
Sistem Informasi Akutansi Pembayaran SPP Berbasis Website pada SDN 3 Tlagawera

Yuniar Laeli Nur Faizah¹, Purwanto*², Ida Cahyani³, Rurianto⁴, Okta Dwi Normansyah⁵

^{1,2,3}) Program Studi Sistem Informasi, STIMIK Tunas Bangsa

^{4,5}) Program Studi Informatika, STIMIK Tunas Bangsa

Email: ¹yuniarlaeli@gmail.com, ²kolojoyo@gmail.com, ³idacahyani1987@gmail.com,

⁴arigenius17@gmail.com, ⁵okta0247@gmail.com

(Naskah masuk: 28 November 2024, diterima untuk diterbitkan: 20 Januari 2025)

Abstrak: SDN 3 Tlagawera adalah sekolah dasar yang berada di desa Tlagawera. Pengelolaan laporan keuangan SPP di SDN 3 Tlagawera belum terkomputerisasi yaitu. Kendala lain pada laporan keuangan tidak akurat dan sering terjadi kehilangan data sehingga laporan keuangan menjadi tidak valid. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian dengan dibuatnya aplikasi untuk membantu mempermudah dalam mendapatkan data pencatatan pembayaran SPP secara cepat dan akurat. Pembuatan sistem informasi pembayaran SPP berbasis WEBSITE ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai penyimpanan data. Dalam pembayaran SPP juga menggunakan metode Extreme Programming sebagai metode pengembangan sistemnya. Berdasarkan hasil penelitian sistem informasi pembayaran SPP ini dapat mempermudah staf tata usaha dalam mengelola data administrasi pembayaran SPP siswa, serta adanya penambahan.

Kata Kunci – Sistem Informasi, Pembayaran SPP, Extreme Programming, Website

Website-Based Tuition Payment Accounting Information System at SDN 3 Tlagawera

Abstract: SDN 3 Tlagawera is an elementary school located in Tlagawera village. The management of SPP financial reports at SDN 3 Tlagawera has not been computerized, namely. Other obstacles in the financial report are inaccurate and frequent data loss so that the financial report becomes invalid. To overcome these problems, the author conducted research by creating an application to help facilitate the process of obtaining SPP payment recording data quickly and accurately. The creation of a WEBSITE-based SPP payment information system uses the PHP and MYSQL programming languages as data storage. In SPP payments, the Extreme Programming method is also used as a system development method. Based on the results of the study, this SPP payment information system can facilitate administrative staff in managing student SPP payment administration data, as well as the addition of.

Keywords – Information System, SPP Payment, Extreme Programming, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan tumbuhnya berbagai sarana informasi dengan cepat dan mudah. Teknologi semakin disukai oleh masyarakat karena dapat diakses dengan cepat dan akurat. Penggunaan teknologi sangat penting karena akan memudahkan pendidikan. Sistem informasi akan sangat membantu operasi sehari-hari sekolah. Salah satu pembayaran SPP masih menggunakan buku besar untuk menyimpan informasi. Sehingga memiliki permasalahan yang sering terjadi yaitu pada pengumpulan data sehingga membuat laporan tidak dapat terdeteksi.

SDN 3 Tlagawera adalah sekolah yang berlokasi di Jl. Wirasari Rt 1/5 Tlagawera, Banjarnegara, pengelolaan laporan keuangan SPP di SDN 3 Tlagawera masih dilakukan belum terkomputerisasi, sehingga pencatatan laporan pembayaran yang dilakukan kedalam sebuah buku keuangan menyebabkan sering tertukarnya data pembayaran SPP siswa.

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membuat sistem informasi pembayaran SPP berbasis web dengan tujuan untuk mempermudah bendahara dalam mengelola data pembayaran SPP menjadi cepat dan akurat serta memudahkan orang tua siswa mengetahui pembayaran dan tagihan SPP. Penelitian ini berjudul "SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus: SDN 3 Tlagawera)". Dengan harapan aplikasi ini dapat membantu kinerja petugas dalam membuat dan mencatat laporan pembayaran SPP dengan cepat dan akurat.

Dalam proses pembuatan sistem informasi pembayaran SPP. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) serta menggunakan database MySQL sebagai penyimpanan data pembayaran SPP. (IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN, t.t.)

2. METODE PENELITIAN

2.1. Harap Populasi dan sample

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti (Priyono, 2008). Menurut pendapat Arikunto yang dikutip oleh Yulianita (2020), jika jumlah populasi <100 orang maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya >100 orang maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi.

2.2. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Untuk melakukan studi pustaka, penulis membaca buku-buku yang berkaitan dengan penelitian Tugas Akhir dan kemudian mempelajarinya sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana membuat Tugas Akhir yang baik dan benar. (Kurnicova dkk., 2022)

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung ketempat tujuan, sehingga penulis akan mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan. (IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN, t.t.)

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara datang langsung ke sekolah dan bertanya kepada kepala sekolah untuk bertanya tentang hal yang berkaitan dengan dengan judul Tugas Akhir. (Indriyasari dkk., t.t.)

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden untuk dijawab

2.3. Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Extreme Programming (XP), XP merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam Agile Software Development. Dalam XP, terdapat 4 (empat) kerangka kegiatan yaitu planning atau perencanaan dimulai dengan mengumpulkan berbagai kebutuhan dari perangkat yang akan dikembangkan, design proses desain menggunakan prinsip KIS (keep it simple) desain yang simpel dan sederhana, coding yaitu tahapan membuat coding dari sistem yang akan dibangun dan testing, setelah tahap pengkodean selesai maka selanjutnya akan dilakukan testing untuk mengetahui keasalahan yang mungkin muncul saat sistem digunakan. (Farhana dkk., 2022)

2.4. Teknik analisis data

Skala likert menjadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Data yang didapatkan dari hasil kuesioner dikonversikan menjadi nilai dengan 4 skala karena menggunakan skala likert genap 4 poin yaitu empat, tiga, dua, satu. Presentasi

kelayakan dapat menghitung secara sistematis menggunakan persamaan rating scale seperti berikut.

$$presentasi\ kelayakan = \frac{nilai\ yang\ didapat}{nilai\ ideal} \times 100$$

Pembagian kategori kelayakan didapat dari membagi rentang bilangan presentase sesuai dengan skala likert. Jika diharapkan kondisi 100% maka nilai rentang tersebut akan dibagi menjadi 4 kategori sesuai dengan skala likert pilihan genap. Mengambil pilihan genap terhadap skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala 5 tingkat atau pilihan ganjil seperti arti ganda dan jawaban tengah atau netral. Berikut merupakan tabel skala likert dan rentang kelayakan.

Tabel 1

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Tabel 2

Interval Presentase	Nilai
0-24.99%	Tidak setuju
25%-49.99%	Kurang setuju
50%-74.99%	Setuju
75%-100%	Sangat setuju

Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah di isi oleh 5 responden.

jawaban sangat setuju (skor 4) = $10 \times 4 = 40$

jawaban setuju (skor 3) = $25 \times 3 = 75$

jawaban kurang setuju (skor 2) = 0

jawaban tidak setuju (skor 1) = 0

jadi total skor $40 + 75 = 115$

untuk nilai ideal adalah 140 didapatkan dari nilai maksimal \times jumlah pertanyaan \times jumlah responden, $4 \times 7 \times 5 = 140$

sehingga didapatkan

$$presentasi\ kelayakan = \frac{115}{140} \times 100 = 82,1$$

Jadi hasil dari perhitungan skala likert adalah menunjukkan pada angka 82,1%, sehingga menurut tabel interval presentasi berada pada di kategori sangat setuju, itu menunjukkan bahwa sistem informasi akuntansi pembayaran spp ini memudahkan dalam proses pembayaran spp di SD N 3 Tlagawera.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tempat Penelitian

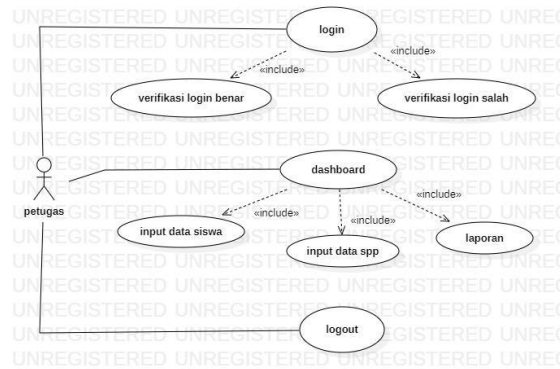
Pada analisis dan perancangan ini melibatkan sekolah di desa tlagawera yaitu SD N 3 Tlagawera. Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini memiliki prosedur manual pada proses pembayaran dan pencatatan SPP yang sering terjadi kesalahan manusia (human error), sekolah ini berlokasi di dusun Wirasari rt 1 rw 5 desa Tlagawera Banjarnegara.

3.2. Penerapan UML

UML atau unified modeling language merupakan alat bantu pemodelan visual yang digunakan untuk membantu dalam merancang dan memodelkan sistem. Pemodelan UML yang dilakukan antara lain dengan membuat use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram.

1. Use Case Diagram

Diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dalam suatu sistem informasi.

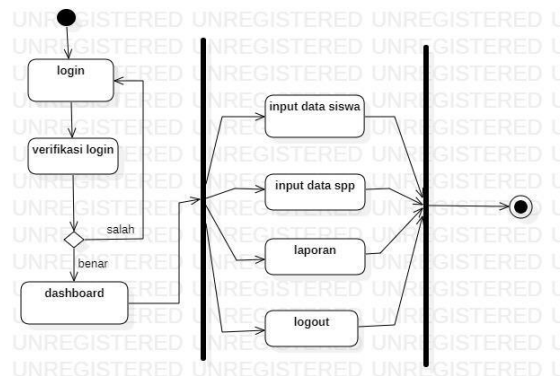


Gambar 1.

Pada use case diagram tersebut terlihat bahwa petugas melakukan login terlebih dahulu dengan memasukan username dan password yang benar, agar mendapat akses kedalam dashboard utama, menu input data siswa (tambah,edit,hapus). Melakukan input biaya spp, setelah melakukan pembayaran dapat dilihat dalam laporan, admin logout untuk keluar dari sistem jika sudah selesai.

2. Activity Diagram

Menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, dari bagaimana masing-masing alir barawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana alir itu berakhir.

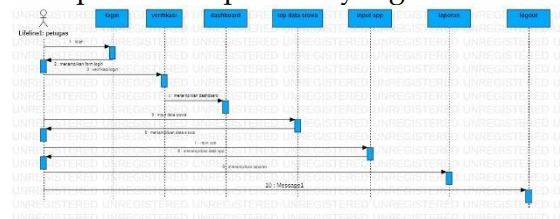


Gambar 2.

Pada activity diagram, petugas harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukan username dan password yang benar untuk mengakses menu dashboard utama, dan mengakses menu lainnya.

3. Sequence Diagram

Diagram yang menggambarkan interaksi antar objek-objek dalam suatu sistem secara terperinci, juga menampilkan pesan atau perintah yang dikirim.



Gambar 3.

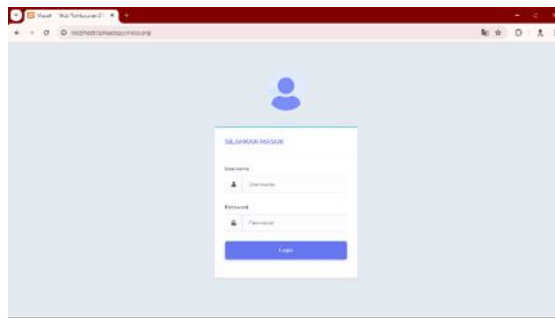
4. Pada sequence diagram, aktor 1 yaitu petugas, melakukan login dengan memasukkan username dan password yang benar, setelah berhasil melakukan login, petugas akan masuk kedalam dashboard atay halaman utama sistem, selanjutnya petugas dapat menambah, mengedit, menghapus data siswa. Petugas mampu menginput data dan pembayaran spp, selanjutnya petugas dapat menampilkan laporan pembayaran spp.(Mersita dkk., 2022)

3.3. Implementasi

(Kurnicova dkk., 2022) Impelementasi antar muka atau user interface yang membuat sistem dapat untuk mudah digunakan. Implementasi ini melibatkan penerapan desain antarmuka pengguna yang telah dibuat sebelumnya dan menyelaraskan semua komponen sistem untuk membuat aplikasi berbasis website yang siap digunakan. Berikut merupakan hasil impelementasi sistem informasi pembayaran spp online berbasis web di SDN 3 Tlagawera:

1. Halaman Login

Dihalaman login ini user diminta untuk memasukkan username dan password untuk bisa masuk kedalam sistem.



Gambar 4.

2. Halaman dashboard admin

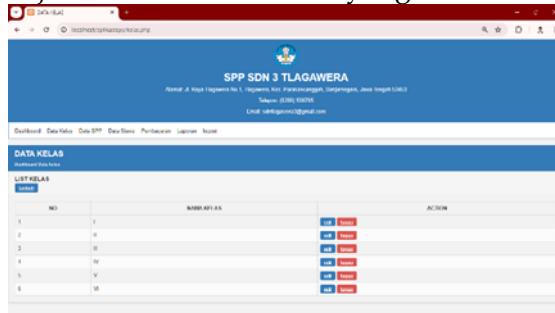
Tampilan menu utama setelah berhasil masuk kedalam sistem, terdabat search bar untuk mencari data siswa dan mencetak kwitansi.



Gambar 5.

3. Halam data kelas

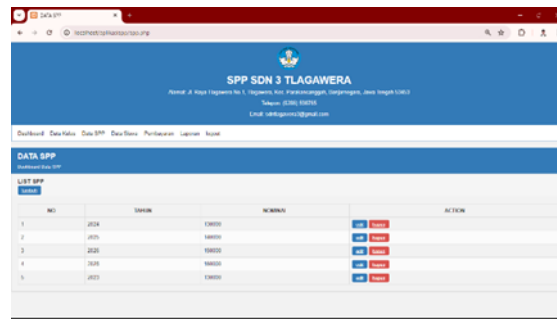
Halaman ini menampilkan jumlah dan nama kelas yang ada didalam system



Gambar 6.

4. Halaman list SPP

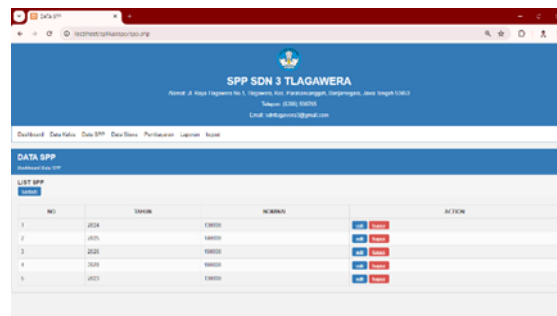
Halaman yang berisi data tentang list spp yang harus dibarakan pada setiap tahunnya.



Gambar 7.

5. Halaman data siswa

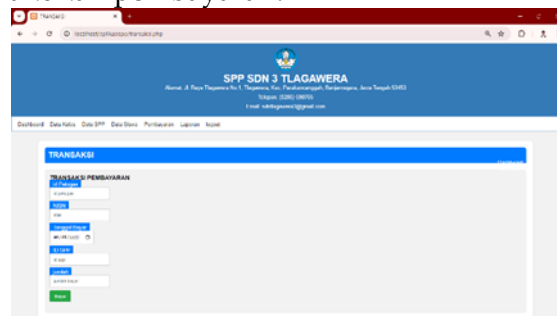
Halaman ini berisikan daftar siswa sd n 3 tlagawera yang sudah terdaftar di dalam sistem.



Gambar 8.

6. Halaman pembayaran

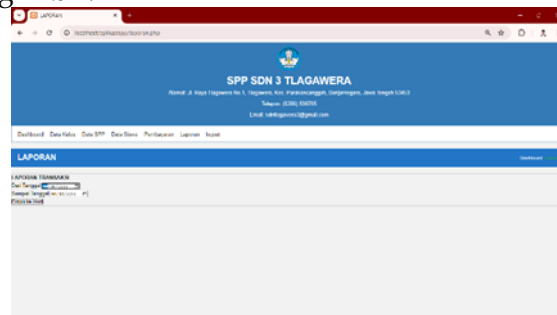
Halaman ini digunakan untuk melakukan pembayaran spp didalam sistem, dengan mengisi data data yang ada untuk melakukan pembayaran.



Gambar 9.

7. Halaman laporan

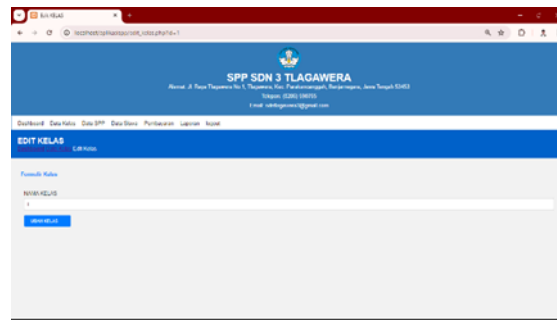
Halaman ini berisikan sistem yang mampu menampilkan laporan pembayaran spp berdasarkan rentang waktu yang di inginkan.



Gambar 10.

8. Halaman edit kelas

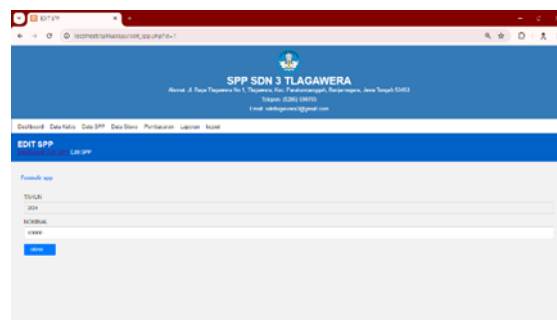
Halaman ini digunakan untuk mengedit atau mengganti nama kelas yang ada di sd n 3 tlagawera.



Gambar 11.

9. Halaman edit spp

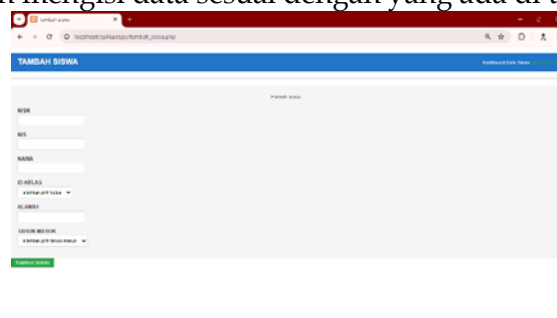
Sama dengan edit kelas, menu edit spp ini digunakan untuk mengganti nominal spp dari tahun yang dipilih.



Gambar 12.

10. Halaman tambah siswa

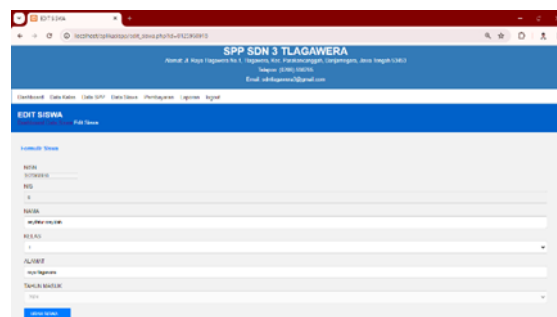
Halaman ini digunakan untuk menambahkan data siswa kedalam sistem, agar dapat melakukan pembayaran spp, dengan mengisi data sesuai dengan yang ada di tampilan sistem.



Gambar 13.

11. Halaman edit data siswa

Dalam halaman ini admin dapat mengganti data siswa, ketika terjadinya kesalahan input dalam penambahan siswa.



Gambar 14.

12. Cetak kwitansi

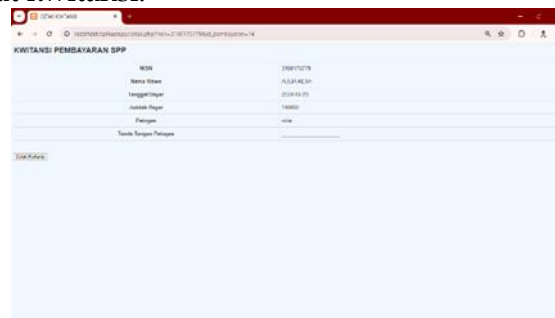
Admin dapat melakukan pencetakan kwitansi setelah siswa melakukan pembayaran spp. Menu ini berada di dashboar, dengan cara memasukkan nis dari siswa yang telah membayar, lalu pilih tombol cetak pada kolom action.



Gambar 15.

13. Halaman kwitansi

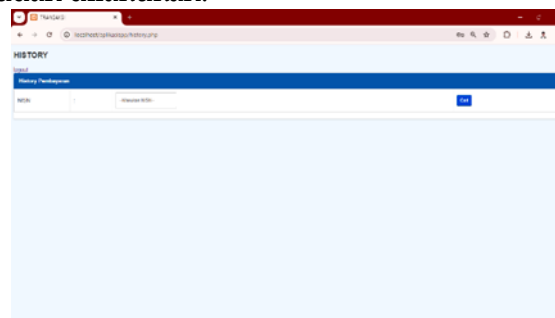
Halaman ini menampilkan data dari hasil pembayaran spp, yang selanjutnya dapat dilakukan pencetakan atau print out kwitansi.



Gambar 16.

14. Halaman dashboard jika login sebagai siswa

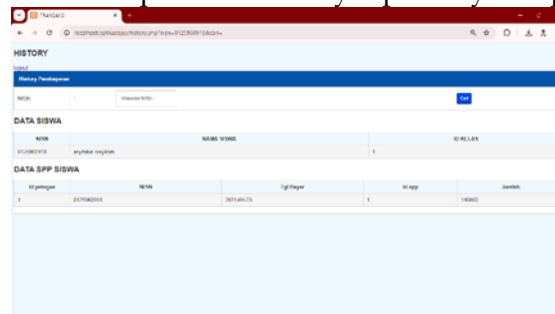
Tampilan jika login sebagai siswa. Siswa hanya dapat mencari dan melihat riwayat dari pembayaran spp yang sudah dilakukan.



Gambar 17.

15. Halaman hasil pencarian riwayat

Halaman ini merupakan hasil dari pencarian riwayat pembayarn spp yang sudah dilakukan.



Gambar 18.

4. KESIMPULAN

SPP dalam Pendidikan mempunyai peran penting dalam aktivitas kegiatan sekolah. Sistem informasi pembayaran SPP berbasis web yang diterapkan dapat berjalan baik dan memiliki fitur seperti tambah pembayaran, tambah data siswa dan Rekap. Sistem informasi pembayaran SPP

ini dapat mempermudah staf tata usaha dalam mengelola data administrasi pembayaran SPP siswa. Semua data dapat saling berintegrasi sehingga sangat efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Farhana, Q. N., Arwani, I., & Brata, D. W. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan menggunakan Teknologi Payment Gateway (Studi Kasus: SD Islam Terpadu Nurul Fikri Pati) (Vol. 6, Nomor 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [2] Indriyasari, A., Moenir, A., Kunci, K., Informasi, S., Siswa, P., & Website, P. S. (t.t.). OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA DAN PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (Studi Kasus : Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Anwar Pagedangan). Dalam Oktober (Vol. 1, Nomor 10). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [3] Kurnicova, N. S., Nainggolan, S. W., Sihombing, T. B., & Rasywir, E. (2022). Perancangan Aplikasi Administrasi SPP Online Berbasis Web Pada Sekolah Dasar. TIN: Terapan Informatika Nusantara, 3(3), 105-115. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i3.4101>
- [4] Mersita, R., Darwis, D., & Surahman, A. (2022). Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming. Dalam Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA) (Vol. 2, Nomor 2)
- [5] Farhana, Q. N., Arwani, I., & Brata, D. W. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan menggunakan Teknologi Payment Gateway (Studi Kasus: SD Islam Terpadu Nurul Fikri Pati) (Vol. 6, Nomor 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>