

# **Rekapitulasi Biaya Jasa Bongkar Muat Dan Denda Keterlambatan Pengambilan Gula Gudang Gula PTPN VII Distrik Bungamayang**

Dewinda Clarisa Putri  
Sistem Informasi Akuntansi  
\*) dewindaclarisaputri@gmail.com

## **Abstrak**

PTPN VII Distrik Bunga Mayang adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi gula yaitu sebagai perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bertugas melayani kebutuhan bagi masyarakat. Perekapan data biaya jasa bongkar muat dan denda pengambilan gula belum memanfaatkan sebuah sistem aplikasi data tersebut masih dikelola secara manual yaitu dicatat kedalam laporan biaya jasa bongkar muat dan denda. Cara ini mengakibatkan sering kehilangan berkas, kesalahan dalam penulisan dan kesamaan data, serta laporan keterangan tentang pembayaran jasa ataupun denda. Solusi dari permasalahan tersebut maka perlu dibuatkan suatu aplikasi untuk pengolahan data jasa bongkar muat dan denda keterlambatan pengambilan gula secara terkomputerisasi diharapkan dapat membantu bagian administrasi dalam mengelola data biaya jasa bongkar muat dan denda, dan penyajian laporan serta informasi dengan tepat.

**Kata kunci :** Data Biaya Jasa Bongkar Muat dan Denda Keterlambatan

---

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan kerja sebuah perusahaan (Damayanti & Sulistiani, 2017). Salah satu contohnya yaitu teknologi informasi dimanfaatkan untuk mengolah data-data dan melakukan semua pekerjaan yang berhubungan dengan kecepatan, ketepatan, dan menghasilkan informasi bagi perusahaan pemerintahan maupun swasta (Sulistiani et al., 2020). Penggunaan sistem yang terkomputerisasi lebih banyak menghemat waktu, tidak menyita banyak tenaga, dan menghasilkan keakuratan penyajian data (Megawaty & Subriadi, n.d.).

PTPN VII Distrik Bunga Mayang adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi gula yaitu sebagai perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bertugas melayani kebutuhan bagi masyarakat. Perekapan data biaya jasa bongkar muat dan denda pengambilan gula belum memanfaatkan sebuah sistem aplikasi data tersebut masih dikelola secara manual yaitu dicatat kedalam laporan biaya jasa bongkar muat dan denda. Cara ini mengakibatkan sering kehilangan berkas, kesalahan dalam penulisan dan kesamaan data, serta laporan keterangan tentang pembayaran jasa ataupun denda (Fernando et al., 2021).

Solusi dari permasalahan tersebut maka perlu dibuatkan suatu aplikasi untuk pengolahan data jasa bongkar muat dan denda keterlambatan pengambilan gula secara terkomputerisasi diharapkan dapat membantu bagian administrasi dalam mengelola data biaya jasa bongkar muat dan denda, dan penyajian laporan serta informasi dengan tepat (Neneng & Fernando, 2017).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Rekapitulasi**

Rekapitulasi adalah ringkasan isi atau ikhtisar pada akhir laporan atau akhir hitungan (Ahmad & Indra, 2016). Rekapitulasi adalah suatu kegiatan meringkaskan data sehingga menjadi lebih berguna bentuk, susunan, sifat atau isinya dengan bantuan tenaga tangan atau bantuan suatu peralatan dan mengikuti rangkaian langkah, rumus, atau pola tertentu (Borman et al., 2017). Rekapitulasi adalah penjumlahan semua saldo-saldo selama satu priodik (Sulistiani & Wibowo, 2018).

### **Fungsi Laporan Rekapitulasi**

1. Pertanggungjawaban dan pengawasan laporan rekapitulasi merupakan suatu pertanggungjawaban dari pejabat atau petugas kepada atasannya sesuai dengan fungsi dan tugas yang dibebankan kepadanya. Dari laporan itu, pihak atasan akan meneliti tentang pelaksanaan fungsi dan tugas oleh pejabat yang bersangkutan (Surahman et al., 2020).
2. Penyampaian informasi bagi pejabat yang menerima, laporan rekapitulasi merupakan salah satu sumber informasi yang diperlukan dalam melaksanakan fungsi dan tugas-tugasnya (Setiawansyah et al., 2021).
3. Bahan pengambilan keputusan dalam melaksanakan manajemen, pimpinan harus selalu mengambil keputusan yang diperlukan setiap waktu. Untuk keperluan pengambilan keputusan oleh pimpinan itu, dibutuhkan data atau informasi yang berhubungan dengan keputusan yang diambil (Darwis et al., 2020).
4. Membina kerja sama Laporan rekapitulasi dapat dijadikan sebagai salah satu alat untuk membina kerja sama, saling pengertian, dan koordinasi setepat-tepatnya antara atasan dan bawahan (Aldino & Sulistiani, 2020).

### **Pengertian Biaya**

Biaya adalah nilai sesuatu yang dikorbankan yang diukur dalam suatu uang untuk memperoleh aktiva yang diimbangi dengan pengukuran aktiva atau penambahan uang atau modal (Darwis & Junaidi, 2019). Biaya adalah aliran dana atau sumber daya yang dihitung dalam satuan moneter yang dikeluarkan guna memenuhi pengeluaran perusahaan atau sering disebut beban perusahaan (Setiawansyah et al., 2020).

Biaya dinyatakan sebagai harga penukaran atau pengorbanan yang dilakukan untuk memperoleh manfaat (Rahmanto et al., 2021). Bila istilah biaya digunakan secara spesifik, istilah ini dilengkapi menunjukkan objek yang bersangkutan, misalnya biaya langsung, biaya konversi, biaya tetap, biaya variabel, biaya standar, biaya diffrensial, biaya kesempatan dan sebagainya (Assuja & Saniati, 2016). Biaya adalah pengorbanan sumber ekonomi, yang di ukur dalam satuan uang, yang telah terjadi atau ang kemungkinan akan terjadi untuk tujuan tertentu (Sucipto & Bandung, 2016).

### **Penggolongan Biaya Menurut Fungsi Pokok dalam Perusahaan**

1. Biaya Produksi  
Merupakan biaya-biaya yang terjadi untuk mengolah bahan baku menjadi produk jadi yang siap untuk dijual (Wahyudi, 2020).
2. Biaya Pemasaran  
Merupakan biaya-biaya yang terjadi untuk melaksanakan kegiatan pemasaran produk (Surahman et al., 2021).

3. Biaya Administrasi dan Umum  
Merupakan biaya-biaya untuk mengkoordinasi kegiatan produksi dan pemasaran produk (Darwis et al., 2019).

### **Penggolongan Biaya Menurut Hubungan Biaya dengan Sesuatu yang Dibiayai**

1. Biaya Langsung (*direct cost*)  
Biaya yang terjadi yang penyebab satu-satunya adalah karena adanya sesuatu yang dibiayai (Nurkholis & Susanto, 2020).
2. Biaya Tidak Langsung  
Biaya yang terjadinya tidak hanya disebabkan oleh sesuatu yang dibiayai (Susanto & Puspaningrum, 2020).

### **Penggolongan Biaya Menurut Perilakunya dalam Hubungannya dengan Perubahan Volume Kegiatan**

1. Biaya Variabel  
Biaya yang jumlah totalnya berubah sebanding dengan perubahan volume kegiatan (Wantoro et al., 2020).
2. Biaya Semivariabel  
Biaya yang berubah tidak sebanding dengan perubahan volume kegiatan. Biaya semivariabel mengandung unsur biaya tetap dan unsur biaya variabel (Rusliyawati et al., 2021).
3. Biaya *Semifixed*  
Biaya yang tetap untuk tingkat volume kegiatan tertentu dan berubah dengan jumlah yang konstan pada volume produksi tertentu (Damayanti & Sumiati, 2018).

### **Penggolongan Biaya Atas Dasar Jangka Waktu Manfaatnya**

1. Pengeluaran Modal (*capital expenditures*)  
Biaya yang mempunyai manfaat lebih dari satu periode akuntansi (Megawaty, 2020).
2. Pengeluaran Pendapatan  
Biaya yang hanya mempunyai manfaat dalam periode akuntansi terjadinya pengeluaran tersebut (Pasha & Suryani, 2017).

### **Pengertian Jasa**

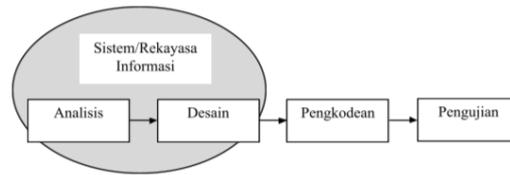
Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun (Bakri, 2017). Jasa merupakan kegiatan atau suatu manfaat yang tidak berwujud dan tidak menghasilkan kepemilikan yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lainnya (Parjito et al., 2009). Jasa adalah suatu tindakan dan interaksi yang berupa kontak sosial antara produsen dengan konsumen yang lebih dari sekedar hasil suatu yang tidak terhalang (Permata et al., 2020).

## **METODE**

### **Pengertian Pengembangan Sistem Waterfall**

Pengertian model *Waterfall* adalah Model Waterfall merupakan model sekuensial linier (*Sequential Linear*) atau alur hidup klasik model air terjun dimulai dari analisis, Desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*Support*) (SURYONO & Indra, 2020).

Berikut adalah gambar 1. model air terjun (Suryono et al., 2020):



Gambar 1. Siklus *Waterfall*.

Fase yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak  
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user* (Fernando et al., 2016). Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu dokumentasi (Abidin, 2017).
2. Desain  
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean (Abidin, 2017). Tahap ini mentraslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan kerepresentasi desain agar dapat diimplemetasikan menjadi program pada tahap selanjutnya (Rahmanto, 2021). Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan (Riskiono & Pasha, 2020).
3. Pembuatan kode program  
Desain harus ditranslasi kedalam program perangkat lunak (Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021). Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain (Isnain et al., n.d.).
4. Pengujian  
Pengujian fokus pda perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan (Budiman et al., 2019).
5. Pedukung (*support*) atau *maintanace* (perawatan)  
Tidak menutup kemungkinan sub perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*, perubahan bisa terjadi karena kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru (Rahmanto et al., 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Program

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

### Form Login

Form login yang digunakan untuk memasuki form menu utama, dengan mengisi text box user name lalu mengisi password dan klik LOGIN.



Gambar 2. Form Login.

### Menu Utama

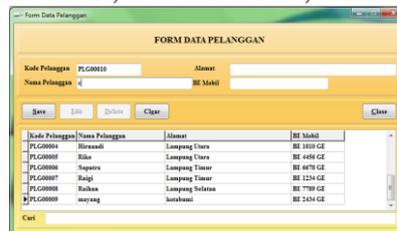
Menu utama terdiri dari 5 submenu, yaitu submenu kelola data master, submenu kelola data transaksi, submenu cetak, submenu kelola data user, dan submenu logout.



Gambar 3. Menu Utama.

### Rancangan Form Input Data Pelanggan

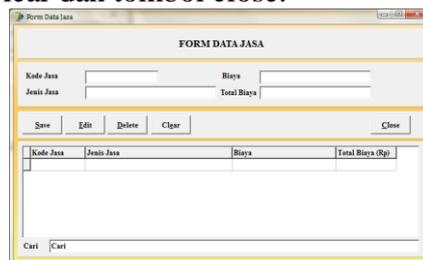
Form input data pelanggan digunakan untuk mengisi data pelanggan, di dalam form data pelanggan memiliki empat komponen masukan yaitu Kode Pelanggan, Nama Pelanggan, Alamat, dan BE Mobil. dan pencarian form data Pelanggan juga memiliki lima komponen tombol yaitu tombol save, tombol edit, tombol delete, tombol clear dan tombol close.



Gambar 4. Form Input Data Pelanggan.

### Form Input Data Jasa

Form input data jasa digunakan untuk mengisi data jasa, di dalam form data jasa memiliki empat komponen masukan yaitu Kode Jasa, Jenis Jasa, Biaya, dan Total Biaya. dan pencarian form data jasa juga memiliki lima komponen tombol yaitu tombol save, tombol edit, tombol delete, tombol clear dan tombol close.



Gambar 5. Form Input Data Jasa.

### Form Input Data Denda

Form input data denda digunakan untuk mengisi data denda, di dalam form data denda memiliki empat komponen masukan yaitu Kode Denda, Jenis Denda, Lama Hari, dan Biaya.

Gambar 6. Form Input Data Denda.

### Rancangan Form Perhitungan

Form Perhitungan digunakan untuk mengolah data perhitungan, Pada form input perhitungan terdapat field yang harus diisi sesuai dengan ketentuan masing-masing dan simbol-simbol yang mempunyai fungsi yang berbeda.

Gambar 7. Form Perhitungan.

### Tampilan Menu Cetak

Menu form cetak laporan berfungsi untuk mencetak laporan, dalam tampilan form cetak laporan terdapat pilihan periode laporan yang akan dicetak.

Gambar 8. Menu Cetak.

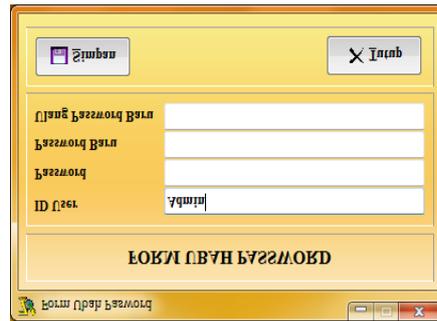
### Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran berfungsi membuat laporan, dalam tampilan laporan terdapat pilihan periode laporan yang akan dicetak untuk melihat laporan.

Gambar 9. Laporan Pembayaran.

### Ubah Password

Menu form ubah password berfungsi untuk mengubah password yang telah digunakan sebelumnya dengan password yang baru.



Gambar 10. Ubah Password.

## SIMPULAN

Bedasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan sistem informasi biaya jasa dan denda gula pada PTPN VII Bunga Mayang menggunakan metode pengumpulan data wawancara, tinjauan pustaka, pengamatan, dan dokumentasi. sistem informasi ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. Perancangan menggunakan *flowchart*, *diagram konteks*, *DFD*, *ERD*, dan relasi antar table serta tabel perancangan.
2. Implementasi sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *Borlan Delphi 7.0* dan *MySQL* sebagai *database*. Pengujian menggunakan *Black Box*, diharapkan dapat membantu bagian administrasi untuk mengelolah data pendapatan sehingga menghasilkan laporan yang diinginkan dan informasi yang dibutuhkan oleh pimpinan dan perusahaan.

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Neural Machine Translation untuk Eksperimen Penerjemahan secara Otomatis pada Bahasa Lampung–Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Metode Kuantitatif, 1*.
- Ahmad, I., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, 2*(2), 61–71.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Eduatic-Scientific Journal of Informatics Education, 7*(1).
- Assuja, M. A., & Saniati, S. (2016). Analisis Sentimen Tweet Menggunakan Backpropagation Neural Network. *Jurnal Teknoinfo, 10*(2), 48–53.
- Bakri, M. (2017). Penerapan Data Mining untuk Clustering Kualitas Batu Bara dalam Proses Pembakaran di PLTU Sebalang Menggunakan Metode K-Means. *Vol, 11*, 1–4.
- Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). *Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo)*.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak, 13*(2), 24–30.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo, 11*(2), 25–29.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*

2018.

- Darwis, D., & Junaidi, A. (2019). A New Approach of Steganography Using Center Sequential Technique. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1), 12063.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Fernando, Y., Seminar, K. B., Hermadi, I., & Afnan, R. (2016). A Hyperlink based Graphical User Interface of Knowledge Management System for Broiler Production. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 2(3), 668–674.
- Isnain, A. R., Marga, N. S., & Alita, D. (n.d.). Sentiment Analysis Of Government Policy On Corona Case Using Naive Bayes Algorithm. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(1), 55–64.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Megawaty, D. A., & Subriadi, A. P. (n.d.). *PENERIMAAN LAYANAN KEUANGAN DALAM BELANJA ONLINE OLEH GENERASI Y*.
- Neneng, N., & Fernando, Y. (2017). Klasifikasi Jenis Daging Berdasarkan Analisis Citra Tekstur Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM) Dan Warna. *Prosiding Semnastek*.
- Nurkholis, A., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Parjito, P., Sulistiani, H., & Purwanto, I. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online pada PT. Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.
- Permata, P., Abidin, Z., & Ariyani, F. (2020). Efek Peningkatan Jumlah Paralel Korpus Pada Penerjemahan Kalimat Bahasa Indonesia ke Bahasa Lampung Dialek Api. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 41–49.
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala

- Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Sucipto, A., & Bandung, Y. (2016). Stereotypes based resource allocation for multimedia internet service in limited capacity network. *2016 International Symposium on Electronics and Smart Devices (ISESD)*, 272–277.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Sulistiani, H., & Wibowo, D. A. (2018). Perbandingan Algoritma A\* dan Dijkstra dalam Pencarian Kecamatan dan Kelurahan di Bandar Lampung. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Suryono, R. R., Budi, I., & Purwandari, B. (2020). Challenges and trends of financial technology (Fintech): a systematic literature review. *Information*, 11(12), 590.
- SURYONO, R. R., & Indra, B. (2020). P2P Lending sentiment analysis in Indonesian online news. *Sriwijaya International Conference on Information Technology and Its Applications (SICONIAN 2019)*, 39–44.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182.
- Wantoro, A., Muludi, K., & Sukisno, S. (2020). *Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kualitas Telur Bebek*.