

## **Sistem Pembayaran Biaya Sekolah Pada SMA Muhammadiyah Gadingrejo Berbasis *Borland Delphi 7.0***

Rully Yudi Sukma  
Teknik Informatika  
Email : yudisukmarully@gmail.com

### **Abstrak**

SMA Muhammadiyah Gadingrejo merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Pringsewu dan memiliki gedung baru serta jumlah siswa yang cukup banyak, dengan siswa yang cukup banyak tersebut membuat sarana dan prasarana juga perlu diimbangi dengan sistem pelayanan yang berkualitas diantaranya dalam proses pengolahan data pembayaran SPP sekolah dilakukan dengan cara konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah perangkat lunak pengolahan data pembayaran SPP untuk mengurangi permasalahan yang ada dalam proses transaksi pembayaran SPP.

Pengembangan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dan alat perancangan yang digunakan meliputi diagram konteks, *data flow diagram (DFD-)*, *entity relationship diagram (ERD)*, relasi antar tabel, aplikasi menggunakan *Borland Delphi 7.0* dan *database MySQL*. Aplikasi aplikasi rekayasa perangkat lunak pembayaran SPP ini menggunakan sistem berbasis *client server*. Sistem aplikasi yang dibangun diharapkan dapat digunakan dalam proses transaksi pembayaran SPP.

**Kata Kunci:** *Waterfall, Database, Borland Delphi 7.0, Transaksi, Sekolah Menengah Atas.*

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang demikian pesat telah mendorong peran strategis informasi sebagai suatu modal dasar pembangunan (Sarasvananda & Wiguna, 2021);(Firdaus et al., 2021). Berbagai potensi keunggulan lokal bangsa Indonesia seperti : keindahan alam Indonesia, iklim, sumber daya hayati baik pertanian, perkebunan, perikanan dan kehutanan, sumber daya mineral dan pertambangan, dan penduduk Indonesia yang beragam etnik, budaya, agama dan bahasa, bila dikemas sebagai suatu produk informasi yang tepat akan menjadi sumber kegiatan ekonomi yang tiada batasnya dan memiliki daya saing tinggi yang akhirnya dapat memajukan kesejahteraan bangsa (Papuangan, 2018);(Sari & Isnaini, 2021);(Papuangan, 2018).

SMA Muhammadiyah Gadingrejo merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Pringsewu dengan jumlah siswa yang cukup banyak. Dengan siswa yang cukup banyak tersebut membuat sarana dan prasarana juga perlu diimbangi dengan sistem pelayanan

yang berkualitas, diantaranya dalam proses pengolahan data pembayaran SPP sekolah dilakukan dengan cara konvensional yaitu menuliskan dalam kwitansi pembayaran sekolah dan buku-buku pembayaran SPP siswa oleh bagian bendahara sekolah (Putri, 2020);(Swasono & Prastowo, 2021);(Gunawan et al., 2018). Proses pengolahan data administrasi tersebut dirasakan masih mengalami kendala dalam pelaksanaannya, seperti lambatnya proses pencarian data dibuku pembayaran SPP siswa, hilangnya bukti pembayaran berupa kwitansi pembayaran SPP, lambatnya proses pembuatan laporan pembayaran SPP maupun yang belum membayar sehingga mengganggu proses-proses lainnya sesuai dengan kebijakan yayasan seperti proses pengecekan pelunasan pembayaran sebelum kegiatan ujian dilakukan (Nasution & Hayaty, 2019);(R. R. Pratama & Surahman, 2020);(Setiawansyah et al., 2021);(Sulistiani et al., 2020). Perlunya pengembangan sistem komputerisasi untuk mendukung sistem pengolahan pembayaran SPP di SMA Muhammadiyah gadingrejo sehingga menghasilkan sistem pembayaran SPP yang lebih baik.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian sistem**

Istilah sistem sering digunakan untuk menjelaskan atau menunjukkan pengertian metode atau cara dari suatu himpunan unsur atau komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mencapai tujuan bersama (Riswanda & Priandika, 2021);(Yulianto et al., 2019);(Priandika & Wantoro, 2017);(Surahman et al., 2021a). Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Irawan & Neneng, 2020);(Nabila, Rahman Isnain, et al., 2021);(Mindhari et al., 2020);(Alita & Isnain, 2020). Pendekatan sistem yang menekankan pada elemen-elemen sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021);(Agustina & Isnaini, 2020);(Hendrastuty et al., 2021).

### **Rekayasa Perangkat Lunak**

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*) (Dewi et al., 2021);(Isnain, Supriyanto, et al., n.d.);(Nabila, Isnain, et al.,

2021);(Isnain et al., 2021). Rekayasa adalah penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memecahkan masalah manusia yang dicapai dengan menerapkan pengetahuan, matematika, dan pengalaman langsung untuk merancang objek atau proses yang berguna (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021);(Isnain, Marga, et al., n.d.);(Al-Ayyubi et al., 2021). Rekaya perangkat lunak merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin (Ningsih et al., 2017);(Megawaty et al., 2021);(Gandhi et al., 2021)(Alita et al., 2019).

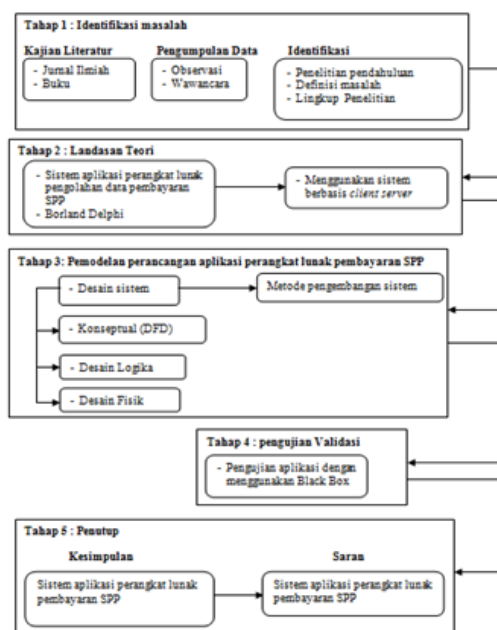
### **Borland Delphi 7.0**

Delphi merupakan bahasa pemrograman yang digunakan pada sistem operasi berbasis visual seperti Ms Windows dan Linux yang berisikan perintah-perintah yang berbentuk objek (*form*) dan menggunakan *compiler* untuk menjalankannya (Ahmad et al., 2018);(Surahman et al., 2020);(Kurniawan & Surahman, 2021);(Surahman et al., 2021b). Jika aplikasi *database* semakin kompleks, maka aplikasi tersebut perlu dijalankan dalam beberapa bagian dan masing-masing bagian akan menjalankan fungsi tertentu (Darwis et al., 2019);(M. A. Pratama et al., 2021);(Genaldo et al., 2020);(Darwis, Surahman, et al., 2020). *Delphi* merupakan program aplikasi database yang berbasis *Object Pascal* dari *Borland* serta memiliki kemampuan membangun aplikasi yang *multi-threaded* (Wamiliana et al., n.d.);(Darwis & Pauristina, 2020);(Darwis et al., 2017).

## **METODE**

### **Kerangka Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat pada alur diagram berikut ini :



Gambar 1. Tahapan penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

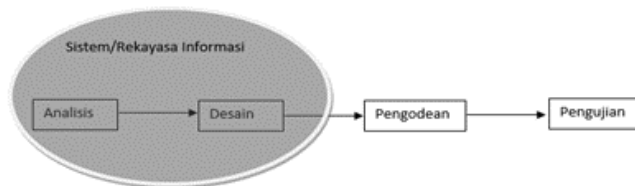
1. Observasi = pengamatan langsung untuk mencari dan mengumpulkan data dari sumbernya dengan cara melakukan pengamatan terhadap masalah yang akan dijadikan objek penelitian (Darwis, 2017).
2. Wawancara = dilakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada pihak yang terkait yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu dengan bendahara SMA Muhammadiyah Gadingrejo.
3. Studi pustaka = sebagai pendukung dan penunjang dari data yang telah ada serta sebagai analisa perbandingan, pendekatan yang dilakukan yaitu dengan mempelajari bahan-bahan pustaka berupa buku ataupun *browsing internet* (Darwis & Pamungkas, 2021).

### Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi (Aldino et al., 2021);(Darwis, Pasaribu, et al., 2020). *SDLC (System Development Life Cycle)* merupakan proses mengembangkan suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan yang digunakan orang untuk

mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya (Rusliyawati et al., 2021);(Herlinda et al., 2021).

Metodologi yang digunakan peneliti dalam melakukan perancangan perangkat lunak pembayaran SPP ini yaitu dengan menggunakan model *waterfall*, Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau turut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).



Gambar 2. Model *waterfall*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Sistem

Pada pembahasan ini, dijelaskan proses pengolahan data pembayaran SPP siswa yaitu transaksi pembayaran yang telah rancang dan diimplementasikan. Adapun hasil aplikasi sistem pembayaran SPP sebagai berikut :

1. Tampilan menu login

Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana pengguna diminta untuk meng-*inputkan user name* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan login

2. Tampilan menu utama

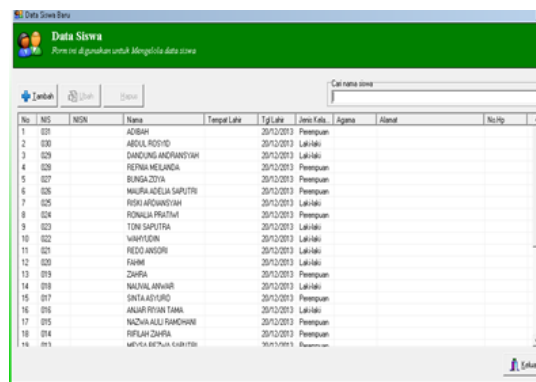
*Form* menu utama merupakan *form* utama bagi admin yang berfungsi untuk mengakses menu-menu atau *form* lainnya yang terdapat di dalam aplikasi.



Gambar 4. Tampilan menu utama

### 3. Tampilan input data siswa

*Form* data siswa merupakan tampilan *form* yang digunakan untuk menginputkan data siswa yang belum terdaftar pada sistem aplikasi pembayaran SPP.



Gambar 5. Tampilan data siswa

### 4. Tampilan input biaya SPP

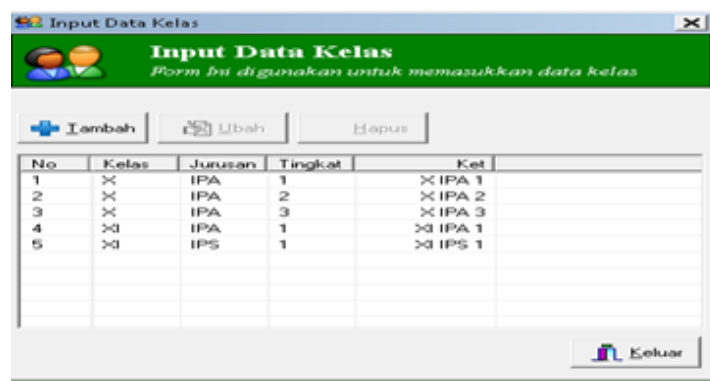
*Form* master pembayaran utama merupakan tampilan *form* yang digunakan untuk menentukan jumlah biaya SPP per kelas.



Gambar 6. Tampilan pembayaran SPP

5. Tampilan data kelas

*Form input* kelas merupakan tampilan *form* untuk menentukan kelas-kelas yang ada di sekolah beserta jurusan dan tingkatnya.



Gambar 7. Tampilan data kelas

6. Tampilan transaksi pembayaran

*Form* menu transaksi pembayaran merupakan *form* transaksi yang digunakan untuk transaksi pembayaran SPP dengan cara menginputkan NIS siswa kemudian menentukan tahun ajaran dan kelas.



Gambar 8. Tampilan transaksi pembayaran

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi aplikasi rekayasa perangkat lunak pembayaran SPP ini menggunakan sistem berbasis *client server* yang diharapkan dapat membantu dalam proses transaksi pembayaran SPP.
2. Sistem Rekayasa Perangkat Lunak Pengolahan Data Pembayaran SPP pada SMA Muhammadiyah Gadingrejo ini di Rancang menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* dan Menggunakan Diagram Arus Data untuk desain sistem yang dikembangkan serta menggunakan Borland Delphi 7 untuk pembuatan program aplikasi sistem.

## REFERENSI

- Agustina, I., & Isnaini, F. (2020). Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(2), 24–29.
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- 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>
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-means algorithm for clustering corn planting feasibility area in south lampung regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12038.
- Alita, D., & Isnain, A. R. (2020). Pendeteksian Sarkasme pada Proses Analisis Sentimen Menggunakan Random Forest Classifier. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 50–58.
- Alita, D., Priyanta, S., & Rokhman, N. (2019). Analysis of Emoticon and Sarcasm Effect on Sentiment Analysis of Indonesian Language on Twitter. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 5(2), 100–109.
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Darwis, D. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma GIFSHUFFLE. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 19–24.
- Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2021). Comparison of Least Significant Bit, Pixel Value Differencing, and Modulus Function on Steganography to Measure Image Quality, Storage Capacity, and Robustness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12039.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian*



- Masyarakat*, 1(1), 30–38.
- 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., & Pauristina, D. M. (2020). AUDIT SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 4.1 SEBAGAI UPAYA EVALUASI PENGOLAHAN DATA PADA SMK BPK PENABUR BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 1–6.
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Darwis, D., Wamiliana, W., & Junaidi, A. (2017). Proses Pengamanan Data Menggunakan Kombinasi Metode Kriptografi Data Encryption Standard dan Steganografi End Of File. *Prosiding Seminar Nasional METODE KUANTITATIF 2017*, 1(1), 228–240.
- 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.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Genaldo, R., Septyawan, T., Surahman, A., & Prasetyawan, P. (2020). Sistem Keamanan Pada Ruang Pribadi Menggunakan Mikrokontroler Arduino dan SMS Gateway. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 13–19.
- Gunawan, R. D., Oktavia, T., & Borman, R. I. B. I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 43–54.
- Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., & Yanti Rahmadhani, A. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. 6(3), 150–155. <http://situs.com>
- Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). Analisis Clustering Untuk Recredesialing Fasilitas Kesehatan Menggunakan Metode Fuzzy C-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- 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.
- Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., & Marga, N. S. (2021). SENTIMEN ANALISIS PUBLIK TERHADAP KEBIJAKAN LOCKDOWN PEMERINTAH JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMA SVM. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–37.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (n.d.). Implementation of K-Nearest Neighbor (K-NN) Algorithm For Public Sentiment Analysis of Online Learning. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.

- Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 7–12.
- 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>
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., & Abidin, Z. (2021). ANALISIS DATA MINING UNTUK CLUSTERING KASUS COVID-19 DI PROVINSI LAMPUNG DENGAN ALGORITMA K-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 100–108.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nasution, M. R. A., & Hayaty, M. (2019). Perbandingan Akurasi dan Waktu Proses Algoritma K-NN dan SVM dalam Analisis Sentimen Twitter. *Jurnal Informatika*, 6(2), 226–235. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.5129>
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan sistem perhitungan shu (sisa hasil usaha) untuk meningkatkan penghasilan anggota pada koperasi manunggal karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Papuangan, M. (2018). Penerapan Case Based Reasoning Untuk Sistem Diagnosis Penyakit Hepatitis. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33387/jiko.v1i1.1165>
- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- 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>
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhnmJtXw>
- 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>

- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021). 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.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- 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>
- 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.
- Surahman, A., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace Sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–81.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021a). 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., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021b). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFOMASI PENGENDALIAN PERSEDIAAN BARANG. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 134–143.
- Wamiliana, W., Junaidi, A., & Darwis, D. (n.d.). *A New Digital Image Steganography Based on Center Embedded Pixel Positioning*.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242–251.