

Aplikasi Sistem Pengupahan Gaji Pokok Karyawan pada Ptpn VII Distrik Bungamayang

Mayang Panca Wardani
Sistem Informasi Akuntansi
mayangpancawardani@gmail.com

Abstrak

PTPN VII Distrik BungaMayang merupakan badan usaha milik negara yang memproduksi gula. Salah satu kegiatan PTPN VII Distrik BungaMayang khususnya pada bagian keuangan dalam pengelolaan data gaji sudah dilakukan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*, walaupun sudah secara terkomputerisasi tetapi masih sering terjadi kekeliruan dalam perhitungan gaji dikarenakan harus melihat berkas daftar hadir secara satu persatu, dan sering terjadi kesalahan penulisan, penumpukan berkas *file* gaji, kehilangan data gaji karyawan, belum adanya laporan sesuai dengan periode, serta belum terdapat aplikasi penyimpanan data gaji. Solusi mengatasi masalah-masalah pengolahan data gaji pokok karyawan maka dibutuhkan *software* aplikasi yang membantu memudahkan dalam proses pengolahan data pengupahan gaji pokok karyawan secara terkomputerisasi menggunakan aplikasi *Borland Delphi* dan *MySQL* sebagai *database*. Aplikasi Sistem Pengupahan Buruh Pada PTPN VII Distrik BungaMayang dalam perhitungan serta pembuatan laporan pembayaran gaji pokok karyawan lebih mudah dan cepat, serta menghasilkan laporan dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Kata kunci : Data pengupahan gaji pokok buruh

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini penggunaan teknologi semakin berkembang pesat terutama penggunaan teknologi informasi berbasis komputer (Ahluwalia, 2020). Informasi sangat menunjang kegiatan didalam dunia bisnis dan industri (I. P. Sari et al., 2020). Informasi merupakan bagian yang penting dan berharga. Informasi yang tepat waktu dan akurat yang akan membantu dalam pengambilan keputusan dan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempetahankan dan mengembangkan organisasi dan usaha yang akan dilakukan (Bhara & Syahida, 2019). Adanya informasi sehingga dapat mendukung kegiatan operasional dan manajerial organisasi (Pintoko & L., 2018).

Pengupahan merupakan sistem pembayaran atas jasa yang diserahkan oleh buruh yang dibayarkan dari jumlah yang dihasilkan, hal ini merupakan kegiatan yang sangat penting bagi perusahaan karena berhubungan dengan keuangan perusahaan (Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, 2018). Sistem pengupahan yang baik dapat mempermudah perusahaan dalam pengolahan data pembayaran upah dan mempermudah perusahaan dalam memperoleh informasi tentang pengupahan buruh (Logo et al., 2020), (Surahman & Nursadi, 2019).

PTPN VII Distrik BungaMayang merupakan badan usaha milik negara yang memproduksi gula. Salah satu kegiatan PTPN VII Distrik BungaMayang khususnya pada bagian keuangan dalam pengelolaan data gaji sudah dilakukan menggunakan aplikasi Microsoft Excel, walaupun sudah secara terkomputerisasi tetapi masih sering terjadi kekeliruan dalam perhitungan gaji dikarenakan harus melihat berkas daftar hadir secara satu persatu, dan sering terjadi kesalahan penulisan, penumpukan berkas file gaji, kehilangan data gaji karyawan, belum adanya laporan sesuai dengan periode, serta belum terdapat aplikasi penyimpanan data gaji (Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, 2018).

Solusi mengatasi masalah-masalah pengolahan data gaji pokok buruh maka dibutuhkan software aplikasi yang membantu memudahkan dalam proses pengolahan data pengupahan gaji pokok buruh secara terkomputerisasi menggunakan aplikasi Borland Delphi dan MySQL sebagai database. Sehingga dalam perhitungan serta pembuatan laporan pembayaran gaji pokok buruh lebih mudah dan cepat, serta menghasilkan laporan dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*), atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Nuh, 2021), (Setiawan, 2018). Aplikasi adalah kumpulan penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*), atau pernyataan yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu dan disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Mustika et al., 2018), (Febrian & Fadly, 2021).

Sistem

Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Ahluwalia, 2020), (Anantama et al., 2020). Sistem digunakan untuk menjelaskan atau menunjukkan pengertian metode atau cara dari suatu elemen atau komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mencapai tujuan bersama (Tuhuteru & Iriani, 2018), (Rachmatullah et al., 2020).

Upah

Upah adalah hak buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan atau peraturan perundang-undangan termasuk tunjangan bagi buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan (Sulistiani et al., 2021), (Hasanah & Hanifah, 2020), (Sofa et al., 2020).

Pekerja

Pekerja atau buruh adalah setiap orang yang bekerja dengan menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain (Anita et al., 2020). Pegawai tetap yaitu pegawai yang bekerja disuatu badan (perusahaan dan sebagainya) secara tetap berdasarkan surat keputusan (Mutmainnah, 2020). Pekerja harian lepas yaitu pekerja yang bekerja berdasarkan kontrak kerja (dalam waktu tertentu) (Wiguna et al., 2019).

Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan (Putra et al., 2021), (R. Sari et al., 2021). Sistem intruksi data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, serta pengendalian internal dan ukuran keamanan (Yolanda & Neneng, 2021), (Harahap et al., 2020).

Basis Data

Database adalah kumpulan dari sekelompok informasi yang saling terkait satusama lain (Dhiona Ayu Nani, 2021), (Lukman et al., 2021). Pengelompokan informasi secara logis dapat mencakup kategori seperti data pelanggan, informasi tentang pesanan dan informasi produk (Kurniawan et al., 2019), (Rachmatullah et al., 2020). *Database* adalah sekumpulan dari *file-file* yang dilengkapi dengan *atribut* dan *record* yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak pengguna (Suryono et al., 2019), (Mardinata & Khair, 2017).

Waterfall

Model Waterfall merupakan model sekuensial linier (*SequentialLinear*) atau alur hidup klasik model air terjun dimulai dari analisis, Desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*Support*) (Gunawan D, 2020), (Ade & Novri, 2019).

UML (Unified Model Language)

Menurut (Puspita et al., 2021) 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 (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021).

“*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. *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Prasetyo & Suharyanto, 2019).

JAVA

Java adalah bahasa pemrograman objek murni karena semua kode programnya dibungkus dalam kelas (Ahluwalia, 2020), (Yolanda & Neneng, 2021). Bahasa pemrograman *java* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek (PBO) atau *Object Oriented Programming (OOP)* (Prasetyo & Suharyanto, 2019). *Java* bersifat netral, tidak bergantung pada suatu *platform*, dan mengikuti prinsip *WORA (Write Once and Run Anywhere)* (Bararah et al., 2017), (Kardiansyah & Salam, 2020).

MySQL

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

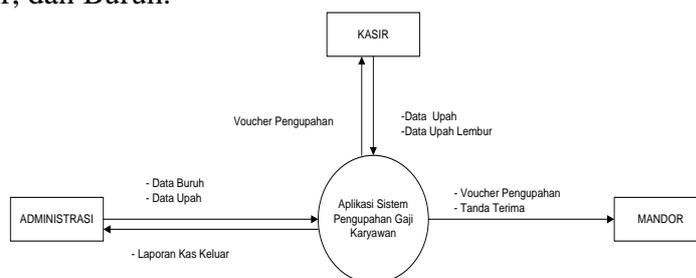
METODE

Desain Sistem

Desain sistem pada penelitian ini menggunakan pemodelan terstruktur, di mana untuk menggambarkan sistem baru yang diusulkan menggunakan Diagram Konteks dan Data Flow Diagram.

Diagram Konteks

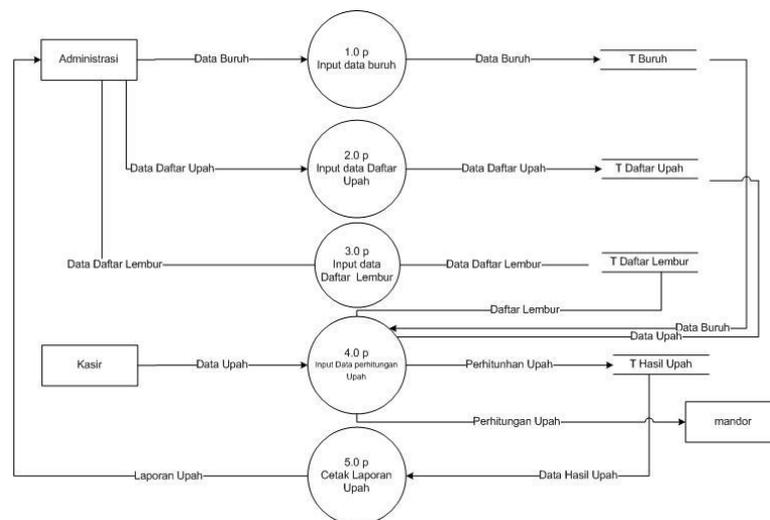
Rancangan diagram konteks yang diusulkan pada sistem ini terdiri dari Tiga entitas yaitu Administrasi, Kasir, dan Buruh.



Gambar 1 Diagram Konteks

Data Flow Diagram

DataFlow Diagram (DFD) yaitu suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan aliran data dari atau ke sistem, dimana data disimpan proses yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi yang terjadi antara data dengan proses yang dikenakan pada data tersebut (Purnomo et al., 2017).



Gambar 2 Data Flow Diagram

Metode Pengumpulan Data

Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan orang-orang yang terkait di bagian pemasaran dan pemesanan ayam potong pada Sumber Mulia Abadi, wawancara dilakukan oleh satu narasumber pada pimpinan sehingga didapat data yang valid (Pasha & Suryani, 2017), (Riskiono & Pasha, 2020).

Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung (Samsudin et al., 2019). Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang ada saat ini. Mengamati secara langsung seputar sistem yang berjalan mengenai mengenai proses pesanan hotline *sparepart*, yang menghasilkan laporan *pesanan hotline sparepart* (Rianto, 2021), (Ade & Novri, 2019).

Dokumentasi (*Documentations*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan jurnal sebagai landasan penyusunan penelitian (Andrian, 2021). Peneliti meminjam buku di perpustakaan Teknokrat, mencari data dari jurnal juga dilakukan untuk referensi laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori (Gotama et al., 2021), (Teknokrat, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

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.

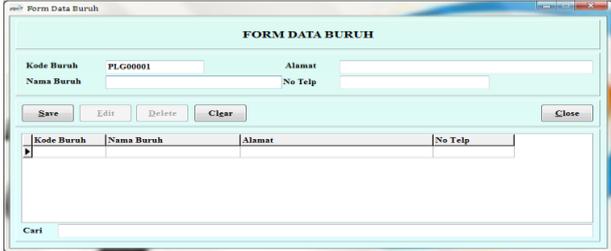
Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Login Admin



Gambar 4 Tampilan Menu Utama



Gambar 5 Tampilan Menu Input Data Buruh

Gambar 6 Tampilan Menu Form Upah

Gambar 7 Tampilan Menu Form Data Lembur

Gambar 8 Tampilan Menu Pembayaran Upah dan Lembur

Gambar 9 Tampilan Menu Cetak Laporan

LAPORAN UPAH
PTPN VII BUNGA MAYANG
Jl.

Laporan Pendapatan dari Tgl 03 Desember 2016 s/d 03 Desember 2016

No Gaji	Tanggal	Nama Buruh	Jumlah (Rp)
Total			

Gambar 10 Laporan Upah

BUKTI PEMBAYARAN UPAH DAN LEMBUR PTPN VII BUNGA MAYANG					
No Gaji :				Tanggal :	
Nama Buruh :				No Telp :	
Alamat :					
Nama Lembur		Jenis	Harga (Rp)		
Total Jasa					
Nama Upah		Jenis	Harga	Qty	Jumlah
Total Upah					
Total Gaji Jumlah Bayar					

Gambar 11 Laporan Bukti Upah dan Lembur

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan sistem ini dimulai dari menganalisis system yang berjalan, metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall*, perancangan sistem menggunakan *BAD* serta menggunakan aplikasi *Borland Delphi* dan *MySQL* sebagai *database* dengan inputan *form* data buruh, *form* data upah *form* data voucer, *form* data kas keluar serta menghasilkan laporan kas keluar, voucer, dan tanda terima.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNA Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
- [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Anantama, A., Apriyantina, A., Samsugi, S., & Rossi, F. (2020). Alat Pantau Jumlah Pemakaian Daya Listrik Pada Alat Elektronik Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 29–34.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- 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.
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Bararah, A. S., Ernawati, & Andreswari, D. (2017). Implementasi Case Based Reasoning. *Jurnal Rekursif*, 5(1), 43–54.
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand

- Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1962>
- Dhiona Ayu Nani, V. A. D. S. (2021). *HOW DOES ECO-EFFICIENCY IMPROVE FIRM FINANCIAL PERFORMANCE? AN EMPIRICAL EVIDENCE FROM INDONESIAN SOEs*. 4(1), 6.
- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). Brand Trust As Celebrity Endorser Marketing Moderator’S Role. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(1), 207–216. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.01.19>
- Gunawan D. (2020). *Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, M. L. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt . Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 63–70.
- Hasanah, & Hanifah, A. (2020). PERAN FOTO PRODUK, ONLINE CUSTOMER REVIEW, ONLINE CUSTOMER RATING PADA MINAT BELI KONSUMEN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 37–47. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/JMMB/article/view/5917>
- Kardiansyah, M. Y., & Salam, A. (2020). *Literary Translation Agents in the Space of Mediation: A Case Study on the Production of The Pilgrimage in the Land of Java*.
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart Monitoring Temperature and Humidity of the Room Server Using Raspberry Pi and Whatsapp Notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>
- Logo, J. F. B., Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2020). Model Berbasis Fuzzy Dengan Fis Tsukamoto Untuk Penentuan Besaran Gaji Karyawan Pada Perusahaan Swasta. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 124–130.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mardinata, E., & Khair, S. (2017). *Membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Nasabah*. 17(1), 27–35.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Mutmainnah, S. (2020). Pemilihan Moda Transportasi Kereta Api Menuju Pelabuhan Bakauheni. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.33365/jice.v1i01.854>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI Ilmudata.org*

- (*Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*), 3(2), 116–128.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Purnomo, D., Irawan, B., & Brianorman, Y. (2017). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Kucing Menggunakan Metode Dempster-Shafer Berbasis Android. *Jurnal Coding Sistem Komputer Untan*, 05(1), 23–32.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Surahman, A., & Nursadi, N. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Gaji Karyawan Dengan Metode Topsis Berbasis Web. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 2(3), 82–87.

- Suryono, R. R., Purwandari, B., & Budi, I. (2019). Peer to peer (P2P) lending problems and potential solutions: A systematic literature review. *Procedia Computer Science*, 161, 204–214. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.116>
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Tuhuteru, H., & Iriani, A. (2018). Analisis Sentimen Perusahaan Listrik Negara Cabang Ambon Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Naive Bayes Classifier. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 394–401. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.977>
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.