SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN UANG KOMITE MENGUNAKAN VISUAL FOXPRO PADA SMA MUHAMMADIYAH 4 TIDORE KEPULAUAN

Uzmiati¹, Nurmala Rusli², Syahril Hasan³

Program Studi Komputerisasi Akuntansi
Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara
Email: uzmiati@gmail.com

Abstrak

Sistem informasi yang dikelola dapat lebih baik dan bermanfaat apabila dalam proses pengelolaannya dapat memanfaatkan teknologi informasi, yang tentu saja akan memberikan banyak nilai tambah karena kelebihan yang dimiliki teknologi informasi, contohnya adalah membuat proses manual berubah menjadi otomatis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang system informasi pengelolaan uang komite pada SMA Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi, wawancara dilakukan dengan bendahara sekolah serta mengumpulkan dokumen berupa kartu pembayaran uang komite, kwitansi pembayaran dan laporan pertanggungjawaban bendahara. Selanjutnya metode analisis dan pengembangan system menggunakan metode *Waterfall* yaitu dimulai dari perencanaan, analisis, desain dan implementasi. Sedangkan metode pengujian sistem menggunakan metode *Blackbox Testing* yaitu pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak (system) yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. *Blackbox Testing* dilakukan dengan membuat kasus uji (skenario) yang bersifat mencoba semua fungsi sistem sukses atau tidak sukses. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Sistem yang dibuat dapat membantu mempermudah pengelolaan uang komite berupa, pembuatan laporan pembayaran, laporan penerimaan dan pengeluaran uang komite dan dapat mengelola data pembayaran siswa dengan efektif dan efisien berupa, pencarian data pembayaran siswa dengan cepat, kwitansi pembayaran dan kartu pembayaran komite.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Uang Komite, Visual FoxPro, SMA Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan

Abstract

Managed information systems can be better and more useful if in the management process they can utilize information technology, which of course will provide a lot of added value because of the advantages possessed by information technology, for example, making manual processes turn into automatic ones. This study aims to design a committee money management information system at SMA

Muhammadiyah 4 Tidore Islands. The data collection method used interview and documentation techniques, interviews were carried out with the school treasurer and collected documents in the form of committee money payment cards, payment receipts and treasurer accountability reports. Furthermore, the method of analysis and system development uses the Waterfall method, starting from planning, analysis, design and implementation. While the system testing method uses the Blackbox Testing method, namely testing is carried out to find out whether the functions, inputs and outputs of the software (system) that are made are in accordance with the required specifications. Blackbox Testing is done by creating test cases (scenarios) that are trying all the system functions successfully or unsuccessfully. The results of the study conclude that the system created can help facilitate the management of committee money in the form of making payment reports, reports on receipts and disbursements of committee money and can manage student payment data effectively and efficiently in the form of searching for student payment data quickly, payment receipts and committee payment cards.

Keywords: *Information System, Committee Money, Visual FoxPro, SMA Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan*

PENDAHULUAN

Dalam suatu organisasi keberadaan informasi besar manfaatnya bagi para pengambil keputusan untuk memberikan panduan terbaik tentang bagaimana sesuatu hal terjadi, dan solusi apa yang dapat diberikan. Semakin lengkap dan jelas sebuah informasi tentu saja akan semakin lebih memudahkan penggunaanya, disamping kriteria kualitas informasi yang diberikan harus baik. Sistem informasi yang dikelola dapat lebih baik dan bermanfaat apabila dalam proses pengelolaannya dapat memanfaatkan teknologi informasi, yang tentu saja akan memberikan banyak nilai tambah karena kelebihan yang dimiliki teknologi informasi, contohnya adalah membuat proses manual berubah menjadi otomatis (Lestari dan Amri,

2020).

Sistem informasi yang berkembang sangat pesat membuat perusahaan besar, menengah, maupun kecil semakin ketat, sehingga mendorong para usahawan untuk dapat mengikuti perkembangannya guna menunjang usaha mereka. Begitu juga dengan lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Indonesia khususnya Maluku Utara.

SMA Muhammadiyah 4 salah satu badan atau lembaga pendidikan swasta yang melakukan pemungutan uang komite, Dalam melakukan pemungutan uang komite yang telah disepakati oleh orang tua siswa dan pihak sekolah (Komite Sekolah), perhitungan dan pencatatan penerimaan serta pengeluaran laporan keuangan

komite masih mencatat di buku dan perhitungan menggunakan kalkulator.

Pencatatan dan perhitungan yang dilakukan sangat berpotensi terjadinya kesalahan perhitungan dan kehilangan data, dikarenakan buku yang digunakan untuk pencatatan mudah rusak. Selain itu juga dalam proses pencarian data pembayaran siswa membutuhkan waktu yang lama dikarenakan harus mencari dalam lembar buku catatan. Penyebab lain adalah lambatnya pembuatan rekap laporan penerimaan dan pengeluaran uang komite pada akhir bulan maupun akhir tahun, serta terjadi ketidakakuratan perhitungan yang menyebabkan selisih lebih dan atau kurang pada saat rekap laporan diakhir bulan.

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi (*Information System*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Orang tergantung pada sistem informasi untuk berkomunikasi antara satu sama lain dengan menggunakan berbagai jenis alat fisik, perintah dan prosedur pemrosesan informasi, saluran telekomunikasi atau jaringan, dan data yang disimpan atau sumber daya data (Yacub, 2012).

Menurut Tata Sutabri (2012) Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Permendikbud Nomor 75 Tahun 2016 menjelaskan bahwa Komite Sekolah adalah badan yang beranggotakan orangtua/wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan. Dalam permendikbud itu juga dijelaskan bahwa pungutan pendidikan adalah penarikan uang oleh sekolah kepada peserta didik, orangtua/walinya yang bersifat wajib, mengikat, serta jumlah dan jangka waktu pemungutannya ditentukan. Hasil penggalangan dana Komite Sekolah dibukukan pada rekening bersama antara Komite Sekolah dan Sekolah. Hasil penggalangan dana Komite Sekolah dapat digunakan antara lain untuk, menutupi kekurangan biaya satuan Pendidikan, pembiayaan program/kegiatan terkait peningkatan mutu Sekolah yang tidak dianggarkan, pengembangan sarana prasarana, dan pembiayaan kegiatan operasional Komite

Sekolah lakukan secara wajar dan harus dipertanggungjawabkan secara transparan.

FoxPro pertama kali dikembangkan pada tahun 1984 yang lebih di kenal dengan FoxBASE 3.0 oleh *Fox Software*. Fox Software bergabung dengan Microsoft pada tahun 1992 dan program aplikasi yang dikembangkanya semakin disempurnakan serta mulai menggunakan label *visual*. FoxPro versi 3.0 merupakan versi pertama yang berbasis *visual*, hanya bekerja dilingkungan *Mac* dan *Windows*. Pada versi berikutnya, *Visual FoxPro* lebih dikembangkan untuk hanya bekerja di sistem operasi *Windows* (Wahana Komputer, 2007).

Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari sistem yang berjalan saat ini dan sistem yang akan di usulkan atau yang akan dibuat. Berikut adalah gambar sistem berjalan dan sistem yang diusulkan.

Gambar 1. Sistem Berjalan

METODE PENELITIAN

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SMA Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan yang terletak di jalan Trans Halmahera Kecamatan Oba Tengah Desa Lola RT 12/RW 02.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya metode pengembangan system megunakan medote *Waterfall* dan metode pengujian sistem menggunakan metode *Blackbox Testing*.

Analisis Sistem

Gambar 2. Sistem Yang Diusulkan

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite Menggunakan Visual FoxPro pada

SMA Muhammadiyah 4 Tidore Kepulauan dimulai dengan menggambar *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relation Diagram (ERD)*, Rancangan Tabel Database dan Desain Layout Sistem.

Data Folow Diagram (DFD)

Gambar 3. Diagram Konteks

Gambar 4. Diagram Level 1 (Admin dan User)

Entity Relation Diagram (ERD)

Gambar 5. Entity Relationship Diagram (EDR) Notasi

Gambar 6. Entity Relationship Diagram (EDR) Tabel

Rancangan Tabel Database

Tabel 1. Tabel User

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
iduser	Integer (AutoInc)	4	Id User	Primary Key
nmuser	Character	8	Nama User	Regular
nama	Character	8	Nama	Regular
password	Character	8	Password	Regular
level	Character	15	Level User	

Tabel 2. Tabel Tahun Ajaran

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
Id	Integer (AutoInc)	4	Id	Primary Key
namathn	Character	1	Nama Thn Ajaran	Regular

Tabel 3. Tabel Kelas

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
Kdkelas	Character	3	Kode Kelas	Primary Key
nmkelas	Character	25	Nama Kelas	Regular

Tabel 4. Tabel Atur Tahun Ajaran

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
id	Character	4	Id	Primary Key
nama	Character	9	Nama Thn Ajaran	Regular
Iuran	Character	8	Besaran Iuran Per Bulan	
status	Character	15	Satus Aktif/Non Aktif	Regular

Tabel 5. Tabel Akun

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
noakun	Character	3	No. Akun	Primary Key
nmakun	Character	50	Nama Akun	Regular
Kelompok	Character	25	Kelompok Akun	

Tabel 6. Tabel Siswa

Field Name	Type	Width	Description	Index
nis	Character	10	No. Induk Siswa	Primary Key
namasiswa	Character	35	Nama Siswa	Regular
tempatlahir	Character	25	Tempat Lahir	Regular
tgllahir	Date	8	Tanggal Lahir	Regular
jkkelamin	Character	20	Jenis Kelamin	
agama	Character	20	Agama	
alamat	Character	35	Alamat	
thnmasuk	Character	9	Thn Masuk	Regular
kelas	Character	15	Kelas	Regular

Tabel 7. Tabel Pembayaran

Field Name	Type	Width	Description	Index
iduser	Character	3	Id User	Regular
nokwitansi	Character	13	No. Kwitansi	Primary Key
nis	Character	10	No. Induk Siswa	Regular
namasiswa	Character	35	Nama Siswa	Regular
kelas	Character	25	Kelas	

tglbayar	Date	8	Tgl Pembayaran	Regular
blnbayar	Character	15	Bln Pembayaran	Regular
Thnbayar	Character	15	Thn Ajaran	Regular
Jmlhbayar	Double	8	Jumlah Iuran Komite	

Tabel 8. Tabel Penerimaan dan Pengeluaran

Field Name	Type Data	Width	Description	Index
idtk	Integer (AutoInc)	4	Id Penerimaan dan Pengeluaran	Primary Key
tgl	Date	8	Tgl Transaksi	Regular
Noakun	Character	3	No. Akun	Regular
nmakun	Character	35	Nama Akun	Regular
Uraian	Character	40	Uraian Tambahan	Regular
Jmlhtrima	Double	8	Jumlah Penerimaan	
Jmlhkeluar	Double	8	Jumlah Pengeluaran	
Slado	Double	8	Saldo	

Rancangan Layout Sistem

Gambar 7 Menu Utama Aplikasi

The 'Form Login' window has a title bar 'Icon | Form Login' with a close button. The main title is 'Form Login'. It contains two text input fields: 'Nama User' and 'Password'. Below these are two buttons: 'Login' and 'Keluar'.

Gambar 8. Desain Layout Form Login

The 'Form Atur Tahun Ajaran' window has a title bar 'Icon | Form Atur Tahun Ajaran' with a close button. The main title is 'Form Atur Tahun Ajaran'. It contains three text input fields: 'Tahun Ajaran', 'Iuran Komite', and 'Status'. To the right of these fields are three buttons: 'Atur Ulang', 'Set', and 'Keluar'.

Gambar 12. Layout Form Atur Tahun Ajaran

The 'Form Input Data User' window has a title bar 'Icon | Form Input Data User' with a close button. The main title is 'Form Input Data User'. It contains four text input fields: 'Nama User', 'Password', 'Nama', and 'Level'. There is also an 'Image' placeholder. At the bottom are four buttons: 'Tambah', 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 9. Desain Layout Form Input Data User

The 'Form Input Data Akun' window has a title bar 'Icon | Form Input Data Akun' with a close button. The main title is 'Form Input Data Akun'. It contains three input fields: a 'Combo' box for 'Kelompok Akun', a 'Textbox' for 'No. Akun', and a 'Textbox' for 'Nama akun'. At the bottom are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 13. Layout Input Data Akun

The 'Form Input Data Kelas' window has a title bar 'Icon | Form Input Data Kelas' with a close button. The main title is 'Form Input Data Kelas'. It contains two text input fields: 'Kode Kelas' and 'Nama Kelas'. At the bottom are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 10. Layout Form Input Data Kelas

The 'Form Input Data Siswa' window has a title bar 'Icon | Form Input Data Siswa' with a close button. The main title is 'Form Input Data Siswa'. It contains several input fields: 'No. Induk Siswa (NIS)' (Textbox), 'Nama Siswa' (Textbox), 'Tempat Lahir' (Textbox), 'Tanggal Lahir' (Textbox), 'Jenis Kelamin' (radio buttons for 'Laki-Laki' and 'Perempuan'), 'Agama' (Combo), 'Alamat' (Editbox), 'Tahun Masuk' (Combo), and 'Kelas' (Combo). On the right side are buttons for 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 14. Layout Form Input Data Siswa

The 'Form Input Data Tahun Ajaran' window has a title bar 'Icon | Form Input Data Tahun Ajaran' with a close button. The main title is 'Form Input Data Tahun Ajaran'. It contains one text input field: 'Nama Thn Ajaran'. Below it are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'. There is also a 'Grid' placeholder.

Gambar 11. Layout Form Input Data Tahun Ajaran

The 'Form Pembayaran Uang Komite' window has a title bar 'Icon | Form Pembayaran Uang Komite' with a close button. The main title is 'Form Pembayaran Uang Komite'. It contains several input fields: 'No. Kwitansi' (Textbox), 'Tanggal' (Textbox), 'Data Siswa' section with 'No. Induk Siswa (NIS)' (Textbox), 'Nama Siswa' (Textbox), and 'Tahun Masuk' (Textbox), 'Data Pembayaran' section with 'Tahun Ajaran' (Textbox), 'Jumlah Biaya' (Textbox), and 'Pembayaran (Bulan)' (Combo). There are also buttons for 'Batal', 'Posting', and 'Getak Kwitansi'.

Gambar 15. Layout Form Pembayaran Uang Komite

Gambar 16. Layout Form Cetak Laporan Data Siswa

Gambar 17. Layout Form Cetak Laporan Pembayaran Komite

Gambar 18. Layout Form Cetak Laporan Penerimaan & Pengeluaran

Gambar 19. Layout Form About

PENGUJIAN SISTEM

Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan pembuatan atau desain Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite pada SMA 4 Muhammadiyah Kota Tidore Kepulauan dengan menggunakan Bahasa pemrograman Microsoft Visual Foxpro 9.0 Services Pack 2. Ada beberapa tahapan desain aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Visual Foxpro yaitu mulai dari tahapan desain project manager, desain database dan tabel, desain Form, desain laporan, desain menu serta pembuatan file app dan exe. Berikut adalah proses pembuatan aplikasi dengan menggunakan software Microsoft Visual FoxPro 9.0.

Gambar 20. Project Manager

IMPLEMENTASI DAN

Gambar 21. *Tabel Database*

Gambar 22. Form Tampilan Utama Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite pada SMA 4 Muhammadiyah Kota Tidore Kepulauan

Gambar 23. *Form Login*

Gambar 24. Form Input Data User

Gambar 25. Form Input Data User

Gambar 26. Form Input Data Tahun Ajaran

Gambar 27. Form Atur Tahun Ajaran

Form Designer - frmakun.scr

Form Input Data Akun

Form Input Data Akun

Kelompok Akun

No. Akun

Nama Akun

Simpan Batal Keluar

Form Designer - frmkeluar.sxc

Form Input Data Pengeluaran

Form Input Data Pengeluaran

Saldo Penerimaan

No. Akun Tanggal

Nama Akun

Uraian

Jumlah

Simpan Batal Keluar

Form Designer - frmmsiswa.scc

Form Input Data Siswa

Form Input Data Siswa

Nomor Induk Siswa (NIS)

Nama Siswa

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin ☐ Laki-Laki ☐ Perempuan

Agama

Alamat

Tahun Masuk

Kelas

Simpan

Batal

Keluar

Form Designer - frmabout1.scx

about.....

about.....

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN
UANG KOMITE

Menggunakan Visual Foxpro pada SMA
Muhamadiyah 4 Tidore Kepulauan

Copyright @ 2021

Product Id : 2@2!_\$\$\$ (Es2)

Ok

Form Designer - fribayar.scx

Form Pembayaran Uang Komite

23

Form Pembayaran Uang Komite

Nomor Kwitansi	<input type="text" value="txtNoKwitansi"/>	Tanggal Bayar	<input type="text" value="txtgl"/>
----------------	--	---------------	------------------------------------

Data Siswa

No. Induk Siswa (NIS)	<input type="text" value="txtNilis"/>	<input style="float: right;" type="button" value="Browse..."/>
Nama Siswa	<input type="text" value="txtNamaSiswa"/>	
Tahun Masuk	<input type="text" value="txtThnMasuk"/>	Kelas <input type="text" value="txtKelass"/>

Data Pembayaran

Tahun Ajaran	<input type="text" value="txtThnAjaran"/>	<input style="float: right;" type="button" value="Cetak Kwitansi"/>
Jumlah Biaya	<input type="text" value="txtJmlhBiaya"/>	
Pembayaran (Bulan)	<input type="text" value="cmbBulan"/> ▼	

[illegible]

Form Designer - frmcetak_siswa.scx

Form Cetak Data Siswa

Cetak Laporan Data Siswa

☐ Cetak Semua Data Preview

☒ Cetak Berdasarkan Kelas Cetak

cmbKelas

☒ Cetak Berdasarkan Tahun Masuk Keluar

cmbThnMasuk

Gambar 34. Cetak Laporan Pembayaran Uang Komite

Gambar 35. Cetak Laporan Penerimaan dan Pengeluaran

Gambar 36. Menu Utama

Pengujian Sitstem

Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite Menggunakan Visual FoxPro pada SMA Muahammadiyah 4 Kota Tedore Kepulauan menggunakan metode

pengujian *Blackbox Testing*. *Blackbox Testing* atau biasanya disebut dengan pengujian kotak hitam yaitu merupakan metode pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak (system) yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. *Blackbox Testing* dilakukan dengan membuat kasus uji (skenario) yang bersifat mencoba semua fungsi sistem apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan dengan skenario sukses atau tidak sukses. Berikut adalah hasil pengujianya.

Tabel 9. Tabel Pengujian Sistem Menggunakan Metode *Blacbox Testing*

Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>		
Skenario		
Menguji spesifikasi fungsional apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari sistem yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.		
Pengujian dengan skenario sukses atau tidak sukses		
Nama Form	Nama Proses	Hasil
Form Login	Login	Sukses
Form Input Data User	Input Data User	Sukses
Form Input Data Kelas	Input Data Kelas	Sukses
Form Input Data Tahun Ajaran	Input Data Tahun Ajaran	Sukses
Form Atur Tahun Ajaran	Mengatur Tahun Ajaran	Sukses
Form Input Data Siswa	Input Data Siswa	Sukses
Form Input Data Akun	Input Data Akun	Sukses
Form Pembayaran Uang Komite	Transaksi Pembayaran Uang Komite	Sukses
Form Input Data Pengeluaran	Input Data Pengeluaran	Sukses

Form Cetak Laporan Data Siswa	Cetak Laporan Data Siswa	Sukses
Form Cetak Laporan Pembayaran Komite	Cetak Laporan Pembayaran Uang Komite	Sukses
Form Cetak Laporan Penerimaan dan Pengeluaran	Cetak Laporan Penerimaan dan Pengeluaran Uang Komite	Sukses
Form About	About	Sukses

KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini:

1. Sistem ini dapat membantu mempermudah pengelolaan uang komite berupa, pembuatan laporan pembayaran, laporan penerimaan dan pengeluaran uang komite.
2. Sistem ini juga dapat mengelola data pembayaran siswa dengan efektif dan efisien berupa, pencarian data pembayaran siswa dengan cepat, kwitansi pembayaran dan kartu pembayaran komite.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, Adetria dan S. Hasan, 2017. *Sistem informasi pengelolaan uang komite menggunakan borland delfi 7 pada SMA 5 Kota Ternate. Indonesian Journal on Information System (IJIS)*, Vol. 2 No. 1, April 2017. e-ISSN: 2548-6438.
- Herliana, Lilis dan Fatmaningtyas, Intan Dwi, 2020. *Sistem informasi pembayaran SPP pada SMK Travina Prima Berkasi berbasis Desktop. Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, Vol. 5 No. 1, Agustus 2020. e-ISSN: 2528-6919.

Komputer, Wahana, 2007. *Panduan Praktis Pemrograman Database dengan Visual FoxPro 9.0*. Yogyakarta, Andi.

Lestari, Kurnia Cahya dan Amri, Arni Muarifah, 2020. *Sistem Informasi Akuntansi (Beserta Contoh Penerapan Aplikasi SIA Sederhana dalam UMKM)*. Yogyakarta, Deepublish.

Panggabean, Fatma Yurni, 2014. *Sistem informasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 01 Sibolga menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0*. Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sumatera Utara.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan R.I, 2016. *Permendikbud Nomor 75 Tahun 2016 Tentang Komite Sekolah*. Pemerintah R.I. Jakarta.

Sutabri Tata, 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta, Andi.

Supardi, Yuniar, 2010. *Semua Bisa Menjadi Programmer Visual FoxPro 9.0*. Jakarta, PT. Elex Mediakomputindo.

Wanto, Peter, 2008. *Aplikasi Program Akuntansi dengan Visual FoxPro 9.0, Aplikasi Penjualan, Pembelian dan Stok*. Yogyakarta, Gava Media.

Yakub, 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta, Graha Ilmu.