

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI KEUANGAN SEKOLAH (STUDI KASUS : KELOMPOK BERMAIN ANANDA RASYA)

Try Kartika Yuliani¹, Tri Darma Rosmala Sari²

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia¹Akuntansi,

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Teknokrat Indonesia²

trykartikayuliani@gmail.com¹, tridarma_rosmalasari@teknokrat.ac.id²

Received: (24 Januari 2022) **Accepted:** (30 Desember 2022) **Published:** (30 Desember 2022)

Abstract

Ananda Rasya Playgroup is a school that is under the auspices of early childhood education (PAUD) which is located at Jalan Candimas IV, Gg. Way Tuba, Natar District, South Lampung Regency., The Ananda Rasya Playgroup had problems in the financial department, especially in making financial reports to the principal. the income statement that must be reported to the tax office is not timely, besides that Ananda Rasya Playgroup has not prepared a cash flow report, so that cash inflows and cash outflows are less detailed. Student self-data forms that are only recorded in student books make it difficult for the school when applying for aid funds to the government because they must re-collect data based on student data in the book. Research on desktop-based financial accounting information systems designed to manage, record, and store cash receipts and disbursements data into general journals and student data, by designing an accounting information system which in its design will use an automated process that can be supported by a Computer Based Information System. (CBIS) where CBIS supports automation to speed up the process of preparing profit and loss statements and cash flow statements so that it is faster to apply for aid funds to the government. In writing this thesis, the author tries to build a financial information system using the PHP programming language, MySQL as the database, and using Windows as the operating system.

Keywords: Sistem Informasi Akuntansi, PHP, CBIS, MySQL, Database

Abstrak

Kelompok Bermain Ananda Rasya merupakan sekolah yang bernaung di bawah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang beralamatkan di Jalan Candimas IV, Gg. Way Tuba, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan., Kelompok Bermain Ananda Rasya terdapat masalah pada bagian keuangan terutama dalam pembuatan laporan keuangan kepada kepala sekolah. laporan laba rugi yang harus dilaporkan ke kantor pajak tidak tepat waktu, selain itu Kelompok Bermain Ananda Rasya belum menyusun Laporan arus kas, sehingga arus kas masuk dan arus kas keluar kurang terperinci. Formulir data diri siswa yang hanya dicatat dalam buku siswa menyulitkan pihak sekolah saat melakukan pengajuan dana bantuan ke pemerintah karena harus dilakukan pendataan ulang berdasarkan data diri siswa yang ada pada buku. Penelitian sistem informasi akuntansi keuangan berbasis desktop yang dirancang dapat mengelolah, mencatat, dan menyimpan data penerimaan dan pengeluaran kas menjadi jurnal umum serta data murid, dengan cara merancang sebuah sistem informasi akuntansi yang pada perancangannya akan menggunakan proses otomatis yang dapat didukung oleh *Computer Based Informasion System (CBIS)* dimana *CBIS* mendukung otimisasi untuk mempercepat proses penyusunan laporan laba rugi dan laporan arus kas agar lebih cepat untuk melakukan pengajuan dana bantuan ke pemerintah. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mencoba membangun sistem informasi keuangan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *MySQL* sebagai database, serta menggunakan *windows* sebagai sistem operasinya.

Kata Kunci: Sistem Informasi Akuntansi, PHP, CBIS, MySQL, Database

To cite this article:

Try Kartika Yuliani, Tri Darma Rosmala Sari. (2022). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI KEUANGAN SEKOLAH (STUDI KASUS : KELOMPOK BERMAIN ANANDA RASYA). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (3), 34-44.

1. Pendahuluan

Sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambilan keputusan (Romney & Steinbart, 2015). Sistem informasi akuntansi yang baik harus memenuhi enam unsur sistem informasi akuntansi yaitu, Orang yang menggunakan sistem, prosedur dan infrastruktur yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses dan menyimpan data, data mengenai organisasi dan aktivitas bisnisnya, perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah data, infrastruktur teknologi informasi, meliputi komputer, perangkat perifer, dan perangkat jaringan komunikasi yang digunakan di dalam SIA, dan pengendalian internal dan pengukuran keamanan yang menyimpan data SIA (Romney & Steinbart, 2015). Sistem informasi akuntansi tidak hanya dibutuhkan oleh perusahaan waralaba tetapi di lembaga pendidikan sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa juga membutuhkan sistem informasi akuntansi.

Kelompok Bermain Ananda Rasya merupakan sekolah yang bernaung dibawah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang beralamatkan di jalan Candimas IV, Gg. Way Tuba, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Berdiri sejak tanggal 01 Januari 2010 , saat ini dengan 4 orang tenaga pendidik (Tendik) dan saat ini memiliki jumlah murid sebanyak 40 murid dimana 20 murid kategori kelas nol besar dan 20 murid kategori kelas nol kecil.

Sistem informasi keuangan sekolah terdiri atas : pencatatan penerimaan kas pada Kelompok Bermain Ananda Rasya, dimana orang tua/wali murid membayar uang pendaftaran murid lalu membayar iuran sumbangan penerimaan pendidikan (SPP) kemudian bendahara mencatat pada buku SPP dan disalin kedalam buku penerimaan kas, lalu penerimaan kas dari dana bantuan sekolah (BOP) dimana pihak sekolah mengajukan proposal dana bantuan kepada pemerintah, untuk pencatatan pengeluaran kas dimulai dari transaksi berdasarkan bukti transaksi seperti kwintansi pembelian dan nota lalu dicatat pada buku pengeluaran kas, kemudian dalam pembuatan laporan laba rugi, rekapitulasi rincian biaya penerimaan dan pengeluaran data tersebut di *inputkan* satu per satu berdasarkan *sheet* per *sheet* pada *microsoft excel*, hal tersebut menyebabkan lamanya proses pembuatan laporan laba rugi dan waktu yang dibutuhkan untuk menginputkan yakni 1 minggu, sehingga laporan laba rugi yang harus dilaporkan ke kantor pajak tidak tepat waktu, selain itu Kelompok Bermain Ananda Rasya belum menyusun Laporan arus kas, sehingga arus kas masuk dan arus kas keluar kurang terperinci. Formulir data diri siswa yang hanya dicatat dalam buku siswa menyulitkan pihak sekolah saat melakukan pengajuan dana bantuan ke pemerintah

karena harus dilakukan pendataan ulang berdasarkan data diri siswa yang ada pada buku. Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengusulkan suatu sistem informasi akuntansi keuangan berbasis desktop yang dirancang dapat mengelolah, mencatat, dan menyimpan data penerimaan dan pengeluaran kas menjadi jurnal umum serta data murid, dengan cara merancang sebuah sistem informasi akuntansi yang pada perancangannya akan menggunakan proses otomatis yang dapat didukung oleh *Computer Based Informasion System (CBIS)* dimana *CBIS* mendukung otimatisasi untuk mempercepat proses penyusunan laporan laba rugi dan laporan arus kas agar lebih cepat untuk melakukan pengajuan dana bantuan ke pemerintah. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mencoba membangun sistem informasi keuangan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *MySQL* sebagai database, serta menggunakan *windows* sebagai sistem operasinya.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Romney dan Steinbart (2015), menyatakan bahwa:

“sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan mengelolah data unuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan. Sitem ini meliputi orang, prosedur dan intruksi, data, perangka lunak, infrakstruktur teknologi informasi, serta pengendalian internal dan ukuran keamanan.”

2.2 Laporan Laba/Rugi

Menurut Jusup (2013) dalam buku Dasar-Dasar Akuntansi menyatakan bahwa:

“laporan laba-rugi adalah laporan yang mnggambarkan keberhasilan atau kegagalan operasi perusahaan dalam upaya mencapai tujuannya. Hasil operasi perusahaan diukur dengan membandingkan antara penghasilan perusahaan dengan beban yang dikeluarkan untuk memperoleh penghasilan tersebut.”

PT ABC		
Laporan Rugi / Laba		
Bulan yang Berakhir 31 Januari 2010		
Pendapatan:		
Pendapatan Jasa		Rp xxx
Beban-Beban:		
Beban Gaji	Rp xxx	
Beban Sewa	Rp xxx	
Beban Iklan	Rp xxx	
Beban Lain-Lain		Rp xxx
Total Beban		Rp xxx
Laba (Rugi)		Rp xxx

Gambar 2.1 Laporan L/R *single step*

2.3 Laporan Arus Kas

Menurut Hery (2013), menyatakan bahwa :
 “Laporan arus kas (*Statement of Cash Flows*) adalah sebuah laporan yang menggambarkan arus kas masuk dan arus kas keluar secara terperinci dari masing-masing aktivitas, yaitu mulai dari aktivitas operasi, aktivitas investasi, sampai pada aktivitas pendanaan/pembayaran untuk satu periode”.
 Terdapat dua metode dalam laporan arus kas yaitu, metode langsung dan metode tidak langsung.

Menurut Hasanuh (2011), menyatakan bahwa:
 “Laporan arus kas dengan metode langsung ini menggunakan arus kas yang berasal dari kegiatan operasional yang diperinci menjadi arus kas masuk dan arus kas keluar yang nantinya akan diperinci kembali menjadi beberapa penerimaan maupun pengeluaran arus kas perusahaan”

**Bengkel Eka
Laporan Arus Kas
Per 31 Desember 2008**

Arus Kas dari Aktivitas Operasi:	
Penghasilan jasa(a)	2.900.000
Penerimaan piutang	600.000
Pembayaran hutang (b)	(2.000.000)
Pembelian perlengkapan (c)	(625.000)
Beban-beban:	
Beban sewa (600.000)	
Beban asuransi (60.000)	
Beban iklan (50.000)	
Beban Listrik & telepon (40.000)	
Beban lain-lain (25.000)	
Beban Gaji (d) (800.000)	(1.575.000)
Arus Kas Bersih dari Aktivitas Operasi	(700.000)
Arus Kas dari Aktivitas Investasi	
Pembelian Perabotan	(2.000.000)
Arus Kas Bersih dari Aktivitas Investasi	(2.000.000)
Arus kas dari Aktivitas Pendanaan	
Setoran Modal	5.000.000
Prive (300.000)	(300.000)
Arus Kas Bersih dari Aktivitas Pendanaan	4.700.000
Saldo Kas	2.000.000

Gambar 2.2 Laporan Arus Kas Langsung

Menurut Hasanuh (2011), menyatakan bahwa:
 “Laporan arus kas tidak langsung ditentukan dengan mengoreksi laba bersih yang dilaporkan dilaporan laba rugi perusahaan. Metode tidak langsung merupakan rekonsiliasi (pencocokan) dari laba atau rugi yang diperoleh perusahaan”.

PT. Bee Bee
Laporan Arus Kas
Periode Februari 2018

Laba Bersih	Rp. XX
Aktivitas Operasional	
Penerimaan kas dari	
Penerimaan dari Customer	Rp. XX
Penerimaan operasional lain	Rp. XX
Pengeluaran kas untuk	
Pembelian Inventori	Rp. XX
Pengeluaran administratif dan operasi umum	Rp. XX
Pembayaran Gaji	Rp. XX
Interest	Rp. XX
Pajak usaha	Rp. XX
Arus Kas Aktivitas Operasional	Rp. XX
Aktivitas Investasi	
Penerimaan kas dari	
Penjualan properti dan peralatan	Rp. XX
Collection of principal on loan	Rp. XX
Sale of investment securities	Rp. XX
Pengeluaran kas untuk	
Pembelian properti dan peralatan	Rp. XX
Making Loans to other entities	Rp. XX
Purchase of investment securities	Rp. XX
Arus Kas Aktivitas Investasi	Rp. XX
Aktivitas Pembiayaan	
Penerimaan kas dari	
Penerbitan saham	Rp. XX
Pinjaman	Rp. XX
Pengeluaran kas untuk	
Pembelian kembali saham	Rp. XX
Bayar Hutang	Rp. XX
Dividen	Rp. XX
Arus Kas Aktivitas Pembiayaan	Rp. XX
Kenaikan kas	Rp. XX
Saldo kas Awal	Rp. XX
Saldo kas Akhir Periode	Rp. XX

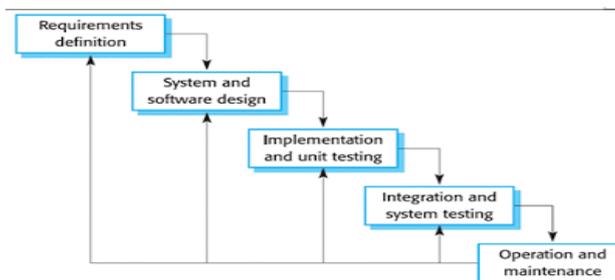
Gambar 2.3 Laporan Arus Kas Tidak Langsung

2.4 Pengertian Buku Besar

Menurut Rudianto (2012), menyatakan bahwa :
 “Buku Besar adalah kumpulan dari semua akun yang dimiliki suatu perusahaan beserta saldonya yang saling berhubungan dengan lainnya dan merupakan satu kesatuan”.

2.5 Metode Waterfall

Pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* (metode air terjun). Model air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Gambar model air terjun dapat dilihat pada gambar 2.6



Gambar 2.6 Metode *waterfall*
 (Sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2014)

Fase yang digunakan dalam pengembangan system ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
 Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat seperti apa yang

dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasi ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

2.6 Computer Based Information System (CBIS)

Computer Based Information System atau Sistem informasi yang menggunakan komputer (berbasis komputer) dan teknologi informasi untuk melakukan tugas-tugas yang diinginkan (sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan). Menurut Ahlan dan Arsyid (2012) dalam jurnal menyimpulkan bahwa *CBIS* merupakan :

“Sistem informasi berbasis komputer mempunyai arti bahwa komputer mempunyai peran penting dalam sebuah pembangkit informasi. Melalui integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang tepat, berkualitas, cepat. Dan akurat sesuai dengan manajemen yang memerlukannya”.

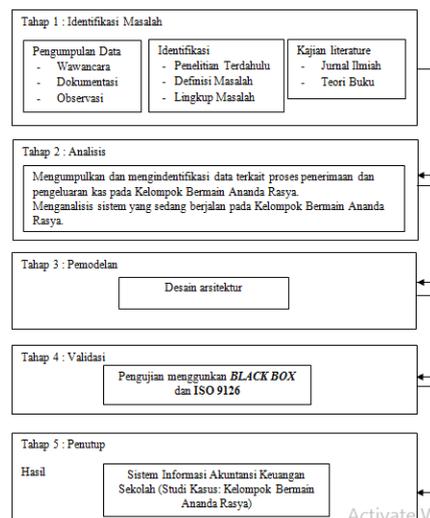
2.7 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Kadir (2013) mendefinisikan PHP :

“PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa scripting *server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan. Seluruh aplikasi berbasis *web* dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan sistem *database* di dalam *web*.”

3. Metode Penelitian

3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Keterangan :

Tahap1 : Identifikasi

Kajian literatur mengenai penelitian ini didapat dari jurnal, bukudane-book. Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah wawancara, pengamatan, tinjauan pustaka, dokumentasi dan observasi. Setelah itu dilakukan identifikasi terhadap objek penelitian dengan definisi masalah dan lingkup penelitian agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas.

Tahap2 : Analisis

Dalam tahap analisis ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Serta mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dari sistem perangkat.

Tahap3: Pemodelan

Hasil dari analisis akan dimodelkan dengan membentuk rancangan konseptual, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka atau *interface* yang nantinya akan menjadi acuan dalam membangun perancangan sistem informasi keuangan pada Kelompok Bermain Ananda Rasya.

Tahap4 : Validasi

Rancangan pengujian, dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox, testing* yaitu dengan menguji *interface* perangkat lunak dari segi fungsionalitas tanpa menguji desain dan kode program.

Tahap5 :Penutup

Berdasarkan rancangan dan pembangunan sistem maka dihasilkan sebuah sistem yaitu sistem informasi keuangan berbasis desktop . Dengan menerapkan Perancangan Sistem Informasi Keuangan ini diharapkan dapat membantu bagian keuangan dalam mengelola data murid, data penerimaan dan pengeluaran kas, dan laporan keuangan.

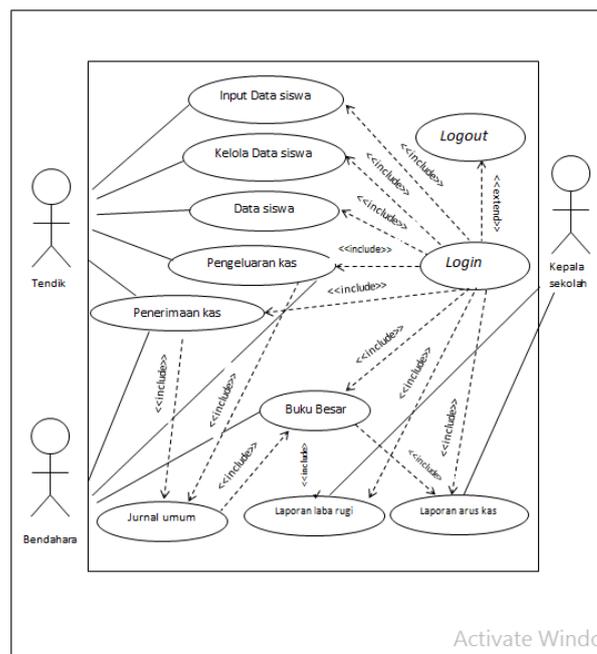
3.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observasi*)
Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada bagian administrasi Kelompok Bermain Ananda Rasya. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan sebelum menyusun laporan ini adalah dengan tujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan penelitian untuk membangun sistem informasi akuntansi keuangan pada Kelompok Bermain Ananda Rasya
2. Wawancara (*Interview*)
Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara secara langsung dengan cara Tanya jawab kepada admin, bendahara dan kepala sekolah. Tujuan dari wawancara adalah untuk menemukan permasalahan atau kesulitan apa yang dialami narasumber dengan sistem yang berjalan.
3. Tinjauan Pustaka (*Research Library*)
Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dengan melakukan tinjauan pustaka dengan mencari referensi teori melalui makalah, jurnal, *e-book* dan dari buku-buku referensi, dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini.
4. Dokumentasi (*Documentation*)
Dokumentasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang berada di Kelompok Bermain Ananda Rasya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

4 Analisis Dan Perancangan

4.1 USULAN USECASE DIAGRAM



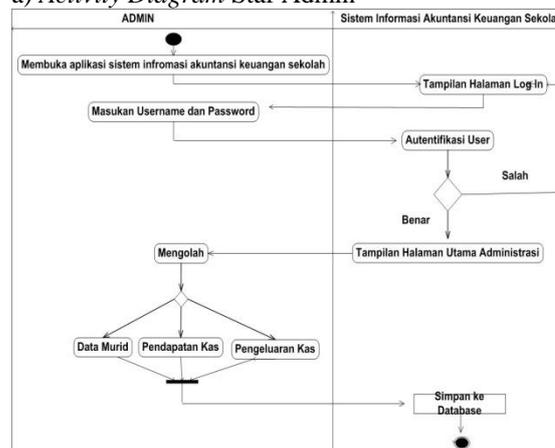
Gambar 4.1 Usecase Diagram Usulan

Berikut penjelasan aktor yang terlibat pada Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah pada Kelompok Bermain Ananda Rasya, diantaranya adalah :

1. Admin, merupakan aktor yang bertugas untuk mengolah informasi tentang data file, input data siswa, kelola data siswa dan jurnal umum.
2. Bendahara, merupakan aktor yang bertugas untuk mengotorisasi pembayaran SPP murid serta bertugas untuk menerima uang dan mengeluarkan uang untuk biaya operasional sekolah, kemudian mengelola jurnal umum dan buku besar.
3. Kepala Sekolah, merupakan aktor yang bertugas untuk melihat dan memantau laporan keuangan sekolah yaitu laporan laba rugi dan laporan arus kas.

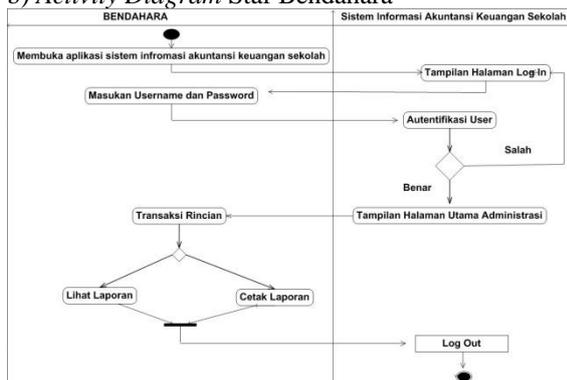
4.2 Rancangan Activity Diagram

a) Activity Diagram Staf Admin



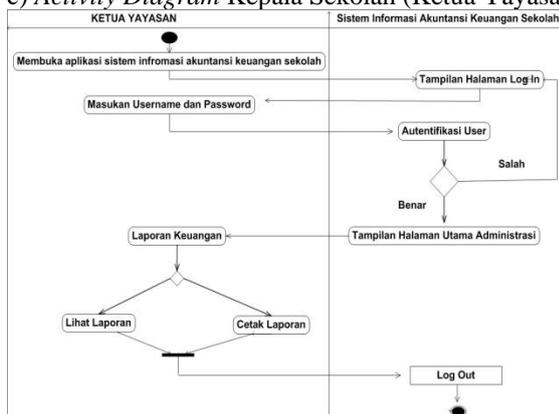
Gambar 4.2 Activity Staf Admin

b) Activity Diagram Staf Bendahara



Gambar 4.3 Activity Staff Bendahara

c) Activity Diagram Kepala Sekolah (Ketua Yayasan)



Gambar 4.4 Activity Kepala Sekolah (Ketua Yayasan)

4.3 Rancangan Interface

4.3.1 Rancangan Form Login

Form login ditampilkan saat user menjalankan program, untuk masuk kedalam sistem maka user harus melakukan verifikasi login sistem yang sudah terhubung dengan database user. Apabila sesuai dengan verifikasi maka sistem akan berjalan sesuai kebutuhan user, menu login dapat dilihat pada gambar 4.5

Gambar 4.5 Rancangan form Login

4.3.2 Rancangan Form Halaman Menu utama

Pada form halaman utama, semua menu yang ada pada halaman administrasi dapat diakses, pada form tampilan halaman utama terdapat menu dashboard, master, data siswa dan keuangan. Rancangan form halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.6 :

Gambar 4.6 Rancangan form halaman utama

4.3.3 Rancangan Form Data Master Akun

Pada form data master orang tua, semua menu yang ada pada halaman master dapat diakses, didalamnya berisikan data sekolah, data akun dan data user. Rancangan form data master akun dapat dilihat pada gambar 4.7

NO	KODE AKUN	NAMA AKUN	LAPORAN KEUANGAN	POSISI BERTAMBAH	POSISI BERKURANG	AKSI

Gambar 4.7 Rancangan form master akun

4.3.4 Rancangan Form Data Siswa Input

Pada form data master orang tua, semua menu yang ada pada halaman master dapat diakses, didalamnya berisikan field-field data siswa yang diperlukana untuk pendataan. Rancangan form data master akun dapat dilihat pada gambar 4.8

Gambar 4.8 Rancangan form Data Siswa Input

4.3.5 Rancangan Form Keuangan

Pada form keuangan, semua menu yang ada pada halaman keuangan dapat diakses, didalamnya berisikan periode, saldo awal, jurnal umum, buku besar, laba rugi dan laoran arus kas. Rancangan form data keuangan buku besar dapat dilihat pada gambar 4.9

Gambar 4.9 Rancangan form Keuangan Buku Besar

5. Hasil Dan Pembahasan

5.1 Hasil

Penulis melaksanakan penelitian pada Kelompok Bermain Ananda Rasya. Setelah melakukan proses analisis dan desain penelitian pada bab sebelumnya, maka dihasilkan sebuah perangkat yang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *MySQL* sebagai databasenya. Dengan dihasilkannya sistem informasi akuntansi keuangan sekolah, sistem ini membantu mengatasi masalah dalam bagian keuangan. Selain itu, sistem ini membantu memudahkan pekerjaan tendik Kelompok Bermain Ananda Rasya dalam mengelola transaksi keuangan klinik sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang cepat, dan tepat.

5.2 Implementasi Antarmuka

5.2.1 Implementasi Antarmuka Login Admin

Halaman *login admin* merupakan proses *login* yang akan dilakukan oleh bagian administrasi saat pertama ingin masuk ke dalam Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah. Berikut Implementasi Antarmuka *Login Admin* dapat dilihat pada gambar 5.1

Gambar 5.1 Implementasi Form Login

5.2.2 Implementasi Antarmuka Halaman Menu Utama

Halaman menu utama admin berisi menu-menu yang digunakan untuk mencatat data ke dalam sistem. Adapun halaman utama admin berisi menu file, menu akademik, menu keuangan dan menu akunting, pasien, dan menu administrasi. Form Halaman Utama admin dapat dilihat pada gambar 5.2

Gambar 5.2 Implementasi Form Halaman Menu Utama

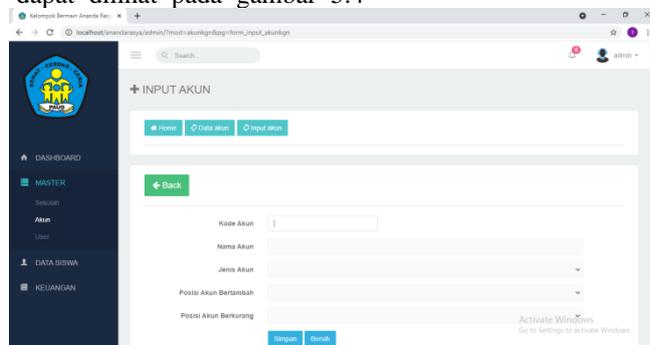
5.2.3 Implementasi Antarmuka Data Siswa Inpu

Menu Pendaftaran berisi field-field yang akan digunakan pada saat pengisian biodata siswa digunakan untuk menambahkan dan mengubah data pendaftar. Form pendaftaran dapat dilihat pada gambar 5.3

Gambar 5.3 Implementasi Form Data Siswa Input

5.2.4 Implementasi Antarmuka Data Master

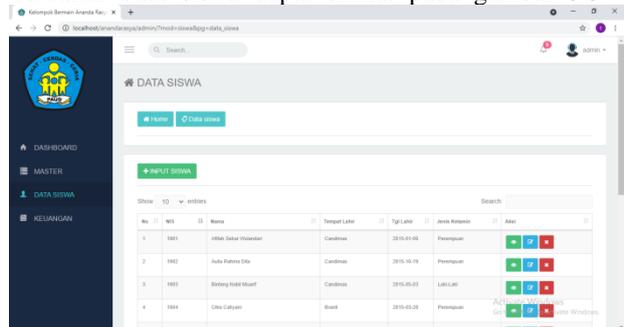
Menu data master berisi sub-sub menu. Sub-sub menu akademik terdiri dari Data sekolah, Data akun dan Data user. Tampilan Data Master Akun Submenu data master akun digunakan untuk menambahkan dan mengubah data master akun yang ada pada sekolah. Form submenu data akun dapat dilihat pada gambar 5.4



Gambar 5.4 Implementasi Form Data Master Akun

5.2.5 Implementasi Antarmuka Data Siswa

Data murid berisi data-data murid yang sudah terdaftar data siswa dapat dilihat pada gambar 5.5



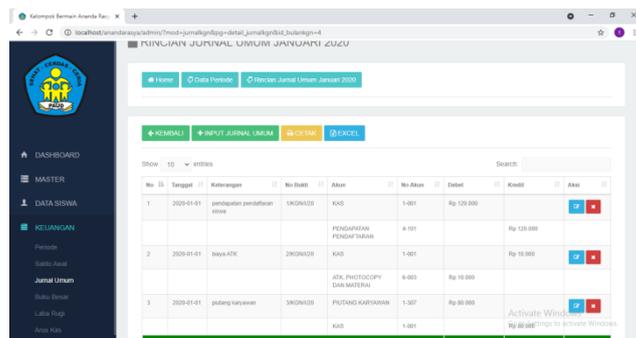
Gambar 5.5 Implementasi Form Data Siswa

5.2.6 Implementasi Data Keuangan

Menu data maser berisi sub-sub menu. Sub-sub menu akademik terdiri dari periode, saldo awal, jurnal umum, buku besar, laporan laba rugi dan laporan arus kas.

5.2.6.1 Tampilan Jurnal umum

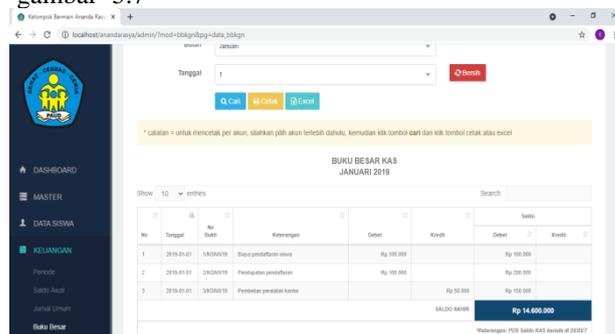
Menu jurnal umum digunakan oleh bagian administrasi untuk mencatat jurnal baik penerimaan maupun pengeluaran sekolah dalam satu periode tertentu. Implementasi antarmuka menu jurnal dapat dilihat pada gambar 5.6



Gambar 5.6 Implementasi Form Jurnal

5.2.6.2 Tampilan Buku Besar

Menu buku besar digunakan oleh bagian administrasi untuk mencatat buku besar sekolah dalam satu periode tertentu. Implementasi antarmuka menu buku besar dapat dilihat pada gambar 5.7

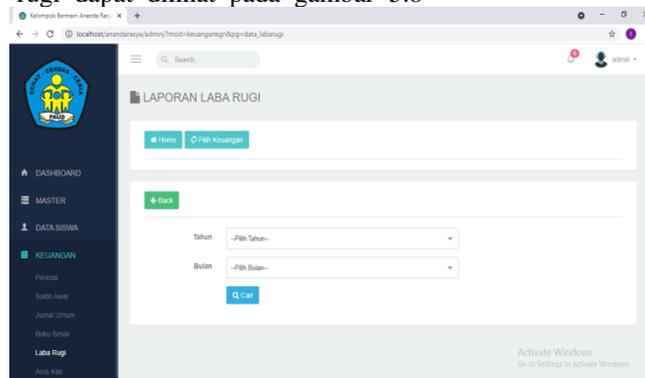


Gambar 5.7 Implementasi Form Buku

Besar

5.2.7 Implementasi Antarmuka Laba Rugi

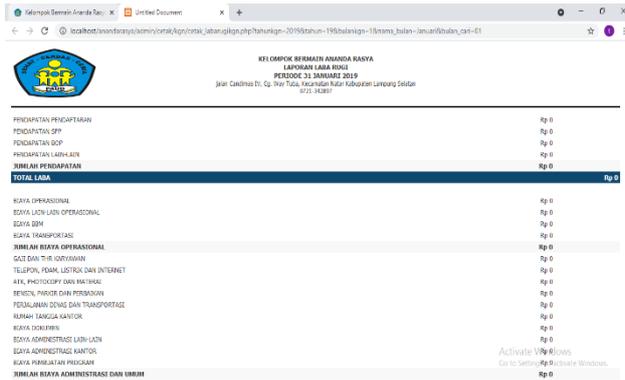
Menu laba rugi digunakan oleh bagian administrasi untuk menampilkan laporan laba rugi sekolah dalam satu periode tertentu. Implementasi antarmuka menu laporan laba rugi dapat dilihat pada gambar 5.8



Gambar 5.8 Implementasi Form laba

rugi

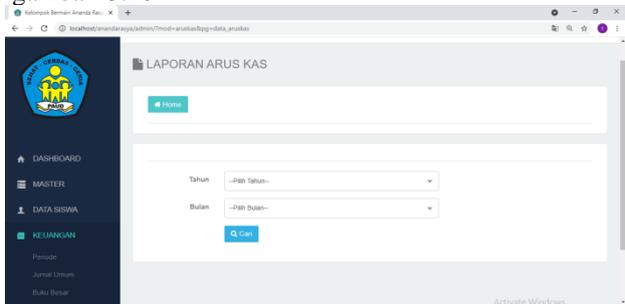
5.2.7.1 Tampilan Cetak Laba rugi



Gambar 5.9 Form Cetak Laba rugi

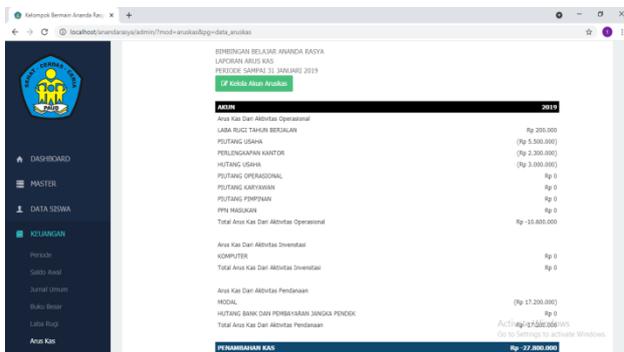
5.2.8 Implementasi Antarmuka Arus Kas

Menu laporan arus kas digunakan oleh bagian administrasi untuk menampilkan laporan arus kas sekolah dalam satu periode tertentu. Implementasi antarmuka menu laporan arus kas dapat dilihat pada gambar 5.10



Gambar 5.10 Implementasi Form arus kas

5.2.8.1 Tampilan Cetak Arus Kas



Gambar 5.11 Form laporan arus kas

5.3 Hasil Pengujian Black Box

a) Black Box Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password	Tampil Halaman Utama	Masuk ke halaman admin	[✓] Sukses [] Gagal

: 123 Klik Tombol Login	Admin		
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin Klik Tombol Login	Sistem akan menolak untuk login dan akan menampilkan pesan “user belum terdaftar” atau “password salah”	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> salah	[✓] Sukses [] Gagal

b) Black Box Logout

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu “Sign Out”	Tampilkan tulisan “Anda yakin akan keluar dari sistem”	Akan tampil “Anda yakin akan keluar dari sistem” lalu klik “OK” kemudian sistem tampil ke halaman Login	[✓] Sukses [] Gagal

5.4 Implementasi Kelayakan Sistem

Prosedur pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 pengujian diantaranya adalah: (1) *black box testing* admin, pengujian terhadap fungsi-fungsi atau proses yang terjadi pada Form Sistem Informasi Keuangan disisi admin; (2) *black box testing* bendahara, pengujian terhadap fungsi-fungsi yang terjadi pada Form Sistem Informasi Keuangan disisi bendahara; (3) *black box testing* kepala sekolah, Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian berupa kuesioner yang diberikan kepada responden untuk menilai hasil kelayakan dari perangkat lunak yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011).

Skala pengukuran yang digunakan dapat dilihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Skala Pengukuran Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Sugiyono, 2011)

Nilai yang diperoleh dari penghitungan kemudian diubah dalam bentuk persentase (%). Besarnya persentase dihitung dengan persamaan berikut:

$$Persentase = \frac{\text{Nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya, dari lima kategori (skor) yang ada di tabel 5.18 dibuat skala kategori kelayakan sistem menurut Arikunto dan Jabar (2008), pembagian skala ini dilakukan dengan memperhatikan letak rentang bilangan. Sehingga pada Kondisi maksimal yang diharapkan adalah 100%. Dari kondisi maksimal tersebut dibuat agar tiap kategori memiliki rentang persentase Antara nilai 1% sampai dengan nilai 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori kelayakan sistem seperti tabel berikut:

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
4	Tidak Layak	21% - 40%
5	Sangat Tidak Layak	-21%

5.5.1 Responden

Responden merupakan orang yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Pada penelitian ini, responden yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang. Berikut pembagian responden berdasarkan aktor di dalam penelitian.

Tabel 5.13 Tabel Responden

No.	Aktor	Jumlah
1	Admin	1 orang
2	Bendahara	1 orang
3	Kepala Sekolah	1 orang
Total Responden		3 orang

5.5.2 Hasil Penilaian Kuisisioner

a) Hasil Kuisisioner Admin

Hasil penilaian kuisisioner Sistem Informasi Keuangan dengan butir pertanyaan sebanyak 9 pertanyaan kepada bagian administrasi. Berikut tabel hasil penilaian kuisisioner admin yang dilakukan penulis terhadap responden dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5.1 Kuisisioner Admin

PENGUNA (ADMIN)	PERTANYAAN								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Admin	4	4	3	4	4	4	4	4	5
Skor Aktual	4	4	3	4	4	4	4	4	5
Skor Ideal	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Persentase (%)	80	80	60	80	80	80	80	80	100
Pencapaian	Layak	Layak	Cukup Layak	Layak	Layak	Layak	Layak	Layak	Sangat Layak

b) Hasil Kuisisioner Bendahara

Hasil penilaian kuisisioner Sistem Informasi Keuangan dengan butir pertanyaan sebanyak 7 pertanyaan kepada bagian kasir. Berikut tabel hasil penilaian kuisisioner kasir yang dilakukan penulis terhadap responden dapat dilihat pada tabel 5.2 di bawah ini

Tabel 5.2 Kuisisioner Bendahara

PENGUNA (KASIR)	PERTANYAAN						
	1	2	3	4	5	6	7
Kasir	5	5	4	4	4	3	4
Skor Aktual	5	5	4	4	4	3	4
Skor Ideal	5	5	5	5	5	5	5
Persentase (%)	100	100	80	80	80	60	80
Pencapaian	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Layak	Layak	Cukup Layak	Layak

c) Hasil Kuisisioner Kepala Sekolah

Hasil penilaian kuisisioner Sistem Informasi Keuangan dengan butir pertanyaan sebanyak 9 pertanyaan kepada kepala Sekolah. Berikut tabel hasil penilaian kuisisioner pimpinan yang dilakukan penulis terhadap responden dapat dilihat pada tabel 5.3 di bawah ini:

Tabel 5.3 Hasil Kuisisioner Kepala Sekolah

PENGUNA (PIMPINAN)	PERTANYAAN								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pimpinan	5	5	4	4	4	4	3	3	5
Skor Aktual	5	5	4	4	4	4	3	3	5
Skor Ideal	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Persentase (%)	100	100	80	80	80	80	60	60	100
Pencapaian	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Layak	Layak	Layak	Cukup Layak	Cukup Layak	Sangat Layak

5.5.3 Hasil Uji Kelayakan

Berikut hasil uji kelayakan sistem secara keseluruhan Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah pada Kelompok Bermain Ananda Rasya dapat dilihat pada tabel 5.4

Tabel 5.4 Hasil Uji Kelayakan

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
Fungsional Admin	36	45	80	layak
Fungsional Bendahara	29	35	83	sangat layak
Fungsional Kepala Sekolah	37	45	82	sangat layak
Total	102	125	81.6	sangat layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan sistem yang telah dilakukan, pengujian ini menggunakan 3 responden dengan kesimpulan bahwa kualitas

perangkat lunak yang dihasilkan memiliki tingkat yang "Sangat Layak".

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari penelitian Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah pada Kelompok Bermain Ananda Rasya yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembangunan Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah dilakukan pada *platform* desktop. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah PHP. Sedangkan disisi manajemen *database* menggunakan DBMS *MySQL* dengan *Tools SQLYog* untuk mempermudah manajemen *database MySQL*.
2. Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Keuangan Sekolah yang dibangun pada Kelompok Bermain Anand Rasya dapat mempercepat staf dalam membuat laporan data siswa, laporan laba rugi dan laporan arus kas..

6.2 Saran

Dengan sistem ini diharapkan dapat menjadi saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut, untuk meningkatkan kinerja pada sistem ini agar lebih baik, maka diharapkan :

1. Penelitian selanjutnya dapat ditambahkan menu tambahan seperti Laporan Posisi Keuangan secara terperinci dan Laporan Perubahan Modal yang bisa menggambarkan laporan keuangan perusahaan lebih terperinci lagi.
2. Perlu diadakan pengawasan terhadap sistem setelah diberlakukan bila perlu diadakan pengembangan, sehingga sistem yang dibuat akan bermanfaat dengan maksimal.

- [1]. Fauzi, RA 2017, *Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi)*, 1st edn, Depublish, Yogyakarta.
- [2]. Hasanuh, N 2011, *Akuntansi Dasar Teori dan Praktik*, Mitra Wacana Media, Jakarta.
- [3]. Jogiyanto, H 2008, *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur dan Praktek Aplikasi Bisnis*, 5th edn, Andi Offset, Yogyakarta.
- [4]. Jusup, H 2013, *Dasar Dasar Akuntansi*, 7th edn, Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi, Yogyakarta.
- [5]. Komputer, W 2010, *Panduan Aplikasi dan Solusi Membuat Client Server dengan Visual Basic 2008*, Andi Offset, Semarang.
- [6]. Maniah & Hamidin, D 2017, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*, 1st edn, Depublish, Yogyakarta.
- [7]. Munawir, DS 2004, *Analisa Laporan Keuangan*, 4th edn, Penerbit Liberty, Yogyakarta.
- [8]. Romney, MB & Steinbart, PJ 2015, *Sistem Informasi Akuntansi*, 13th edn, Salemba Empat, Jakarta.
- [9]. Rudianto, 2012. *Pengantar Akuntansi Adaptasi IRFS*. Jakarta: Erlangga.
- [10]. Sutabri, T 2012, *Analisis Sistem Informasi*, CV Andi Offset, Yogyakarta..

DAFTAR PUSTAKA