

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SD IP TUNAS BANGSA BANJARNEGARA)

Salsa Billa Dwi Maesaroh¹, Arin 'Aina Rosyidah², Yuniar Laeli Nur Faizah³

Sistem Informasi, STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara

¹salsabilladm83@gmail.com, ²arinainar02@gmail.com, ³yuniarlaeli@gmail.com

ABSTRAK

SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara merupakan salah satu SD Islam terbaik di Banjarnegara yang banyak diminati masyarakat Banjarnegara, namun pada sekolah ini dalam pembayaran SPP dan Registrasi ulang sebagian masih secara manual. Hal ini tentu kurang efektif karena memakan waktu, rentan terhadap kesalahan, serta dapat menimbulkan masalah seperti kesulitan dalam pelacakan data keuangan. Oleh karena itu, dalam mengatasi masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi administrasi keuangan berbasis *web*. Sistem ini dibuat untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, serta transparansi dalam pengelolaan keuangan sekolah. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, serta pengisian kuesioner. Dengan terbuatnya sistem informasi administrasi keuangan di SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara dapat mempermudah dan mempercepat dalam proses pengelolaan keuangan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian dengan menggunakan *skala likert* dengan hasil 78% berada di kategori setuju. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat mempermudah dan mempercepat dalam proses pengolahan keuangan serta dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, serta transparansi dalam pengelolaan keuangan sekolah. Aplikasi tersebut terdiri dari proses melihat data siswa, transaksi pembayaran dan pengeluaran, cetak laporan keuangan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, Administrasi Keuangan

SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara is one of the best Islamic elementary schools in Banjarnegara which is in great demand by the Banjarnegara community, but in this school, the payment of tuition fees and re-registration are still partly manual. This is certainly less effective because it is time consuming, prone to errors, and can cause problems such as difficulties in tracking financial data. Therefore, in overcoming these problems, this study aims to create a web-based financial administration information system. This system is created to improve efficiency, accuracy, and transparency in school financial management. This study uses the waterfall system development method, and the data collection techniques used are by conducting interviews, observations, and filling out questionnaires. By creating a financial administration information system at SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara, it can simplify and accelerate the financial management process, this can be seen from the test results using a Likert scale with a result of 78% in the agree category. It can be concluded that the application can simplify and accelerate the financial processing process and can improve efficiency, accuracy, and transparency in school financial management. The application consists of the process of viewing student data, payment and expenditure transactions, printing financial reports.

Keywords: Information System, Website, Financial Administration

I. PENDAHULUAN

Kelangsungan hidup sebuah institusi pendidikan sangat bergantung pada manajemen keuangan yang efektif dan terstruktur. Sekolah harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini dalam pengembangan efisiensi dan efektivitas administrasi, termasuk keuangan. Beberapa hal terkait keuangan, seperti pembayaran SPP, SDIP Tunas Bangsa Banjarnegara sebagian telah diterapkan secara online, tetapi sebagian lagi masih secara manual. Ini tentu kurang efektif karena memakan waktu,

rentan terhadap kesalahan, dan dapat menyebabkan masalah seperti penundaan pembayaran dan kesulitan untuk memantau data keuangan. Untuk mengurangi hal ini, SDIP Tunas Bangsa Banjarnegara telah membangun sistem informasi administrasi keuangan berbasis web. Ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan saat registrasi ulang dan pembayaran SPP.

Sistem informasi administrasi keuangan berbasis *web* yang dirancang bertujuan untuk peningkatan efisiensi, tepat

guna, serta adanya keterbukaan dalam pengelolaan keuangan sekolah. Sistem informasi akan mencakup modul-modul seperti manajemen data siswa, pembayaran uang sekolah, pencatatan pengeluaran dan pemasukan, serta pelaporan keuangan. Data yang akan digunakan berasal dari sumber *internal* sekolah dan selanjutnya akan dilakukan pengujian secara menyeluruh sebelum implementasi. Dengan implementasi sistem informasi ini, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam proses pengelolaan keuangan, pemantauan pengeluaran dan pemasukan, serta pelaporan keuangan secara *real-time*. Manfaat lainnya termasuk penghematan waktu, sumber daya, dan peningkatan kualitas pengambilan keputusan berdasarkan data yang akurat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan Wahyuningsih dkk (2023) yang berjudul Berjudul "*Analisis Sistem Informasi Akuntansi Pada Pembayaran SPP Dan Tabungan Berbasis Web Pada SDS Duri Indah*" Sistem tabungan dan pembayaran SPP yang dapat diakses melalui internet sangat penting. Proses pembuatan sistem informasi ini menggunakan metode prototyping, yang dimulai dengan tahap perencanaan, tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap penerapan. Sistem yang dibuat diharapkan dapat membantu sekolah memantau pembayaran SPP dan Tabungan Siswa. Prasticha dkk (2022) dalam dalam studi tentang "*Rancang Bangun Sistem Informasi Ppebayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : SMK Pangudi Luhur Lampung Tengah)*" Tujuan dari pengembangan sistem daftar ulang dan pembayaran SPP adalah untuk

meningkatkan kecepatan, keakuratan, dan ketepatan laporan. Ini juga bertujuan untuk membuat transaksi SPP dan daftar ulang lebih mudah dan lebih efisien, serta mengurangi jumlah kesalahan laporan pembayaran. Metode prototype digunakan dalam pembahasan, yang mencakup pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta tinjauan literatur. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Database yang digunakan adalah MySQL dan UML (Unified Modeling Language), yang masing-masing memiliki fitur seperti use case diagram, activity diagram, dan class diagram.

2.2 Dasar Teori

1. Sistem

Sistem merupakan kumpulan dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem mendukung sistem yang lebih besar melalui subsistem yang lebih kecil.

2. Informasi

"Informasi" adalah data yang telah diubah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan penting bagi individu (Jogiyanto, 2017). Informasi merupakan kumpulan fakta yang berbeda yang disusun dengan cara yang menghasilkan nilai tambahan (Stair & Reynolds, 2010).

3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan bagian yang saling terkait. Mengumpulkan, mengubah, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi adalah tujuan. Sistem informasi juga memiliki mekanisme umpan balik untuk mencapai tujuan. (Stair &

- Reynolds, 2010).
4. Akuntansi
Akuntansi adalah suatu prosedur yang mencantumkan, mengurutkan, dan menguraikan transaksi keuangan, dan diakhiri dengan membuat laporan keuangan. Menurut Hanum (2017), Bagian penting dari bisnis adalah akuntansi. Tujuan akuntansi adalah untuk menyediakan laporan keuangan yang akurat yang dapat digunakan oleh pengambil keputusan, manajer, kreditur, dan pemilik.
 5. Sistem Informasi Akuntansi
Menurut Romney dan Steinbart (2015), menyatakan bahwa: “Sistem informasi akuntansi mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan mengelola data untuk memberi pengambil keputusan informasi. Sistem ini terdiri dari orang, data, perangkat lunak, infrastruktur TI, pengendalian internal dan ukuran keamanan, serta prosedur dan instruksi”.
 6. Administrasi Keuangan
Menurut The Liang Gie (2022) administrasi keuangan adalah bagaimana uang direncanakan, diberikan, dan digunakan oleh suatu perusahaan atau organisasi. Dengan kata lain, administrasi keuangan adalah semua tentang mengatur keuangan. Ini termasuk pembukuan, menentukan sumber dana, menentukan bagaimana dana digunakan, dan membuat anggaran belanja.
 7. Aplikasi *Website*
Aplikasi web adalah sistem informasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan

sistem melalui antar muka berbasis web. Proses interaksi pengguna dengan website terdiri dari tiga tahap, yaitu :

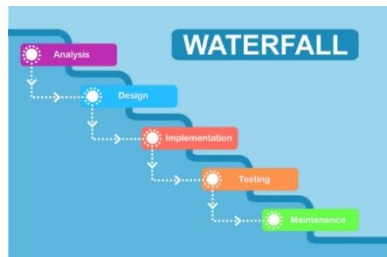
- a. Permintaan,
- b. Pemrosesan,
- c. Jawaban. (Simarmata, 2010)

III. METODE PENELITIAN

1. Populasi dan Sampel
Objek dalam penelitian ini dilakukan di SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara, dengan menganalisis sistem yang dipakai dalam mengelola administrasi keuangan sekolah.
2. Metode Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
Dalam bukunya yang diterbitkan tahun 1997, Metode - Metode Penelitian Masyarakat, Koentjaraningrat mengatakan bahwa wawancara adalah teknik yang digunakan oleh orang-orang untuk memperoleh informasi atau keterangan dari orang lain di dunia nyata dengan cara yang jelas dan ringkas. Wawancara adalah proses mengajukan pertanyaan di mana orang yang ditanya menjawabnya dan narasumber memberikan tanggapan yang memenuhi kebutuhan mereka. wawancara dilakukan di SD IP Tunas Bangsa dengan salah satu Guru sebagai bendahara.
 - b. Observasi
Secara umum, observasi adalah pengamatan objek tertentu secara langsung di lokasi penelitian. Semua gejala objek yang diteliti juga dicatat secara sistematis selama observasi.
 - c. Kuesioner
Menurut Sugiyono (2017:142),

Angket, juga disebut sebagai kuesioner, dimana data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan dengan meminta responden untuk menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis.

3. Strategi untuk Membangun Sistem
Metode yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1.

Salah satu jenis model pengembangan siklus hidup klasik, atau siklus hidup klasik, adalah metode Waterfall, yang menekankan fase yang berurutan dan sistematis. Jenis pengembangan ini, setiap tahap dilakukan secara berurutan, mulai dari atas hingga bawah. Model ini menggambarkan tahapan pengembangan perangkat lunak dalam aliran sekuensial linier. Model ini disebut sebagai model sekuensial linier. Dengan kata lain, hanya setelah tahap sebelumnya selesai, setiap tahap proses pengembangan dapat dimulai. Jika tidak, proses tidak dapat kembali atau mengulangi tahap sebelumnya. Sebagai contoh, tahapan pengembangan *software* menggunakan metode Waterfall ditunjukkan sebagai berikut:

- a. Analisa Kebutuhan

Peneliti memulai dengan melakukan analisis kebutuhan sebelum membangun sistem pada SDIP Tunas Bangsa. Peneliti

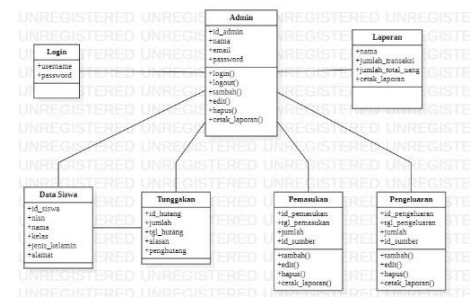
tidak hanya menganalisis sistem yang berjalan tetapi juga menganalisis perangkat keras, perangkat lunak, dan penggunaan data.

- b. Perencanaan Sistem

Tujuan dari tahapan ini untuk membuat rencana aplikasi yang akan dihasilkan. Salah satu dari tiga jenis diagram Unified Modeling Language (UML) yang dipakai saat merancang sistem *software*, yaitu:

1. Class Diagram

Salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) adalah class diagram, yang digunakan untuk menunjukkan struktur statis sistem *software*. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas yang ada dalam sistem, atribut mereka, dan hubungan mereka satu sama lain.

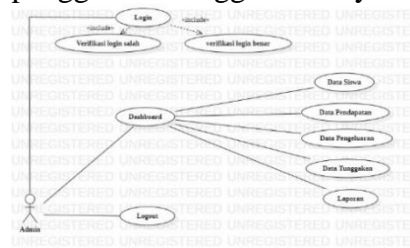


Gambar 2. Class diagram SAKU

2. Use Case Diagram

Salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) adalah use case diagram, yang dipakai untuk menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem. Diagram ini menunjukkan fungsi sistem dan cara

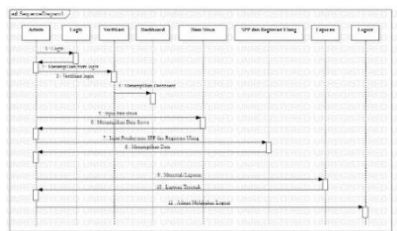
pengguna menggunakannya. Diagram ini menunjukkan fungsi sistem dan cara pengguna menggunakannya.



Gambar 3. Use case diagram SAKU

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram salah satu jenis diagram dalam (UML), dipakai untuk menunjukkan interaksi antara objek sistem yang bergantung pada waktu. Dalam diagram tersebut menunjukkan bagaimana objek berinteraksi satu dengan yang lain melalui pengiriman pesan pada tahapan interaksi tersebut.



Gambar 4. Sequence Diagram SAKU

c. Membuat Kode Program

Pada tahap ini, dia akan memastikan bahwa setiap fitur perangkat lunak berfungsi dengan baik. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan databasenya adalah MySQL.

d. Evaluasi Program

Pada tahap ini, sistem diuji oleh pengguna untuk mengetahui apakah ada kesalahan atau

kesalahan. Ini juga memastikan apakah sistem sudah cukup baik atau memerlukan penyempurnaan. Pengujian aplikasi menggunakan metode black box.

e. Implementasi Program

Pada tahapan ini penulis melakukan pengoperasian aplikasi yang telah diselesaikan di SDIP Tunas Bangsa untuk mengganti metode konvensional untuk sistem sebelumnya.

4. Teknik Analisis Data

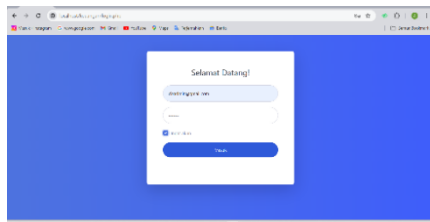
a. Dalam penelitian ini, skala likert digunakan untuk menganalisis data. Untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, skala Likert digunakan (Sugiyono, 2011: 93).

4.1 Implementasi

Implementasi antar muka atau *user interface* yang membuat sistem yang membuatnya mudah digunakan. Untuk membuat aplikasi situs web yang sering digunakan, implementasi ini menyederhanakan desain antarmuka pengguna yang telah dibuat sebelumnya dan menyelaraskan semua komponen sistem.. Hasil implementasi sistem adalah sebagai berikut:

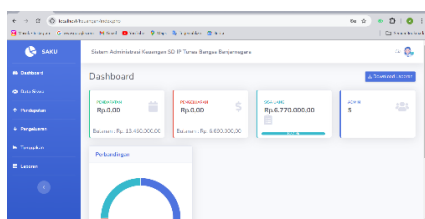
a. Halaman Login

Pengguna diminta untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi yang pengguna gunakan untuk mengakses sistem SAKU pada halaman login



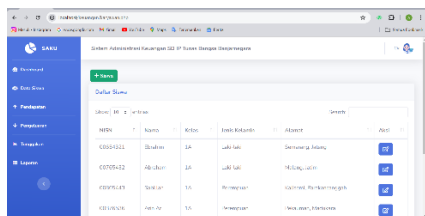
Gambar 5. Halaman Login

- b. Halaman *Dashboard* Admin
Tampilan menu utama setelah berhasil masuk ke dalam sistem, ada beberapa pilihan menu yang tersedia.



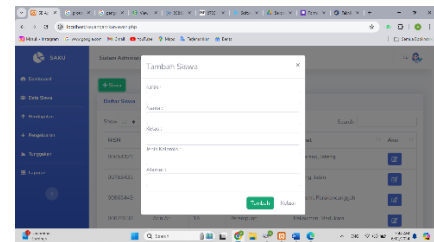
Gambar 6. Dashboard

- c. Halaman Menu Data Siswa
Pengguna dapat melihat data siswa dari NISN, nama, kelas, jenis kelamin, dan alamat pada menu data siswa.



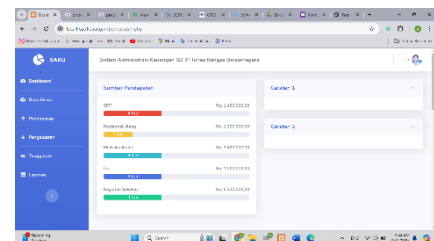
Gambar 7. Menu Data Siswa

Pada menu ini pengguna juga dapat menambah anggota baru jika ada, dan selain itu pengguna juga dapat menghapus data anggota jika terdapat kesalahan data.



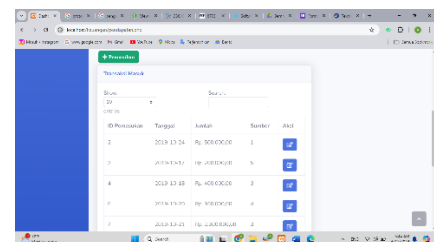
Gambar 8. Menu edit

- d. Halaman Menu Pendapatan
Halaman Menu ini menampilkan jumlah total pembayaran yang diterima.



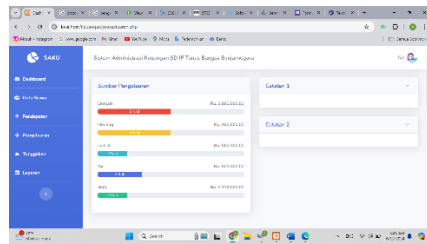
Gambar 9. Menu pendapatan

Masih pada menu pendapatan, terdapat transaksi masuk yang didalamnya terdapat data pemasukan, dalam menu ini user memasukkan data siswa yang ingin membayar SPP atau registrasi ulang.



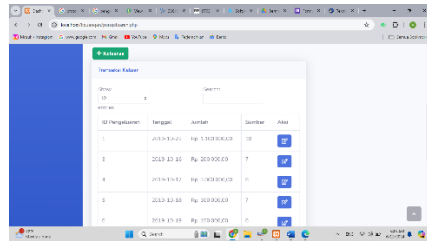
Gambar 10. Data Pendapatan

- e. Halaman Menu Pengeluaran
Menu ini menampilkan sumber pengeluaran dari SDIP Tunas Bangsa Banjarnegara



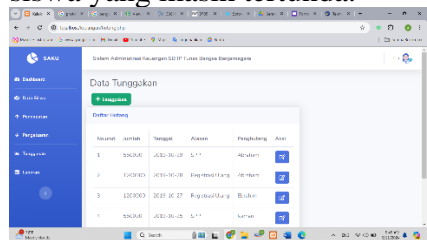
Gambar 11. Menu pengeluaran

Menu ini menampilkan data data pengeluaran yang sudah di isi.



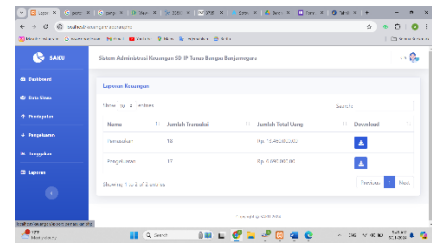
Gambar 12. Data pengeluaran

- f. Halaman Menu Tunggakan
- Bagian ini menyediakan informasi mengenai rincian pembayaran SPP dan registrasi siswa yang masih tertunda.



Gambar 13. Menu tunggakan

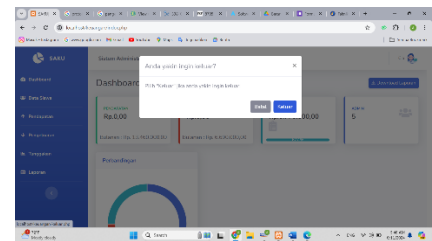
- g. Halaman Menu Laporan
- Menu ini menampilkan laporan pendapatan dan pengeluaran, tidak hanya menampilkan pada menu ini juga dapat mencetak laporan tersebut. Dalam proses mencetaknya bisa sekaligus antara pendapatan dan pengeluaran atau bisa juga satu persatu.



Gambar 14. Menu laporan

- h. Halaman Logout

Halaman *logout* merupakan menu terakhir yang ada pada sistem SAKU, jika sudah pada menu ini berarti *user* sudah menyelesaikan kegiatan yang ada pada sistem SAKU.



Gambar 15. Menu logout

IV. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, pembahasan, serta hasil perhitungan skala likert yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dibuatnya sistem informasi administrasi keuangan pada SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara dapat mempermudah dan mempercepat proses pengelolaan uang, sekaligus meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan uang. Melihat hasil dari perhitungan skala likert berada dalam kategori sejutu dengan nilai akhir 75% .

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur akses

wali siswa untuk dapat melihat secara riil time data pembayaran masing-masing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Faizah, Y. L. N., Aji, R. A., & Hartiyah, S. (2023). Aplikasi Akuntansi Berbasis Website Menggunakan Bahasa Pemrograman Python. *Jamasy: Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Perbankan Syariah*, 3(1), 71-81.
- [2] Susanto, E. S., Hamdani, F., & Tari, Y. (2020). Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Al-Kahfi). *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 2(1), 7-14.
- [3] Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus: Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28-36.
- [4] Yuliani, T. K., & Sari, T. D. R. (2022). Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah (Studi Kasus: Kelompok Bermain Ananda Rasya). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(4), 34-44.
- [5] Wahyuningsih, S., Ekawanti, W., Permatasari, P., & Nurcahyono, S. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Pada Pembayaran SPP Dan Tabungan Berbasis Web Pada SDS Duri Indah. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 2(1), 212-226.
- [6] Nurkholifah, S., Karina, E., Rengganis, D., & Yunita, Y. (2023). Sistem Informasi Akuntansi Pembayaran Spp Pada Sdit Al-Rasyid Islamic School. *Profitabilitas*, 3(1), 9-15.
- [7] Manggus, N. C. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN UANG SPP INFAQ SEKOLAH PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KARANG TENGAH.
- [8] Mersita, R., Darwis, D., & Surahman, A. (2022). Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 45-53.
- [9] Ubbaidillah, E., & Evayani, E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Pembayaran Spp Pada Pondok Pesantren Modern Tgk Chiek Oemar Diyan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi (Jimeka)*, 5, 560-570.
- [10] Mentari, C. I., Hidayat, S., Rindiani, W. A., & Rahmayani, M. T. I. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PADA TK ALFAWAZI.