

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI MONITORING ADMINISTRASI KEUANGAN SISWA BERBASIS WEB (STUDY KASUS : SD PLUS MUTIARA ILMU PANDAAN)

Sinta Lailiyah¹, Wiwin Kuswinardi², Gaguk Susanto³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kanjuruhan Malang^{1,2}
Sintalailiyah8@gmail.com

Abstrak. SD Plus Mutiara Ilmu Pandaan memiliki permasalahan dalam kegiatan administrasi sekolah dengan cara pembayarannya ditiptikan guru atau pihak yang tidak bersangkutan yang sebenarnya tidak boleh dilakukan dalam kegiatan administrasi, serta pencatatan dilakukan secara manual yaitu ditulis dalam kartu pembayaran, buku besar dan menggunakan *Microsoft Excel*, dimana penelusuran data membutuhkan waktu lama dan ketidakakuratan data karena kesalahan pencatatan dan bukti rekap hilang. Pihak sekolah kesulitan dalam memonitoring laporan administrasi sehingga terjadi data pembayaran lunas ditagih kembali yang dapat merugikan pihak sekolah dan pihak walimurid, maka perlu dibuatnya sistem informasi monitoring administrasi keuangan untuk mengatur kegiatan administrasi sekolah. Model pengembangan sistem yang penulis gunakan yaitu SDLC bentuk *waterfall*. Bahasa pemrograman *Personal Home Page* dan *Andorid WebView*, untuk *database* menggunakan program MySQL. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *web* dan aplikasi pendukung berupa *mobile* untuk memudahkan pembayaran SPP, monitoring transaksi administrasi setiap harinya, serta monitoring cicilan atau tunggakan administrasi. Hasil yang dicapai yaitu sebuah sistem informasi yang menampilkan data siswa, tarif SPP, makan, antar jemput, biaya buku, dan kegiatan serta laporan yang sifatnya berkala. Sistem informasi administrasi yang telah dikembangkan diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data administrasi.

Kata Kunci: *Administrasi, SPP, nonSPP, laporan pembayaran*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi masa kini kian berkembang cukup pesat, teknologi informasi berperan dalam membantu untuk mempermudah penggunaannya dalam segala bidang, serta kebutuhan akan informasi kini menjadi hal yang sangat diperlukan oleh semua orang. Terlebih, kebutuhan informasi kini juga harus akurat, cepat, dan tepat. Suatu lembaga pendidikan swasta di Pandaan, Jawa Timur, yang saat ini sedang dihadapkan dengan suatu permasalahan yang mengganggu proses berjalannya administrasi sekolah.

Dalam pembayaran administrasi sekolah terdapat 5 komponen penting yang harus dibayarkan oleh Walimurid kepada pihak sekolah yaitu iuran SPP, uang makan, biaya antar jemput, biaya kegiatan, dan biaya buku. Pembayaran uang iuran SPP, uang makan, dan biaya antar jemput setiap bulan. Belum lagi biaya buku dan uang kegiatan yang bisa di cicil sebanyak 3x. Selama ini masih melakukan pembayaran dengan sistem penginputan data menggunakan *Microsoft Excel*, belum lagi petugas TU harus menuliskan data siswa yang membayar kedalam sebuah buku, serta bukti pembayaran berupa kartu pembayaran siswa ditulis secara manual yang menyebabkan kurang cepatnya pelayanan terhadap siswa dan bukti rekap hilang yang mengakibatkan kesalahan pencatatan, ketidaksamaan data dan kurangnya integritas data serta kehilangan data, sehingga menimbulkan kesalahan pada proses pembuatan laporan dan pelayanan yang diberikan kepada orang tua murid tidak maksimal dikarenakan dalam ketidakakuratan data. Selain itu jika siswa kehilangan kartu pembayaran petugas akan mengalami kesulitan mengetahui data pembayaran yang sudah dilakukan sebelumnya, karena hasil dari analisis laporan kehilangan kartu pembayaran dengan jumlah kehilangan kartu pembayaran setelah liburan semester atau libur

panjang mencapai 20 laporan kehilangan kartu pembayaran , karena petugas harus memeriksa lagi *spreadsheet*, buku harian dan buku besar yang tentunya tidak efisien waktu. Serta pembayaran bulanan, biaya buku dan biaya kegiatan (uang *cash*/ bentuk fisik) kebanyakan wali murid dititipkan kepada wali kelas atau pihak yang tidak bersangkutan (pihak antar jemput) yang seharusnya tidak boleh di lakukan dalam kegiatan administrasi sekolah yang melibatkan guru dan pihak yang tidak bersangkutan karena sangat beresiko menimbulkan permasalahan yaitu data pembayaran yang tidak di sertai bukti.

Hal yang melatar belakangi peneltian ini adalah perangkat *android* karena para walimurid kesulitan untuk terus *online* menggunakan komputer maka dari itu menggunakan alat yang mudah digunakan karena di sekolah tersebut mayoritas menengah keatas jadi agar mempermudah dengan menggunakan *android* yang sering digunakan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *web* dan aplikasi pendukung berupa *mobile* untuk memudahkan pembayaran SPP, monitoring transaksi administrasi setiap harinya, serta monitoring cicilan atau tunggakan administrasi.

Model pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam membuat sistem informasi administrasi *monitoring* sekolah ini adalah dengan menggunakan siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle* dalam bentuk *Waterfall*. Hasil yang ingin dicapai yaitu sebuah sistem informasi administrasi sekolah, yang menampilkan data siswa, data tarif SPP, biaya makan, data biaya antar jemput (Anjas), data biaya buku, dan data biaya kegiatan serta laporan yang sifatnya berkala. Sistem informasi administrasi *monitoring* keuangan siswa ini yang telah dikembangkan diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data termasuk dalam proses transaksi pembayaran administrasi keuangan siswa.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi monitoring keuangan siswa berbasis *web*?. Penulis tertarik untuk membuat sebuah sistem yang dapat mempermudah pihak sekolah dan pihak wali murid dalam memonitoring administrasi keuangan agar tidak terjadi kembali kesalahan pencatatan dan bukti rekap hilang. Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap sistem yang ada saat ini dengan menerapkan sistem berbasis web dan sebagai aplikasi pendukung berupa aplikasi *mobile* yang disusun dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Administrasi Keuangan Siswa Berbasis Web (Study Kasus : SD Plus Mutiara Ilmu Pandaan)”**.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *web* dan aplikasi pendukung berupa *mobile* untuk memudahkan pembayaran SPP, monitoring transaksi administrasi setiap harinya, serta monitoring cicilan atau tunggakan administrasi.

Monitoring didefinisikan sebagai siklus kegiatan yang mencakup pengumpulan, peninjauan ulang, pelaporan, dan tindakan atas informasi suatu proses yang sedang diimplementasikan (Mercy, 2005)

Menurut Depdiknas (2000) bahwa manajemen keuangan merupakan tindakan pengurusan/ketatausahaan keuangan yang meliputi pencatatan, perencanaan, pelaksanaan, pertanggungjawaban dan pelaporan Dengan demikian, manajemen keuangan sekolah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas mengatur keuangan sekolah mulai dari perencanaan, pembukuan, pembelanjaan, pengawasan dan pertanggung-jawaban keuangan sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan menggunakan dua metode yaitu sebagai berikut:

a. Penelitian lapangan

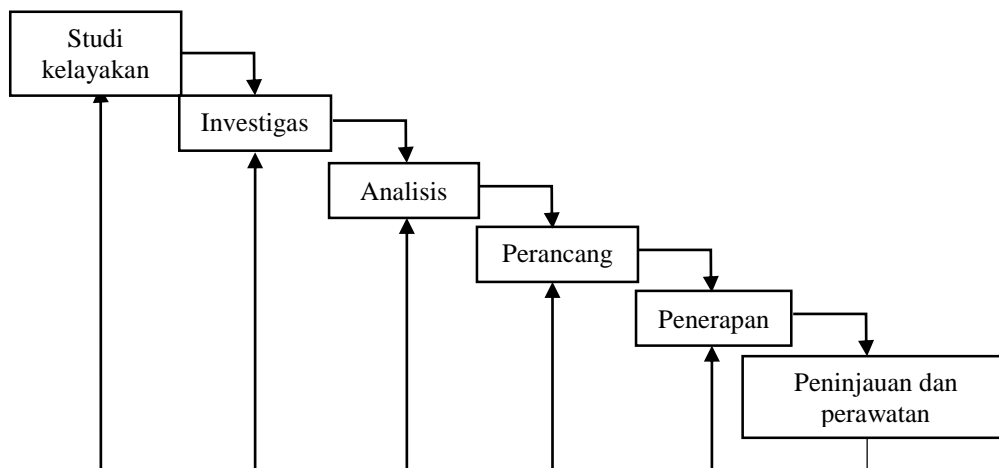
- Wawancara

Penulis melakukan serangkaian tanya jawab dan wawancara pada bagian-bagian yang berhubungan dengan masalah yang terkait, untuk mengetahui masalah-masalah yang menjadi kendala bagi para *personil* tersebut.

- Observasi
Penulis melakukan pengamatan langsung ke bagian administrasi dengan melihat cara kerja sistem yang telah ada untuk memperoleh gambaran pelaksanaan sistem yang sedang berjalan.
- b. Studi Pustaka
Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari berbagai bentuk bahan- bahan tertulis seperti buku-buku penunjang kajian, catatan- catatan maupun referensi lain yang bersifat tertulis yang berhubungan langsung dengan teori yang penulis susun.

Model Penelitian Pengembangan

Metode pengembangan sistem mengacu pada model SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam bentuk *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem, dan dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa tahap *waterfall* (Samiaji, 2017) yaitu analisis, Perancangan, Penerapan, perawatan (pengujian) dapat dilihat pada Gambar 1. Metode pengembangan model waterfall



Gambar 1. Metode pengembangan model waterfall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, terdapat hasil kebutuhan fungsional dan *Non* kebutuhan. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses yang terdapat pada sistem, sedangkan kebutuhan *non* fungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan pada perilaku yang dimiliki sistem. Dapat dilihat pada Tabel 1. Kebutuhan Fungsional dan Tabel 2. Kebutuhan *Non* Fungsional berikut.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No	Deskripsi
1.	Menambah dan menghapus data <i>user</i>
2.	Menambah dan merubah data <i>master</i>
3.	Memasukkan jumlah nominal tagihan pembayaran bulanan dan tahunan
4.	Memasukkan data transaksi secara tunai
5.	Menampilkan rekap laporan pembayaran, cicilan dan tunggakan administrasi
6.	Walimurid memasukkan data pembayaran <i>via transfer</i> melalui <i>android</i>

Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional

No	Kebutuhan	Keterangan
1.	Sistem berjalan selama 24 jam kecuali terdapat perbaikan	<i>Avability</i>
2.	<i>User friendly</i>	<i>Interface</i>

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengguna sistem dibagi menjadi 4 yaitu *administrator*, pihak TU, Kepala Sekolah, dan Wali Murid. Dapat di lihat pada Tabel 3. *User* yang terlibat.

Tabel 3. User yang terlibat

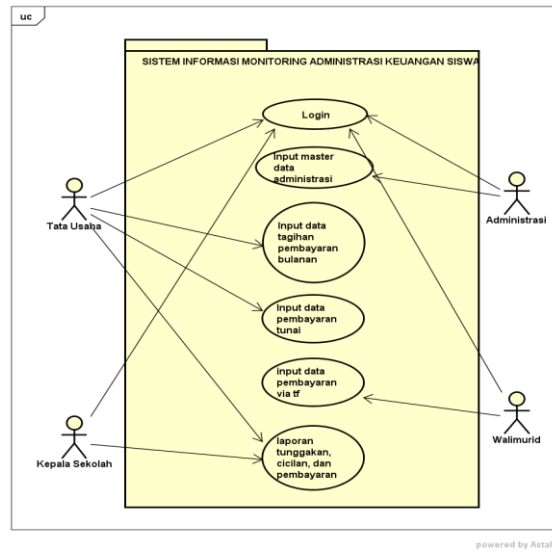
No	User	Peran	Hak Akses
1.	<i>Administrator</i>	Berperan sebagai <i>user</i> yang menginput dan mengolah data master	Data Master
2.	Tata Usaha	Berperan sebagai <i>user</i> yang memasukkan data pembayaran dan tagihan administrasi	1. <i>Input</i> data pembayaran secara tunai 2. <i>Input</i> tagihan administrasi 3. <i>View</i> laporan pembayaran, tunggakan dan cicilan pembayaran administrasi
3.	Kepala Sekolah	Berperan sebagai <i>user</i> yang menerima dan melihat data pembayaran, cicilan dan tunggakan administrasi	<i>View</i> laporan pembayaran, tunggakan dan cicilan pembayaran administrasi
4.	Wali Murid	Berperan sebagai <i>user</i> yang menginput data pembayaran <i>via transfer</i> dan menerima tagihan pembayaran	1. Menerima tagihan dan penjadwalan administrasi 2. <i>Input</i> data pembayaran <i>via</i> <i>tf</i> 3. <i>View</i> validasi pembayaran

Perancangan

Perancangan sistem dibuat menggunakan UML (Unified Modeling Language). Dalam hal ini perancangan sistem dituliskan dalam beberapa diagram yaitu :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram Utama ini merupakan dimana dalam tahap ini untuk mempresentasikan semua kebutuhan Fungsional yang disusun berdasarkan tabel kebutuhan fungsional dan terdapat 4 actor yang berhubungan dengan fungsi sistem digambarkan pada Gambar 2. *Use case diagram* utama.

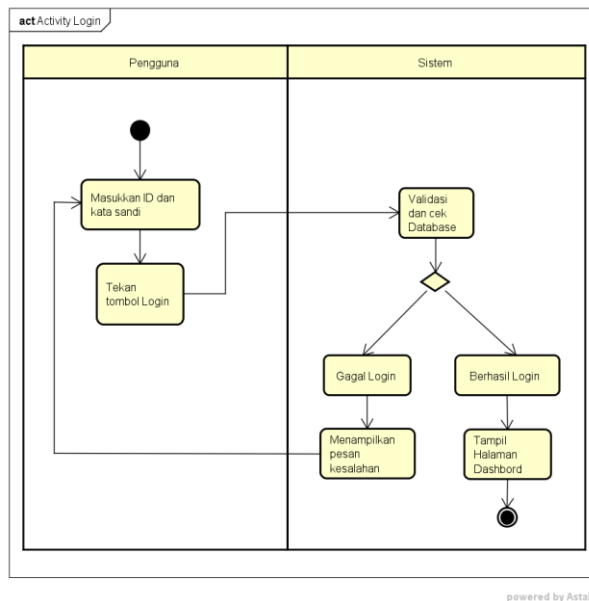


Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan alur kegiatan dari suatu fungsi dalam sistem. Terdapat beberapa activity diagram yang akan diterapkan yaitu

a. Activity Diagram Login

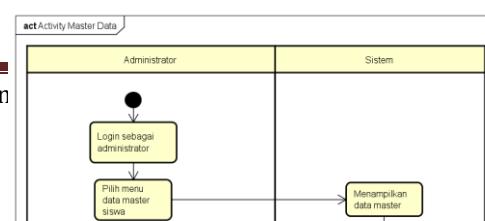
Login merupakan suatu fungsi untuk mempresentasikan bahwa sebelum menggunakan sistem perlu adanya validasi Hak Akses pengguna. Dapat di gambarkan pada Gambar 3. *Activity Diagram Login*



Gambar 3. Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Master Data Siswa

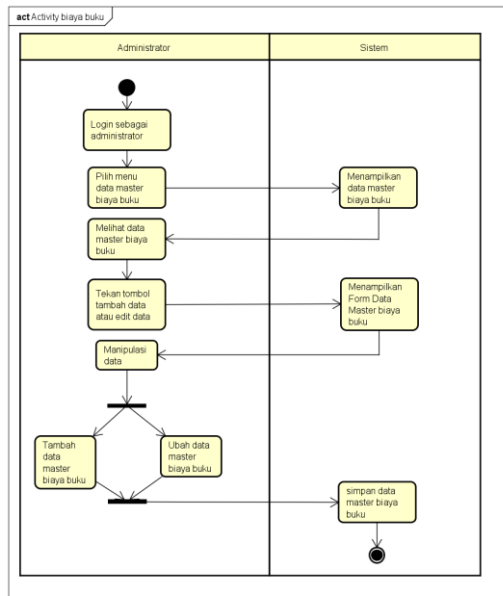
Input Master Data Siswa Baru dilakukan oleh administrator yang didalamnya terdapat penginputan data master spp, biaya anjnas dan biaya PPDB dapat di lihat pada Gambar 4. *Activity Diagram Master Data Siswa.*



Gambar 4. Activity Diagram Master Data Siswa

c. Activity Diagram Master Data Tahunan Biaya Buku

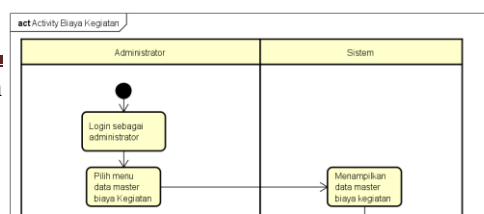
Input Master Data Siswa Baru dilakukan oleh administrator yang didalamnya terdapat penginputan data master biaya buku yang dapat di lihat pada Gambar 5. Activity Diagram Master Tahunan Biaya Buku



Gambar 5. Activity Diagram Master Tahunan Biaya Buku

d. Activity Diagram Master Data Tahunan Biaya Kegiatan

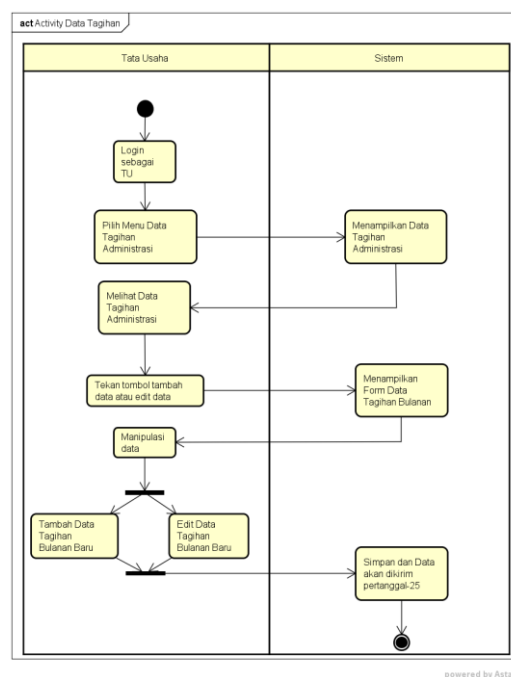
Input Master Data Siswa Baru dilakukan oleh administrator yang didalamnya terdapat penginputan data master biaya kegiatan yang dapat di lihat pada Gambar 6. Activity Diagram Master Tahunan Biaya Kegiatan



Gambar 6. Activity Diagram Master Tahunan Biaya Kegiatan

e. Activity Diagram Data Tagihan Bulanan

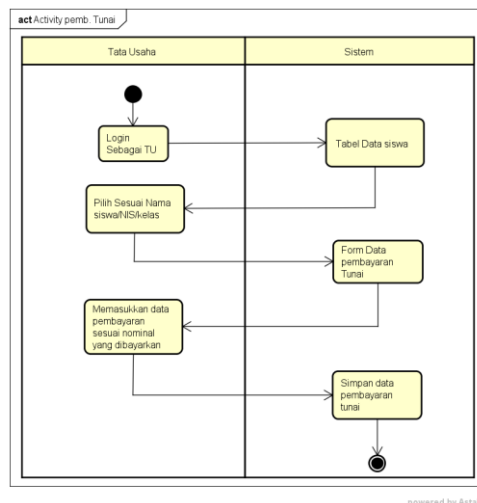
Input Data tagihan bulanan dilakukan oleh Tata Usaha yang didalamnya terdapat penginputan data tagihan bulanan yang dapat di lihat pada Gambar 7. Activity Diagram Activity Diagram Data Tagihan Bulanan



Gambar 7. Activity Diagram Data Tagihan Bulanan

f. Activity Diagram Data Pembayaran Tunai

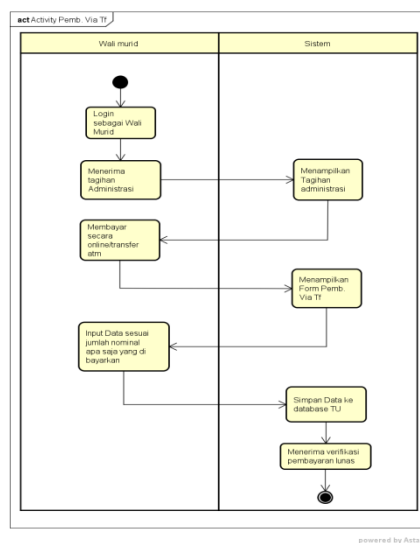
Input Data pembayaran tunai dilakukan oleh Tata Usaha yang didalamnya terdapat penginputan data pembayaran secara tunai yang dapat di lihat pada Gambar 8. Activity Diagram Data Pembayaran Tunai.



Gambar 8. Activity Diagram Data Pembayaran Tunai.

g. Activity Diagram Data Pembayaran Via Transfer

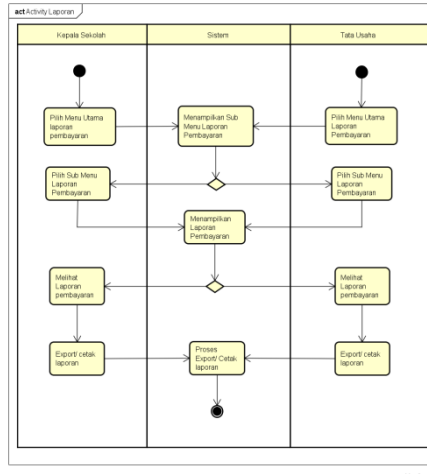
Input Data pembayaran via *transfer* dilakukan oleh Tata Usaha yang didalamnya terdapat penginputan data pembayaran secara *transfer* yang dapat di lihat pada Gambar 9. Activity Diagram Data Pembayaran via transfer.



Gambar 9. Activity Diagram Data Pembayaran via transfer

h. Activity Diagram Laporan Pembayaran

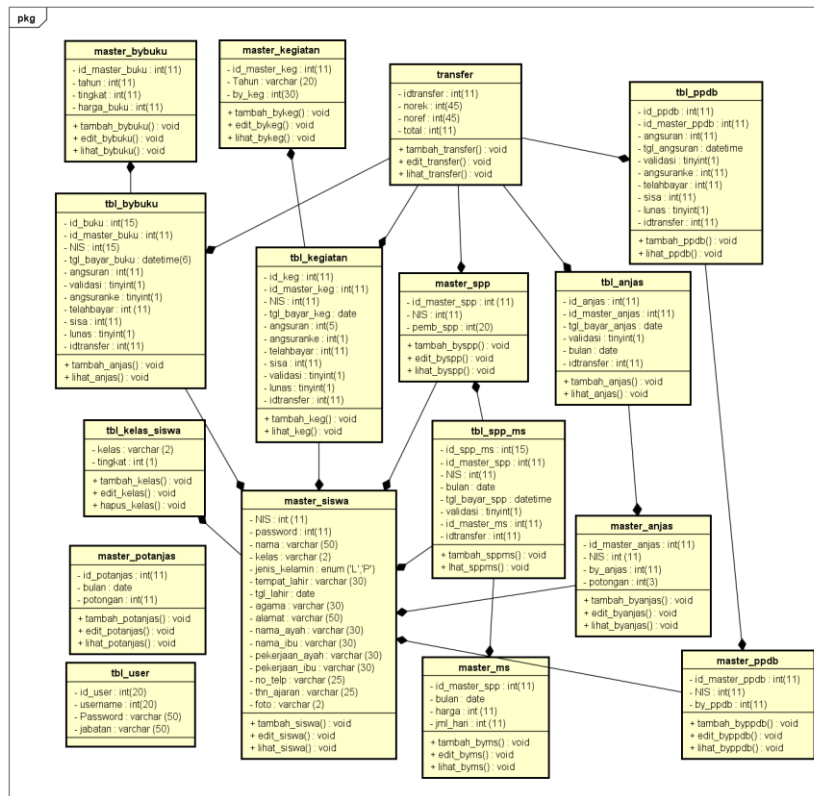
Laporan Pembayaran seperti tunggakan dan cicilan mempresentasikan hasil dari proses pembayaran administrasi yang dilakukan oleh Wali murid yang laporannya nanti di tujukan kepada kepala sekolah dan TU untuk ditindak lanjuti dapat di lihat pada Gambar 10. Activity Diagram laporan pembayaran.



Gambar 10. Activity Diagram laporan pembayaran.

2. Class Diagram

Dalam Sistem Informasi monitoring keuangan siswa sekolah dasar di SDS Plus Mutiara Ilmu Pandaan terdapat 14 class yang saling berhubungan yaitu sebagai berikut dapat dilihat pada Gambar 11. Class Diagram

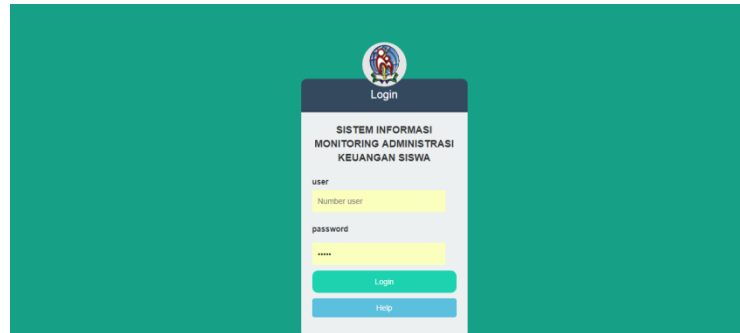


Gambar 11. Class Diagram

Hasil Penerapan

a. Halaman Login

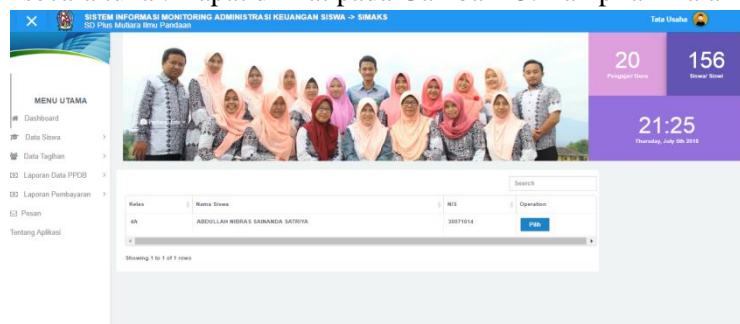
Halaman Login berfungsi untuk masuk ke menu utaa sesuai hak akses. Dapat di gambarkan pada Gambar 12. Halaman *Login*



Gambar 12. Tampilan Halaman Login

a. Halaman Utama 1

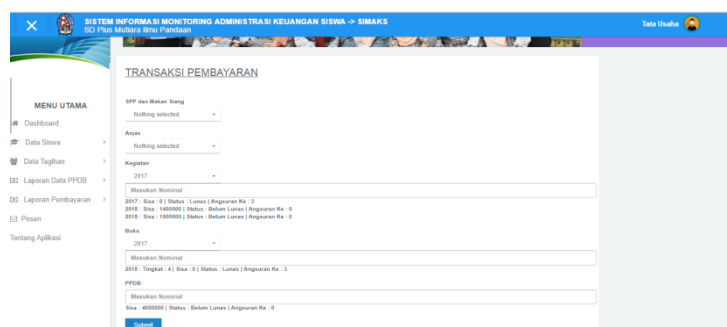
Berisi Tabel data siswa yang berfungsi untuk memilih siswa yang akan melakukan pembayaran secara tunai. Dapat dilihat pada Gambar 13. Tampilan Halaman Utama 1



Gambar 13. Tampilan Halaman Utama 1

b. Halaman Utama 2 (Form pembayaran Tunai)

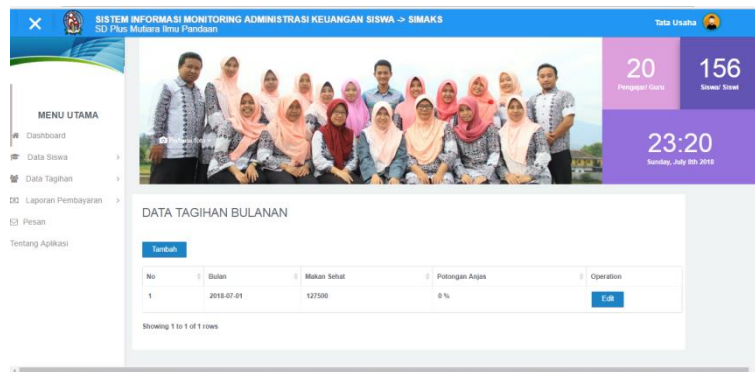
Merupakan tampilan Form pembayaran Tunai (Transaksi Tunai) yang dilakukan pihak TU untuk memasukkan data berupa data pembayaran tunai dapat dilihat pada Gambar 14. Transaksi Pembayaran



Gambar 14. Transaksi Pembayaran (Tunai)

c. Halaman Data Tagihan Bulanan

Merupakan hasil data yang akan ditagihkan kepada pihak walimurid setiap bulannya yang meliputi data SPP, biaya makan dan biaya anjas (antar jemput siswa) dapat dilihat pada Gambar 15. Data tagihan pembayaran bulanan



The screenshot shows the SIMAKS dashboard for SD Plus Mulara Ilmu Pendidikan. The main content area is titled "DATA TAGIHAN BULANAN" and contains a table with the following data:

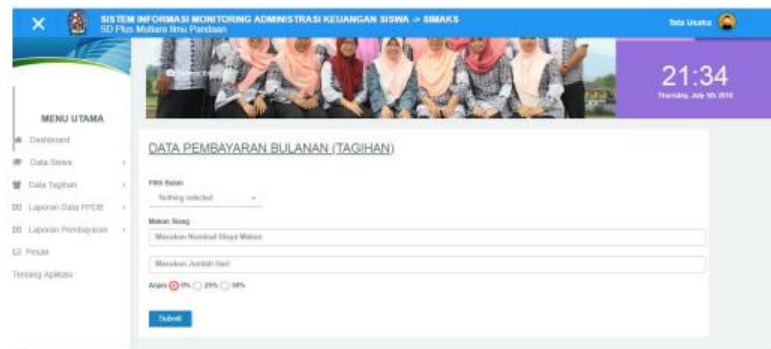
No	Bulan	Makan Sehat	Potongan Anjak	Operation
1	2018-07-01	127500	0%	

Additional dashboard elements include a menu on the left, a header with user information, and statistics showing 20 Pengajar Guru and 156 Siswa Siswa. The time is 23:20 on Sunday, July 08, 2018.

Gambar 15. Data tagihan bulanan

d. Halaman Form Tambah Data Tagihan Bulanan

Merupakan form tambah data tagihan bulanan baru yang nantinya akan dikirim kepada pihak walimurid dapat dilihat pada Gambar 16. Form Data tagihan bulanan

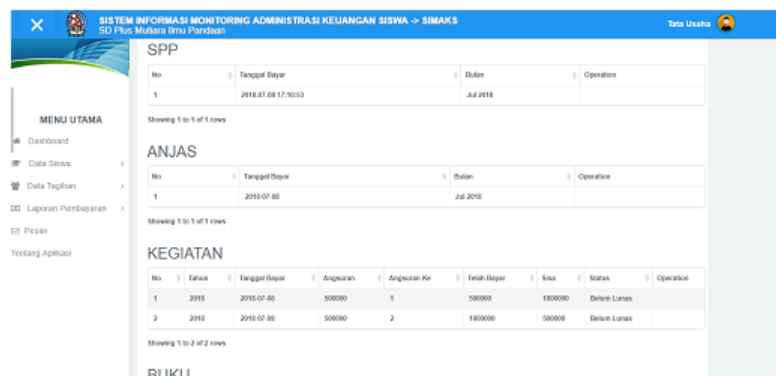


The screenshot shows the "DATA PEMBAYARAN BULANAN (TAGIHAN)" form. It includes fields for "Pilih Bulan", "Makan Sehat" (with a dropdown menu), "Makan Sehat" (text input), "Makan Sehat" (text input), and "Anjak" (with radio buttons for 0%, 20%, and 10%). A "Tambah" button is at the bottom.

Gambar 16. Form Data tagihan bulanan

e. Halaman Laporan pembayaran tunai dan transfer (validasi)

Halaman Laporan pembayaran merupakan halaman yang menampilkan laporan pembayaran baik secara tunai maupun transfer yang telah dilakukan pembayaran pihak walimurid dapat dilihat pada Gambar 17. Laporan Pembayaran.



The screenshot shows the SIMAKS dashboard with three sections: "SPP", "ANJAS", and "KEGIATAN".

SPP

No	Tanggal Bayar	Bulan	Operation
1	2018-07-08 12:10:53	Jul 2018	

ANJAS

No	Tanggal Bayar	Bulan	Operation
1	2018-07-08	Jul 2018	

KEGIATAN

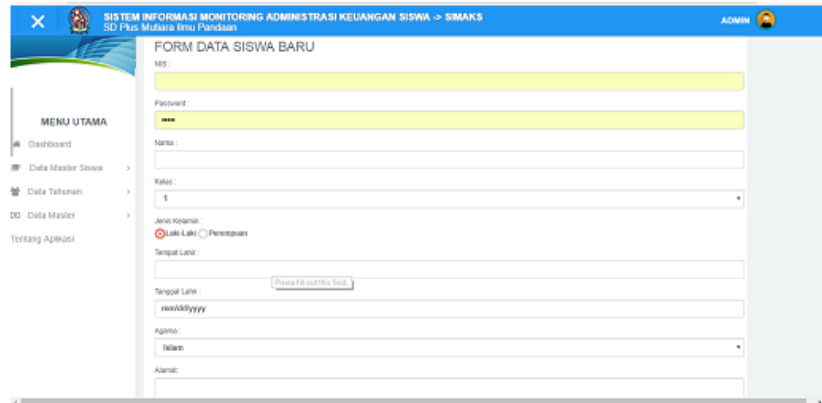
No	Tgl	Tanggal Bayar	Anggaran	Anggaran Ke	Tgl Bayar	Sisa	Status	Operation
1	2018	2018-07-08	500000	1	500000	1300000	Dalam Lunas	
2	2018	2018-07-08	500000	2	1300000	500000	Dalam Lunas	

The dashboard also includes a "MENU UTAMA" sidebar and a "BUKU" section at the bottom.

Gambar 17. Laporan Pembayaran.

f. Halaman Form Data Siswa Baru

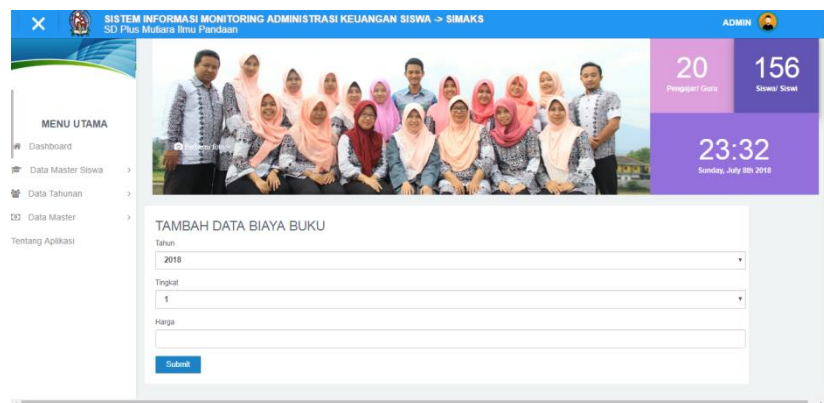
Halaman Form Data Siswa Baru yang nantinya digunakan pihak administrator untuk menginputkan data siswa baru berupa nominal SPP, biaya ikut anjas atau tidak, dan biaya PPDB yang dapat dilihat pada Gambar 18. Form Data Siswa Baru.



Gambar 18. Form Data Siswa Baru

g. Halaman Form Data Biaya Buku Tahunan

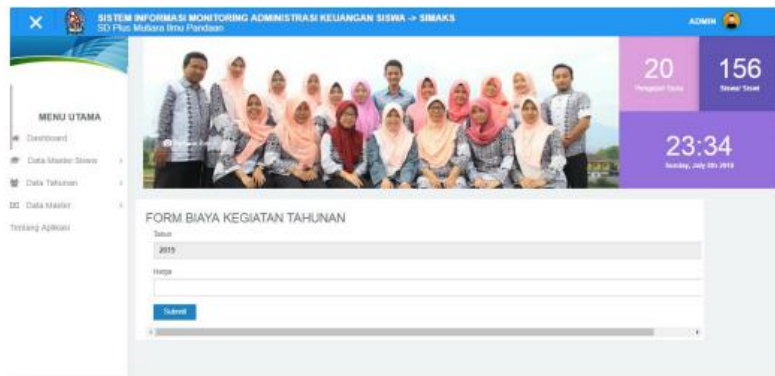
Merupakan Form Data Biaya Buku Tahunan yang berfungsi untuk menambahkan data biaya buku yang dilakukan oleh administrator setiap tahunnya karena biaya perkelas dan pertahun berbeda dapat dilihat pada Gambar 19. Form Data Biaya Buku Tahunan



Gambar 19. Form Data Biaya Buku Tahunan

h. Halaman Form Data Biaya Kegiatan

Merupakan Form Data Biaya Buku Tahunan yang berfungsi untuk menambahkan data biaya kegiatan yang dilakukan oleh administrator setiap tahunnya karena biaya kegiatan pertahun berbeda dapat dilihat pada Gambar 20. Form Data Biaya Kegiatan Tahunan



Gambar 20. Form Data Biaya Kegiatan Tahunan

i. Halaman Menu Walimurid

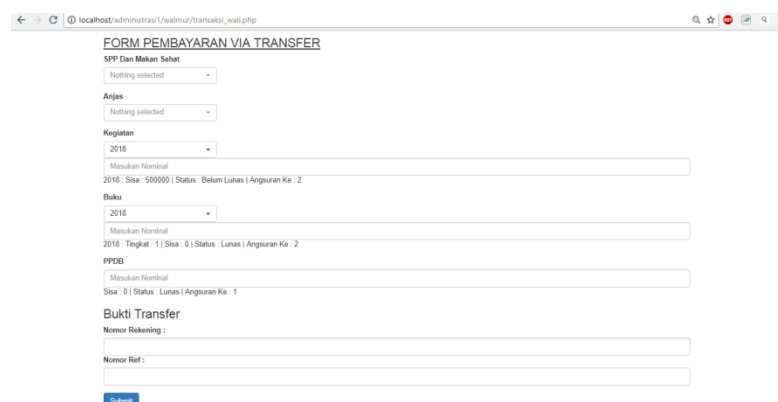
Halaman Dashboard walimurid yang berisi menu-menu utama dapat dilihat pada Gambar 21. Halaman Menu Walimurid



Gambar 21. Halaman Menu Walimurid

j. Halaman Form Pembayaran Via Transfer

Halaman Form Pembayaran Via Transfer merupakan fitur yang terdapat pada android yang berfungsi untuk menginputkan data pembayaran via transfer yang dilakukan pihak walimurid dapat dilihat pada Gambar 22. Form Pembayaran Via Transfer



Gambar 22. Form Pembayaran Via Transfer

Hasil Pengujian

Pengujian *usability* dengan menggunakan kuisioner yang diisi oleh 20 responden yang terdiri dari 18 orang walamurid, pihak TU dan Kepala Sekolah. Hasil pengisian kuisioner dapat dilihat pada tabel 4. Hasil Pengisian Kuesioner.

Tabel 4. Hasil pengisian kuisioner

Responden	STS	TS	C	S	SS
1	0	0	2	8	0
2	0	0	0	7	3
3	0	0	1	8	1
4	0	0	0	8	2
5	0	0	3	7	0
6	0	0	0	10	0
7	0	0	2	7	1
8	0	0	2	7	1
9	0	0	0	8	2
10	0	0	2	8	0
11	0	0	0	8	2
12	0	0	3	4	3
13	0	0	2	6	2
14	0	0	2	8	0
15	0	0	0	9	1
16	0	0	2	7	1
17	0	0	0	9	1
18	0	0	2	7	1
19	0	0	2	6	2
20	0	0	2	8	0
Total	0	0	27	150	23

Tabel 4.27 Hasil Perhitungan Pengujian Usability

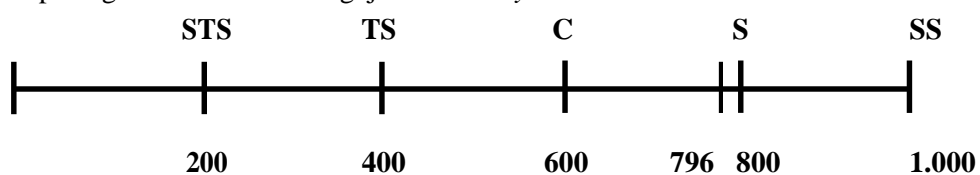
Jawaban	Jumlah	Skor	Jumlah X Skor
STS	0	1	0
TS	0	2	0
C	27	3	81
S	15	4	600
SS	23	5	115
Total			796

$$\text{Persentase skor total} = \frac{\text{Jumlah X Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \text{jumlah responden} \times \text{jumlah pertanyaan kuisioner} \times 5 \\ &= 20 \times 10 \times 5 = 1.000 \end{aligned}$$

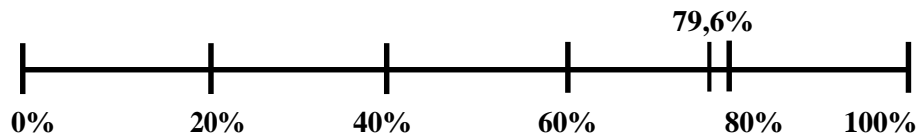
$$\text{Persentase skor total} = 796/1000 \times 100\% = 79,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas yang diperoleh dari 20 responden dengan 10 pernyataan mkan sudah didapatkan hasil pengujian *usability* terletak pada daerah **Setuju**. Secara kontinum dapat dilihat pada gambar 5. Hasil Pengujian *Usability*



Gambar 4.31 Hasil pengujian Usability

Dari hasil pengujian *usability* persentase yang di dapat yaitu 79,6% dan tergolong **Setuju**. Dimana hasil secara kontinum dapat dilihat pada gambar 6. Hasil Persentase Pengujian *Usability*.



Gambar 6. Hasil Persentase Pengujian *Usability*

Keterangan :

0% - 20 %	=	Sangat Tidak Setuju
20% - 40%	=	Tidak Setuju
40% - 60%	=	Cukup
60% - 80%	=	Setuju
80% - 100%	=	Sangat Setuju

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada penelitian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan sistem SDLC dalam bentuk *Waterfall*, dan dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa tahap *waterfall* yaitu : Analisis, Perancangan, Penerapan, perawatan dan pengujian.
2. Hasil *Usability* menunjukkan bahwa rata-rata hasil dari persentase pengujian *Usability* sebesar 79,6% yang artinya rata-rata responden berpendapat setuju dengan Sistem informasi administrasi monitoring keuangan siswa ini.

Saran

Beberapa saran untuk mngembangkan aplikasi lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sistem pengolahan monitoring administrasi keuangan siswa berbasis web dan android dengan tampilan antarmuka yang lebih menarik.
2. Untuk perkembangan yang lebih lanjut, diharapkan ada inovasi yang baru untuk meningkatkan kualitas dan keamanan data pengguna pada sistem ini serta menambahkan fitur-fitur seperti manajemen keuangan secara menyeluruh (pemasukan dan pengeluaran),terdapat fitur *Personal Messenger*, dan penambahan user seperti dapat terkoneksi data administrasi ke pihak yayasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Manajemen Keuangan*. Materi Pelatihan Terpadu untuk Kepala Sekolah. Jakarta: Dirjen Dikdasmen, Direktorat Pendidikan Lanjutan Tingkat Pertama
- Jogiyanto, HM. 1989. *Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, Edisi 1*.Yogyakarta:Andi Offset
- Jogiyanto, HM.2001.*Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis,Edisi 2*.Yogyakarta: Andi Offset
- Kristanto, Andri. 2003.*Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Edisi I.Yogyakarta: Gava Media.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Public relations writing: teknik produksi media public relations dan publisitas korporat*. Jakarta : Kencana.
- Mercy. 2005. *Monitoring and Evaluation Guidebook*. URL;http://www.mercydorps.org/sites/default/files/file11571500_18.pdf
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktisi* (Buku 1).Yogyakarta: Andi
- Sarosa, Samiaji. 2017. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta:Penerbit Indeks

- Sulianta. 2008. *Komputer forensik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Turban, Efraim *et al.* 2006. *Electronic Commerce: A Managerial Persepective*, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Tamita Utama
- Wahyono, Teguh. 2004. *Sistem Informasi : Konsep Dasar, Analisis dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Whitten, Jeffrey L. 2004. *System Analysis & Design Methods: Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill.