

Sistem Penagihan Hutang Usaha Berbasis Web Pada PT Djojosindo Menggunakan Metode Extreme Programming

Chaerul Zaman¹, Hidayatullah Al Islami^{2*}

^{1,2}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: [1chaerulzaman@gmail.com](mailto:chaerulzaman@gmail.com), [2*dosen02408@unpam.ac.id](mailto:dosen02408@unpam.ac.id)

(* : coressponding author)

Abstrak– PT Djojosindo merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan *digital printing*. Penyediaan material barang untuk produksi pun dipesan kepada *vendor* yang dipilih perusahaan yang dilakukan secara tempo dan dapat disebut sebagai Hutang dagang. Proses pencatatan seluruh data hutang dagang yang didapat dari beberapa lembar *invoice* yang diterima dari *vendor* dilakukan secara manual pada sebuah buku besar sehingga kurang efektif dalam hal pencarian data dan kalkulasi hutang dagang yang perlu diketahui nominalnya terutama hutang datang yang harus dibayarkan secara tempo tepat waktu akan memerlukan waktu yang lama dan dapat membuat pengeluaran perusahaan yang tidak stabil dan tidak tepat waktu menyebabkan data *invoice* terlupakan berdampak pada terlambatnya pembayaran *invoice*. Pembayaran hutang dagang dilakukan secara manual mengacu pada tanggal jatuh tempo masing-masing *invoice* membuat pembayaran *invoice* terkadang melebihi tanggal jatuh tempo yang dapat berpengaruh terhadap reputasi perusahaan dimata *vendor* dan mengurangi tingkat kepercayaan *vendor* terhadap perusahaan. Metode perancangan proses difokuskan pada pengembangan model dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*) dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta Xampp v3.2.2 dengan Apache sebagai web server dan MySQL yang digunakan sebagai penyimpanan *database*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mampu mencatat seluruh data hutang dagang agar mudah dalam hal pencarian data dan estimasi kalkulasi hutang yang akan datang di kemudian hari sehingga mengurangi dampak terlambatnya pencatatan *invoice* yang sering terjadi oleh karyawan serta aplikasi ini mampu melakukan pembayaran *invoice* secara otomatis oleh sistem kepada rekening para *vendor* sesuai tanggal jatuh tempo pembayaran.

Kata Kunci: Faktur, Hutang, Pembayaran, PHP, Web

Abstract–PT Djojosindo is a company engaged in digital printing. The provision of material goods for production is also ordered to vendors selected by the company on a tempo basis and can be referred to as trade payables. The process of recording all accounts payable data obtained from several invoices received from vendors is done manually in a ledger so that it is less effective in terms of searching for data and calculating accounts payable which needs to be known in nominal terms, especially debts that must be paid in a timely manner. a long time and can make the company's expenses unstable and not timely causing invoice data to be missed which has an impact on late invoice payments. Payment of accounts payable is done manually referring to the due date of each invoice, making invoice payments sometimes exceed the due date which can affect the company's reputation in the eyes of the vendor and reduce the vendor's level of trust in the company. The process design method is focused on model development using UML (*Unified Model Language*) and using the PHP programming language, as well as Xampp v3.2.2 with Apache as the web server and MySQL as database storage. This research produces an application that is able to record all accounts payable data so that it is easy to find data and estimate future debt calculations in the future so as to reduce the impact of missed invoice recordings that often occur by employees and this application is able to make invoice payments automatically by the system to customers. vendor accounts according to the payment due date.

Keywords: Debt, Invoice, Payment, PHP, Web

1. PENDAHULUAN

Hutang dagang adalah semua kewajiban perusahaan yang harus dilunasi yang timbul sebagai akibat pembelian barang secara kredit ataupun pemnerimaan pinjaman. (Hartono,2018) .Hutang dagang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kepemilikan aset usaha. Pengelolaan hutang dagang sangat penting bagi bisnis, Hutang dagang kerap menjadi amunisi awal untuk menunjang segala kebutuhan operasional bisnis. Dalam sebuah usaha, persoalan hutang dagang adalah sesuatu yang wajar. Ada kalanya sebuah usaha itu naik atau turun tergantung kondisi keuangannya.

PT Djojosindo merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan *digital printing*. Perusahaan ini berpusat di daerah Meruya – Jakarta Barat. Nama peruhaan ini diambil dari asal nama pemiliknya yaitu Bapak Djojo Sunjoto Halim yang sudah berdiri dan tercatat di

Kementrian Pajak sejak 2 Januari 2013. Perusahaan ini mengerjakan beberapa *digital printing* yang langsung dipesan oleh pelanggannya seperti cetakan *roll up banner, branding store, tent card, tripod poster, sticker* dan lain sebagainya. Penyediaan material barang untuk produksi pun dipesan kepada *vendor* yang dipilih perusahaan yang dilakukan secara tempo dan dapat disebut sebagai Hutang dagang.

Dalam menjalankan bisnisnya terutama pada proses pencatatan data hutang usaha, perusahaan ini mencatat seluruh data hutang dagang yang didapat dari beberapa lembar *invoice* yang diterima dari *vendor* secara manual pada sebuah buku besar. Pencatatan tersebut kurang efektif dalam hal pencarian data dan kalkulasi hutang dagang yang perlu diketahui nominalnya terutama hutang datang yang harus dibayarkan secara tempo tepat waktu akan memerlukan waktu yang lama. Kalkulasi hutang dagang yang salah perhitungan dapat membuat pengeluaran perusahaan yang tidak stabil dan tidak tepat waktu.

Tak jarang beberapa data *invoice* terlewatkan untuk dicatat oleh karyawan perusahaan yang berdampak pada terlambatnya pembayaran *invoice*. Pembayaran hutang dagang pun harus dilakukan oleh perusahaan secara manual mengacu pada tanggal jatuh tempo masing-masing *invoice*. Hal ini membuat pembayaran *invoice* terkadang melebihi tanggal jatuh tempo yang dapat berpengaruh terhadap reputasi perusahaan dimata *vendor* dan mengurangi tingkat kepercayaan *vendor* terhadap perusahaan.

Untuk dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menghadirkan suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk dapat mengelola data hutang dagang dengan baik. Aplikasi ini dapat mengkalkulasi pengeluaran yang akan dikeluarkan dari total *invoice* yang ada dan dapat melakukan pembayaran secara langsung dari aplikasi ke rekening para *vendor* sesuai jadwal pembayaran *invoice* yang telah ditetapkan. Selain itu, setiap *vendor* dapat mencatat setiap *invoice* yang ada secara langsung pada aplikasi untuk meminimalisir terlewatnya *invoice* yang tercatat dan terlambatnya penerimaan pembayaran.

Berdasarkan pengamatan tersebut maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian dan judul yang diambil untuk penyusunan laporan ini, yaitu: **“SISTEM PENAGIHAN HUTANG USAHA BERBASIS WEB PADA PT DOJOSINDO MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan guna menunjang penelitian ini meliputi 3 bagian pokok, yaitu :

2.1.1 Interview atau Wawancara

Kegiatan dilakukan dengan mewawancarai pihak perusahaan terutama pihak-pihak yang mengelola data hutang dagang untuk mendapatkan permasalahan yang sedang mereka hadapi mengenai sistem pencatatan data hutang dagang.

2.1.2 Observasi

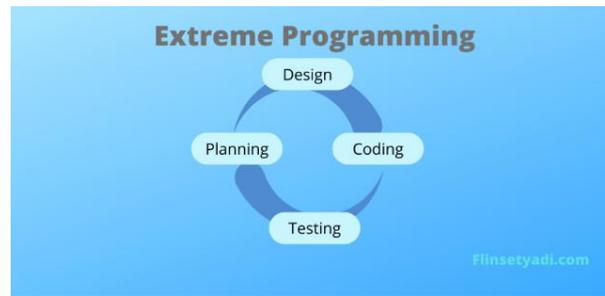
Teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Pendekatan observasi dapat diklasifikasikan ke dalam observasi perilaku (*behavioral observation*) dan observasi non-perilaku (*nonbehavioral observation*).

2.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berbentuk *literature* tertulis atau buku sebagai landasan teori dalam penyusunan penulisan ini.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem, penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model *Extreme Programming*. Metode *Extreme Programming* (XP) menurut Pressman (2009), adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan.



Gambar 1. Metode Pengembangan *Extreme Programming*

2.2.1 *Planing* (Perencanaan)

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

2.2.2 *Design* (Perancangan)

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data. Pemodelan sistem dan arsitektur menggunakan diagram *Unified Modelling Language (UML)* sedangkan pemodelan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

2.2.3 *Coding* (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur. Untuk sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak MySQL.

2.2.4 *Testing* (Pengujian)

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *blackbox* testing, dimana pengujian yang dilakukan terhadap form beberapa masukkan apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing..

2.2.5 *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

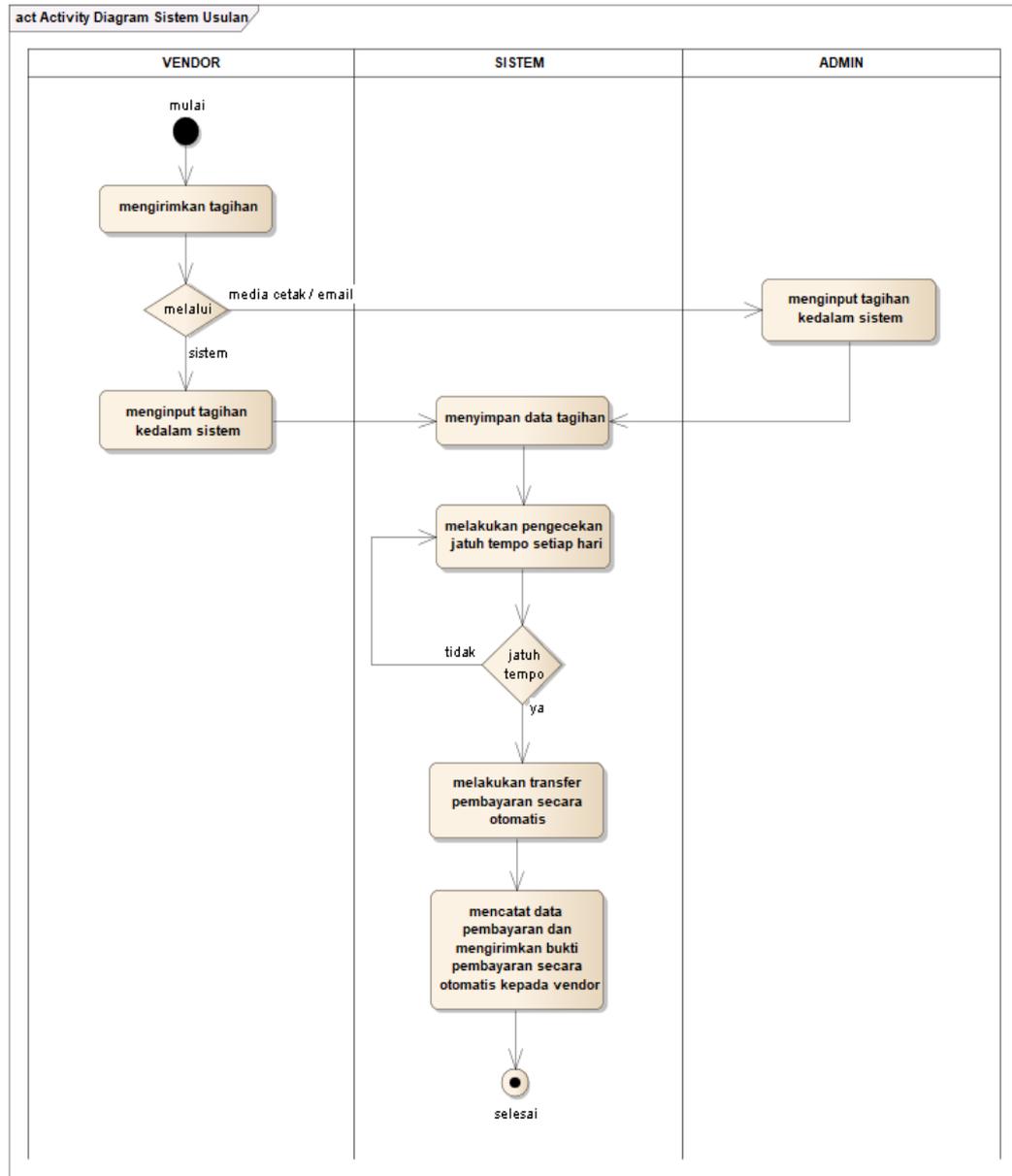
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Tahap analisa sistem dilakukan setelah perencanaan sistem dan sebelum perencanaan sistem. Analisa sistem berfungsi untuk mengetahui bagaimana suatu sistem itu bekerja. Tahap analisa sistem merupakan tahap yang paling kritis dan sangat penting, karena jika ada kesalahan ditahap ini maka menyebabkan kesalahan yang di jadikan sebagai bahan uji dan analisis menuju pengembangan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

Sistem yang dijalankan saat ini oleh PT Djojosingdo adalah setiap *vendor* dapat mengirimkan tagihan dari setiap bisnis yang terjadi kepada perusahaan melalui media cetak ataupun melalui surel yang akan dicatat oleh admin kedalam buku besar. Admin akan bertugas melakukan pengecekan

jatuh tempo pembayaran setiap harinya dari seluruh tagihan yang ada dari tiap-tiap *vendor*. Apabila jatuh tempo pembayaran tiba, maka admin akan melakukan pembayaran melalui transfer kepada *vendor* secara manual dan mengirimkan bukti pembayaran tersebut kepada *vendor*.

Pembuatan sistem merupakan solusi mengatasi masalah yang ada pada sistem yang berjalan pada saat ini. Dimana *vendor* dapat menginput langsung melalui sistem untuk meminimalisir kesalahan input data serta proses pengecekan dan pembayaran tagihan akan otomatis di *handle* oleh sistem.



Gambar 2. Activity Sistem System Usulan

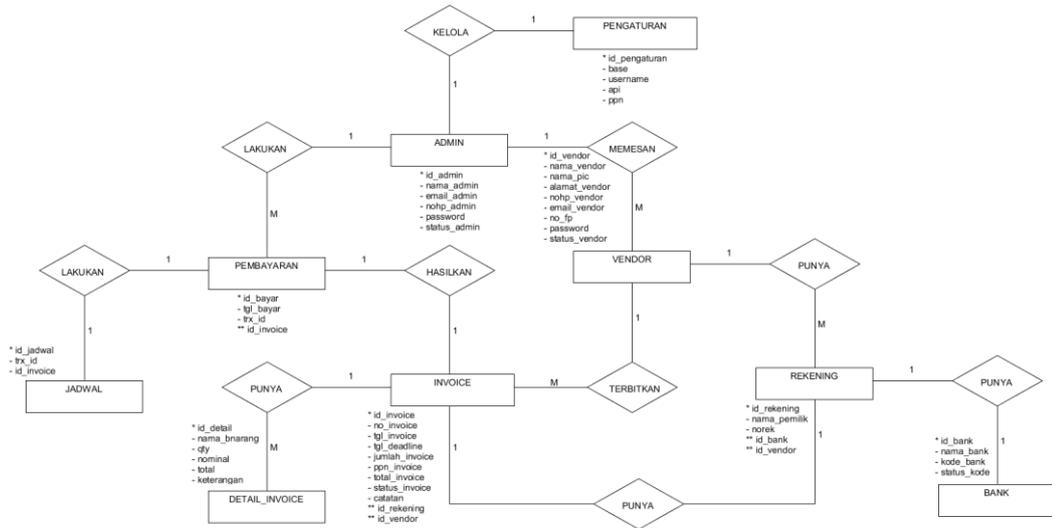
Analisa sistem usulan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2. Pembuatan sistem merupakan solusi mengatasi masalah yang ada pada sistem yang berjalan pada saat ini. Dimana *vendor* dapat menginput langsung melalui sistem untuk meminimalisir kesalahan input data serta proses pengecekan dan pembayaran tagihan akan otomatis di *handle* oleh sistem.

3.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang basis data yang baru atau basis data yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci.

3.1.1 Entity Relationship Diagram

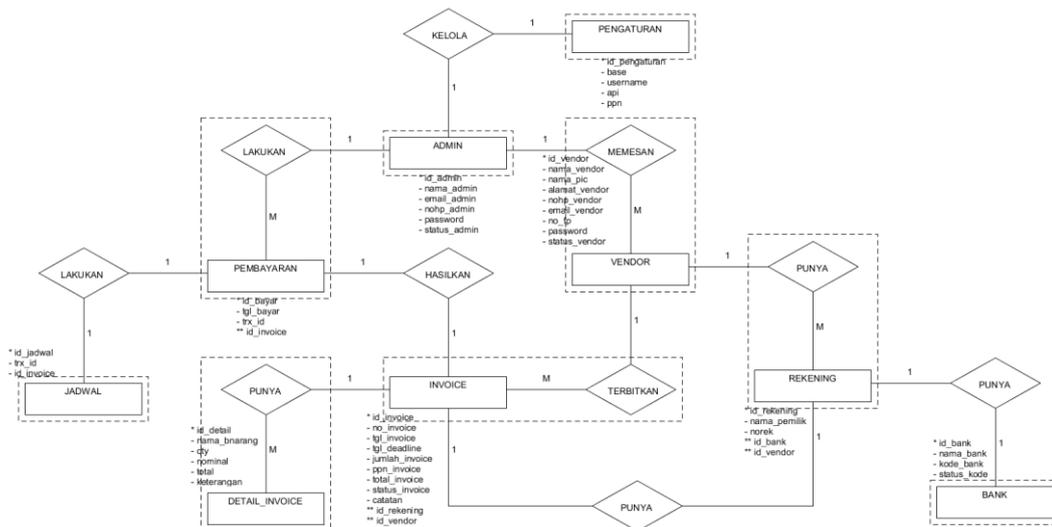
Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas (Ardiyansyah & Iramayani, 2021).



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.1.2 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)

Sebelum tabel dibentuk dari field atau atribut entitas secara fisik atau *level internal*, maka harus dibuatkan suatu bentuk relational model yang dibuat secara *logic* atau *level external* dan konsep, dari pernyataan tersebut dibutuhkan yang disebut dengan *Logical Record Structure* (Ardiyansyah & Iramayani, 2021).



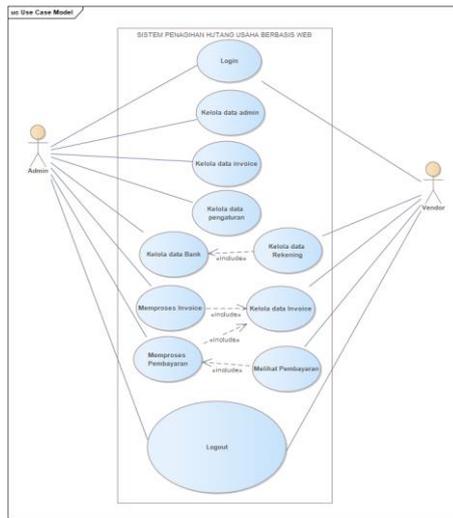
Gambar 4. Logical Record Structure (LRS)

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Perancangan sistem terdiri dari 2 jenis diagram yaitu *use case diagram* dan *class diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

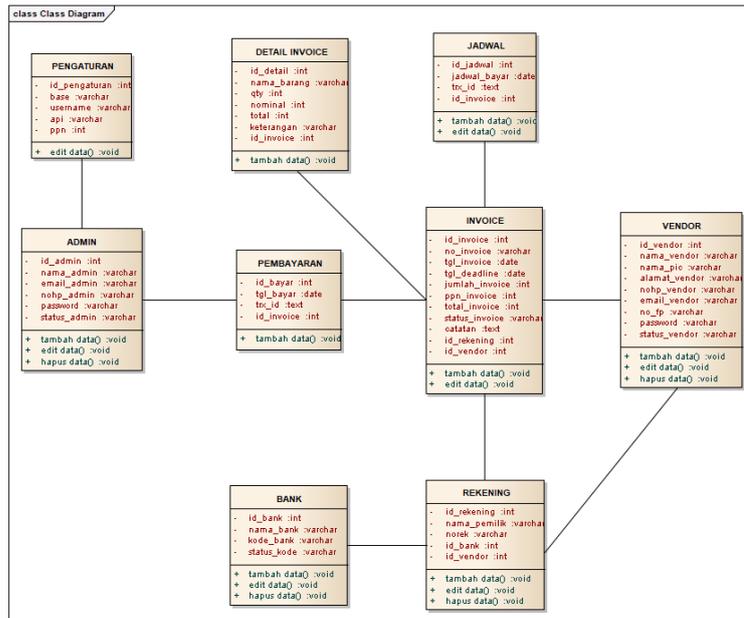
Use Case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara *user* dengan sistem. Sebuah *use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor (pengguna) dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar 5. Use Case Diagram

3.2.2 Class Diagram

Penggambaran *class diagram* bertujuan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem informasi penilaian guru. Pada *class diagram* juga terdapat relasi dan fungsi yang akan di gunakan.



Gambar 6. Class Diagram

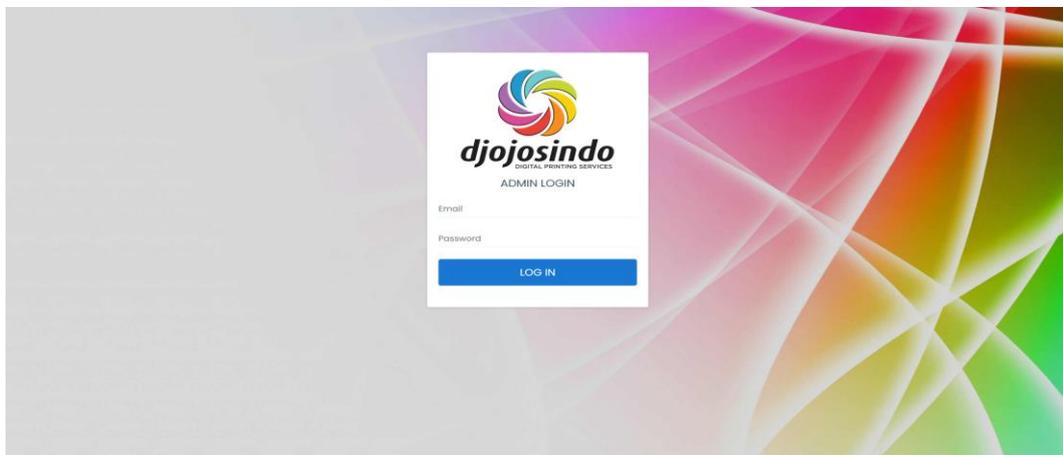
4. IMPLEMENTASI

Implementasi adalah kegiatan penerapan dari hasil perancangan, pada tahapan ini hasil dari rancangan dibuat menjadi aplikasi yang sesungguhnya untuk diimplementasikan pada instansi tempat penelitian. Hasil rancangan antarmuka (*interface*), rancangan sistem dan teknik yang digunakan akan diimplementasikan pada tahap ini.

4.1 Implementasi Antarmuka

Pengertian sistem antarmuka adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Terdapat 2 (dua) jenis antarmuka, yaitu *Command Line Interface (CLI)* dan *Graphics User Interface (GUI)*. Berikut ini adalah implementasi setiap antarmuka yang dibuat.

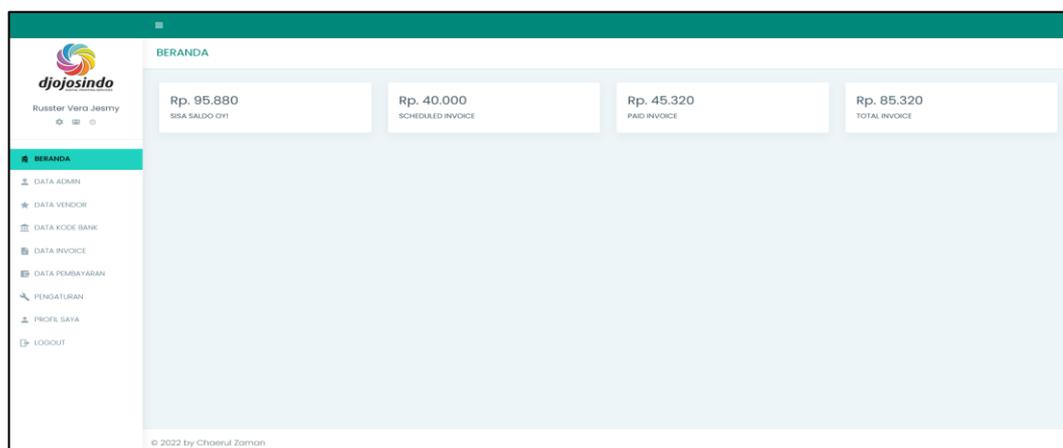
a. Tampilan Halaman Login



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Form Login untuk admin, dimana pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk melakukan login.

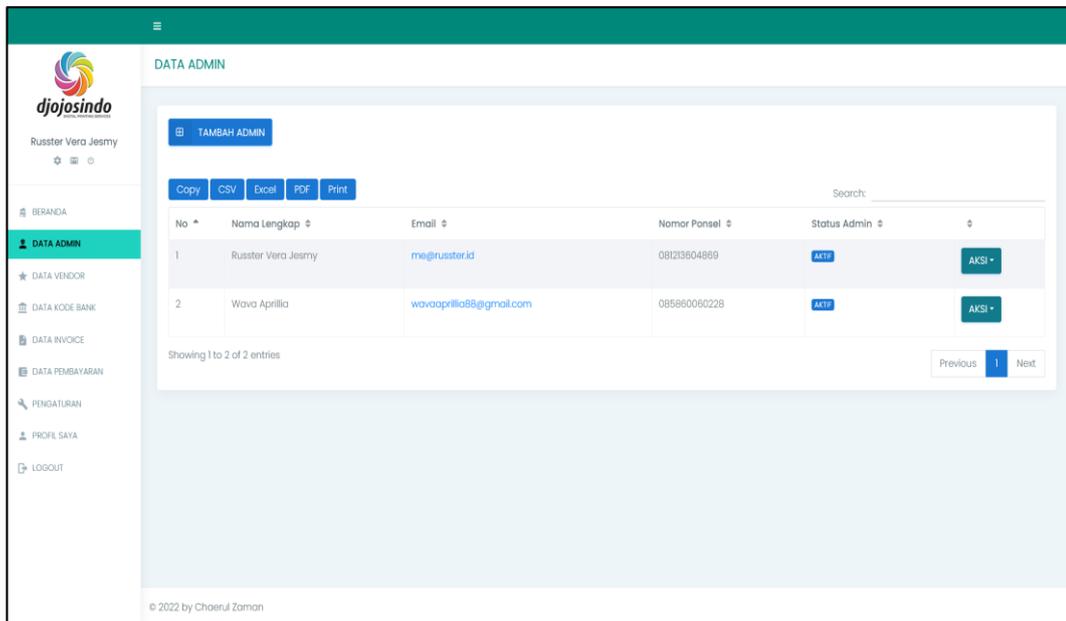
b. Tampilan Halaman Beranda Admin



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda Admin

Menjelaskan halaman beranda admin yang akan didapati oleh admin setelah mereka memasuki sistem. Pada halaman ini akan terlihat nominal sisa saldo Oy!, nominal *scheduled invoice*, nominal *paid invoice* dan nominal *total invoice*.

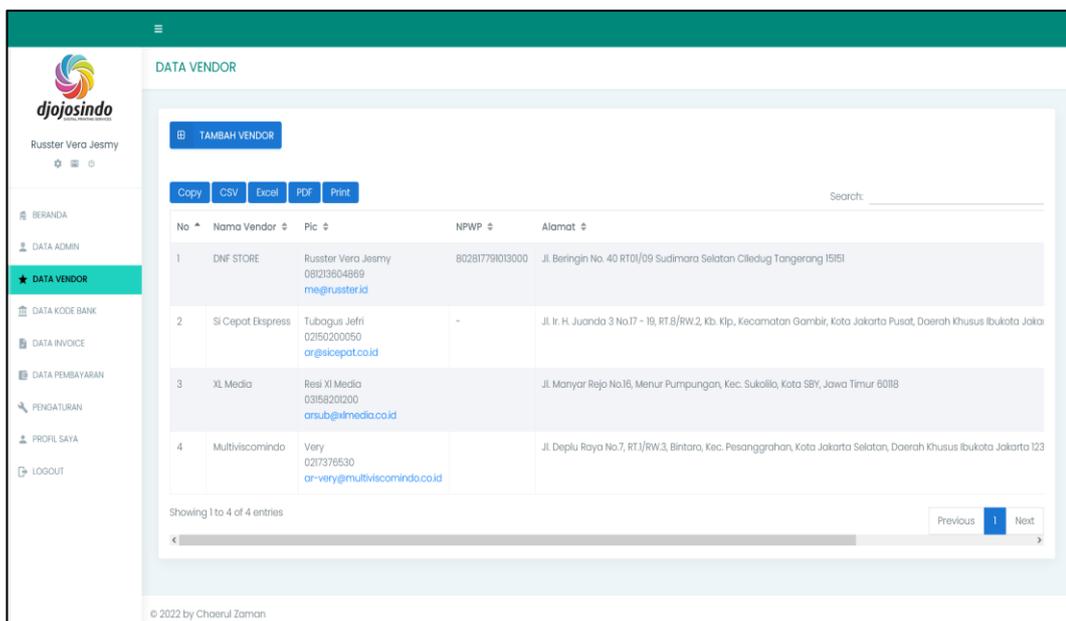
c. Tampilan Halaman Data Admin



Gambar 9. Tampilan Halaman Data Admin

Menjelaskan halaman data admin yang dapat diakses oleh admin untuk mengelola data – data yang berkaitan dengan admin seperti menambah admin baru, merubah, menonaktifkan, mengaktifkan serta menghapus admin.

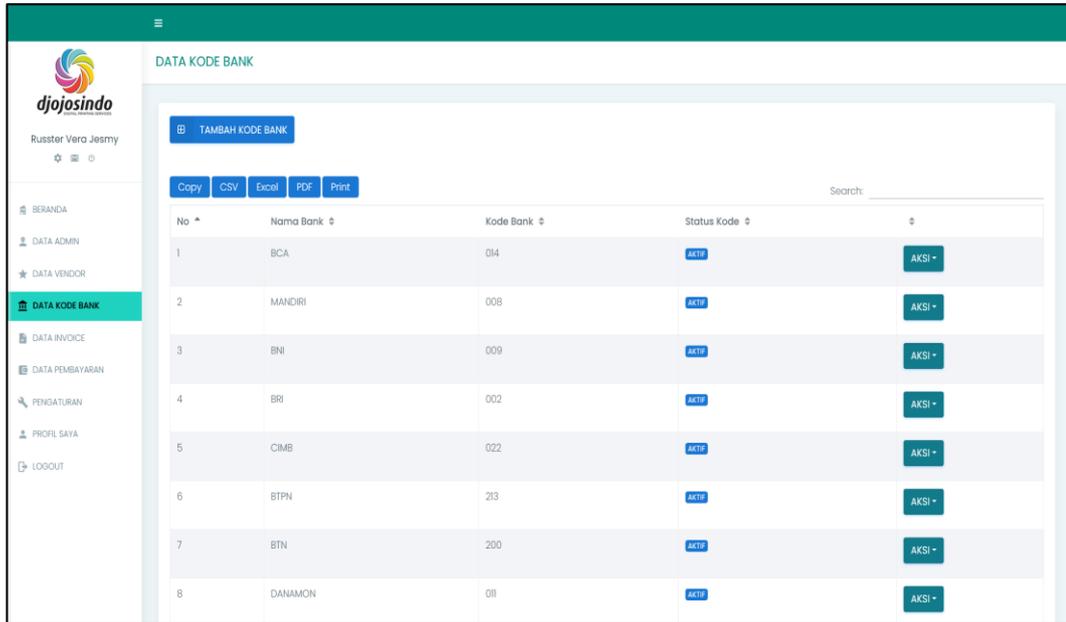
d. Tampilan Halaman Data Vendor



Gambar 10. Tampilan Halaman Data Vendor

Halaman data *vendor* yang dapat diakses oleh admin untuk mengelola data – data yang berkaitan dengan *vendor* seperti menambah *vendor* baru, merubah, menonaktifkan, mengaktifkan serta menghapus *vendor*.

e. Tampilan Halaman Data Bank

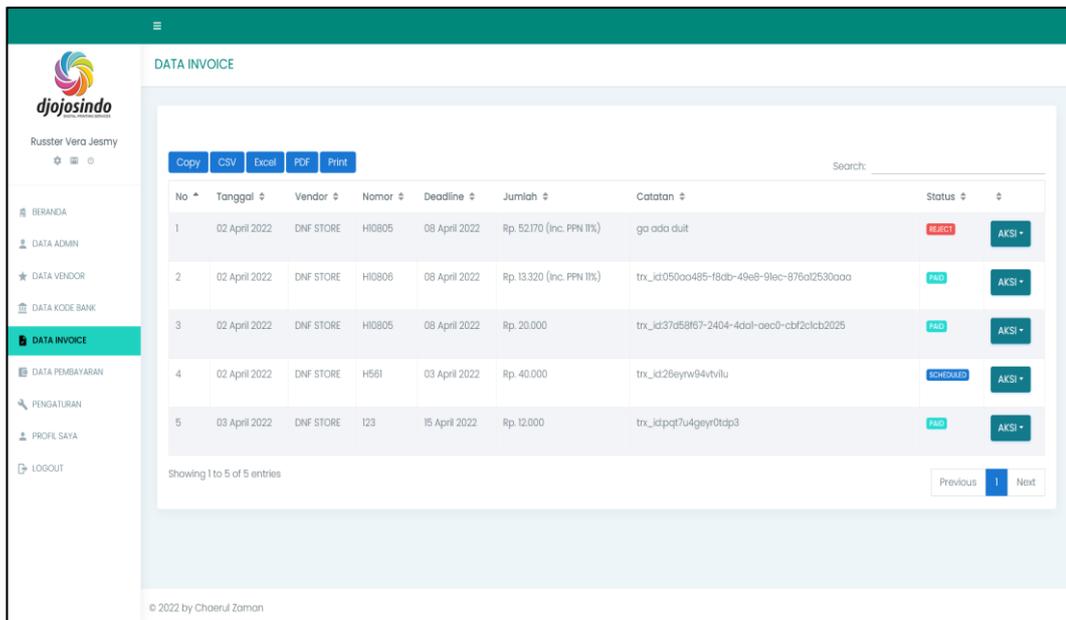


No	Nama Bank	Kode Bank	Status Kode	
1	BCA	014	AKTIF	AKSI
2	MANDIRI	008	AKTIF	AKSI
3	BNI	009	AKTIF	AKSI
4	BRI	002	AKTIF	AKSI
5	CIMB	022	AKTIF	AKSI
6	BTPN	213	AKTIF	AKSI
7	BTN	200	AKTIF	AKSI
8	DANAMON	011	AKTIF	AKSI

Gambar 11. Tampilan Halaman Data Bank

Menjelaskan halaman data *bank* yang dapat diakses oleh admin untuk mengelola data – data yang berkaitan dengan *bank* seperti menambah *bank* baru, merubah, menonaktifkan, mengaktifkan serta menghapus *bank*.

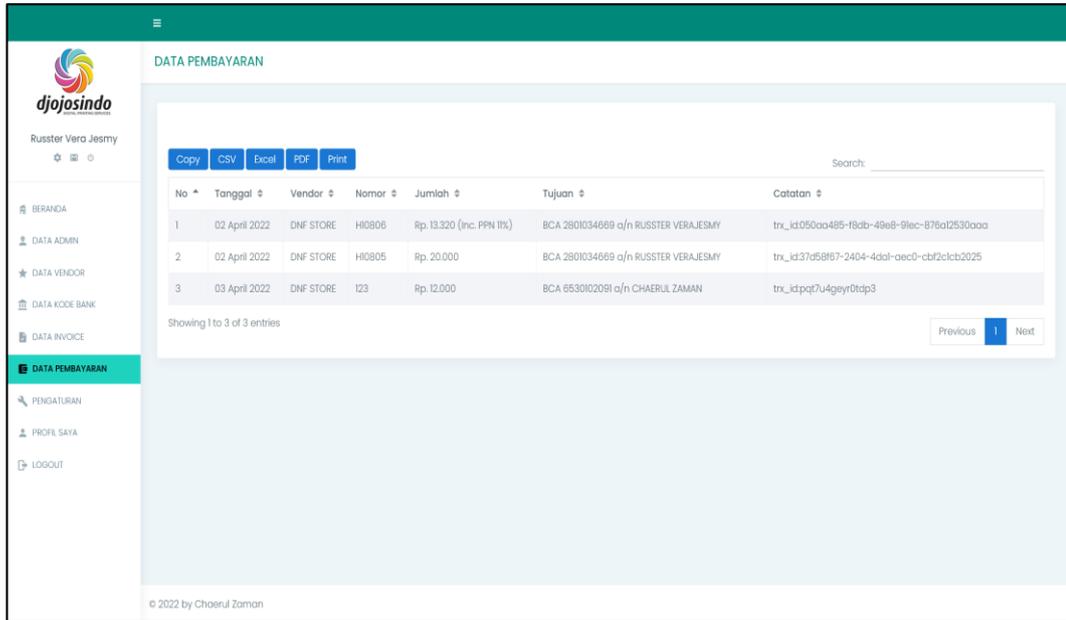
f. Tampilan Halaman Data Invoice



No	Tanggal	Vendor	Nomor	Deadline	Jumlah	Catatan	Status	
1	02 April 2022	DNF STORE	H10805	08 April 2022	Rp. 52.170 (inc. PPN 11%)	ga ada duit	REJEKT	AKSI
2	02 April 2022	DNF STORE	H10806	08 April 2022	Rp. 13.320 (inc. PPN 11%)	trx_id:050aa485-f8ab-49e8-9lec-876al2530aaa	PAID	AKSI
3	02 April 2022	DNF STORE	H10805	08 April 2022	Rp. 20.000	trx_id:37a58f67-2404-4dal-aec0-cb2c1cb2025	PAID	AKSI
4	02 April 2022	DNF STORE	H561	03 April 2022	Rp. 40.000	trx_id:26eyrw94vrvllu	SCHEDULED	AKSI
5	03 April 2022	DNF STORE	123	15 April 2022	Rp. 12.000	trx_id:pgt7u4geyy0tdp3	PAID	AKSI

Gambar 12. Tampilan Halaman Data Invoice

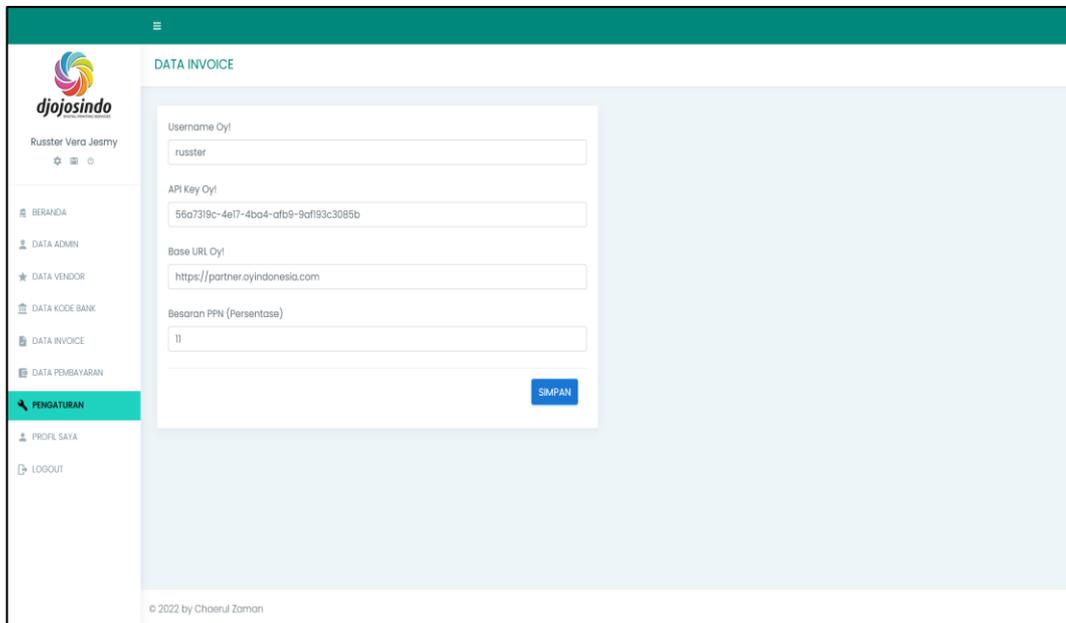
Menjelaskan halaman data *invoice* yang dapat diakses oleh admin dan *vendor* untuk mengelola data – data yang berkaitan dengan *invoice* seperti menambah, melihat detail *invoice*, membatalkan, menolak, membayar, menjadwalkan serta mengatur ulang jadwal pembayaran *invoice*.

g. Tampilan Halaman Data Pembayaran

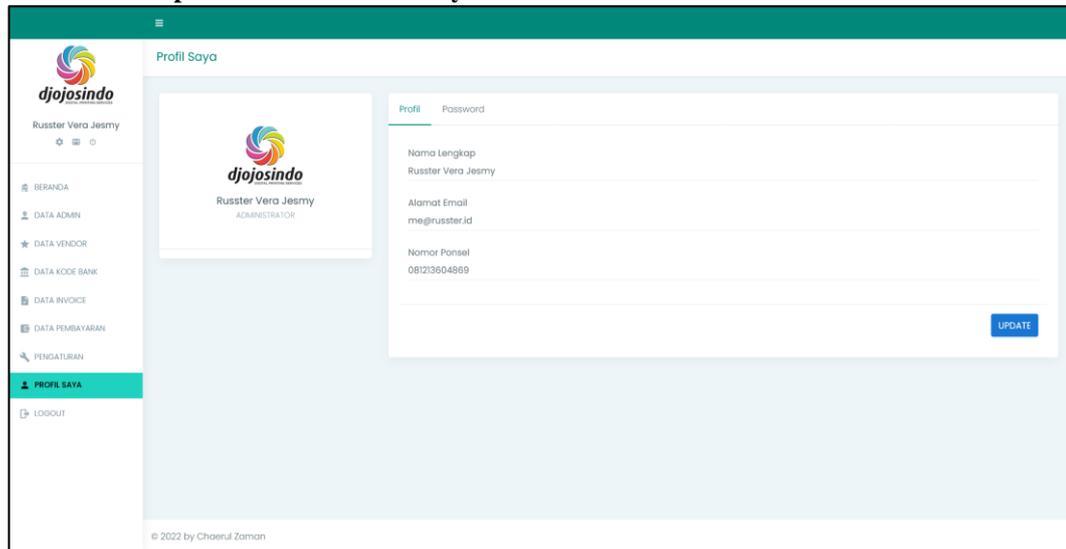
No	Tanggal	Vendor	Nomor	Jumlah	Tujuan	Catatan
1	02 April 2022	DNF STORE	H10B06	Rp. 13.320 (inc. PPN 11%)	BCA 2801034669 a/n RUSSTER VERA JESMY	trx_id:050aa485-f8db-49e8-91ec-876a12530aaa
2	02 April 2022	DNF STORE	H10B05	Rp. 20.000	BCA 2801034669 a/n RUSSTER VERA JESMY	trx_id:37af58f67-2404-4da1-ae0c-cbf2c1cb2025
3	03 April 2022	DNF STORE	I23	Rp. 12.000	BCA 653102091 a/n CHAERUL ZAMAN	trx_id:ppq7u4gseyt0tap3

Gambar 13. Tampilan Halaman Data Pembayaran

Menjelaskan halaman data pembayaran yang dapat diakses oleh admin dan *vendor* untuk melihat data-data pembayaran yang berhasil dilakukan dan tersimpan pada sistem.

h. Tampilan Halaman Pengaturan**Gambar 14.** Tampilan Halaman Pengaturan

Menjelaskan halaman pengaturan yang dapat diakses oleh admin untuk menyimpan data pengaturan aplikasi mengenai data integrasi pihak ketiga Oy! Indonesia dan penentuan pajak penambahan nilai.

i. Tampilan Halaman Profil Saya**Gambar 15.** Tampilan Halaman Profil Saya

Menjelaskan halaman profil saya yang dapat diakses oleh admin dan *vendor* untuk merubah data profil pribadi dan kata sandi yang tersimpan pada sistem.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan aplikasi penagihan hutang usaha berbasis web pada PT Djojosindo, dengan menggunakan metode *extreme programming* sebagai metode pengembangan sistem. Dimana pada tahap desain dan implementasi dirancang dengan aplikasi dan *software* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan dapat membantu perusahaan untuk menjawab permasalahan yang ada, berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian yang peneliti lakukan:

- Aplikasi ini mampu melakukan pembayaran *invoice* secara otomatis oleh sistem kepada rekening para *vendor* sesuai tanggal jatuh tempo pembayaran.
- Aplikasi ini mampu mencatat seluruh data hutang usaha agar mudah dalam hal pencarian data dan estimasi kalkulasi hutang yang akan datang.
- Aplikasi ini mampu membuat laporan secara otomatis sehingga tidak ada kehilangan atau duplikasi data dikemudian hari.

5.2 Saran

Dari hasil pembahasan perancangan aplikasi ini, masih banyak kekurangannya dan jauh dari kesempurnaan. Agar aplikasi ini dapat sempurna lagi, sebagai pertimbangan dan pengembangan. Ada saran-saran yang penulis ingin sampaikan:

- Penulis menyarankan agar dapat menambahkan implementasi pada bahasa pemrograman lainnya seperti *mobile* agar lebih mempermudah akses bagi para *vendor*.
- Melakukan pembaruan pada *interface* aplikasi untuk menghasilkan fitur-fitur baru yang memanjakan pengguna.

REFERENCES

- Agung, R. (2017, Juni). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pendistribusian Bibit Benih Ikan pada BBI (Balai Benih Ikan) Perikanan Limapuluh Kota Secara Online Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP. *Komputer Teknologi Informasi, Volume 4*, Nomor 1, ISSN :2356-0010, 1-8.

- Faisol, A., Ashari, M. I., & Orisa, M. (2020). Penerapan Sistem Informasi Tagihan (SiTagih) untuk Meningkatkan Kinerja Pencatatan Tagihan dan Keuangan. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*.
- Fathony, A. M., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembayaran Tagihan Listrik berbasis Web (Studi Kasus : Griya Bayar Respon). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Fess, W. R. (2005). *Accounting/Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hanif, a., & Robert, M. (2015, Agustus). Analisis Pengembangan dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Smart Berbasis Cloud Computing pada Sekolah menengah Umum Negeri (SMUN) di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Telematika, Volume 8, No. 2, ISSN : 1979-925X, e-ISSN : 2442-4528, 63-91*.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2017). *Pemrograman Web*. ISBN 978-602-6232-24-3.
- Indriyo, A., Gitusudarmo, & Basri. (2002). *Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: BPFE.
- Iskandar, A., & Rangkuti, H. (2008). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada PT.Klaten Bercahaya. *Jurnal Basis Data*.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Kasmir. (2003). *Manajemen Perbankan*. Jakarta: PT Rajawali Grafindo Persada.
- Mulyadi. (2013). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mustaqbal. (2015). Pengujian Aplikasi menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*.
- Najib, A., & Nabyla, F. (2020). Sistem Informasi Penagihan (Invoice) Berbasis Dekstop Menggunakan Metode Extreme Programing. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)*.
- Rusli, S. (2015, Agustus). Desain Sistem Informasi Order Photo Pada Creative Studio Photo Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic .Net 2010. *Jurnal Momentum, Volume 17, Nomor 2, ISSN : 1693-752X, 86-93*.
- Soekarta, R., Amri, I., & Hidayatullah, M. L. (2019). *Perancangan Aplikasi Penagihan Pelanggan TV Kabel Berbasis Android. INSECT*.
- Soemarso, S. (2009). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wicaksono, B. D., & Anggraeni, S. (2021). Perancangan Website Sistem Informasi Transaksi Tagihan Layanan Purna Jual Properti Pada Pollux Properti Indonesia. *TMJ (Technomedia Journal)*.
- Yosua P.W Simaremare. (2013). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada *Jurnal SISFO. JURNAL TEKNIK POMITS*.
- Zulkifli, A. (2013). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.