

## **SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PEMBAYARAN SPP PADA SMA SRIWIJAYA BANDAR LAMPUNG**

Citra Saputri<sup>1\*</sup>, Angga Bayu Santoso<sup>2)</sup>  
<sup>1</sup>Manajemen Informatika  
<sup>2</sup>Sistem Informasi  
\*)angga.bayusantoso98@gmail.com

### **Abstrak**

Suatu institusi pendidikan memerlukan pengolahan administrasi dalam pembayaran SPP untuk memenuhi kebutuhan informasi yang berkualitas. Dalam pengolahan pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya masih manual dengan mengacu pada dokumen dan belum memiliki media penyimpanan yang tepat. Sehingga dokumen tersebut mudah rusak atau hilang serta dalam pencarian data dan pembuatan laporan akan membutuhkan banyak waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi pengolahan pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya Bandar Lampung sebagai sarana pendukung dalam aktivitas transaksi pembayaran SPP di bagian Tata Usaha Sekolah. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka penulis merancang suatu Sistem Informasi Pengolahan Pembayaran SPP. Perancangan ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic NET (VB 2012)*, serta *database* yang digunakan adalah *MySQL (SQLyog Enterprise)*. Sistem informasi pengolahan pembayaran SPP yang dibangun diharapkan dapat mendukung dalam pengolahan pembayaran SPP. Sehingga data tersimpan dengan aman, mempermudah dalam pencarian data yang diperlukan dan pembuatan laporan menjadi cepat dan tepat waktu.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pembayaran SPP, *Visual Basic NET* dan *MySQL*

---

### **PENDAHULUAN**

SMA Sriwijaya Bandar Lampung, merupakan SMA swasta yang berdiri sejak tahun 1989 dengan status terakreditasi. SMA & SMP Sriwijaya Bandar Lampung didirikan oleh “YAYASAN LEDHIE T LAMPUNG” yang diketuai oleh bapak Drs. Hi. Eddy Sutrisno, M.Pd (Ernain et al., 2011). sebagai perwujudan cita-cita tokoh masyarakat lampung untuk melaksanakan amanat UUD 1945 yang memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. SPP dapat diartikan sebagai Sumbangan Pembinaan Pendidikan, yaitu sumbangan yang dikeluarkan oleh orang tua atau wali murid sehubungan dengan anak atau keluarga yang menjadi tanggung jawabnya sedang mengikuti pendidikan sekolah (Surahman et al., 2021). Pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya Bandar Lampung setiap tahunnya mengalami kenaikan maka siswa yang telah naik kelas akan mengikuti kebijakan yang telah diterapkan oleh pihak sekolah (Anggraini et al., 2020). Berdasarkan kartu pembayaran administrasi sekolah maka beban-beban yang wajib dibayar oleh orang tua

atau wali murid meliputi SPP, komputer dan mid semester (Darwis, 2016). Permasalahan yang sering terjadi dalam pengolahan pembayaran SPP yang sedang berjalan saat ini yaitu proses pencatatan data pembayaran SPP masih secara manual dengan mengacu pada dokumen yang mudah rusak atau hilang dan belum memiliki media penyimpanan yang tepat (Riskiono et al., 2018), terutama pada saat dokumen semakin banyak akan terjadi penumpukan dokumen serta mengakibatkan sulitnya pencarian dokumen apabila sewaktu-waktu data tersebut diperlukan (Amarudin & Ulum, 2018). Dari masalah yang terjadi maka perlu adanya evaluasi agar pengolahan pembayaran SPP menjadi lebih cepat (Sulistiani et al., 2021). Salah satu solusinya adalah dengan merancang sistem informasi pengolahan pembayaran SPP yang terkomputerisasi akan membantu mempermudah dalam proses pengolahan pembayaran SPP agar berjalan dengan baik (Sulistiani et al., 2018). Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas maka penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Sistem Informasi Pengolahan Pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya Bandar Lampung.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Sistem**

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang sering terorganisasi (Sulistiani & Muludi, 2018), saling berinteraksi, dan bergantung sama lain (Sulistiani et al., 2020). Selain itu sistem menjadi suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan (Rahmatullah et al., 2020), berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Ruslaini et al., 2021).

### **Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Permata & Rahmawati, 2018) (Permatasari & Anggarini, 2020). Informasi di dapat dari data yang telah diatur dan diproses untuk memberikan arti. Sehingga informasi nantinya akan berguna bagi pemakai data untuk tujuan tertentu (Bisnis et al., 2020) (Gunawan et al., 2018).

### **Pengertian Pembayaran**

Pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan (Borman & Erma, 2018) (Sari et al., 2021), lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi (Styawati et al., 2020) (Riskiono et al., n.d.).

### **Pengertian SPP**

Pengertian SPP dapat diartikan sebagai Sumbangan Pembinaan Pendidikan (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Maulida et al., 2020), sumbangan yang dikeluarkan oleh orang tua atau wali murid sehubungan dengan anak atau keluarga yang menjadi tanggung jawabnya sedang mengikuti pendidikan sekolah (Pratama & Priandika, 2020) (Prastowo et al., 2020).

### **Pengertian *Black Box***

*Black Box* testing adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul (Darwis & KISWORO, 2017) (Megawaty et al., 2021), kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan (Megawaty, 2015) (Satria & Haryadi, 2017).

### **Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)**

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement* (Warsela et al., 2021) (Isnain et al., 2020), membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Lestari & Aldino, 2020) (Nabila et al., 2021).

### **Pengertian *Microsoft Visual Studio 2012***

*Microsoft Visual Studio 2012* merupakan lingkungan terpadu dalam pembuatan program IDE (*Integrated Development Environment*) buatan Microsoft (Melinda et al., 2018) (Susanto et al., 2021). Terdapat dalam paket program *Visual Studio 2012* yang terintegrasi dengan program *Visual Basic 2012*, *Visual C++ 2012*, *Visual F#* dan *Visual C# 2012* (Shodik et al., 2019) (Septilia et al., 2020). Pada *Visual Basic 2012* menggunakan *.Net Framework 4.5* dan sebagai database default (bawaan dari sistem adalah *SQL Server 2012*.

*Visual Basic 2012* merupakan *Visual Basic* pengembangan dari *Visual Basic 2010* (Rahmanto et al., 2020) (Alita et al., 2020).

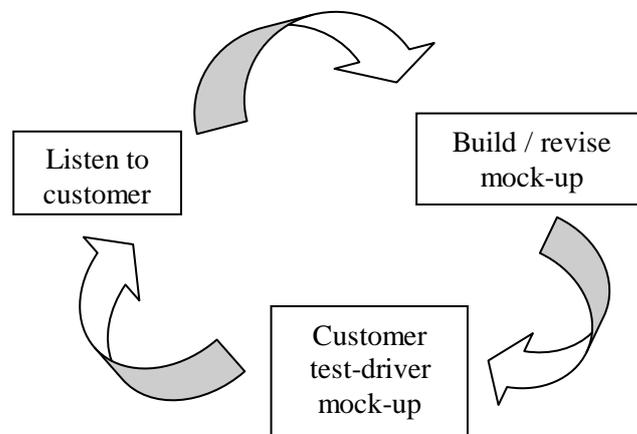
### **Pengertian MySQL**

*MySQL* merupakan sistem manajemen *database* atau basis data terhubung (relational database manajemen system) (Sucipto et al., 2020). Hal tersebut akan menambah kecepatan dan fleksibilitasnya. *SQL* merupakan bahasa permohonan tersukses di pasaran, yang juga akrab di kalangan para pemrogram di Indonesia (Abidin et al., 2018).

## **METODE**

### **Metode Prototyping**

*Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*Working System*) yang secara terus-menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. *Prototyping* juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses.



**Gambar 1** Tahapan Metode *Prototyping*

### **Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan**

Prosedur sistem yang berjalan pada sistem informasi pengolahan pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya Bandar Lampung di mulai dari siswa membawa kartu SPP dan uang, kemudian Kartu SPP dan uang diberikan kepada staff TU atau bendahara, Staff TU atau bendahara mengisi kartu SPP dan di backup pada dokumen, Setelah itu staff TU atau bendahara mengembalikan kartu SPP pada siswa yang bersangkutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan *Form Login*

*Form login* merupakan tampilan awal program untuk masuk kemenu utama. Dengan menginputkan NIK maka nama akan secara otomatis tampil lalu ketikkan *password*, maka *user* dapat mengakses sistem pembayaran SPP. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form Login*

### Tampilan *Form Utama*

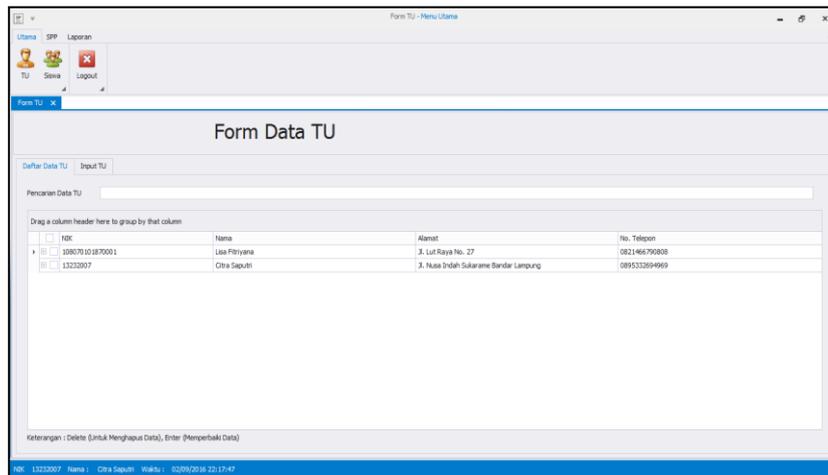
*Form* menu utama merupakan bagian utama setelah *user* berhasil masuk ke dalam sistem, di dalam *form* menu tersedia berbagai menu seperti *form* utama yang terdiri dari TU dan siswa, *form* SPP untuk penginputan pembayaran SPP serta *form* laporan yang terdiri dari laporan per tanggal dan laporan per siswa. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Utama*

## Tampilan *Form Data TU*

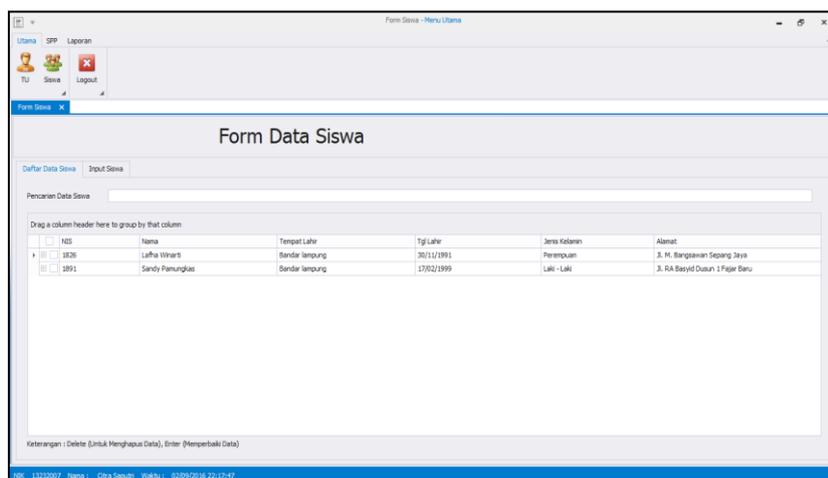
*Form data TU* adalah antarmuka yang berfungsi untuk melihat, menambahkan, mengubah atau menghapus data TU. *Form data TU* hanya dapat diisi oleh petugas yang memiliki hak akses sebelumnya. Adapun tampilan halaman data TU dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



**Gambar 4** Tampilan *Form Data TU*

## Tampilan *Form Data Siswa*

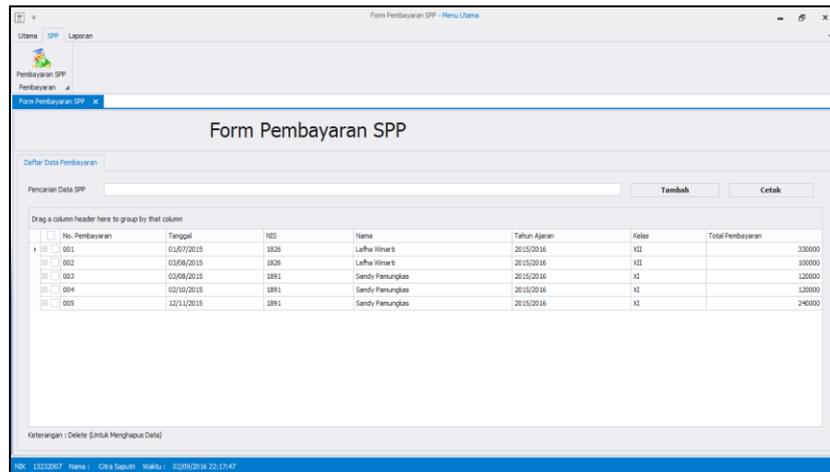
*Form data siswa* adalah antarmuka yang berfungsi untuk melihat, menambahkan, mengubah atau menghapus data siswa. *Form data siswa* hanya dapat diisi oleh petugas yang memiliki hak akses sebelumnya. Adapun tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



**Gambar 5** Tampilan *Form Data Siswa*

## Tampilan Form SPP

Form SPP adalah antarmuka yang berfungsi untuk melihat, menambahkan, mengubah atau menghapus data pembayaran SPP. Form SPP hanya dapat diisi oleh petugas yang memiliki hak akses sebelumnya. Adapun tampilan halaman data SPP dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



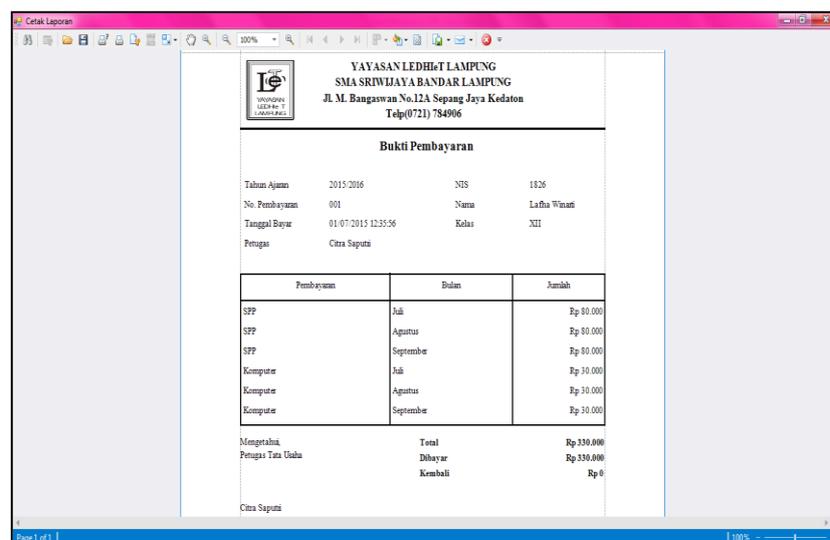
The screenshot shows a web application window titled 'Form Pembayaran SPP'. It features a search bar for 'Pencarian Data SPP' and buttons for 'Tambah' and 'Cetak'. Below is a table with the following data:

No. Pembayaran	Tanggal	NIS	Nama	Tahun Ajaran	Kelas	Total Pembayaran
001	01/07/2015	1826	Lafha Winarti	2015/2016	XII	330000
002	03/08/2015	1826	Lafha Winarti	2015/2016	XII	100000
003	03/08/2015	1891	Sandy Pamungkas	2015/2016	XI	120000
004	02/02/2015	1891	Sandy Pamungkas	2015/2016	XI	120000
005	12/11/2015	1891	Sandy Pamungkas	2015/2016	XI	240000

Gambar 6 Tampilan Form SPP

## Tampilan Bukti Pembayaran SPP

Bukti pembayaran SPP ditampilkan setelah melalui proses cetak bukti pembayaran SPP yang berisi data pembayaran SPP periode tertentu. Adapun tampilan halaman data bukti pembayaran SPP dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



The screenshot shows a printed receipt for 'YAYASAN LEDHIGIT LAMPUNG SMA SRIDWIJAYA BANDAR LAMPUNG'. The receipt includes the following details:

Tahun Ajaran: 2015/2016, NIS: 1826  
 No. Pembayaran: 001, Nama: Lafha Winarti  
 Tanggal Bayar: 01/07/2015 12:35:56, Kelas: XII  
 Petugas: Citra Saputri

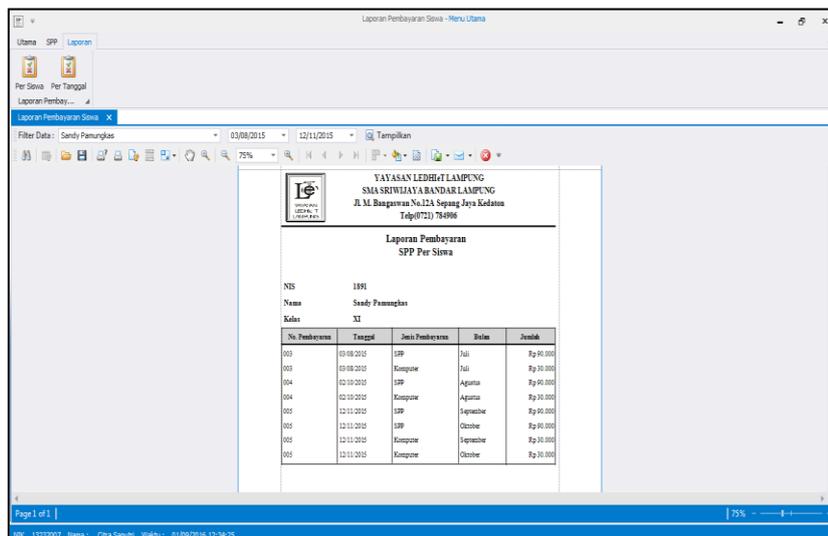
Pembayaran	Bulan	Jumlah
SPP	Juli	Rp 80.000
SPP	Agustus	Rp 80.000
SPP	September	Rp 80.000
Komputer	Juli	Rp 30.000
Komputer	Agustus	Rp 30.000
Komputer	September	Rp 30.000

Mangetahui, Petugas Tata Usaha: Citra Saputri  
 Total Dibayar Kembali: Rp 330.000

Gambar 7 Tampilan Bukti Pembayaran SPP

### Tampilan Laporan SPP Per Siswa

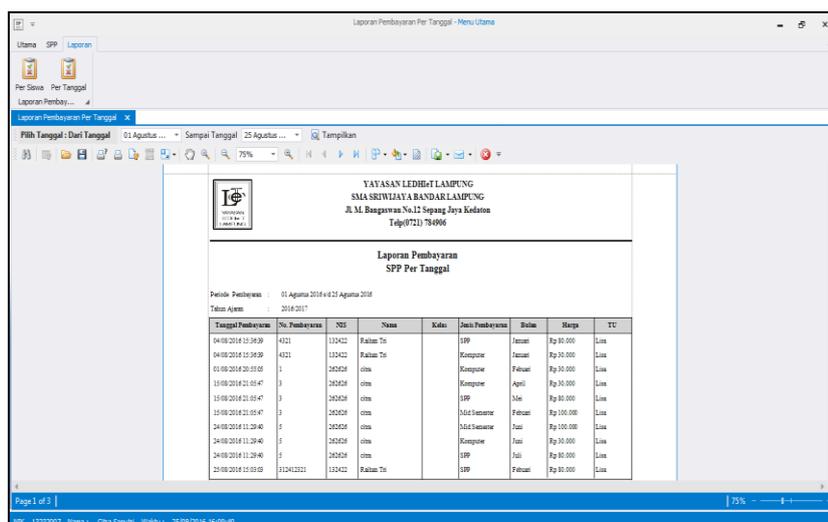
Tampilan laporan SPP per siswa ditampilkan setelah melalui proses cetak laporan yang berisi data SPP siswa periode tertentu. Adapun tampilan laporan SPP per siswa dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan Laporan SPP Per Siswa

### Tampilan Laporan Per Tanggal

Tampilan laporan per tanggal ditampilkan setelah melalui proses cetak laporan yang berisi data SPP per periode tertentu. Adapun tampilan laporan per tanggal dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan Laporan Per Tanggal

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada penelitian Sistem Informasi Pengolahan Pembayaran Spp Pada Sma Sriwijaya Bandar Lampung dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembayaran SPP yang sedang berjalan saat ini maka penulis merancang sistem informasi pengolahan pembayaran SPP pada SMA Sriwijaya Bandar Lampung dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.net dan MySQL sebagai basis datanya.
2. Dengan adanya sistem informasi pengolahan pembayaran SPP ini diharapkan dapat membantu aktivitas sekolah terutama pada bagian tata usaha dalam melakukan pengolahan data yang berhubungan dengan pembayaran SPP, pencarian data dan memudahkan dalam pembuatan laporan serta meminimalisir kesalahan yang terjadi.

## REFERENSI

- Abidin, Z., Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation Of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbang*, 6(02), 191–206.
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(2).
- Amarudin, A., & Ulum, F. (2018). Desain Keamanan Jaringan Pada Mikrotik Router Os Menggunakan Metode Port Knocking. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 72–75.
- 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.
- Bisnis, E., Indonesia, U. T., Pagar, J. Z. A., No, A., Ratu, L., Lampung, B., Bisnis, E., Indonesia, U. T., Pagar, J. Z. A., No, A., Ratu, L., & Lampung, B. (2020). *Impluse Buying Ditentukan Oleh Promosi Buy 1 Get 1 Pada Pelanggan Kedai Kopi Ketje Bandar*. 06(02), 27–37.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (Vak). *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Darwis, D. (2016). *Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen*. Teknologiterkini.org

- Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 6–10.
- 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).
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (Snati)*.
- 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.
- Isnain, A. R., Sihabuddin, A., & Suyanto, Y. (2020). Bidirectional Long Short Term Memory Method And Word2vec Extraction Approach For Hate Speech Detection. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 14(2), 169–178.
- Lestari, F., & Aldino, A. A. (2020). Pemilihan Moda Dan Preferensi Angkutan Umum Khusus Perempuan Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknik Sipil: Rancang Bangun*, 6(2), 57–62.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard Untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Dan Penjualan (Studi Kasus: Ud Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawaty, D. A. (2015). *Penerimaan Layanan Keuangan Dalam Belanja Online Berdasarkan Tingkatan Generasi*. Institut Technology Sepuluh Nopember.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- 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.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada Warunk Upnormal Bandar Lampung. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.

- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). Sistem Informasi Location Based Service Sentra Keripik Kota Bandar Lampung Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- 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>
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring Ph Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Rahmatullah, B., Ahmad, I. S., & Rahayu, S. P. (2020). Pemodelan Harga Saham Sektor Konstruksi Bangunan, Properti Dan Real Estate Di Jii 70 Tahun 2013-2018 Menggunakan Regresi Data Panel (Fem Cross-Section Sur). *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 8(2), D238–D245.
- Riskiono, S. D., Pasha, D., & Trianto, M. (2018). Analisis Kinerja Metode Routing Ospf Dan Rip Pada Model Arsitektur Jaringan Di Smkn Xyz. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 1.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (N.D.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Cess (Journal Of Computer Engineering, System And Science)*, 5(2), 199–203.
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). Peningkatan Manajemen Dan Teknologi Pemasaran Pada Umkm Ojesa (Ojek Sahabat Wanita) Dalam Mengatasi Less Contact Ekonomi Masa Covid-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework For The Application System Thinking)(Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2017). Effect Of The Content Store Size To The Performance Of Named Data Networking: Case Study On Palapa Ring Topology. *2017 11th International Conference On Telecommunication Systems Services And Applications (Tssa)*, 1–5.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.

- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: Janapati*, 7(3), 219–228.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(2).
- Sucipto, A., Ahdan, S., & Abyasa, A. (2020). Usulan Sistem Untuk Peningkatan Produksi Jagung Menggunakan Metode Certainty Factor. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 478–488.
- Sulistiani, H., Darwanto, I., & Ahmad, I. (2020). Penerapan Metode Case Based Reasoning Dan K-Nearest Neighbor Untuk Diagnosa Penyakit Dan Hama Pada Tanaman Karet. *Jepin (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 6(1), 23–28.
- Sulistiani, H., & Muludi, K. (2018). Penerapan Metode Certainty Factor Dalam Mendeteksi Penyakit Tanaman Karet. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1).
- Sulistiani, H., Triana, R., & Neneng, N. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha Untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada Pt Chandra Putra Globalindo. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 34–38.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3d Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Infotekjar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). Penerapan Customer Relationship Management Untuk Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: Pt Fif Group). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.