

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Berikut adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alda Anesa Vetdri, Heri Mulyono, Satrio Juaidi yang berjudul “Perancangan Sistem Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis WEB Desktop pada SMK MUHAMMADIYAH 1 Padang” Jurnal Pendidikan tambusai, 2023, tujuan dari penelitian ini untuk perancangan sistem informasi pembayaran SPP berbasis Desktop. Pembayaran SPP ke sekolah dan masalah manual. Biaya sekolah adalah kontribusi rutin siswa ke sekolah untuk mendukung kegiatan pendidikan. Proses pembayaran ini diatur dengan keputusan bersama tiga menteri yang menjadi dasar hukumnya. Permasalahan yang timbul dari pengelolaan yang masih manual antara lain kesulitan dalam mengambil, membuat laporan bulanan, dan menyimpan data transaksi pembayaran SPP. Keterbatasan pengelolaan manual ini dapat menyebabkan penumpukan data yang sulit diakses sehingga mempersulit proses pengelolaan sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan untuk membuat sistem informasi pembayaran SPP yang terkomputerisasi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembayaran SPP di SMK Muhammadiyah 1 Padang, menghemat waktu dan meningkatkan akurasi data. Oleh karena itu,

dilakukan penelitian untuk merancang sistem informasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ridwan Rizki yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP TPA ISLAM Menggunakan Metode Waterfall” Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika 2023, tujuan dari penelitian ini untuk membuat sebuah pembayaran SPP yang dapat dirancang untuk membantu meminimalisasi permasalahan yang tengah dihadapi. Merancang sistem informasi pembayaran biaya sekolah di sekolah merupakan langkah penting untuk meningkatkan proses administrasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi mempercepat alur kerja, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data. Pengenalan sistem informasi diharapkan dapat memecahkan permasalahan seperti sulitnya mencari informasi dan membuat laporan, serta meningkatkan keakuratan operasional sekolah seperti pembayaran SPP.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erna Astriyani, Meri Mayang Sari, Herman yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Menggunakan Notifikasi SMS GATEWAY (studi kasus : SMP Puspita Tangerang)” Journal Cerita 2020, Tujuan penelitian ini untuk membantu bagian keuangan dalam mendata pembayaran SPP serta sebagai sarana penginformasian pembayaran kepada orang tua siswa/wali. Pentingnya pengembangan sistem informasi pengelolaan biaya pendidikan di lembaga pendidikan, peningkatan efisiensi

dan pelayanan kepada siswa dan orang tuanya. Proses pengelolaan keuangan sekolah, khususnya pengumpulan SPP, masih dilakukan secara manual di beberapa sekolah, termasuk SMP Puspita Tangerang, sehingga mengakibatkan inefisiensi, terbatasnya keamanan data, dan kurangnya akses terhadap kartu SPP jika hilang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan untuk dikembangkan sistem informasi berbasis web dan SMS gateway untuk menjembatani informasi antara sekolah, siswa, dan orang tua siswa. Sistem ini membantu departemen keuangan sekolah mengelola biaya sekolah dengan lebih efisien dan memperingatkan siswa yang terlambat membayar. Dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja departemen TU dan berkontribusi positif dalam proses manajemen sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Subekhi, Hiram Sulistio yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Secara Online Berbasis Web” 2024, Tujuan penelitian ini di desain berbasis web agar dapat membantu pengelolaan data pembayaran SPP menjadi lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya sistem informasi berbasis web dalam pengelolaan biaya pendidikan di lembaga pendidikan. Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan kegunaan dan efektivitas penggunaan sistem informasi berbasis web dalam pengelolaan biaya pendidikan baik di sekolah maupun pesantren. Dari analisis dan perancangan sistem informasi yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh kesimpulan bahwa sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan

efisiensi, transparansi dan kemudahan pengelolaan biaya pendidikan baik bagi sekolah maupun orang tua siswa. Oleh karena itu, MI Nurul Farah melakukan penelitian lebih lanjut mengenai perancangan sistem informasi pengelolaan uang sekolah online berbasis web, dengan tujuan untuk mengoptimalkan pengelolaan data pembayaran uang sekolah dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada siswa dan orang tua murid. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan studi kasus analisis dan perancangan sistem informasi, dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wahyu Khoerudin, Hasnan Afif, Harry Soepandi, Mursalim yang berjudul “Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Menggunakan Codeigniter pada SMK MA’ARIF NU Bawang” 2023, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi pembayaran SPP berbasis web yang efektif dan efisien untuk pelaporan keuangan. Di era perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, kebutuhan akan sistem informasi berbasis komputer semakin meningkat, khususnya dalam hal pembayaran iuran pengembangan pendidikan di sekolah. Metode entri manual tradisional yang dilakukan oleh staf administrasi memiliki kelemahan sebagai berikut Risiko kesalahan pengolahan data dan ketidakmampuan orang tua dalam melacak informasi pembayaran SPP. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini Rusman dan tim telah mengembangkan sistem informasi berbasis *Extreme Programming* yang dapat mengatasi kendala

proses pembayaran manual. Sistem ini memungkinkan pengolahan data lebih cepat dan akurat. Sementara itu, Yolanda Herlita dan rekan telah mengembangkan sistem informasi berbasis *website* untuk memudahkan proses pembayaran SPP dan memberikan informasi pembayaran kepada siswa dan orang tuanya. Berdasarkan tinjauan literatur, terlihat bahwa penggunaan sistem informasi terkomputerisasi berbasis *website* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi proses pembayaran SPP di sekolah. Sistem ini bertujuan agar layanan pembayaran biaya pendidikan menjadi lebih lancar, pengelolaan data menjadi lebih efisien, dan informasi mudah diakses oleh siswa dan orang tua melalui platform online.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Analisis**

Analisis adalah suatu pendekatan atau perhatian terhadap suatu objek, fakta, atau fenomena dengan memecahnya menjadi bagian-bagian dan memungkinkan hubungan antara bagian-bagian tersebut dapat dikenali secara keseluruhan. Oleh karena itu, analisis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecah materi atau informasi bagilah bagian-bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami (Hidayat & Mukhlisin, 2020). Analisis adalah aktivitas yang meliputi berbagai kegiatan seperti menjelaskan, membedakan, memilih objek untuk dikategorikan serta dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu. Setelah itu, hubungan antara objek-objek tersebut dicari dan dipahami maknanya (Iqbal et al., 2021).

## 2. Perancangan

Perancangan adalah tahap awal pengembangan sistem atau produk. Proses penerapan metode dan ide yang berbeda untuk mendefinisikan suatu perangkat, prosedur, atau sistem secara rinci disebut desain yang memungkinkan implementasi fisiknya (Hendrik Sitorus & Sakban, 2021). Perancangan adalah prosedur untuk menguraikan, mengatur, merencanakan, dan secara terpisah menggambar komponen-komponen yang berbeda menjadi satu kesatuan yang bisa diterapkan (Fariyanto & Ulum, 2021).

## 3. Website

Dalam dunia teknologi yang berkembang pesat, dibutuhkan jaringan yang secara signifikan menyederhanakan dan mempercepat arus informasi. Jaringan ini harus dapat digunakan dengan mudah dan cepat oleh siapa saja yang memiliki akses internet. Situs web adalah kumpulan halaman web dan data yang menyertainya (gambar, film, dan file digital lainnya) yang disimpan di server web dan biasanya tersedia secara online (Wahyudin & Rahayu, 2020). Situs *website* mencakup semua halaman di domain yang berisi informasi yang dapat dilihat dan diakses oleh pengguna internet. Pengguna dapat mengakses web melalui computer, smartphone, atau perangkat lainnya yang terhubung ke internet (Jimi Asmara, 2019). *Website* juga bisa diartikan sebagai halaman yang berisi informasi

spesifik yang ditampilkan di internet. *World wide* web juga dikenal sebagai web, www atau w3.

#### 4. Pembayaran SPP

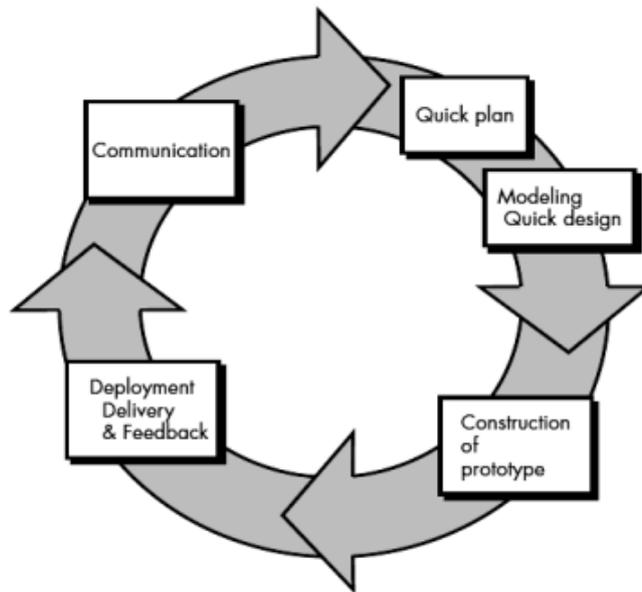
Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) adalah kegiatan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar di sekolah melalui pembayaran SPP atau dana pribadi. Dalam proses pendataan siswa dan pengelolaan keuangan siswa dengan baik, mempunyai peranan yang sangat penting bagi sekolah dan para siswa. Informasi diperlukan untuk membayar dana sumbangan pembangunan (DSP) dan biaya pembayaran mahasiswa bulanan. Informasi ini mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan maksimalisasi kesempatan belajar mengajar yang tersedia di sekolah (far et al., 2021).

SPP (Sumbangan penunjang Belajar) adalah iuran atau pembayaran bulanan yang wajib bagi setiap siswa yang bersekolah. Pembayaran biaya sekolah ini harus mendapat persetujuan dari rapat komite sekolah dan orang tua/wali siswa. Tujuan pembayaran uang sekolah untuk mendukung kenaikan kualitas Pendidikan, khususnya berkaitan dengan infrastruktur dan fasilitas yang tersedia untuk kegiatan pendidikan (Tanthowi, 2021).

#### 5. *Prototype*

*Prototype* adalah suatu Teknik pengemabnagn perangkat lunak yang sebelum tahap desain sebenarnya, menunjukkan

bagaimana perangkat lunak atau komponennya akan beroperasi di lingkungan tertentu (Siswidiyanto et al., 2020). *Prototype* merupakan bentuk potensial dari suatu mekanisme yang menyediakan wawasan tentang bagaimana sistem akan beroperasi dalam praktik akhirnya bagi pengembang dan calon pengguna. Idennya adalah untuk mewujudkan hal ini dengan membuat *prototype* dan mendapatkan masukan dari pengguna sedini mungkin, bahkan dalam semalam, dan mendapatkan masukan dari pengguna, yang memungkinkan Anda menyempurnakan kembali *prototype* dengan sangat cepat. Pendekatan *prototype* tidak mengharuskan setiap desain diagram atau model yang dibuat sempurna dan final (Fachrizal Rochman et al., 2022).



Gambar 2. 1 Metode *Prototype*

( Sumber : Ardiyansah et al., 2021)

a. *Communication*

Pengembangan bertemu mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak bekerja sama dengan pemangku kepentingan pada saat ini dan memperjelas area untuk didefinisikan lebih lanjut pada iterasi berikutnya.

b. *Quick Plan*

Tujuan adalah untuk merancang strategi pembuatan *prototype*. Fase ini diselesaikan dengan cepat untuk mengkonfirmasi rencana pembuatan perangkat lunak secara keseluruhan.

c. *Modeling Quick Design*

Menggunakan alat UML untuk memodelkan rencana menggunakan beberapa model berorientasi objek. Ini adalah kasus penggunaan yang mendefinisikan fungsionalitas sistem,

diagram kelas untuk menampilkan kelas - kelas dalam sistem, *Activity Diagram* yang menggambarkan aliran langkah internal.

*d. Feedback*

Tanggapan yang diterima dari pengguna atau pihak terkait setelah mereka mencoba website tersebut. Umpan balik ini sangat penting karena memberikan informasi tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan *prototype*, serta apa yang perlu diperbaiki.

**6. *Unified Modeling Language (UML)***

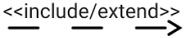
*Unified Modelling Language (UML)* adalah Bahasa standar untuk pemodelan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat cetak biru perangkat lunak disebut *unified modeling language (UML)* (Pressman). Dengan UML, anda dapat mendeskripsikan, membuat, mendokumentasikan, dan memvisualisasikan banyak komponen sistem dalam perangkat lunak. Dengan kata lain, bisnis konstruksi menggunakan cetak biru yang dibuat oleh seorang arsitek untuk membangun sebuah bangunan (Sumiati et al., 2021). Di bidang pemrograman mengorientasikan sesuatu, UML adalah kriteria linguistik ini sering digunakan untuk menetapkan kriteria dan menjalankan analisis, desain, dan mendefinisikan arsitektur (Wira et al., 2019). UML menyertakan beberapa diagram untuk membantu pemangku kepentingan memodelkan sistem yang mereka kembangkan Diagram tersebut antara lain :

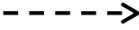
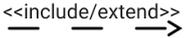
a) *Use Case Diagram*

Tahap pertama dalam memodelkan sistem yang sudah ada yaitu membuat *use case*. *Use case* adalah cara untuk mempresentasikan kebutuhan fungsional suatu sistem. Setiap *use case* adalah deskripsi skenario utama yang digerakkan oleh aktor yang dirangkum dalam Batasan sistem (Febriyanti & Irwanto, n.d). Simbol *diagram use case* adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

(Sumber : suharni et al., 2023)

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sesuatu atau seseorang
	<i>Use Case</i>	Menjelaskan perilaku suatu sistem tanpa mengungkapkan struktur internalnya
	<i>Association</i>	Saluran komunikasi antar actor dan use case paling sering terlibat.
	<i>Extend</i>	Tambahkan perilaku use case dasar yang tidak dikenal

	<i>Use case generalization</i>	Hubungan antara use case yang lebih terspesialisasi yang menambah fungsionalitas dan mewarisi kasus penggunaan umum
	<i>Include</i>	Menambahkan perilaku ke dalam use case dasar ini secara eksplisit menjelaskan penambahan

b) *Activity Diagram*

*Activity Diagram* adalah menggambarkan aktivitas untuk menampilkan bagaimana prosedur bisnis, sistem, atau antarmuka perangkat lunak beroperasi (Syarif & Nugraha, 2020). *Activity Diagram* menunjukkan beberapa aliran aktivitas di dalam sistem yang telah dirancang, beserta keputusan yang diambil pada awal dan akhir setiap aliran. *Activity Diagram* juga dapat digunakan untuk menunjukkan proses bersamaan yang memiliki banyak kemungkinan eksekusi (T. Bayu Kurniawan, 2020). simbol dari *Activity Diagram* adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*

(Sumber : suharni et al., 2023)

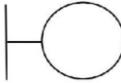
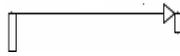
<b>SIMBOL</b>	<b>NAMA</b>	<b>DESKRIPSI</b>
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

c) *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* adalah alat bantu visual yang memperjelas bagaimana dua topik berkolaborasi secara dinamis. Kerja sama ini ditunjukkan melalui pesan atau instruksi yang terus-menerus dipertukarkan diantara objek-objek sistem (Bayu Anwari et al., 2020). Ini mengatur interaksi antar objek seperti pengguna dan iklan dalam bentuk pesan (*message*), dan mengatur interaksi antar objek dalam suatu sistem baik secara berurutan atau kronologis (Indra Andhika et al., 2022). Simbol *Sequence Diagram* adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram

(Sumber: Efdiningsih et al., 2023)

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Actor</i>	Menjelaskan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity Class</i>	Menjelaskan hubungan dalam tindakan
	<i>Boundary Class</i>	Menjelaskan gambar form
	<i>Control Class</i>	Menjelaskan hubungan antara batas dan tabel
	<i>Activition</i>	Menjelaskan eksekusi objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan waktu aktivasi sebuah sistem
	<i>Message</i>	Menjelaskan pengiriman pesan

d) *Class Diagram*

*Class diagram* adalah hubungan antar kelas, memberikan gambaran menyeluruh tentang kelas. Diagram ini menampilkan tugas dan pedoman setiap organisasi yang bertugas mengawasi berfungsinya sistem. Oleh karena itu, *class diagram* adalah gambaran visual dari struktur sistem program dalam bentuk tipe-tipe yang terbentuk. *Class diagram* juga menggambarkan aliran data dalam sistem yang sedang dirancang atau dikembangkan

(Sandfreni et al., 2021). Simbol dari *Class Diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Simbol *Class Diagram*

(Sumber : suharni et al., 2023)

<b>SIMBOL</b>	<b>NAMA</b>	<b>DESKRIPSI</b>
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

### C. Keaslian Penelitian

Tabel 2. 5 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop pada SMK Muhammadiyah 1 Padang.	Alda Anesa Vetdri, Heri Mulyono, Satrio Juaidi, Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan, 2023.	Penelitian ini bertujuan untuk perancangan sistem informasi pembayaran SPP berbasis Desktop.	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop di SMK Muhammadiyah 1 Padang menggunakan metode iteratif: Analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan, pengkodean dan pengujian. Hal ini dirancang untuk mengatasi masalah pengawasan pembayaran SPP yang tidak terkomputerisasi. Fiturnya antara lain pengelolaan data siswa, transaksi, dan laporan.	Mungkin ada saran lebih lanjut yang bisa menjadi bahan untuk pertimbangan dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang dikembangkan. Masalah yang direkomendasikan meliputi kesalahan pembaruan dalam proses transaksi. Menambahkan pernyataan bagi merak yang belum membayar uang sekolahnya. Dimungkinkan untuk memodifikasi sistem informasi	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di Sistem informasi berbasis desktop dan menggunakan Metode Sistem Development Life Cycle (SDLC) metode yang digunakan untuk mengembangka

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				<p>Memberikan kemudahan bagi pengelola SPP dalam mengelola data siswa dan transaksi pembayaran secara komputerisasi. Karena sistemnya sudah terkomputerisasi, Anda dapat dengan mudah menemukan pembayaran yang telah selesai, tunggakan siswa, dan laporan total pembayaran tanpa harus mencari di buku Anda satu per satu.</p>		<p>n sistem di banyak organisasi.</p>
2.	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP TPA	Rizki Ridwan Rizki,JTMEI, 2023.	Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah	Berdasarkan temuan analisis, ditemukan bahwa informasi teknis sangat penting bagi Lembaga Pendidikan yang saat ini tidak	Diperlukan Langkah-langkah untuk mengimplementasikan sistem informasi pembayaran SPP agar dapat memberikan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan Objek dalam penelitian TPA

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Islam Menggunakan.		pembayaran SPP yang dapat dirancang untuk membantu meminimalisasi permasalahan yang tengah dihadapi.	menggunakannya. Pembayaran uang sekolah dapat dilakukan dengan lebih mudah tanpa perlu repot memasukkannya ke dalam buku besar secara manual	manfaat yang maksimal bagi sekolah.	Islam menggunakan metode Waterfall, metode Waterfall yaitu hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga perunut pada sebuah pengembangan perangkat lunak.
3.	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Menggunakan	Erna Astriyani, Meri Mayang Sari, Herman, Cerita,2020.	Tujuan penelitian ini untuk membantu bagian keuangan dalam	Sistem pembayaran SPP dan SMS Gateway berbasis web ini sangat berguna sebagai informasi bagi para orang tua untuk membuat pekerjaan mereka dengan sistem pembayaran SMS Gateway	Memaksimalkan penggunaan sistem pembayaran uang sekolah berbasis web dan mengembangkannya untuk meningkatkan kinerja, selalu menggunakan perlindungan file untuk mencegah akses tidak sah	Pada penelitian ini memiliki perbedaan Menggunakan notifikasi SMS GATEWAY.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	n Notifikasi SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMP Puspita Tangerang).		mendata pembayaran SPP serta sebagai sarana penginformasi an pembayaran kepada orang tua siswa/wali.	dan SPP menjadi lebih mudah dan cepat.	terhadap informasi sensitif, melakukan analisis sistem berkala untuk menjajaki kemungkinan pengembangan sistem pembayaran yang lebih setelah diterapkan dengan benar.	
4.	Perancangan Sistem Informasi Administrasi untuk Pembayaran SPP Secara Online Berbasis Web.	Mohammad Subekhi, Hiram Sulistio Sibarani, Infotech,2021 .	Tujuan penelitian ini didesain berbasis web agar dapat membantu pengelolaan data pembayaran SPP menjadi lebih baik	Perancangan <i>website</i> sistem informasi administrasi pembayaran SPP di MI Nurul Falalah berjalan lancar dan sesuai dengan harapan. Fitur- fitur yang disediakan, seperti manajemen data, data transaksi pembayaran dan laporan transaksi, terbukti efektif dan efisien.	Agenda penelitian mendatang sebaiknya mempertimbangan pengembangan sistem informasi ke dalam platform android untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dengan fitur-fitur tambahan dapat ditambahkan dan sistem dapat dikembangkan lebih lanjut.	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di objek penelitian MI Nurul Falalah.
5.	Sistem Informasi Pembayaran	Ahmad Wahyu Khoerudin,	Tujuan penelitian ini adalah untuk	Dari kajian yang telah dilakukan jelas bahwa penerapan sistem informasi	Pada saat membuat sistem aplikasi ini penting untuk dicatat bahwa fitur masa aktif	Pada penelitian ini memiliki perbandingan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	SPP Berbasis Web Menggunakan Codeigniter Pada SMK Ma'arif Nu Bawang.	Hasnan Afif, Harry Soepandi, Mursalim, JTD, 2023.	membuat sistem informasi pembayaran SPP berbasis web yang efektif dan efisien dalam pembuatan laporan keuangan.	pembayaran SPP akan memudahkan proses pembayaran SPP, memudahkan pencarian data, dan memungkinkan pemberian informasi yang lebih optimal oleh pihak yang berwenang. Laporan pembayaran juga dapat ditampilkan melalui sistem pembayaran SPP. Siswa dapat memeriksa laporan pembayaran berdasarkan kelas, periode, atau jenis pembayaran. mereka juga dapat melihat Riwayat pembayaran.	harus ditambahkan untuk memfasilitasi pembayaran setiap tahun ajaran baru, terlepas dari apakah siswa tersebut menerima beasiswa atau tidak, dan bahwa dukungan sistem siswa harus diberitahu bahwa mereka harus melindungi beasiswa mereka dengan kehilangan data atau kejadian yang tidak diinginkan	menggunakan codeigniter pada SMK Ma'arif Nu Bawang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah rapid application development, rapid application development atau rapid prototyping adalah pemodelan proses perancangan perangkat lunak yang menggunakan teknik bertingkat yang

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
						menekankan pada siklus perancangan sistem secara pendek, singkat dan cepat.