mengakses menu kategori kegiatan yang ingin diikuti, melakukan upload bukti bayar, meng-input nomor bukti kuangan kemudian menyimpan, selanjutnya mahasiswa menunggu verifikasi pembayaran dari bahian keuangan

Pada *Sequence diagram* terdapat aksi aktor yang pertama sekali adalah terhadap interface. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek. Tetapi pada dasarnya *Sequence diagram* digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menjelaskan rangkain pesan yang dilakukan oleh actor didalam system usulan. Komponen utama squence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama, pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah, dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

Berikutini adalah gambar *Sequence diagram* dari system yang di usulkan.



Gambar 6. Sequence diagram Login

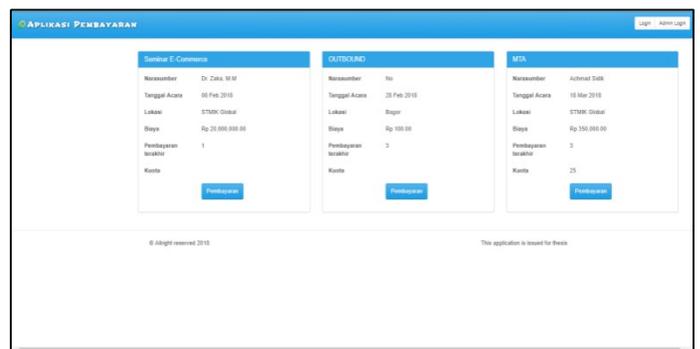
Pada gambar 6 diatas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Form *Login*
2. Halaman Utama Mahasiswa
3. Halaman Pembayaran
4. Cek Kategori yang di ikuti

Gambar 6 diatas merupakan *Sequence diagram Login* Mahasiswa, proses di mulai dengan Mahasiswa melakukan *login* pada sistem dengan memasukkan *username* dan *password*. Kemudian Mahasiswa memilih kategori kegiatan yang sudah dibuat oleh admin keuangan, melakukan pembayaran dengan bukti upload transfer atau nomor bukti pembayaran keuangan. Kemudian simpan dan mahasiswa dapat melihat status verifikasi pembayarannya pada button cek kategori yang diikuti. Setelah itu *Logout*.

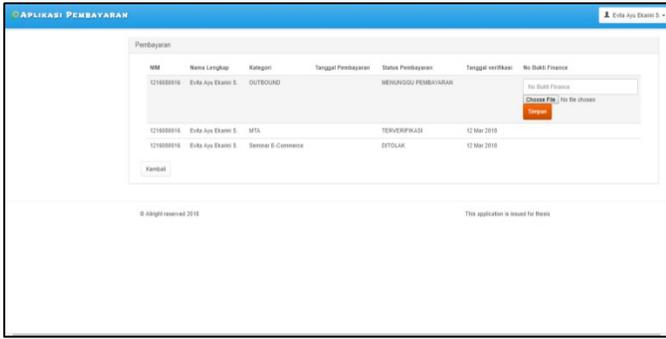
C. Rancangan Tampilan

a. Tampilan Sistem



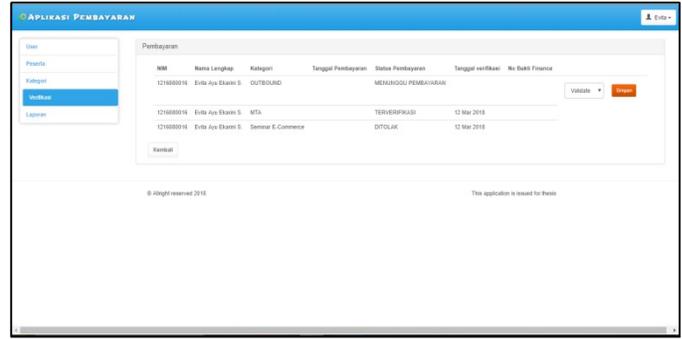
Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

Pada gambar 7 menampilkan menu untuk *login*, dimana terdapat button *login*, untuk dapat mengisi *username* dan *paaword* yang harus di input untuk dapat mengakses masuk ke dalam sistem.



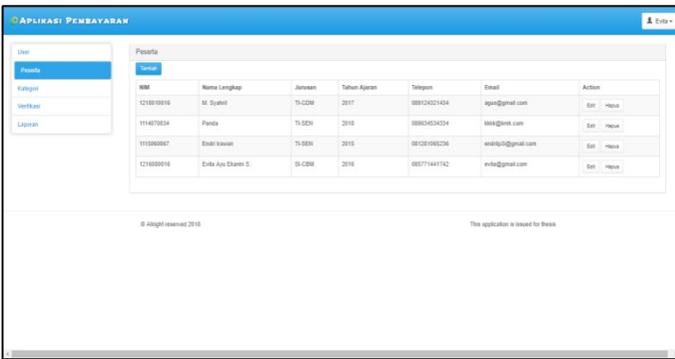
Gambar 8. Status Pembayaran

Pada gambar 8 terdapat kolom status pembayaran yang bisa dilihat oleh mahasiswa setelah melakukan pendaftaran kategori kegiatan,



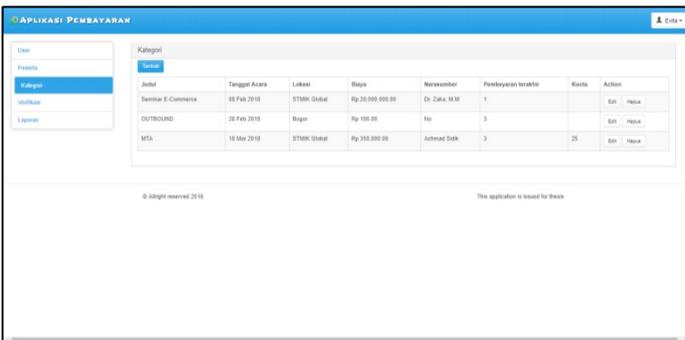
Gambar 11. Halaman Kategori

Pada gambar 11 merupakan data Verifikasi pembayaran oleh kasir, dan dapat dilihat oleh mahasiswa setelah melakukan login.



Gambar 9. Halaman Peserta

Pada Gambar 9 terdapat tampilan Halaman peserta untuk mengetahui jumlah peserta terdaftar dalam system.



Gambar 10. Halaman Kategori

Pada gambar 10 merupakan data kategori yang diinput oleh admin sebagai acuan kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dibahas dalam bab sebelumnya, yang mencakup kesimpulan terhadap rumusan masalah yang berisi jawaban atas sejumlah pertanyaan yang dituangkan dalam rumusan masalah yang teliti, kesimpulan terhadap tujuan dan manfaat penelitian beisi penjelasan apakah tujuan dan manfaat yang dituangkan pada Bab I berhasil dicapai atau tidak dalam penelitian ini, dan kesimpulan terhadap metode penelitian yang berisi penjelasan pembuktian metode yang yang digunakan dalam penelitian ini.

Berikut ini kesimpulan terhadap sistem yang dirancang dan dibangun oleh penulis:

1. Dalam pengelolaan administrasi pendapatan keuangan pada kampus STMIK Bina Sarana Global Tangerang sudah dinyatakan cukup maksimal karena sesuai standar pelayanan yang baik, hanya saja belum efektif disebabkan sistem berjalan yang masih menggunakan Ms. Excel karena sistem yang ada belum berjalan optimal sebagaimana mestinya. Terutama dalam kegiatan yang melibatkan banyak mahasiswa lebih dari 200 orang per-kegiatan. Untuk informasi tentang tentang pembayaran saat ini masih bersifat dokumen-dokumen sehingga sulit mencari jika data-data tersebut dibutuhkan.
2. Untuk pengolahan data saat ini masih menggunakan Ms. Excel, memang ada backup pada laporan kepala kasir tetapi karena masih manual maka pencarian membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama.
3. Perancangan aplikasi dimulai dengan pembuatan diagram, desain dan sistem aplikasi berbasis web untuk pendaftaran kegiatan mahasiswa atau umum dan menggunakan software (perangkat lunak) PHP, Java Enterprise Edition, XAMPP dan Mysql Server. Hasil yang dicapai yaitu sebuah sistem informasi pengelolaan administrasi keuangan yang tertata dan dapat menyelesaikan masalah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Arif, *Bahan Ajar Rancangan Teknik Industri*, Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [2] D. Darmawan dan K. N. Fauzi, *Sistem Informasi Manajemen*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- [3] Rosa A. S. & M. Shalahuddin, Bandung: Rekayasa Informatika, 2016
- [4] A. F. Manurung, *Komersialisasi Teknologi*, Jakarta: Ristek, 2015.
- [5] Sudaryono, *Perilaku Konsumen: Dalam Perspektif Pemasaran*, Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia, 2014.
- [6] L. M. Samryn, *Akuntansi Manajemen: Informasi Biaya Untuk Mengendalikan Aktifitas Operasi dan Informasi*, Jakarta: Kencana, 2012
- [7] B. N. Marbun, *Manajemen Perusahaan Kecil*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2013.