

Inovasi Sistem Pembayaran SPP Online untuk Efisiensi Administrasi di SMP Hangtuh 1 Surabaya

M. Mahaputra Hidayat

Universitas Trijaya, Kebraon, Surabaya, Indonesia

Email: mahaputra@ubhara.ac.id

Abstrak- Inovasi Sistem Pembayaran SPP Online untuk Efisiensi Administrasi di SMP Hangtuh 1 Surabaya" merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menganalisis sistem pembayaran SPP berbasis web yang diimplementasikan di SMP Hangtuh 1 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana inovasi teknologi informasi dalam bentuk sistem pembayaran SPP online dapat meningkatkan efisiensi administrasi di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sistem pembayaran SPP online di SMP Hangtuh 1 Surabaya telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi administrasi sekolah. Dengan adanya sistem ini, proses pengumpulan pembayaran SPP menjadi lebih mudah, cepat, dan terorganisir. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi sistem pembayaran SPP online, seperti tingkat adopsi teknologi yang beragam di kalangan siswa dan orang tua, serta kebutuhan akan dukungan teknis yang kontinu. Meskipun demikian, kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi ini memberikan manfaat yang signifikan dalam mengelola administrasi sekolah dengan lebih efisien dan efektif. Kesimpulannya, inovasi sistem pembayaran SPP online adalah langkah positif menuju modernisasi administrasi sekolah, yang berpotensi untuk meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan kualitas layanan pendidikan. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi sekolah lain yang berencana untuk mengadopsi teknologi serupa dalam upaya meningkatkan efisiensi administrasi mereka.

Kata Kunci: Pembayaran SPP, Inovasi Teknologi Informasi, Efisiensi Administrasi, Sekolah Menengah Pertama, Surabaya

Abstract- Online SPP Payment System Innovation for Administration Efficiency at SMP Hangtuh 1 Surabaya" is a study that aims to introduce and analyze the web-based SPP payment system implemented at SMP Hangtuh 1 Surabaya. This study aims to understand how information technology innovation in the form of an online tuition payment system can improve administrative efficiency in schools. The research method used is a qualitative approach with data collection techniques through interviews, observation, and analysis of related documents. The results showed that the implementation of the online tuition payment system at SMP Hangtuh 1 Surabaya has contributed significantly to improving the efficiency of school administration. With this system, the process of collecting tuition payments becomes easier, faster, and organized. The research also identifies several challenges faced in the implementation of online tuition payment systems, such as varying rates of technology adoption among students and parents, as well as the need for continuous technical support. Nevertheless, the conclusion of this study shows that this innovation provides significant benefits in managing school administration more efficiently and effectively. In conclusion, the innovation of the online tuition payment system is a positive step towards modernizing school administration, which has the potential to improve transparency, accountability, and quality of education services. The research provides valuable insights for other schools planning to adopt similar technologies in an effort to improve their administrative efficiency.

Keywords: tuition payment, information technology innovation, administrative efficiency, junior high school, Surabaya

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana bagi setiap insan untuk memperoleh ilmu dari segi akademik maupun non akademik. Pada bidang Pendidikan terdapat institusi yang menjadi wadah dalam melaksanakan jalannya proses belajar dan mengajar. Sebagaimana proses tersebut telah dilaksanakan maka institusi tersebut membebankan biaya Pendidikan terhadap individu yang mendapat hak belajar tersebut.

Menurut [1] mendefinisikan biaya (cost) sebagai sumber daya yang dikorbankan (sacrificed) atau dilepaskan (forgone) untuk mencapai tujuan tertentu. [2] menyimpulkan biaya merupakan pengorbanan sumber ekonomi yang diukur dalam satuan uang, yang telah terjadi atau yang kemungkinan akan terjadi untuk tujuan tertentu. Dalam definisi lain. Biaya (expanse) adalah kos sumber daya yang telah atau dikorbankan untuk mewujudkan tujuan tertentu. Sedangkan [3] mengartikan Biaya Pendidikan menjadi salah satu masukan instrumental (instrumental input) yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam setiap upaya pencapaian tujuan pendidikan, baik tujuan-tujuan yang bersifat kuantitatif ataupun kualitatif, biaya pendidikan memiliki peran yang penting.

Pengaturan biaya Pendidikan, khususnya sekolah masih banyak yang dilakukan dengan model konvensional. Cara konvensional tersebut masih menggunakan buku besar sebagai media pencatatan data pembayaran biaya Pendidikan SPP, cara tersebut memiliki kekurangan dalam pengelolaan data. Menurut [4] sewaktu beliau menjabat Menteri Komunikasi dan Informatika mengutarakan bahwa perlu adanya penekanan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi



dalam bidang Pendidikan. Dengan memanfaatkan kemajuan TIK pencatatan data pembayaran biaya Pendidikan dapat terotomatisasi.

SMP Hangtuh 1 Surabaya adalah salah satu instansi atau sekolah swasta yang dijadikan objek penelitian oleh penulis, Pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMP Hangtuh 1 Surabaya ini dilakukan secara tertulis perbulan untuk setiap siswa-siswinya, dan jika ada tunggakan yang tersisa maka siswa-siswi tersebut akan diberikan surat pemberitahuan agar segera melunasi tunggakannya, SMP Hangtuh 1 Surabaya masih menggunakan sistem pencatatan manual atau belum terkomputerisasi. Tujuan penelitian ini untuk membuat suatu sistem informasi pembayaran SPP yang dapat membantu kegiatan pembayaran di SMP Hangtuh 1 Surabaya, sehingga siswa-siswi dapat melakukan pembayaran dengan mudah, cepat, dan tepat waktu, yang akan dapat memperlancar proses pembayaran iuran bulanan, serta nantinya diharapkan dapat membantu petugas atau tata usaha sekolah melakukan transaksi pembayaran dengan baik dan benar dan dalam pengolahan datanya lebih akurat dan valid.

Berikut beberapa rujukan jurnal pada penelitian terkait, pada penelitian pertama Sistem informasi pembayaran SPP berbasis Web pada SMK Muhammadiyah 11 Jakarta Pusat menerangkan bahwa sistem dapat mengetahui siapa saja yang sedang mengakses.[5]

Pada penelitian ke dua yaitu mengenai Perancangan sistem informasi administrasi pembayaran SPP siswa berbasis web di SMK Al-Amanah output dari aplikasi mampu menampilkan grafik dari jumlah pembayaran SPP yang telah dibayar atau yang belum dibayar[6]. Sedangkan pada penelitian ke tiga yaitu Implementasi Pembayaran SPP berbasis web sekolah menengah pertama (SMP) Muhammadiyah Kota Medan rancangan sistem yang dihasilkan dapat digunakan siswa, bendahara sekolah dan kepala sekolah sehingga terjadi transparansi data[7]. Pada penelitian ke empat yakni pengembangan aplikasi pembayaran sumbangan pengembangan Pendidikan berbasis web menghasilkan aplikasi dengan user interface dan user experience yang menarik end user[8]. Pada penelitian ke lima yakni perancangan sistem informasi pembayaran SPP di SMK Tangerang Global menghasilkan pengujian aplikasi yang bervariasi seperti pengujian menu data master, pengujian menu pembayaran spp, pengujian menu pembayaran dan pembangunan dan pengujian menu laporan[9]. Pada penelitian ke enam yakni Sistem Informasi Pengelolaan pembayaran SPP pada sekolah menengah atas berbasis SMS Gateway menghasilkan aplikasi yang memudahkan bagian admin dalam proses pengecekan siswa-siswi yang melakukan pembayaran SPP maupun yang belum melakukan pembayaran SPP[10]. Pada penelitian ke tujuh yakni Sistem informasi pembayaran SPP pada SMK TRAVINA PRIMA BERKASI berbasis Dekstop menghasilkan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi petugas dalam melaksanakan tugasnya, serta mempermudah petugas keuangan dalam mencari data pembayaran siswa, selain itu petugas juga dapat Menyusun laporan dengan tepat waktu dan akurat[11]. Pada penelitian ke delapan yakni Pengembangan Aplikasi pembayaran Spp dan didukung oleh pesan WA sebagai Notifikasi Pembayaran Di SMA Ins Kayutanam menghasilkan kriteria yang valid dan rancangan sesuai dengan sistem yang dibutuhkan pihak sekolah[12]. Pada penelitian ke Sembilan yakni Perancangan sistem informasi pencatatan pembayaran spp pada pondok pesantren modern TGK CHIEK OEMAR DIYAN menghasilkan aplikasi yang mampu menyajikan laporan dari berbagai kategori seperti laporan pembayaran SPP Per-NIS Santri, Cetak Laporan pembayaran SPP per nama kelas, cetak laporan pembayaran SPP per-Jenjang Pendidikan, cetak laporan pembayaran SPP per-Angkatan, cetak laporan pembayaran SPP per-Jenis Pembayaran, Laporan Pembayaran SPP per-Status Pembayaran [13]. Pada penelitian ke sepuluh yakni Sistem informasi pembayaran spp pada sekolah di kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming menghasilkan aplikasi yang mampu mendeteksi status kenaikan kelas siswa untuk perhitungan spp berikutnya dan juga pengujiannya mendapatkan hasil yang sangat baik berdasar pengujian ISO 25010 [14].

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SMP HANGTUAH 1 SURABAYA)”.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Sugiono (2011) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi:

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penulisan penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan studi pustaka.

2. Teknik Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan sistem SDLC (System Development Life Cycle) dan analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan yang ada di perusahaan.



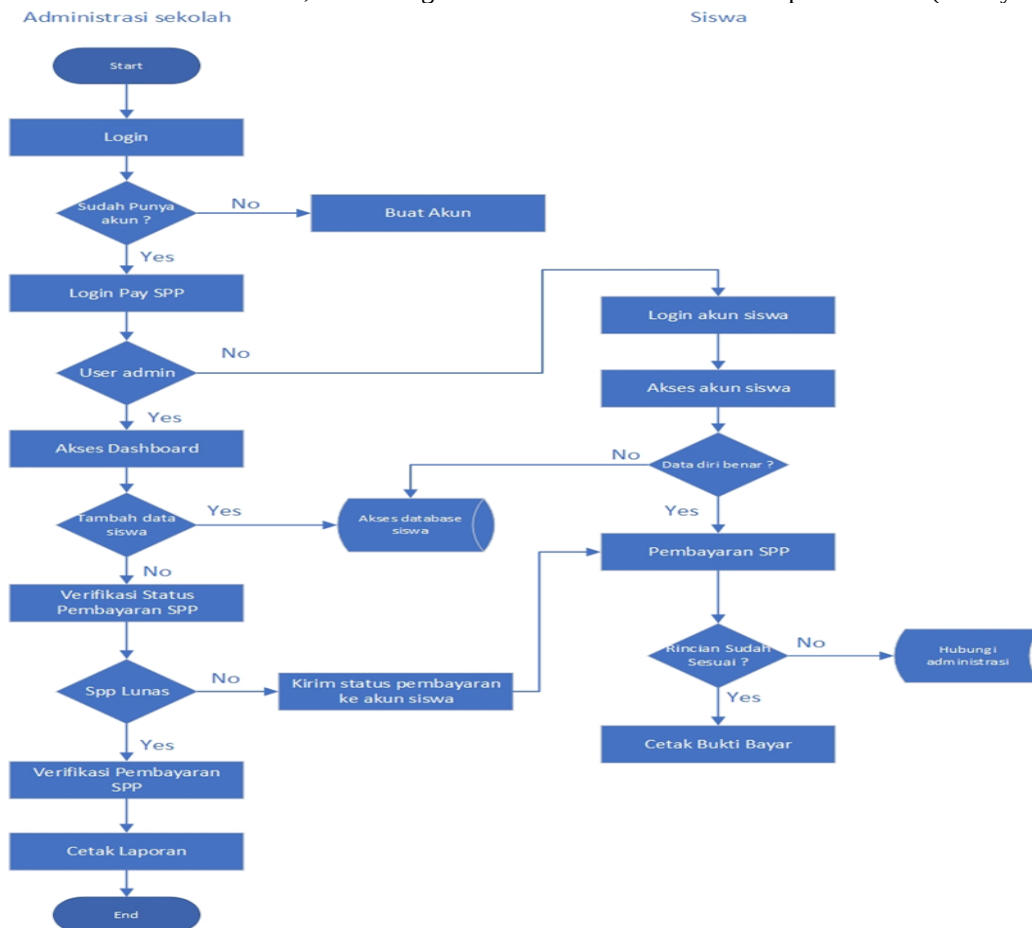
Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem.

Adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi Water Fall Model. Adapun tahapan- tahapannya adalah sebagai berikut:

- Software Engineering adalah suatu usaha untuk mentahapkan proses rekayasa perangkat lunak.
- Analisis adalah kegiatan di dalam mengidentifikasi berbagai kebutuhan perangkat lunak untuk menentukan spesifikasi fungsi sistem, kinerja sistem dan kendala sistem.
- Design, tahapan ini merupakan tahapan penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna.
- Coding, implementasi dari desain yang menjadi bentuk yang dimengerti oleh mesin komputer.
- Testing, pengetesan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi internal dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
- Maintenance, penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi software.

3. Rancangan sistem

Rancangan sistem merupakan gambaran umum tentang sistem. Rancangan ini merupakan persiapan dari rancangan terinci yang mengidentifikasi komponen komponen yang akan dirancang secara rinci. Sehingga hasil sistem yang dibuat mudah untuk digunakan oleh bendahara. Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak (Sulistyorini, 2009).



Gambar 1. Rancangan Antarmuka Sistem

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

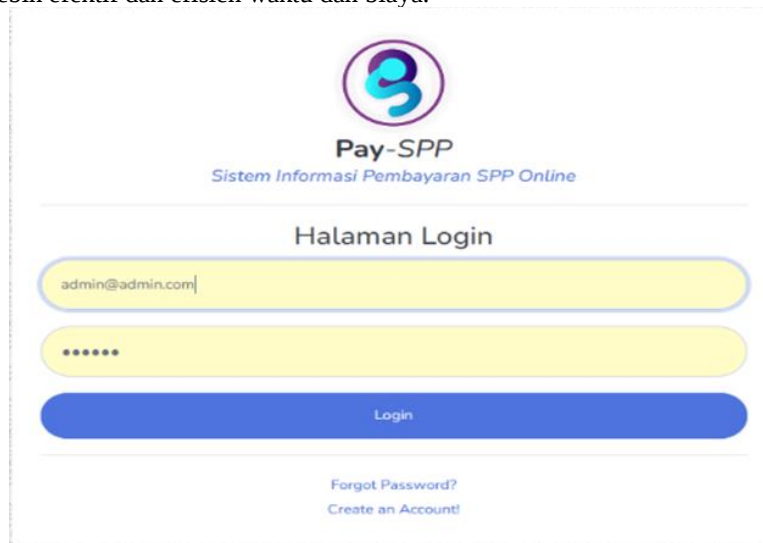
Setelah menganalisis sistem yang berjalan di SMP HANGTUAH 1, terdapat banyak kekurangan dalam proses administrasi pembayaran SPP siswa. Maka selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan usulan sistem yang akan dibangun. Rancangan prosedur yang diusulkan bertujuan untuk menyempurnakan dan memberikan alternatif dalam memberikan informasi juga mempermudah bagian bendahara dalam penginputan data secara terkomputerisasi,

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license **M. Mahaputra Hidayat**, Copyright © 2023, **Dike**, Page 32



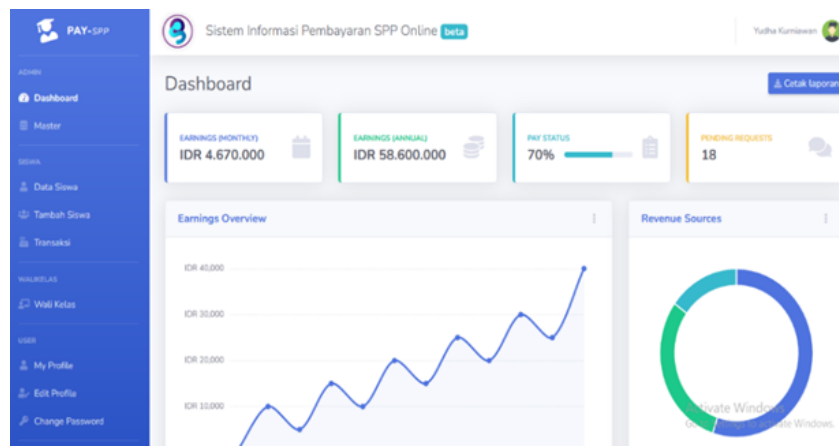
Submitted: 07/02/2024; Accepted: 12/02/2024; Published: 29/02/2024

memudahkan penanganan antrian ketika siswa melakukan pembayaran SPP, yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta memudahkan dalam pembuatan hasil laporan. Perbedaan sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan semoga membawa dampak positif bagi pihak yang menggunakannya, supaya dalam pelaksanaannya pembayaran SPP bisa lebih efektif dan efisien waktu dan biaya.



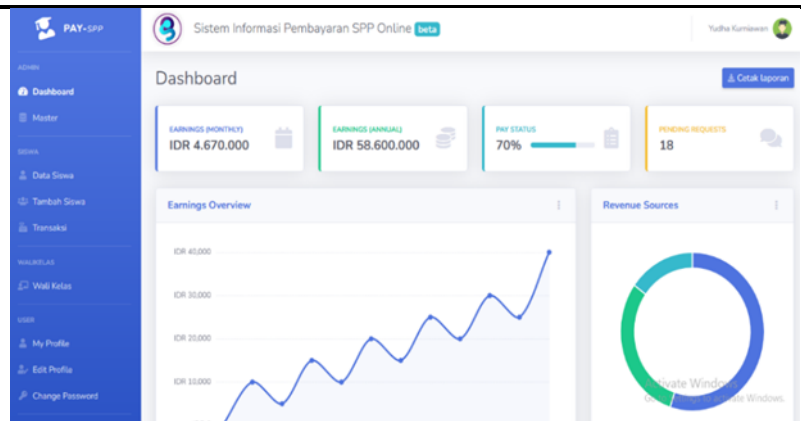
Gambar 2. Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman login adalah halaman yang digunakan untuk mengotentikasi pengguna sebelum mereka diizinkan mengakses sebuah sistem atau aplikasi tertentu. Halaman login biasanya berisi formulir atau kotak yang meminta pengguna untuk memasukkan informasi login mereka, seperti nama pengguna (username) dan kata sandi (password). Setelah informasi login tersebut dimasukkan, sistem akan memverifikasi apakah informasi tersebut benar atau tidak, dan jika informasi tersebut benar, maka pengguna akan diizinkan untuk mengakses sistem atau aplikasi tersebut.



Gambar 3. Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman login adalah halaman yang digunakan untuk mengotentikasi pengguna sebelum mereka diizinkan mengakses sebuah sistem atau aplikasi tertentu. Halaman login biasanya berisi formulir atau kotak yang meminta pengguna untuk memasukkan informasi login mereka, seperti nama pengguna (username) dan kata sandi (password). Setelah informasi login tersebut dimasukkan, sistem akan memverifikasi apakah informasi tersebut benar atau tidak, dan jika informasi tersebut benar, maka pengguna akan diizinkan untuk mengakses sistem atau aplikasi tersebut.



Gambar 4. Dashboard Pay-SPP

Dashboard Pay-SPP adalah sebuah platform atau aplikasi berbasis web yang digunakan oleh sekolah atau institusi pendidikan untuk mengelola pembayaran SPP (Sumbangan Pengembangan Pendidikan) atau biaya sekolah. Platform ini biasanya berisi dashboard yang memberikan informasi terkait dengan pembayaran SPP, seperti jumlah SPP yang harus dibayar, jumlah pembayaran yang telah diterima, dan riwayat pembayaran dari setiap siswa.

Data Siswa					Tambah Siswa
Show 10 entries					Search:
Nama Siswa	Jenis Kelamin	NIK	Kelas	Aksi	
Admad Syukron	Laki-laki	111111111111114	Kelas VII-1	Input transaksi siswa	Detail Edit delete
ahmad zidan	Laki-laki	2111112	Kelas VII-2	Input transaksi siswa	Detail Edit delete
Amalia Astrania Jaya	Perempuan	35677789900	Kelas VII-1	Input transaksi siswa	Detail Edit delete
Ananda Rizal	Laki-laki	3658888	Kelas VII-1	Input transaksi siswa	Detail Edit delete
Ananda Septian Eka Maulana	Laki-laki	356712121308	Kelas VII-1	Input transaksi siswa	Detail Edit delete
Antonia Prisetia Tanu	Perempuan	377875059800	Kelas VII-1	Input transaksi siswa	Detail Edit delete

Gambar 5. Tampilan Form Data Siswa

Tampilan Form Data Siswa adalah sebuah antarmuka atau halaman pada sebuah sistem informasi atau aplikasi yang digunakan untuk menampilkan informasi atau data siswa secara terstruktur dan sistematis. Pada tampilan ini, data siswa akan ditampilkan dalam bentuk form atau formulir yang terdiri dari beberapa field atau kolom yang merepresentasikan informasi yang terkait dengan siswa.

Tabel 1. Form Data Siswa

Format					
5 Desain Aplikasi Pay-SPP sudah sangat jelas	20	5			120
6 UI/UX Aplikasi Pay-SPP atraktif dan mudah digunakan	25				125
7 Tampilan warna aplikasi atraktif	18	5	2		116
Kemudahan Penggunaan					
8 Aplikasi Pay-SPP mudah untuk digunakan	25				125
9 Aplikasi Pay-SPP mudah digunakan user baru	25				125
Ketepatan Waktu					
10 Respon Aplikasi Pay-SPP sangat cepat	20	3	1	1	117
11 Aplikasi Pay-SPP tidak memakan banyak ruang penyimpanan	20	2		3	114
12 Transaksi Aplikasi Pay-Spp realtime	19	6			119
Total					1434

Dari hasil tes pengujian yang sudah dilakukan diatas, menghasilkan skor nilai 1434, untuk skor maksimal pada pengujian diperoleh jawaban "Sangat Setuju" kemudian dikalikan jumlah pertanyaan. Hasil maksmaal yang dapat

diperoleh $(25 \times 5) \times 12 = 1500$. Jika dihitung dengan skala persentase didapat hasil sebagai berikut: Hasil =

Skor X 100%	nilai perolehan
Skor Max	Skor

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor} \times 100\%}{\text{Skor Max}} = \frac{1434}{1500}$$

$$= 95,6\%$$

Berdasarkan kriteria tanggapan responden pada tabel di atas maka hasil usability testing pada aplikasi Pay-SPP mendapatkan skor 95,6% dapat dipastikan “sangat baik”. Tanggapan yang sangat baik dari responden admin dan Murid.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis ambil berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas adalah Pembayaran SPP merupakan sebuah dasar bagi perkembangan sebuah sekolah yang dapat membantu sistem tata kerja yang baik. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menunjang bagi pengolahan pembayaran SPP agar bisa memudahkan pihak sekolah terutama bagian tata usaha dalam mengelola informasi yang ada. Dengan adanya sistem pembayaran SPP terotomatisasi seperti ini maka proses pengolahan data akan menjadi lebih cepat, tepat dan efisien. Pihak sekolah akan merasa terbantu dalam proses pengerjaan tugasnya, pihak orang tua murid juga akan merasakan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang akurat dari pihak sekolah sehingga dapat mengurangi keterlambatan.

Berdasarkan studi kasus yang dilakukan pada SMP Hangtuh 1 Surabaya, perancangan sistem informasi pembayaran SPP berbasis web dapat membantu proses pembayaran SPP menjadi lebih efisien dan mudah dilakukan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam pencatatan pembayaran serta memudahkan proses pelacakan pembayaran SPP oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, perancangan sistem informasi pembayaran SPP berbasis web ini dapat menjadi solusi yang tepat bagi sekolah dalam mengelola pembayaran SPP secara efektif dan efisien.

REFERENSI

- [1] M. P. Dewi, “Studi tentang Efek Lembar Kerja Praktikum dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Siswa Kelas IV SD,” vol. 1, 2023.
- [2] I. Jabar, “Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Keunggulan Manajemen Pembelajaran Di SMA Negeri 5 Bangko Pusako Bagansiapiapi,” vol. 1, 2023.
- [3] A. S. Wahyusesa, P. W. Hidayanto, and E. A. Ramdayani, “Solusi Cerdas: Meningkatkan Keamanan dan Kinerja Jaringan pada Warnet dengan Mengatasi Kelemahan Sistem,” vol. 1, 2023.
- [4] A. R. Damanik, D. Hartama, and I. Gunawan, “Sistem Presensi Pegawai Berbasis Digital Signatures Dan GPS Location,” vol. 1, 2023.
- [5] A. S. Pangestuti and R. Wijnarko, “Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis WEB pada SMK Muhammadiyah 11 Jakarta Pusat,” *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, p. 110, 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i2.4603.
- [6] A. Rochman, A. Sidik, and N. Nazahah, “Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 1, 2018, doi: 10.38101/sisfotek.v8i1.170.
- [7] E. Susanto, I. Kuantan Singingi, I. K. Jl Gatot Subroto, K. Nenas, D. Jake, and K. Kuantan Singingi, “141 | Sistem Informasi Pembayaran Spp Berbasis Web,” *J. Perenc. Sains Dan Teknol. Jupersatek*, vol. 1, no. 2, pp. 141–146, 2018.
- [8] I. P. Sar, “Implementasi Pembayaran SPP Berbasis WEB Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Kota Medan,” *J. Pengabd. Barelang*, vol. 2, no. 03, pp. 11–14, 2020, doi: 10.33884/jpb.v2i03.1986.
- [9] A. Mubarak, E. Purnomo, and C. M. Noor, “Pengembangan Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pengembangan Pendidikan Berbasis Web,” *J. Chem. Inf. Model. Purnomo E Noor C M 2019 Pengemb. Apl. Pembayaran Sumbangan Pengemb. Pendidik. Berbas. Web J. Chem. Inf. Model.* 539 1689–1699, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [10] A. A. Permana and E. Sadiyah, “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Spp Di Smk Tangerang Global,” *JIKA J. Inform.*, vol. 6, no. 2, p. 113, 2022, doi: 10.31000/jika.v6i2.6160.
- [11] D. Susilawati, Y. Farlina, and T. S. Nurfauzia Koeswara, “Sistem Informasi Pengelolaan Pembayaran SPP Pada Sekolah Menengah Atas Berbasis SMS Gateway,” *Swabumi*, vol. 10, no. 1, pp. 36–43, 2022, doi: 10.31294/swabumi.v10i1.12293.



-
- [12] L. Herliana and I. D. Fatmaningtyas, "Sistem Informasi Pembayaran Spp Pada Smk Travina Prima Berkasi Berbasis Desktop," *J. Mhs. ...*, vol. 5, no. 1, pp. 33–42, 2020.
- [13] T. A. Farma and R. Okra, "Pengembangan Aplikasi Pembayaran dan Didukung oleh Pesan WA Sebagai Notifikasi Pembayaran di SMA INS Kayutanam," *JSTIE J. Sarj. Tek. Inform. E-J.*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.12928/jstie.v1i1.17363.
- [14] U. Ubbaidillah and E. Evayani, "Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Pembayaran Spp Pada Pondok Pesantren Modern Tgk Chiek Oemar Diyan," *J. Ilm. Mhs. Ekon. Akunt.*, vol. 5, no. 4, pp. 560–570, 2020, doi: 10.24815/jimeka.v5i4.15760.