

## **Sistem Informasi Perhitungan Gaji Lembur Untuk pengelolaan Penggajian di KPPN Bandar Lampung**

Noviya Sari  
Sistem Informasi Akuntansi  
\*) noviyasari12@gmail.com

### **Abstrak**

Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga keuangan yang bergerak dibidang pengelolaan kas daerah Bandar Lampung dibawah kepemimpinan kementerian keuangan negara. KPPN Bandar Lampung bertugas melaksanakan kewenangan perbendaharaan dan bendahara umum Negara (BUN), penyaluran pembiayaan atas beban anggaran, serta penata usahaan penerimaan dan pengeluaran anggaran melalui dan dari kas negara berdasarkan peraturan perundang-undangan. Di KPPN Bandar Lampung sendiri proses perhitungan gaji lembur yang berjalan sekarang masih kurang efektif dan rentan akan kesalahan dan kecurangan. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) memerlukan suatu system perhitungan gaji lembur yang akurat untuk menghindari kesalahan perhitungan gaji lembur yang harus di berikan kepada pegawai. Perancangan sistem dilakukan dengan metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, pengamatan, dan dokumentasi serta menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dalam perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Bahasa pemrograman yang digubakan adalah *PHP* dan database yang digunakan adalah MySQL. Tujuan dibangunnya sistem perhitungan gaji lembur yang mempermudah dan meminimalisir kesalahan perhitungan gaji lembur di KPPN Bandar Lampung, dan membuat Sebuah program yang mengacu pada teknologi sistem informasi berdasarkan pada hasil analisis dari sistem yang ada, agar perhitungan gaji lembur lebih akurat dan transparan.

**Kata kunci** : Sistem informasi perhitungan gaji lembur untuk pengelolaan penggajian, *Waterfall*, *UML*, *PHP* dan MySQL.

---

### **PENDAHULUAN**

Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga keuangan yang bergerak dibidang pengelolaan kas daerah Bandar Lampung dibawah kepemimpinan kementerian keuangan negara (Damayanti et al., 2021). KPPN Bandar Lampung bertugas melaksanakan kewenangan perbendaharaan dan Bendahara Umum Negara (BUN), penyaluran pembiayaan atas beban anggaran, serta penata usahaan penerimaan dan pengeluaran anggaran melalui dan dari kas negara berdasarkan peraturan perundang-undangan (Aldino et al., 2021). Komponen yang penting dalam manajemen suatu lembaga keuangan, khususnya bagi para karyawan adalah gaji lembur (Pasha et al., 2020). Perhitungan gaji lembur merupakan fungsi penting yang menjadi tanggung jawab bagian keuangan karena gaji merupakan kembaliankembali finansial yang diterima oleh para pegawai sebagai ganti kontribusi mereka terhadap perusahaan (Sulistiani, 2018a).

Di KPPN Bandar Lampung sendiri proses perhitungan gajilembur yang berjalan sekarang masih kurang efektif dan rentan akan kesalahan dan kecurangan. Perhitungan gaji lembur yang baik sangat penting mengingat gaji/upah merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah perusahaan atau lembaga.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Sistem

Sistem (*system*) adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan (Megawaty et al., 2021).

### Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. **Komponen Sistem**  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem (Damayanti & Sulistiani, 2017).
2. **Batasan Sistem**  
Batasan Sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya ataupun dengan lingkungan luar sistem (Ahmad et al., 2022).
3. **Lingkungan Luar**  
Lingkungan luar dari sistem apapun luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem lainnya ataupun dengan lingkungan luar sistem (Darwis & KISWORO, 2017).
4. **Penghubung Sistem**  
Penghubung sistem merupakan media yang menghubungkan antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem dengan subsistem yang lain (Sulistiani et al., n.d.).
5. **Masukan Sistem**  
Masukan Sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signalinput*) (Sulistiani, 2018b). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem (Ahmad et al., 2021).
6. **Keluaran Sistem**  
Keluaran Sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna (Neneng et al., 2021). Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.
7. **Pengolahan Sistem**  
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya (Puspaningrum et al., 2020). Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran (Rahman Isnain et al., 2021).
8. **Sasaran Sistem**  
Suatu sistem mempunyai sasaran atau tujuan, sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan (Aldino & Sulistiani, 2020).

### Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang antara lain :

1. **Sistem Abstrak (*abstrack system*) dan sistem Fisik (*physical system*)**  
Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide tidak tampak secara fisik, misalnya sistem ideologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran tentang hubungan manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik atau dapat dilihat secara langsung (Putra, 2020).

2. Sistem Alamiah (*natural system*) Dan Buatan Manusia (*human made system*)  
Sistem Alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alami, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi dan sistem pembuatan manusia merupakan sistem yang melibatkan hubungan manusia dengan mesin (Budiman et al., 2021).
3. Sistem Tertentu (*deterministic system*) Dan Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*)  
Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut dengan sistem deterministic, sedangkan sistem yang bersifat probabilistic adalah sistem yang kondisi masadepannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilitas (Budiman et al., 2019).
4. Sistem Terbuka (*open system*) Dan Sistem Tertutup (*close system*)  
Sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya, sedangkan sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. sistem ini bekerja secara tanpa adanya campur tangan dari pihak luar (Darwis et al., 2020).

### **Pengertian Informasi**

Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki pengambilan keputusan (Borman et al., 2020).

### **Gaji**

Gaji adalah balas jasa atas faktor produksi tenaga kerja yang tidak dipengaruhi oleh produksi atau pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh para karyawan (Wantoro et al., 2021). Gaji lebih banyak dipakai untuk para karyawan yang dibayar secara bulanan (Ahdan et al., 2021). Sedangkan upah adalah bayaran yang diberikan untuk para pekerja harian, diberikan pada para pekerja dan dibayarkan berdasarkan hari kerja (Sucipto & Rahmanto, 2021). Gaji adalah pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan baik yang mempunyai jabatan maupun karyawan pelaksana (Gunawan & Fernando, 2021). Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa gaji adalah balas jasa bagi karyawan tetap yang diberikan oleh perusahaan yang masa kerjanya lebih panjang. Terdapat beberapa unsur dalam gaji salah satunya adalah gaji lembur (Abidin, 2021). Lembur merupakan upah yang dibayarkan kepada karyawan yang melebihi jam kerja yang telah ditetapkan sebelumnya (Suaidah, 2021). Biasanya karyawan yang telah melakukan pekerjaan melebihi jam kerjanya maka akan ada tarif yang lebih tinggi dibandingkan tarif biasanya (Styawati, Styawati Styawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021).

### **Fungsi yang Terkait**

Sistem informasi perhitungan gaji lembur memiliki beberapa fungsi yang terkait, yaitu:

1. Fungsi kepegawaian  
Fungsi kepegawaian. Fungsi ini bertanggung jawab untuk mencari karyawan baru, menyeleksi calon karyawan, memutuskan penempatan karyawan baru, membuat surat keputusan tarif gaji karyawan, kenaikan pangkat dan golongan gaji, mutasi karyawan dan pemberhentian karyawan (Juliyanto & Parjito, 2021).
2. Fungsi pencatatan waktu  
Fungsi ini bertanggung jawab menyelenggarakan catatan waktu hadir bagi semua karyawan perusahaan (Dewi et al., 2021). Fungsi pencatatan waktu hadir karyawan

tidak boleh dilaksanakan oleh fungsi operasi atau fungsi pembuatan daftar gaji (Najib et al., 2021).

3. Fungsi pembuat daftar gaji

Fungsi pembuat daftar gaji bertanggung jawab untuk membuat daftar gaji yang berisi penghasilan bruto yang menjadi hak dan berbagai potongan yang menjadi beban setiap karyawan selama jangka waktu pembayaran gaji (Priandika, 2021). Daftar gaji diserahkan oleh pembuat daftar gaji kepada fungsi akuntansi guna pembuatan bukti kas keluar yang dipakai sebagai dasar pembayaran gaji (Anestiviya et al., 2021).

4. Fungsi akuntansi

Fungsi akuntansi bertanggung jawab untuk mencatat kewajiban yang timbul dalam hubungannya dengan pembayaran gaji karyawan (misalnya utang gaji karyawan, utang pajak, utang dana pension) (Qadafi & Wahyudi, 2021). Fungsi akuntansi yang menangani sistem akuntansi penggajian dan pengupahan berada ditangan bagian utang, bagian kartu biaya, dan bagian jurnal (Nurkholis et al., 2021).

5. Fungsi keuangan

Fungsi keuangan bertanggung jawab untuk mengisi cek guna pembayaran gaji dan menguangkan cek tersebut ke bank (Yulianti et al., 2021). Uang tunai tersebut kemudian dimasukkan ke dalam amplop gaji setiap karyawan untuk selanjutnya dibagikan kepada karyawan yang berhak (Pasha, 2020).

### **Dokumen yang Digunakan**

Dokumen yang digunakan dalam sistem informasi perhitungan gaji lembur meliputi beberapa dokumen, yaitu (Anisa Martadala et al., 2021):

1. Dokumen pendukung perubahan gaji

Dokumen ini umumnya dikeluarkan oleh fungsi kepegawaian berupa surat-surat keputusan yang bersangkutan dengan karyawan.

2. Kartu jam hadir

Merupakan dokumen yang digunakan oleh fungsi pencatat waktu untuk mencatat jam hadir setiap karyawan di perusahaan. Catatan jam hadir karyawan ini dapat berupa daftar hadir biasa, dapat pula berbentuk kartu hadir yang diisi dengan mesin pencatat waktu.

3. Daftar gaji karyawan

Dokumen ini berisi jumlah gaji setiap karyawan, dikurangi potongan-potongan berupa PPh pasal 21, utang karyawan, iuran untuk organisasi karyawan dan sebagainya.

4. Rekap daftar gaji

Dokumen ini dibuat oleh fungsi pembuat daftar gaji bersamaan dengan pembuatan daftar gaji yang berisi rincian besarnya gaji beserta potongan yang menjadi beban setiap karyawan.

5. Surat pernyataan gaji

Dokumen ini digunakan sebagai catatan bagi setiap karyawan mengenai rincian gaji yang diterima oleh setiap karyawan beserta potongan-potongannya.

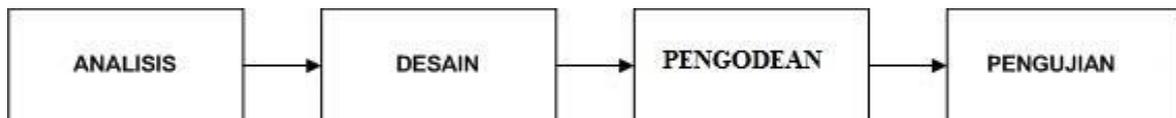
6. Bukti kas keluar

Dokumen sistem akuntansi penggajian menyangkut bukti kas keluar merupakan perintah pengeluaran uang yang dibuat oleh fungsi akuntansi kepada fungsi keuangan, berdasarkan informasi dalam daftar gaji yang diterima oleh fungsi pembuat daftar gaji.

## METODE

Metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem (Sulistiani et al., 2020). Model SDLC air terjun (*waterfall*) seing juga disebut model sekuensial linear atau alur hidup clasic (*calassic life cycle*) (Ramadhan et al., 2021). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisi, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut adalah gambar siklus hidup perangkat lunak yang digunakan sebagai metode dalam pembangunan sistem informasi (Ahdan et al., 2020):



Gambar 1 Model *Waterfall*

Model *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak dengan tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak  
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memensifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat di pahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu di dokumentasikan.
- b. Desain  
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
- c. Pembuatan kode program  
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- d. Pengujian  
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)  
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bias terjadi karena adanya kesalahan yang munculan 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Program

#### Tampilan Form Login

*Form login* merupakan tampilan awal untuk masuk ke menu utama dengan mengisi *username* dan *password*, setelah itu tekan enter. Bila dalam pengisian *username* dan *password* tidak sesuai dengan data yang benar, maka akan ada tampilan peringatan bahwa anda belum mengisi *password*. Jika *password* yang dimasukkan salah maka menu utama tidak akan tampil dan akan ada pemberitahuan jika *username* dan *password* salah. Jika dalam pengisian *username* dan *password* benar maka akan ada tampilan menu utama. *Form login* dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini:



The image shows a blue login form with the title 'LOGIN' in white text. Below the title, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. A blue button with the text 'LOGIN' is positioned below the password field.

Gambar 2 *Form Login*

#### Tampilan Menu Utama

*Form* menu utama merupakan halaman utama yang terdiri dari menu home, user, pegawai, perhitungan lembur, dan logout. *Form* menu utama dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:



The image shows the main menu page of the application. The title is 'PERHITUNGAN GAJI LEMBUR PEGAWAI'. The page features a navigation bar with buttons for 'Home', 'User', 'Pegawai', 'Perhitungan Lembur', and 'Logout'. The main content area contains a message in Indonesian: 'Selamat datang di aplikasi perhitungan gaji lembur pegawai Kantor Pelayanan Persebaran Negeri (KPPN) Bandar Lampung.' and a link to 'Silakan Melakukan Perhitungan Lembur'. The footer shows the login date and time: 'Login - Rabu, 08 November 2017 12:12:13 WIB'.

Gambar 3 *Form Menu Utama*

#### *Form* User

*Form* user merupakan *form* yang berisikan tentang data user yang dapat mengakses sistem. *Form* ini digunakan ketika ingin melakukan perubahan data user atau ingin menambah user baru. *Form* user dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini :



The image shows the user management page. The title is 'PERHITUNGAN GAJI LEMBUR PEGAWAI'. The page features a navigation bar with buttons for 'Home', 'User', 'Pegawai', 'Perhitungan Lembur', and 'Logout'. The main content area contains a table titled 'Data User' with the following data:

No	Username	Nama Lengkap	Jenis	No. Telepon	Jabatan	Control
1	admin	admin	admin	000000000000		UAG,Signa

Gambar 4 *Form* User



LEMBAGA HETESI  
KANTOR PELAYANAN PEMBAHARUAN NEGARA  
R. Tejo Guno Rahmo Jln. 31, Tanjung Gedung, Kabupaten, Bandar Lampung City, Lampung 35123  
Telp. (071)291171

**KPPN**  
Bandar Lampung  
LAPORAN KELOMPOK DATA LEMBUR PEGAWAI

Nama Pegawai	NIP	Colongan	Gaji/ Jam	Jamun Kerja	Total Gaji	Tanggal
Agahyhi	222222	SD	52000	6	312000	30/11/2017
Agahyhi	527278	SB	52000	8	416000	29/11/2017
BERRY PURWANTO	194911	B	52000	8	416000	30/11/2017
Ira Nurulinda	196511	SB	52000	8	416000	29/11/2017

Bandar Lampung, 13-Nov-2017  
Adminstrasi

ERISWAN  
NIP. 192.12756.1.137

Gambar 8 Laporan Lembur Pegawai

SLIP PEMBAYARAN  
KANTOR PELAYANAN PERBAHARUAN NEGARA

**KPPN**  
Bandar Lampung

---

NIP	527278
Nama Pegawai	Agahyhi
Upah Per Jam	Rp. 52.000
Jam Kerja	8
Tanggal Dibayar	29/11/2017
Total Upah Yang Dibayar	
	Rp. 416.000

Pegawai: \_\_\_\_\_ Admin

Nama: \_\_\_\_\_ NIP: \_\_\_\_\_

Gambar 9 Slip Pembayaran

## SIMPULAN

Hasil analisis sistem awal yang peneliti peroleh setelah melakukan penelitian dengan mengamati sistem yang ada di dalam sistem perhitungan gaji lembur pegawai di KPPN Bandar Lampung masih kurang maksimal. Perancangan sistem yang baru di dalam sistem informasi perhitungan gaji lembur pegawai berbasis *web* ini diharapkan dapat memaksimalkan kinerja dari sistem yang lama dan menghasilkan data informasi yang akurat bagi pegawai.

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2021). Pelatihan Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemograman Untuk Membangkitkan Minat Siswa-Siswi Smk Pada Dunia Pemograman. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1326>
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat ( PPKM ). Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan*. 5(6), 4–12.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam

- Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46.  
<https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Aldino, A. A., Saputra, A., & Nurkholis, A. (2021). *Application of Support Vector Machine ( SVM ) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur*. 3(3), 325–330. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1041>
- 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). *Eduitic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 80–85.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Budiman, A., Samsugi, S., & Indarto, H. (2019). SIMULASI PERBANDINGAN DYNAMIC ROUTING PROTOCOL OSPF PADA ROUTER MIKROTIK DAN ROUTER CISCO MENGGUNAKAN GNS3 UNTUK MENGETAHUI QOS TERBAIK. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 16–20.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37.  
<https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50.
- Darwis, D., & KISWORO, K. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma End Of File. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Darwis, D., Pratiwi, E. S., & Pasaribu, A. F. O. (2020). Penerapan Algoritma Svm Untuk Analisis Sentimen Pada Data Twitter Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia. *Eduitic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Gunawan, I., & Fernando, Y. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT KULIT PADA KUCING MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.

- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Najib, M., Satria, D., Mahfud, I., & Surahman, A. (2021). PESAWARAN. 2(2), 108–112.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 167–172.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 97–104.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL MONITORING INVENTORY OBAT MENGGUNAKAN SUPPLY CHAIN MANAGEMENT. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 12(1), 36–44.
- Puspaningrum, A. S., Susanto, E. R., & Sucipto, A. (2020). Penerapan Metode Forward Chaining Untuk Mendiagnosa Penyakit Tanaman Sawi. *INFORMAL: Informatics Journal*, 5(3), 113–120.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- 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.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sucipto, A., & Rahmanto, Y. (2021). *Automation of fish feeder applications 1 1,3*. 1(1), 1–

8.

- Sulistiani, H. (2018a). *Evaluasi Kelayakan Investasi Teknologi Informasi Menggunakan Metode Cost Benefit Analysis*.
- Sulistiani, H. (2018b). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Sulistiani, H., Muludi, K., & Admi Syarif, A. S. (n.d.). *Peer Review: Implementation of Various Artificial Intelligence Approach for Prediction and Recommendation of Personality Disorder Patient*.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). *Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban Decision support system model using FIS Mamdani for determining tire*. 9(November 2020), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13776>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). PENGEMBANGAN DIGITALISASI PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINIK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.