

Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i4.3846>

Pengembangan Sistem Pembayaran pada Website Bimbingan Belajar Non-Formal Berbasis PHP MySQL di LOOP Coding BSD, Tangerang, Banten

Arika Karpina^{1*}, Yuma Akbar², Widya Ayu Lestari³, Fitriani Noer Jamilah⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

article info

Article history:

Received 21 February 2025
Received in revised form
20 March 2025
Accepted 1 April 2025
Available online October
2025.

Keywords:

Payment System; PHP; Mysql;
Courses; Administration;
Efficiency; Financial Reports.

Kata Kunci:

Sistem Pembayaran; PHP;
Mysql; Kursus; Administrasi;
Efisiensi; Laporan Keuangan.

abstract

This study develops a web-based payment system using PHP and MySQL to overcome the problem of manual recording in course institutions. Many course places still use manual recording that is prone to errors, administrative delays, and difficulties in making financial reports. This system aims to improve efficiency and accuracy by providing a more structured administration solution. Features such as dashboards, monthly and annual payment monitoring, and financial data recaps allow for transparency and more effective data management. The implementation of the system at Loop Coding BSD, Tangerang, has been proven to speed up the recording process, reduce manual errors, and improve financial reports. This system improves operational efficiency, data security, and facilitates evaluation or auditing. Overall, the implementation of this web-based system makes it easier to manage payment data and supports smooth administration and financial management in educational institutions.

abstrak

Penelitian ini mengembangkan sistem pembayaran berbasis web menggunakan PHP dan MySQL untuk mengatasi masalah pencatatan manual di lembaga kursus. Banyak tempat kursus masih menggunakan pencatatan manual yang rawan kesalahan, keterlambatan administrasi, dan kesulitan dalam membuat laporan keuangan. Sistem ini bertujuan meningkatkan efisiensi dan akurasi dengan memberikan solusi administrasi yang lebih terstruktur. Fitur seperti dashboard, pemantauan pembayaran bulanan dan tahunan, serta rekap data keuangan memungkinkan transparansi dan pengelolaan data yang lebih efektif. Implementasi sistem di Loop Coding BSD, Tangerang, terbukti mempercepat proses pencatatan, mengurangi kesalahan manual, dan memperbaiki laporan keuangan. Sistem ini meningkatkan efisiensi operasional, keamanan data, dan mempermudah evaluasi atau audit. Secara keseluruhan, penerapan sistem berbasis web ini memberi kemudahan dalam mengelola data pembayaran serta mendukung kelancaran administrasi dan pengelolaan keuangan di lembaga pendidikan.



Association for
Computing Machinery

ACM Computing Classification System (CCS)

EBSCOhost

Communication and Mass Media Complete (CMMC)

Corresponding Author. Email: arikakarpina27@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan Riset). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Sistem informasi telah menjadi salah satu elemen utama dalam perusahaan, instansi, maupun lembaga pendidikan pada era digital saat ini (Imran & Al Mujaddidi, 2024; Suhirman *et al.*, 2021). Tingkat kenyamanan dan efektivitas layanan pendidikan, termasuk kursus, sangat dipengaruhi oleh tata kelola pembayaran. Proses pembayaran merupakan salah satu faktor yang menentukan kelancaran operasional lembaga kursus (Fatman *et al.*, 2023). Namun, masih banyak lembaga kursus yang mengelola pembayaran peserta menggunakan pencatatan manual, baik melalui buku catatan fisik maupun aplikasi sederhana seperti spreadsheet (Yusuf *et al.*, 2022). Walaupun metode tersebut mudah diterapkan dan terjangkau, berbagai kendala kerap muncul sehingga efisiensi dan akurasi pengelolaan pembayaran belum optimal. Pencatatan manual berisiko menimbulkan kesalahan, seperti keliru mencatat tanggal transaksi, nominal pembayaran, atau identitas peserta. Ketidakakuratan data keuangan akibat kesalahan tersebut dapat menimbulkan kebingungan antara pengelola dan admin, serta memperlambat penyelesaian masalah (Adhiwibowo, 2017).

Proses pencatatan dan verifikasi pembayaran secara manual juga membutuhkan waktu lebih lama, terutama ketika jumlah peserta meningkat, sehingga berdampak pada penumpukan pekerjaan administrasi. Penyusunan laporan keuangan secara manual memerlukan waktu tambahan karena data harus diolah satu per satu. Selain itu, potensi terjadinya duplikasi atau ketidakpastian data semakin menyulitkan pengelola dalam menghasilkan laporan yang valid untuk keperluan evaluasi dan audit (Imran & Al Mujaddidi, 2024). Permasalahan tersebut menuntut penerapan sistem terintegrasi dan otomatis, seperti pengembangan website pembayaran (Prakoso *et al.*, 2022). Sistem berbasis web dirancang untuk memudahkan admin dalam penyusunan serta pencatatan laporan keuangan secara efisien. Melalui fitur otomatisasi, admin dapat memantau total pembayaran yang diterima, kekurangan pembayaran, serta menyusun laporan keuangan bulanan dan tahunan dengan cepat dan akurat (Fatman *et al.*, 2023). Selain mendukung administrasi, sistem berbasis web juga diharapkan dapat meningkatkan akurasi data dan menurunkan

risiko kesalahan yang kerap terjadi pada pencatatan manual (Imran & Al Mujaddidi, 2024). Penelitian ini tidak hanya mengadopsi landasan dari kajian-kajian sebelumnya, tetapi juga menawarkan inovasi dan penyesuaian yang sesuai dengan kebutuhan *Loop Coding* BSD.

2. Metodologi Penelitian

Metode *User-Centered Design* (UCD)

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menekankan pentingnya kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam proses pengembangan sistem (Norman & Draper, 1986). Tahapan utama pada metode ini meliputi *Research*, *Align*, *Build*, *Test*, dan *Iteration*. Pengguna, dalam hal ini admin *Loop Coding*, dilibatkan secara aktif dalam proses desain dan pengujian agar sistem yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Metode Pengembangan Berulang (*Iterative Development*)

Metode pengembangan berulang (*Iterative Development*) digunakan untuk memastikan setiap fitur yang dikembangkan dapat diuji dan diperbaiki secara bertahap (Larman & Basili, 2003). Pendekatan ini menggunakan prinsip *try and error* dalam proses pengembangan, sehingga setiap komponen sistem dapat dioptimalkan melalui siklus pengujian dan perbaikan berulang hingga mencapai hasil yang optimal.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui wawancara dan observasi langsung kepada admin *Loop Coding* (Sugiyono, 2017). Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem pembayaran manual serta merancang solusi yang lebih efisien dan sesuai kebutuhan pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil pengembangan sistem pembayaran berbasis website di *Loop Coding* BSD menunjukkan adanya peningkatan efisiensi dan efektivitas administrasi

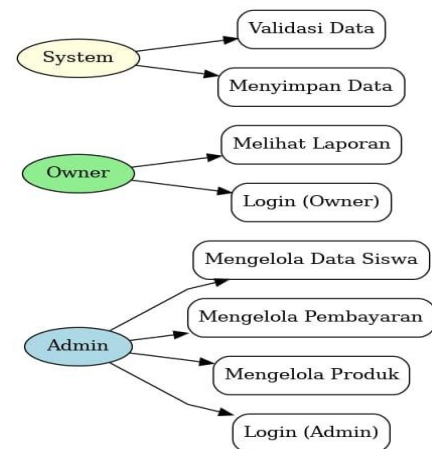
pembayaran dibandingkan dengan metode manual sebelumnya (Fatman *et al.*, 2023; Imran & Al Mujaddidi, 2024). Berikut adalah ringkasan hasil dan pembahasannya:

- 1) Efisiensi Administrasi
 - a) Proses pencatatan dan verifikasi pembayaran menjadi lebih cepat dengan sistem berbasis web.
 - b) Admin tidak perlu lagi mencatat transaksi secara manual, sehingga risiko kesalahan pencatatan dapat diminimalisir (Adhiwibowo, 2017).
- 2) Akurasi Data Pembayaran
 - a) Sistem secara otomatis menghitung total pembayaran, tunggakan, dan menyusun laporan keuangan secara real-time.
 - b) Risiko kesalahan input data berkurang signifikan, dan laporan dapat diakses dengan lebih mudah (Fatman *et al.*, 2023).
- 3) Pemantauan Pembayaran Lebih Mudah
 - a) Admin dapat memantau status pembayaran baik yang telah dibayar maupun yang masih tertunggak melalui satu tampilan dashboard.
 - b) Data pembayaran disajikan dalam bentuk rekap bulanan dan tahunan untuk analisis yang lebih baik (Imran & Al Mujaddidi, 2024).
- 4) Pembuatan Laporan Lebih Cepat
 - a) Laporan keuangan otomatis dapat dibuat dalam hitungan detik, sehingga menghemat waktu dibandingkan dengan metode manual.
 - b) Grafik tahunan yang dihasilkan sistem membantu dalam analisis keuangan dan evaluasi bisnis.
- 5) Keamanan Data Terjaga
Data pembayaran tersimpan secara aman di server berbasis MySQL, sehingga risiko kehilangan atau manipulasi data dapat diminimalisir (Prakoso *et al.*, 2022).

Hasil implementasi sistem, terbukti bahwa digitalisasi pembayaran dapat meningkatkan efektivitas operasional *Loop Coding* BSD. Sistem memberikan transparansi, kecepatan, dan struktur yang lebih baik dalam pengelolaan transaksi. Penerapan metode *User-Centered Design* (UCD), sistem yang dibangun juga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya admin *Loop Coding*, dalam mengelola pembayaran secara lebih efisien dan terstruktur.

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem dalam menyelesaikan suatu proses atau tugas tertentu (Suhirman *et al.*, 2021). Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem merespons tindakan pengguna dan fitur-fitur apa saja yang dapat diakses oleh setiap aktor. Berikut adalah gambaran *Use Case Diagram* sistem pembayaran di *Loop Coding* BSD yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

Class Diagram Sistem Berjalan

Class Diagram Sistem Berjalan merupakan representasi visual yang menggambarkan struktur sistem pembayaran yang masih menggunakan metode manual di *Loop Coding* BSD. Diagram ini berfungsi untuk memperlihatkan hubungan antar kelas, atribut yang dimiliki masing-masing kelas, serta metode (fungsi) yang digunakan dalam sistem pembayaran manual. Pada sistem manual, class diagram biasanya terdiri dari beberapa kelas utama seperti Siswa, Admin, Pembayaran, dan Transaksi. Setiap kelas memiliki atribut yang merepresentasikan data penting, serta metode yang menggambarkan proses yang terjadi, seperti pencatatan pembayaran, pembuatan laporan, dan verifikasi transaksi. *Class Diagram* ini membantu dalam memahami bagaimana data dan proses saling terhubung sebelum sistem diubah menjadi berbasis website. Analisis kebutuhan dan perancangan sistem baru dapat dilakukan secara lebih terarah dan sistematis. Gambaran *Class Diagram* sistem pembayaran manual di *Loop Coding* BSD dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Class Diagram

Sistem Use Case Aplikasi Usulan

Sistem Use Case Aplikasi Usulan merupakan gambaran interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem pembayaran berbasis website yang diusulkan untuk Loop Coding BSD. Diagram ini memperlihatkan fitur-fitur utama yang dapat diakses oleh setiap aktor, seperti admin dan siswa, serta bagaimana sistem merespons setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Dengan adanya use case diagram pada sistem usulan ini, proses-proses utama seperti pencatatan pembayaran, verifikasi transaksi, pembuatan laporan keuangan, dan pemantauan status pembayaran dapat divisualisasikan dengan jelas. Hal ini memudahkan dalam memahami alur kerja sistem serta memastikan seluruh kebutuhan pengguna telah terakomodasi dalam perancangan aplikasi. Gambaran lengkap dari use case diagram sistem aplikasi usulan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Sistem Use Case Aplikasi

Tampilan Dashboard Admin

Tampilan awal yang muncul ketika admin mengakses website adalah halaman *dashboard*. Pada halaman ini, admin disajikan dengan beberapa kotak informasi

(info boxes) yang menampilkan ringkasan data dan fitur utama yang tersedia pada sistem pembayaran berbasis website. *Dashboard* ini dirancang untuk memberikan gambaran singkat dan jelas mengenai kondisi terkini, seperti jumlah transaksi pembayaran, total tunggakan, jumlah siswa yang sudah membayar, serta akses cepat ke fitur-fitur penting lainnya. Dengan tampilan *dashboard* yang informatif, admin dapat memantau dan mengelola data pembayaran secara lebih efisien dan terstruktur. Tampilan dashboard ini juga menjadi pusat navigasi utama, sehingga memudahkan admin untuk berpindah ke menu lain seperti pembuatan laporan, pengecekan detail transaksi, dan pengelolaan data siswa.



Gambar 4. Tampilan Dashboard

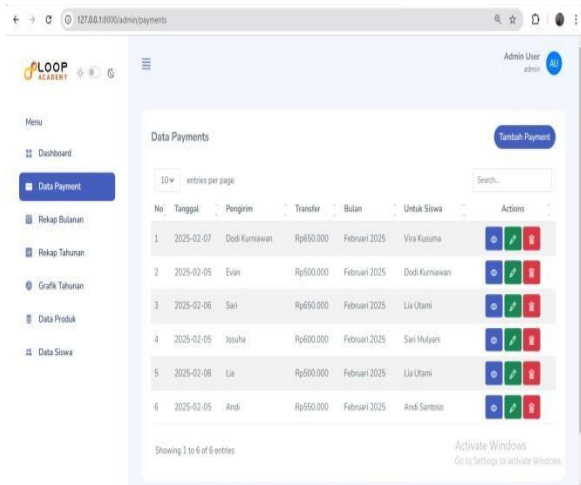
Tampilan Data Payment

Pada halaman Data Payment, admin dapat melihat seluruh informasi terkait data pembayaran yang telah masuk ke sistem. Informasi yang ditampilkan meliputi:

- 1) Tanggal Pembayaran: Menunjukkan waktu transaksi dilakukan.
- 2) Nama Pengirim: Identitas pihak yang melakukan pembayaran.
- 3) Jumlah Transfer: Besaran dana yang ditransfer.
- 4) Keterangan: Informasi tambahan terkait transaksi, seperti keterangan pembayaran atau status verifikasi.

Selain itu, admin diberikan akses penuh untuk melakukan edit atau delete pada data pembayaran. Fitur ini sangat penting untuk mengatasi kemungkinan terjadinya human error, seperti kesalahan input data atau duplikasi transaksi. Dengan adanya fungsi edit dan delete, data pembayaran yang tersimpan di sistem dapat selalu terjaga

keakuratannya. Tampilan data payment ini juga biasanya dilengkapi dengan fitur pencarian dan filter, sehingga admin dapat dengan mudah menemukan dan memverifikasi transaksi tertentu sesuai kebutuhan.

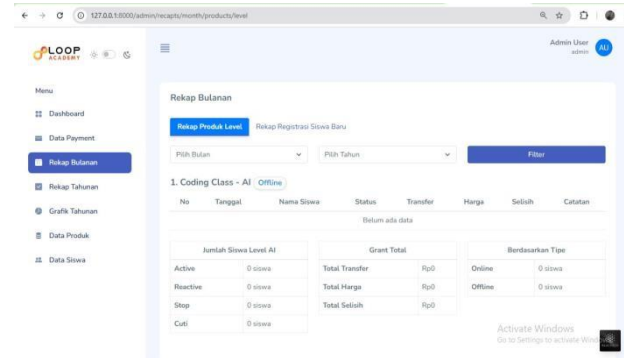


Gambar 5. Tampilan Data Payment

Tampilan Rekap Bulanan

Pada halaman Rekap Bulanan, admin dapat melihat ringkasan informasi terkait pendapatan yang diperoleh selama satu bulan, yang dikelompokkan berdasarkan level atau kategori tertentu (misalnya: level kelas, jenis program, atau paket kursus). Selain itu, pada laman ini juga ditampilkan jumlah siswa baru yang terdaftar pada periode bulan tersebut. Fitur utama yang tersedia pada halaman rekap bulanan meliputi:

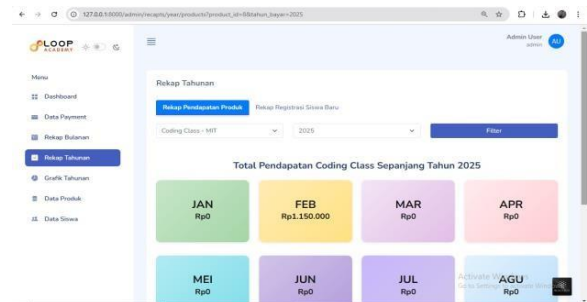
- 1) Total Pendapatan Bulanan
Menampilkan jumlah pemasukan selama satu bulan, disajikan berdasarkan level atau kategori.
- 2) Jumlah Siswa Baru
Informasi mengenai berapa banyak siswa yang melakukan pendaftaran pada bulan berjalan.
- 3) Filter Data
Admin dapat memanfaatkan fitur filter untuk mencari dan menampilkan data rekap berdasarkan rentang waktu tertentu, seperti bulan atau tahun yang diinginkan.
- 4) Visualisasi Data
Data rekap biasanya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga memudahkan admin dalam melakukan analisis dan evaluasi kinerja keuangan.



Gambar 6. Tampilan Rekap Bulanan

Tampilan Rekap Tahunan

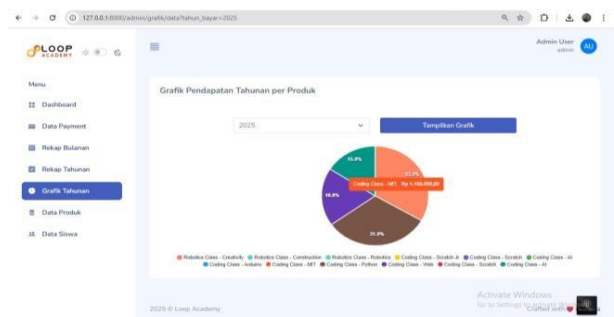
Pada tampilan rekap tahunan admin dapat melihat informasi terkait berapa pendapatan perusahaan di setiap bulannya dan dapat melihat informasi terkait berapa siswa yang terdaftar di setiap bulannya. Di laman ini terdapat fitur filter agar admin bisa dengan mudah mencari informasi berdasarkan waktu yang admin inginkan.



Gambar 7. Tampilan Rekap Tahunan

Tampilan Grafik Tahunan

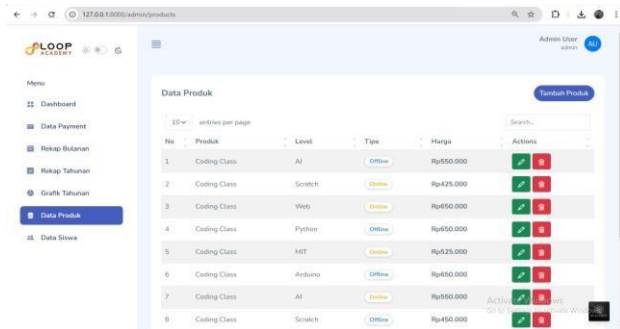
Pada tampilan grafik tahunan admin dapat melihat informasi terkait berapa pendapatan tahunan berdasarkan produk yang digambarkan dalam tampilan grafik disertai dengan persentase setiap produknya.



Gambar 8. Tampilan Rekap Grafik Tahunan

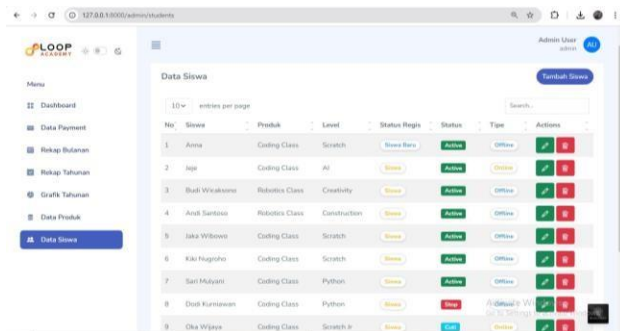
Tampilan Data Produk dan Data Siswa

Pada tampilan data produk admin dapat melihat informasi terkait data produk dan juga data siswa yang terdaftar. Admin dapat menambahkan data baru dan dapat perbaharui data jika suatu saat berubah.



No	Produk	Level	Tipe	Harga	Actions
1	Coding Class	AI	Offline	Rp450.000	[Edit] [Delete]
2	Coding Class	Scratch	Online	Rp425.000	[Edit] [Delete]
3	Coding Class	Web	Online	Rp450.000	[Edit] [Delete]
4	Coding Class	Python	Offline	Rp450.000	[Edit] [Delete]
5	Coding Class	MIT	Online	Rp425.000	[Edit] [Delete]
6	Coding Class	Arduino	Offline	Rp450.000	[Edit] [Delete]
7	Coding Class	AI	Online	Rp450.000	[Edit] [Delete]
8	Coding Class	Scratch	Offline	Rp450.000	[Edit] [Delete]

Gambar 9. Tampilan Data Product



No	Siswa	Produk	Level	Status Regis	Status	Tipe	Actions
1	Anna	Coding Class	Scratch	Success Regis	Active	Offline	[Edit] [Delete]
2	Agil	Coding Class	AI	Success	Active	Online	[Edit] [Delete]
3	Budi Wicaksono	Robotics Class	Creativity	Success	Active	Offline	[Edit] [Delete]
4	Andi Santoso	Robotics Class	Construction	Success	Active	Offline	[Edit] [Delete]
5	Jaka Wibowo	Coding Class	Scratch	Success	Active	Online	[Edit] [Delete]
6	Kiki Nugroho	Coding Class	Scratch	Success	Active	Offline	[Edit] [Delete]
7	Sani Mulyani	Coding Class	Python	Success	Active	Online	[Edit] [Delete]
8	Dodi Kusumawan	Coding Class	Python	Success	Active	Online	[Edit] [Delete]
9	Dika Wijaya	Coding Class	Scratch	Success	Active	Online	[Edit] [Delete]

Gambar 10. Tampilan Data Siswa

Pembahasan

Penerapan sistem pembayaran berbasis website di Loop Coding BSD didasarkan pada kebutuhan akan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan administrasi keuangan, yang sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya mengenai pengembangan sistem pembayaran digital. Penggunaan teknologi PHP dan MySQL dalam sistem ini terbukti efektif untuk membangun aplikasi pembayaran yang andal dan mudah dikembangkan, sebagaimana telah dikemukakan oleh Yusuf *et al.* (2022) dan Adhiwibowo (2017) dalam pengembangan aplikasi e-commerce dan sistem pembayaran online. Sistem pembayaran berbasis web memberikan kemudahan dalam pencatatan transaksi dan pembuatan laporan keuangan secara otomatis, sehingga dapat meminimalkan kesalahan manusia yang sering terjadi pada proses manual (Imran & Al Mujaddidi, 2024; Subkhi *et al.*, 2024). Selain itu, fitur dashboard dan rekapitulasi data pembayaran yang terintegrasi memungkinkan admin untuk memantau status

pembayaran, tunggakan, serta pendapatan secara real-time. Hal ini selaras dengan penelitian Suhirman *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis web dapat meningkatkan kecepatan dan akurasi dalam pelayanan administrasi. Implementasi sistem pembayaran digital juga mendukung transparansi dan keamanan data, karena seluruh transaksi tersimpan dalam basis data yang terstruktur dan dapat diakses dengan otorisasi tertentu. Menurut penelitian Fatman *et al.* (2023) dan Habibullah *et al.* (2023), pemanfaatan sistem pembayaran elektronik dan payment gateway dapat meningkatkan kepercayaan serta meminimalisir risiko kehilangan data.

Keunggulan lain dari sistem yang dikembangkan adalah kemampuannya untuk menghasilkan laporan keuangan bulanan dan tahunan secara otomatis, yang sangat membantu dalam proses evaluasi dan pengambilan keputusan manajerial. Mahardika & Sumantri (2024) serta Prakoso *et al.* (2022) menegaskan bahwa digitalisasi sistem pembayaran mampu mempercepat proses administrasi dan memberikan data yang lebih akurat untuk analisis bisnis. Selain itu, aspek keamanan juga menjadi perhatian utama, di mana penggunaan database MySQL dan framework PHP telah terbukti mampu memberikan perlindungan data yang memadai (Oo, 2019; Yadav *et al.*, 2019).

4. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan sistem pembayaran berbasis website di Loop Coding BSD berhasil meningkatkan efisiensi administrasi, mengurangi kesalahan pencatatan, serta mempercepat proses verifikasi dan pembuatan laporan keuangan. Dengan menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD), sistem ini dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga lebih mudah digunakan dan lebih transparan. Selain itu, penggunaan PHP, Laravel, dan MySQL memastikan sistem yang aman, terstruktur, serta mampu mengelola data pembayaran secara otomatis. Digitalisasi ini diharapkan dapat mendukung operasional Loop Coding menjadi lebih modern dan efektif.

5. Daftar Pustaka

- Abdulhussein, R. R., & Kamil, W. K. (2023). Designing the electronic payment system for the UOITC university using Zain Cash wallet. *Journal of Al-Qadisiyah for computer science and mathematics*, 15(1), Page-39.
- Adhiwibowo, W. (2017). Model Pengembangan Aplikasi Pembayaran Angsuran Pinjaman Online Menggunakan Php-Mysql Dengan Metode Object Oriented Programming. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(2).
- Ake, S., & Srivaramangai, P. (2022). SECURITY REVIEW OF PAYMENT GATEWAY INTEGRATION SYSTEMS IN AFRICA.
- Fatman, Y., Nafisah, N. K., & Pambudi, P. B. J. (2023). Implementasi Payment Gateway dengan Menggunakan Midtrans pada Website UMKM Geberco. *Jurnal KomtekInfo*, 64-72.
- Habibullah, Y., Sudianto, A., & Permana, B. A. C. (2023). Aplikasi Toko Online dengan Penerapan Sistem Payment Gateway untuk Transaksi Pembayaran Berbasis Web. *Jurnal PRINTER: Jurnal Pengembangan Rekayasa Informatika dan Komputer*, 1(2), 103-117. <https://doi.org/10.29408/jprinter.v1i2.22122>.
- Imran, M., & Al Mujaddidi, A. I. (2024). Perancangan Sistem Pembayaran SPP MI Syamsul Huda Kalipuro Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 9(2), 241-253. <https://doi.org/10.51717/simkom.v9i2.543>.
- Long, L. J., Eaganathan, U., & Sabri, N. A. B. (2019, May). Adopting information system security services in online clothing marketing system using rup methodology under php. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1228, No. 1, p. 012062). IOP Publishing.
- Nwachukwu-Nwokeafor, K. C., & Abraham, I. (2015). Designing An Automatic Web-Based Certificate Verification System For Institutions. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2(12).
- Nyoka, M. A., Salifu, A. M. S., & Laar, D. S. (2023). An Electronic Payment System for Revenue Collection in the Kassena Nankana Municipality. *Asian J. Res. Com. Sci*, 16(4), 428-437.
- Oo, K. Z. (2019). Design and implementation of electronic payment gateway for secure online payment system. *Int. J. Trend Sci. Res. Dev*, 3, 1329-1334.
- Osuolale, A. F., & Ayanlola, D. Cloud-Enabled Digital Cash Transaction System.
- Prakoso, D. A. I., Hanggara, B. T., & Pramono, D. (2022). Pengembangan Website E-Commerce memanfaatkan Metode Pembayaran Split Payment menggunakan API Payment Gateway (Studi Kasus: Media Ar-Raihan). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3062-3069.
- Shaqiri, V. (2010). PHP & MySQL Simple Project Management Application.
- Suhirman, S., Hidayat, A. T., Saputra, W. A., & Saifullah, S. (2021). Website-based e-pharmacy application development to improve sales services using waterfall method. *International Journal of Advances in Data and Information Systems*, 2(2), 114-129.
- Ya'Acob, N., Yusoff, A., Sarnin, S. S., Ali, D. M., Naim, N. F., Kassim, M., & Azni, N. A. B. M. (2019). A cashless payment transaction (CPaT) using RFID technology. *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci*.
- Yadav, N., Rajpoot, D. S., & Dhakad, S. K. (2019, November). LARAVEL: a PHP framework for e-commerce website. In *2019 Fifth International Conference on Image Information Processing (ICIIP)* (pp. 503-508). IEEE.
- Yusuf, N., Kartinah, D., & Andryani, D. (2022). IRON SHOP SENTOSA E-COMMERCE WEBSITE APPLICATION USING PHP AND MYSQL. *International Journal Science and Technology*, 1(3), 27-34.