

# **Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Biaya Perkara Pada Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung**

Julio Rahajo  
Sistem Informasi Akuntansi  
juliorahadrjo@gmail.com

## **Abstrak**

Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung dibentuk berdasarkan Keputusan Presiden Indonesia Nomor 22 Tahun 1994 pada tanggal 4 April 1994 secara operasi mulai beroperasi sejak diresmikan oleh Direktur Jenderal badan peradilan umum dan peradilan tata usaha negara yaitu Ibu Lies Sugondo, S.H pada tanggal 15 November 1996. Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung sampai saat ini Pengolahan data Penerimaan Biaya Perkara masih manual proses pencatatan yang lambat dan membutuhkan waktu yang cukup lama dan sering terjadi kesalahan dan kehilangan data didalam pembuatan laporan Penerimaan Biaya Perkara. Laporan ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi tentang sistem akuntansi penerimaan biaya perkara pada pengadilan tata usaha negara. Desain input dalam pengembangan ini menggunakan UML untuk menggambarkan model fungsional. Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall, bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan sistem ini adalah java, untuk penyimpanan data sistem menggunakan MySQL database dan menggunakan pengujian sistem blackbox testing.

**Kata Kunci:** Biaya perkara, Blackbox testing, Java, Sistem Informasi, UML, Waterfall.

---

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi komputer sebagai pendukung pemrosesan data, dan menjadi kebutuhan pokok perusahaan maupun dinas instansi pemerintah daerah. Selain itu kinerja perusahaan dan operasionalnya dapat ditingkatkan sehingga secara tidak langsung kualitas dan mutu produk yang dihasilkan dapat maksimal, tepat waktu, sehingga kebijakan yang diambil oleh pimpinan bisa tepat sasaran (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021).

Pada umumnya setiap instansi pemerintah maupun swasta sudah tentu membutuhkan informasi dalam kegiatan organisasinya (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020). Kebutuhan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sangat dibutuhkan oleh seorang pimpinan sebagai bahan dalam mempertimbangkan pengambilan keputusan serta tindakan yang akan dilakukan.

Saat ini hampir semua bidang pekerjaan membutuhkan ketelitian dan kemampuan dalam pengolahan data dengan menggunakan komputer, selain itu data yang di peroleh lebih cepat, akurat dan lebih aman juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.

Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung sampai saat ini pengolahan data Penerimaan Biaya Perkara masih dilakukan secara manual. Proses pencatatan penerimaan biaya perkara masih menggunakan pembukuan sehingga proses waktu yang dibutuhkan cukup lama dan sering terjadi kesalahan di dalam pembuatan laporan Penerimaan Biaya Perkara. Sehingga

dipandang perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengadakan penelitian sistem informasi akuntansi penerimaan biaya perkara, agar dapat dikelola secara komputerisasi dalam suatu program guna memberikan dukungan informasi yang akurat dan tepat waktu sehingga laporan data Penerimaan Biaya Perkara dapat diselesaikan dengan baik dan benar. guna mendapatkan informasi yang akurat, relevan sehingga dalam pembuatan laporan dapat diperoleh dengan tepat waktu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dipandang perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengadakan penelitian terhadap sistem pengolahan data penerimaan biaya perkara kemudian mengimplementasikannya kedalam bentuk sistem informasi akuntansi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diangkat judul, yaitu Sistem informasi akuntansi penerimaan biaya perkara pada pengadilan tata usaha negara Bandar Lampung.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem**

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019). Tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (Ramdan & Utami, 2020). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), perubahan Sistem (*Changeover System*) (Samanik & Lianasari, 2018), (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017).

### **Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Robot, 2007), (H Kara, 2014).

### **Akuntansi**

Akuntansi sering disebut sebagai “bahasanya dunia usaha” karena akuntansi akan menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang menyelenggarakannya dan pihak luar untuk mengambil keputusan (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020). Akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, mengelola data menjadi laporan, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020).

### **Website**

*Website* adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks atau image (Wulandari, 2018). *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (*HTML*) dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (*HTTP*) yang terletak pada *application* layer pada referensi layer OSI (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020).

### **UML (Unified Model Language)**

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.).

“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017). *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021).

### **PHP**

PHP (*Hypertext Preprocessor*) itu bahasa pemograman berbasis *web* (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021). Jadi, PHP itu adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web*. PHP termasuk bahasa program yang bisa bisa berjalan di sisi *server*, atau sering disebut *Side Server Language* (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017). Jadi, program yang dibuat dengan kode PHP tidak bisa berjalan kecuali dia dijalankan pada *server web*, tanpa adanya *server web* yang terus berjalan dia tidak akan bisa dijalankan (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021).

### **MySQL**

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database (Suprayogi et al., 2021). MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty” Widenius (Anggraini et al., 2020). Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022).

### **Prototype**

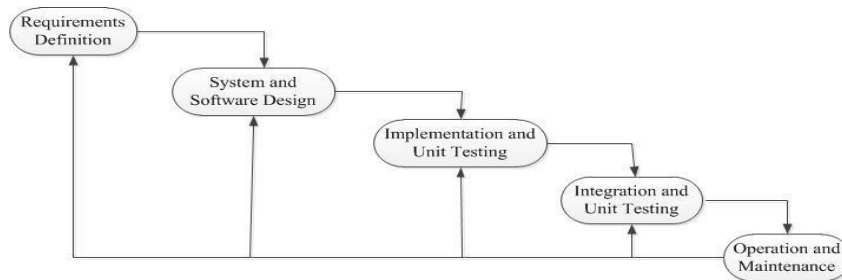
*Prototype* adalah suatu versi sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna yang memberikan gambaran bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap (Sulistiani & Aldino, 2020), (Sidiq et al., 2015).

### **Black Box**

*Black Box* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan cek fungsional perangkat lunak (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018). Jadi analogi seperti yang kita lihat kotak hitam, kita dapat melihat hanya penampilan luar, tanpa mengetahui apa di balik bungkus hitamnya (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018). Sama seperti pengujian kotak hitam, mengevaluasi hanya penampilan eksternal (antarmuka), fungsional tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam *codingan* (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020).

## METODE

Model air terjun merupakan model yang mengambil proses kegiatan dasar spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi dan mewakili mereka sebagai terpisah tahapan proses seperti spesifikasi kebutuhan, desain perangkat lunak, implementasi, pengujian dan sebagainya (Nurmalasari & Samanik, 2018).



Gambar 1. Model Air Terjun/Waterfall

Tahapan Metode *Waterfall* Menurut Sommerville, Ian sebagai berikut.

1. Analisis Persyaratan dan Definisi (*Requirements and Definition*)
2. Sistem dan desain perangkat lunak (*System and Software Design*)
3. Implementasi dan Unit Pengujian (*Implementation and Unit Testing*)
4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and System Testing*)
5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Menu Login



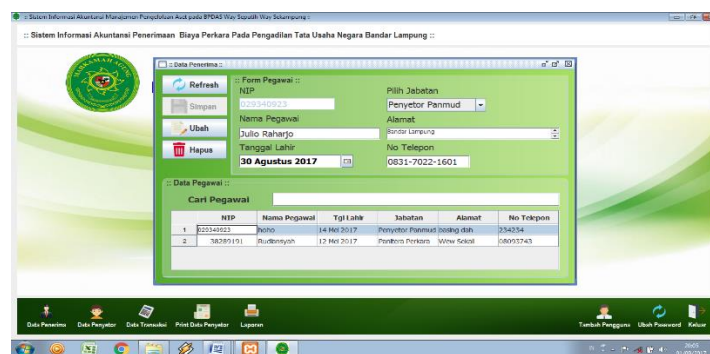
Gambar 2. Tampilan Menu *Login*

## Tampilan Menu Utama



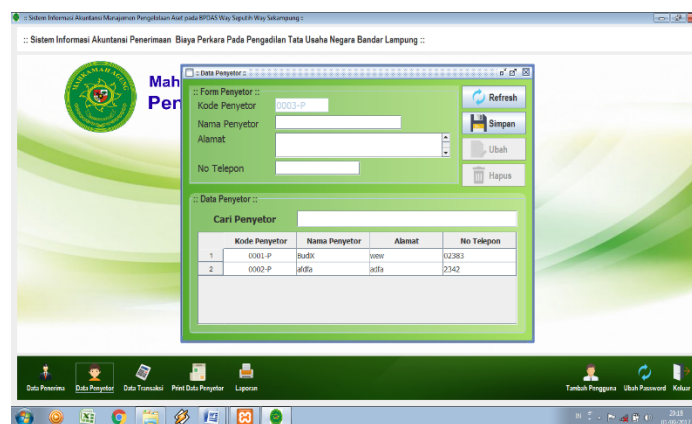
Gambar 3. Tampilan Menu Utama Sistem Penerimaan Biaya perkara

## Form Input Data Penerima



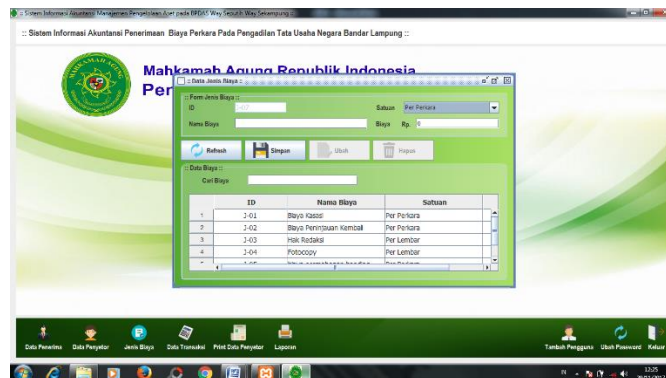
Gambar 4. Tampilan Menu Data Penerima

## Form Input Data Penyetor



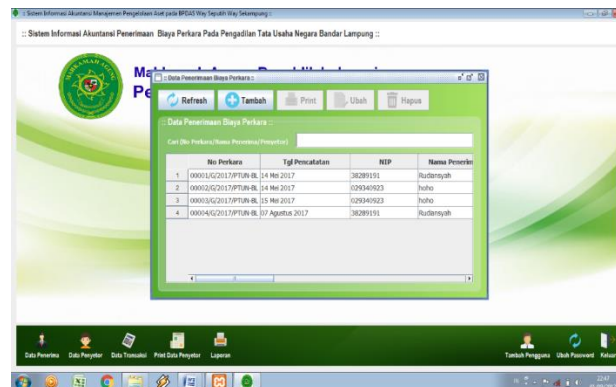
Gambar 5. Tampilan Menu Data Penyetor

### Form input Data Jenis Biaya



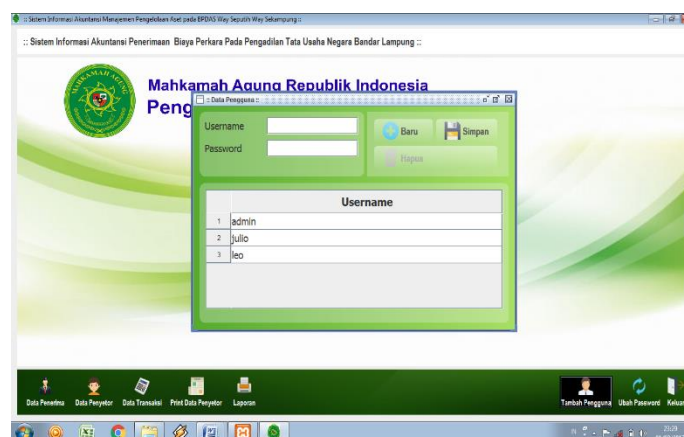
Gambar 6. form input Data Jenis Biaya

### Form Input Data Transaksi



Gambar 7. form input Menu Data Transaksi

### Form Tambah Pengguna



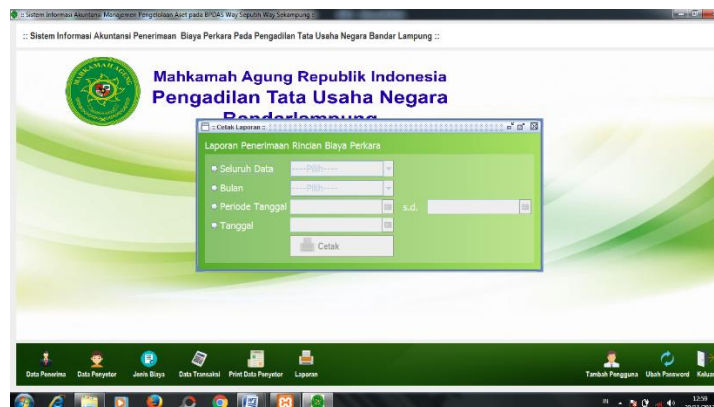
Gambar 8. Form Tambah Pengguna

## Form Ubah Password Pengguna



Gambar 9. Ubah Password pengguna

## Tampilan Output Laporan Penerimaan Biaya Perkara



Gambar 10. Laporan

## SIMPULAN

1. Dari analisis yang dilakukan terhadap Sistem Informasi akuntansi penerimaan biaya perkara pada pengadilan tata usaha negara bandar lampung dengan mengumpulkan data-data penerimaan biaya perkara, observasi dan wawancara terhadap pegawai di bagian perkara yang melayani penerimaan biaya perkara , dari hasil analisis tersebut menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu perancangan sistem baru.
2. Sistem informasi penerimaan biaya perkara dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* dan alat pengembangan sistem berupa *UML (Unified Modelling language)* yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan rancangan program dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* serta *MYSQL* untuk penyimpanan data persediaan. Rancangan terkomputerisasi memudahkan dalam mengelola data Penerimaan Biaya perkara dan mengurangi ruang penyimpanan arsip dan penggunaan kertas yang banyak serta mempermudah dalam pembuatan laporan penerimaan biaya perkara .

## REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT*. 11(3), 1–12.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19.
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding ( 10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data ( 30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil*. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH*. 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of*.



- 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS' ENGLISH PROFICIENCY TEST*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.233>
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api*. 2007(Snati), 1–4.

- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Sulistiani, H., & Aldino, A. A. (2020). Decision Tree C4.5 Algorithm for Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i1.8849>
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). Penerapan Teknik Mind Mapping, Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 33–40. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.