

Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan dan Pembayaran Dana SPP

Desi Usmaini
Sistem Informasi Akuntansi
Desiusmaini@gmail.com

Abstrak

SMP WIYATAMA Bandar Lampung merupakan sekolah menengah pertama swasta yang berada di bandar lampung sekolah ini menerapkan pembayaran SPP untuk di jadikan sebagai pemasukan kas utama dalam melaksanakan kegiatan sekolah. Pengolahan laporan keuangan dengan sistem manual sampai sekarang dalam mengelolah dana masih menggunakan buku besar sebagai laporan keuangan. Tidak hanya itu proses pembuatan laporan penerimaan dan pengeluaran dana kas nya pun masih menggunakan buku besar dan tidak dipisahkan antara buku pembayaran dan pengeluaran sehingga tidak efektif dan efisien dalam pengolahan dananya. Perancangan sebuah sistem informasi akuntansi pengolahan dana dan pembayaran SPP ini bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan laporan pengolahan dana dan juga dalam proses pembuatan laporan pembayaran SPP serta dapat mempermudah dalam transaksi pembayaran SPP sehingga menjadi lebih cepat, tepat dan akurat dengan terkomputerisasi. Pembahasan dalam penulisan Laporan Akhir Studi ini penulis menggunakan metode *prototipe* serta metode pengumpulan data dengan metode pengamatan, wawancara, dan tinjauan pustaka. Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman JAVA dan MySQL sebagai database dan memperluas konsep-konsep UML (Unified Modeling Language) yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*. Dengan adanya pengembangan sistem yang dilakukan, diharapkan dapat membantu SMP WIYATAMA dalam pengolahan dana dan pembayaran SPP.

Kata kunci : SMP Wiyatama, Pengolahan Dana, Pembayaran SPP

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menetapkan undang-undang sistem pendidikan nasional dimana dalam bab 1 pasal 1 nomor 23 yang berbunyi Sumber daya pendidikan adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Dalam bab V pasal 12 ayat 2 berbunyi Setiap peserta didik berkewajiban a. Menjaga norma-norma pendidikan untuk menjamin keberlangsungan proses dan keberhasilan pendidikan; b. Ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali bagi peserta didik yang dibebaskan dari kewajiban tersebut sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Istilah pembayaran berarti bahwa kegiatan pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi (Siswidiyanto et al., 2020), (Windane & Lathifah, 2021).

Pembayaran SPP merupakan ketentuan yang harus dibayar setiap siswa setiap sebulannya, tujuan siswa melakukan pembayaran sekolah sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan

pelayanan atau fasilitas yang terbaik untuk siswa-siswanya (Tantowi et al., 2021). Pembayaran SPP Sekolah ini berarti bahwa kita membayar jumlah uang yang telah ditentukan oleh sekolah dirancang untuk membantu proses belajar (Tanthowi, 2021). Sebagai aturan harus membayar setiap bulan di bendahara sekolah.

Pengolahan Dana adalah suatu bentuk administrasi yang dilakukan dalam bentuk tahapan seperti perencanaan, penyimpanan, penggunaan, pencatatan, serta pengawasan yang kemudian diakhiri dengan pertanggung jawaban terhadap siklus pengeluaran dan penerimaan dana dalam sebuah instansi pada kurun waktu tertentu (Athaya et al., 2021). Pentingnya manajemen keuangan atau administrasi akan sangat berpengaruh bagi instansi (Setiawansyah, Sulistiani, et al., 2021). Manajemen keuangan yang tepat ialah yang dapat mencakupi seluruh laporan keuangan yang akurat dan tepat tidak adanya kesalahan dalam melaporkan penerimaan dan pengeluaran keuangan yang terjadi didalam instansi (Yana et al., 2020).

SMP WIYATAMA Bandar Lampung merupakan sekolah menengah swasta dimana semua pembiayaan keperluan sekolah dibiayai sendiri. Pelayanan administrasi pembayaran di SMP wiyatama bandar lampungmasih dilakukan secara manual dan data-datanya belum tersimpan kedalam database, sehingga terjadinya kehilangan atau terselipnya data sehingga menyebabkan terlambatnya dalam pembuatan laporan, dan nota transaksinya pun masih dicatat pada lembaran kertas menggunakan tulis tangan (Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Hal ini menimbulkan pemrosesan data informasi yang diperlukan oleh bagian bendara menjadi kurang efektif (Nuh, 2021). Masalah utama yang dihadapi oleh petugas Tata Usaha sekolah adalah belum optimalnya penggunaan komputer dalam proses pembayaran (Dewi et al., 2021)s, sehingga menyebabkan pelayanan pembayaran SPP yang lambat kepada siswa, serta tidak jarang juga terjadi kesalahan pencatatan dan pelaporan (Rusliyawati et al., 2021b).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (Susanto & Puspaningrum, 2019), (Putri, 2020). tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (Al-Ayyubi et al., 2021), (Sari et al., 2020). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Rachmatullah et al., 2020), (Alifah et al., 2021).

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 (Putri, 2020), (Maskar et al., 2021). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Permana & Puspaningrum, 2021), (Indrayuni, 2019), (Ramadona et al., 2021).

Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi merupakan kumpulan sumberdaya, seperti manusia dan peralatan (Rusliyawati et al., 2021a), (Teknologi et al., 2021), yang dirancang untuk mengubah data keuangan dan data lainnya ke dalam informasi (Putra et al., 2021).

Pengolahan Dana

Pengelolaan adalah penyelenggaraan, pengurus atau proses yang membantu merumuskan kebijaksanaan dan tujuan organisasi (Siswidiyanto et al., 2020), (Santoso et al., 2021). Pengolahan sama halnya dengan manajemen, karena pengelolaan dalam sebuah organisasi memerlukan pelaksanaan tanggung jawab manajerial secara terus menerus (Setiawansyah, Sulistiani, et al., 2021). Dan tanggung jawab tersebut secara kolektif sering disebut sebagai fungsi manajemen (Darwis et al., 2020).

Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)

Pembayaran SPP sekolah merupakan suatu badan yang berfungsi sebagai forum resmi untuk mengakomodasikan dan membahas hal-hal yang menyangkut kepentingan kelembagaan sekolah. Sistem Pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain (Siswidiyanto et al., 2020), (Setiawansyah, Sulistiani, et al., 2021). Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan utamanya (Tanthowi, 2021). Kewenangan mengatur dan menjagakelancaran sistem pembayaran di Indonesia dilaksanakan oleh Bank Indonesia yang dituangkan dalam Undang-undang Bank Indonesia (Yusuf, 2020).

NetBeans IDE

NetBeans adalah *Integrated Development Environment (IDE)* berbasis Java dari *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *Swing* (Rachmatullah et al., 2020). *Swing* sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi Desktop yang dapat berjalan di berbagai macam *platforms* seperti Windows, Linux, *Mac OS X and Solaris* (Bararah et al., 2017), (Kardiansyah & Salam, 2020). Netbeans merupakan *software development* yang *Open Source*, dengan kata lain *software* ini di bawah pengembangan bersama, bebas biaya (Suprayogi, 2019), (Kardiansyah & Salam, 2020).

Pemrograman Berorientasi Objek

Pemrograman berorientasi objek fokus pada pengambilan struktur dan perilaku sistem informasi dalam modul kecil yang mencakup baik data dan proses (Hendrastuty et al., 2021). Modul kecil ini dikenal sebagai objek (Windane & Lathifah, 2021).

Prototipe

Prototipe merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan (Anisa Martadala et al., 2021). Dengan metode *Prototipe* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan system (Setiawansyah, Adrian, et al., 2021). Sering terjadi seorang hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan (Choirunnisa, 2020), (Abidin et al., 2021).

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 (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 (Rauf & Prastowo, 2021). *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Ismatullah & Adrian, 2021). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Anisa Martadala et al., 2021).

JAVA

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

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 (Anggraini et al., 2020). Mereka mengembangkan *MySQL* sejak tahun 1980-an (Novitasari et al., 2021), (Ahluwalia, 2020).

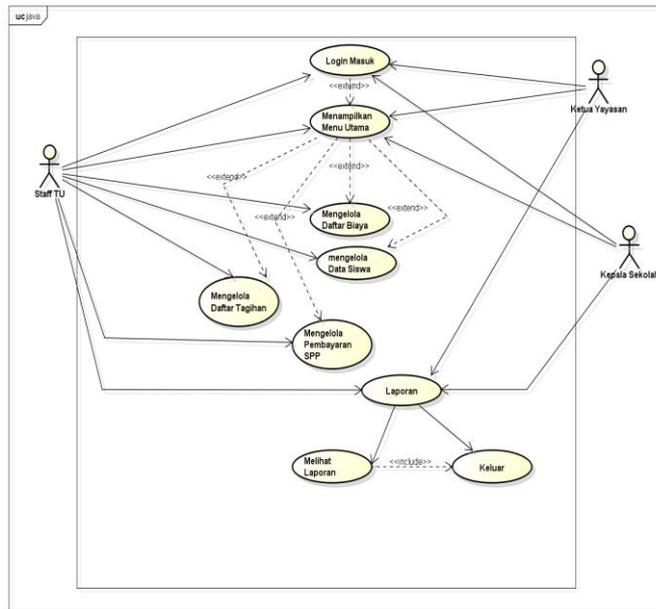
Blackbox Testing

Pengujian *blackbox* berfokus pada persyaratan *fungsiional* perangkat lunak (Nur, 2021). Dengan demikian, pengujian *blackbox* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program (Andrian, 2021), (Ariyanti, 2020).

METODE

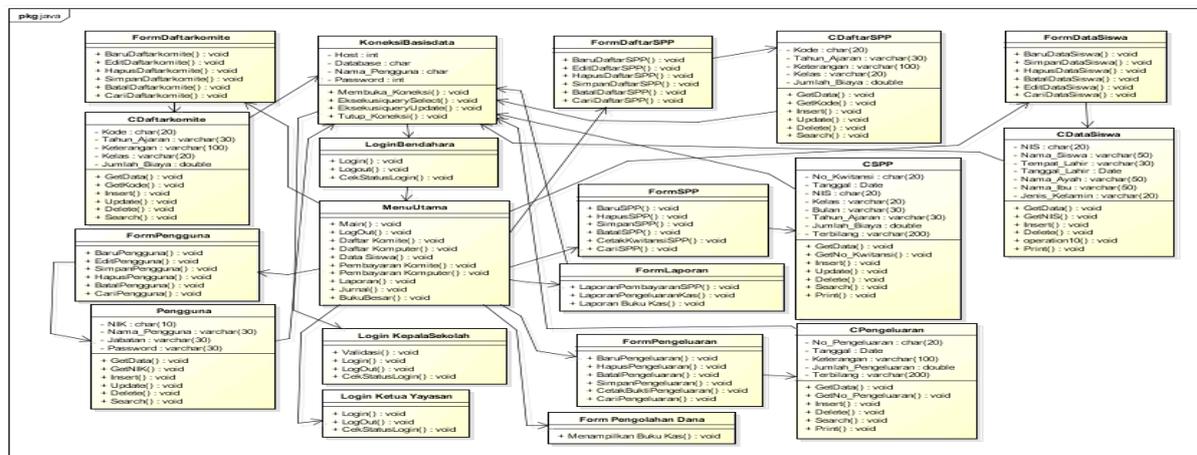
Use Case

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Bendahara dan Kepala Sekolah, Ketua Yayasan.



Gambar 1 Use case Diagram

Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron.



Gambar 2 Class 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 *reverensi* laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori (Gotama et al., 2021), (Teknokrat, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Sistem yang peneliti buat ini diharapkan Mempermudah Administrasi dalam membuat Surat Perintah Jalan, Pembayaran Biaya Perjalanan dan Laporan Biaya Perjalanan.

Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Login



Gambar 4 Tampilan Halaman Utama

Kode Biaya	Jenis Biaya	Kelas	Tahun Ajaran	Jumlah Biaya
01.0001	Ruang SPP	Kelas I	2018/2019	200000
01.0002	Ruang SPP	Kelas II	2018/2019	200000
01.0003	Ruang SPP	Kelas III	2018/2019	200000
01.0004	Ruang Beragam	Kelas I	2018/2019	100000
01.0005	Ruang Beragam	Kelas II	2018/2019	100000
01.0006	Ruang Beragam	Kelas III	2018/2019	100000

Gambar 5 Tampilan Halaman Form Daftar SPP

NIS	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Nama Ayah	Nama Ibu	Jenis Kelamin	Tahun Masuk
000001	Joni	Pangajene	2004-01-03	Siwa	Kahar	Laki-Laki	2018-01-01
000002	Nisa	Bandar Lampung	2018-08-09	KOZOR	RENH	Perempuan	2018-01-01
00110001	Hermasuladhan	Bandar Lampung	2004-08-18	Gunawan	Rupa	Laki-Laki	2018-01-01
00211002	Amelia Aprilia	Bandar Lampung	2003-01-24	Ujang	Fitriawati	Perempuan	2018-01-01
00341003	Tania Kharisma	Bandar Lampung	2002-11-13	Mardiana	Widada	Perempuan	2018-01-01

Gambar 6 Tampilan Halaman Form Data Siswa

Kode Daftar	Bulan	Tahun	Kelas	Tahun Ajaran	NIS	Nama Siswa
KCT.00001	Juni	2018	Kelas I	2018/2019	0398333	Joni
KCT.00002	Agustus	2018	Kelas I	2018/2019	0398333	Joni
KCT.00003	September	2018	Kelas I	2018/2019	0398333	Joni
KCT.00004	Oktober	2018	Kelas I	2018/2019	0398333	Joni
KCT.00004	November	2018	Kelas I	2018/2019	0398333	Joni

Gambar 7 Tampilan Form Data Tagihan

Kode Pembayaran	Tanggal	Bulan	Tahun	Kelas	Tahun Ajaran	Kode DA
PK 2018-05-0000002	2018-05-09	Agustus	2018	2018/2019	Kelas I	KD1 0002
PK 2018-10-0100008	2018-08-02	September	2018	2018/2019	Kelas I	KD1 0003
PK 2018-10-0100007	2018-10-01	September	2018	2018/2019	Kelas I	KD1 0007

Gambar 8 Tampilan Form Pembayaran

Laporan Biaya Administrasi Pilih 2018

Laporan Biaya Administrasi Persiswa Pilih Pilih 2018

Laporan Biaya Administrasi Perkelas Pilih Pilih 2018

Preview Keluar

Gambar 9 Tampilan Form Cetak Laporan

SMP WIYATAMA BANDAR LAMPUNG No Kwitansi : TE.2018-05-1000001
Tanggal : 5/10/18 12:00 AM

KWITANSI PEMBAYARAN SPP

NIS : 08899883
Nama Siswa : DESI
Kelas : Kelas I
Tahun Ajaran : 2018/2019
Untuk Bulan : Januari 2018 **Jumlah Biaya : Rp. 250.000**
Terbilang : dua ratus lima puluh ribu Rupiah

Bandar Lampung, 13 May 2018

Yang Menyerahkan Yang Menerima,

(.....) (.....)

Gambar 10 Tampilan Kwitansi SPP

SIMPULAN DAN SARAN

Pembangunan sistem informasi pembayaran sekolah pada SMP Wiyatama bandar lampung dengan sistem dapat mempermudah transaksi pembayaran antara siswa dengan petugas pembayaran. Sistem pembayaran SPP dapat mempermudah dalam pencarian data, mempermudah dan mempercepat dalam penyajian laporan sehingga pimpinan dapat segera mengambil keputusan berdasarkan laporan yang ia terima. Sistem informasi akuntansi pembayaran SPP telah terdapat database penyimpanan pada sistem sehingga data dapat terjaga dari terselip nya data pembayaran pada saat membuat laporan

REFERENSI

- Abidin, Z., Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung Language Text Dialect of Nyo into the Indonesian Language with DMT and SMT Approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>
- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN 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)
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- 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.
- Angraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- 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>
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96.
- Athaya, H., Nadir, R. D. A., Indra Sensuse, D., Kautsarina, K., & Suryono, R. R. (2021). Moodle Implementation for E-Learning: A Systematic Review. *6th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology 2021*, 106–112.
- Bararah, A. S., Ernawati, & Andreswari, D. (2017). Implementasi Case Based Reasoning. *Jurnal Rekursif*, 5(1), 43–54.
- Choirunnisa, A. (2020). Perancangan Corporate Identity Sebagai Media Promosi Koperasi Nusa Sejahtera. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.609>

- Darwis, D., Wahyuni, D., & Dartono, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 15–21.
- 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.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- 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*.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.
- 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.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH)*. 2(4), 435–446.
- 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>
- 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.
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- 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>
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58.
<https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021a). Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021b). Penerapan Metode Garis Lurus Dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Pada Po Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- 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>
- Santoso, I. S., Ferdinansyah, A., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Hidayanto, A. N. (2021). Effectiveness of Gamification in mHealth Apps Designed for Mental Illness. *2021 2nd International Conference on ICT for Rural Development (IC-ICTRuDev)*, 1–6.
- 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>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.
<https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- 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>
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan

- Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Suprayogi, S. (2019). Javanese Varieties in Pringsewu Regency and Their Origins. *Teknosastik*, 17(1), 7–14.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- 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).
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *TEKS DAN ANALISIS SENTIMEN PADA CHAT GRUP WHATSAPP MENGGUNAKAN LONG SHORT TERM MEMORY (LSTM)*. 2(4), 56–61.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.
- 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.
- Yusuf, M. (2020). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (Bei) Periode 2016-2018*. 3(1), 45–50. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i1.657>