

## **SISTEM INFORMASI AKUNTANSI DANA BOS SEKOLAH BERBASIS DASHBOARD**

Yayang Yora Andila<sup>1)</sup>, Izudin ismail<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, <sup>2</sup>Teknik Komputer

1234iizudinismail@gmail.com

### **Abstrak**

SDN Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung Selatan merupakan sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Provinsi Lampung, dipimpin oleh seorang kepala sekolah, dan memiliki beberapa staf tata usaha salah satunya staf tata usaha keuangan yang mengelola keuangan di SDN Wawasan. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang memiliki visi, misi, dan tujuan yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak sekolah diperoleh proses kegiatan keuangan pada bagian staf tata usaha keuangan, adapun proses keuangan tersebut yaitu proses pendapatan dana bantuan sekolah, proses pembelian atau pembayaran keperluan sehari-hari, dan pembuatan laporan yang nantinya akan diberikan ke bendahara. Metode pengembangan sistem menggunakan metode extreme programming dan perancangan sistem menggunakan UML. Agar penelitian ini tidak bersifat subjectif maka penulis juga menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, tinjauan pustaka, dokumentasi mengenai pengadaan dan pendistribusian barang. Sistem ini akan diuji menggunakan ISO 25010. Hasil yang dicapai adalah sistem informasi akuntansi keuangan untuk memonitoring dan evaluasi biaya penggunaan administrasi keuangan sekolah berbasis online sehingga dapat mengolah data keuangan dengan baik dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan sekolah mengenai data keuangan sekolah. Hasil pengujian ISO 2010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 2 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata 93.82%.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Akuntansi, Keuangan, *Extreme Programming*, *ISO 25010*

---

### **PENDAHULUAN**

Dalam bidang keuangan sistem komputerisasi sangat penting karena pemakaian komputer dalam pekerjaan akan memberikan beberapa keuntungan yaitu pemrosesan terhadap transaksi menjadi lebih mudah dan cepat(Puspita et al., 2021), durasi di dalam perhitungan dan perbandingan data menjadi lebih akurat(Pajar et al., 2017), penyiapan laporan dan output lainnya menjadi lebih tepat waktu(Wahyudi et al., 2021), sistem penyimpanan data menjadi lebih ringkas dan lebih mudah ketika dibutuhkan dan karyawan menjadi lebih

---

produktif(Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016). salah satunya pada pengolahan data sistem informasi akuntansi keuangan sekolah dalam sebuah institusi pendidikan keuangankegiatan penting yang dilaksanakan secara periodik atau pun setiap saat sehingga dibutuhkan suatu sistem informasi yang bisa mengolah data-data secara cepat dan efektif salah satunya pada SDN Wawasan Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung Selatan (Lestari and Devitra, 2019). SDN Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung Selatan merupakan sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Provinsi Lampung, dipimpin oleh seorang kepala sekolah, dan memiliki beberapa staff tata usaha salah satunya staff tata usaha keuangan yang mengeola keuangan di SDN Wawasan. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang memiliki visi, misi, dan tujuan yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan.

Dalam proses pengolahan data keuangan sekolah pada SDN Wawasan Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung Selatan menerapkan sistem fluctuation dalam mengelola data kas. sistem fluctuation atau sering disebut sistem dana tidak tetap adalah sistem pembukaan dana kas kecil perusahaan yang menggunakan sistem dana tidak tetap dan dapat melakukan dengan cara yang tidak berbeda seperti hal nya pembentukan dana perusahaan dengan menggunakan sistem dana tetap(Febrian Eko Saputra, 2018). Kegiatan sistem informasi akuntansi disekolah salah satunya yaitu pengeluaran dana kas kecil untuk kebutuhan sehari-hari seperti pembelian ATK, pembayaran listik, telpon, dan air, gaji guru(Mindhari et al., 2020). Pada saat ini pengolahan data keuangan sekolah telah dilakukan secara terkomputerisasi yaitu dimulai dari staff yang melakukan pengeluaran kas dan memberikan bukti pembelian pada bagian bendahara dan dilakukan perekapan kedalam aplikasi spreadsheet yang dicetak laporan pengeluaran kas sekolah(Setiawansyah et al., 2021), terdapat kendala yaitu pembuatan file baru setiap bulannya sehingga menumpuknya file yang akhirnya menyulitkan dalam pencarian data(Nurdiawan & Pangestu, 2018), dan penyimpanan data masih menggunakan file sehingga tidak adanya backup data mengakibatkan rentan kehilangan data dikarenakan terserang virus(Jayadi, 2022), dan laporan tidak dapat dicetak sesuai periode(Damayanti, 2021). Solusi dari masalah diatas maka sitem informasi akuntansi keuangan untuk memonitoring dan evaluasi biaya penggunaan administrasi keuangan sekolah berbasis online sehingga dapat mengolah data keuangan dengan baik dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan sekolah mengenai data keuangan sekolah. Sistem ini juga dapat menghasilkan laporan keuangan, jurnal, dan buku besar secara periode(Yasin et al., 2021), serta data dapat disimpan dengan aman dan dicari dengan cepat dan tepat.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengujian ISO 25010**

Model ISO-25010 merupakan bagian dari Software product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)(Setiawan & Pasha, 2020), yang merupakan pengembangan dari model kualitas perangkat lunak sebelumnya yaitu ISO-9126 (Sangha, 2022). Dalam model ISO-25010 ini digunakan untuk melihat kualitas suatu perangkat lunak yang digunakan oleh perusahaan, instansi ataupun organisasi(Oktavia et al., 2021). Metode ISO 25010 ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem perangkat lunak secara spesifik berdasarkan dua dimensi umum, yaitu dimensi product quality, dimana prosesnya mengacu pada karakteristik intrinsik dari sebuah produk perangkat lunak(Novian et al., 2019), memiliki beberapa elemen antara lain meliputi *functional suitability*, *reliability*, *operability*, *performance efficiency*, *security*, *compatibility*, *maintainability* dan *transferability*. *Quality in use* dan *product quality*(Alifah et al., 2021). Sedangkan pada *dimensionality in use*, terdapat beberapa karakteristik relatif yang ditinjau dari perspektif user antara lain *usability in use*, *Flexibility in use*, dan *Safety*(Cahya, 2021).

### **PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Menurut (Agusmiati & Wahyudin, 2018) PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada HTML. PHP merupakan singkatan dari “Hypertext Preprocessor”, dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja di sisi server (server-side HTML-embedded scripting)(Damayanti, 2021), Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa, sehingga script-nya tak tampak di sisi client. ***Extreme Programming (XP)***(Novitasari et al., 2021). *Extreme Programming (XP)* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan(Ismatullah & Adrian, 2021). Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi(Budiman et al., 2021). Pendekatan yang digunakan dalam Extreme Programming

adalah object- oriented sebagai paradigma pengembangan dan mencakup seperangkat aturan(Nurkholis & Saputra, 2021).

### ***Usecase Diagram***

Menurut (Anisa Martadala et al., 2021) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi anantara salah satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat(F. M. Sari & Oktaviani, 2021).

### **Activity Diagram**

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak(Jobli et al., 2011). Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem(Hendrastuty et al., 2021).

### **Website**

Menurut (Priandika & Widianoro, 2021) website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya. Ada dua jenis aplikasi website, web server dan web browser(Sanger et al., 2021). Web server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen web. Client side scripting maupun server side scripting tersimpan dalam direktori web server (document root)(Allafi & Iqbal, 2018). Contoh web server seperti XAMPP. Sedangkan web browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut Web Engine(AI-Ayyubi et al., 2021). Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan(Kementerian Pertanian RI, 2019). Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox(Jayadi, 2022), Opera, dan Safari yang produksi oleh Apple. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman berisikan informasi-informasi yang dihubungkan oleh jaringan dan disimpan dalam sebuah web server(Putri, 2020).

## **METODE**

### **Pengamatan (Observasi)**

Pengumpulan data dengan mengamati atau observation yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung kegiatan yang terjadi pada proses pengeluaran operasional dan transaksi yang terjadi pada Sekolah (Rahmasari & Yanuarsari, 2017), dan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun (I. P. Sari et al., 2020).

### **Wawancara (Interview)**

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung (Helmy et al., 2018). Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Staff Sekolah (F. M. Sari & Wahyudin, 2019).

### **Tinjauan Pustaka**

Penyusun melakukan tinjauan pustaka yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi (Athaya et al., 2021), dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini (Adelina & Suprayogi, 2020). Dalam penelitian ini peneliti mencari referensi dari buku dan jurnal-jurnal yang terkait dengan judul (Fakhrurozi et al., 2021).

### **Dokumentasi (Documentation)**

Dokumentasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan (Wahyudi et al., 2021). Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang ada pada Sekolah yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas (Surahman et al., 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

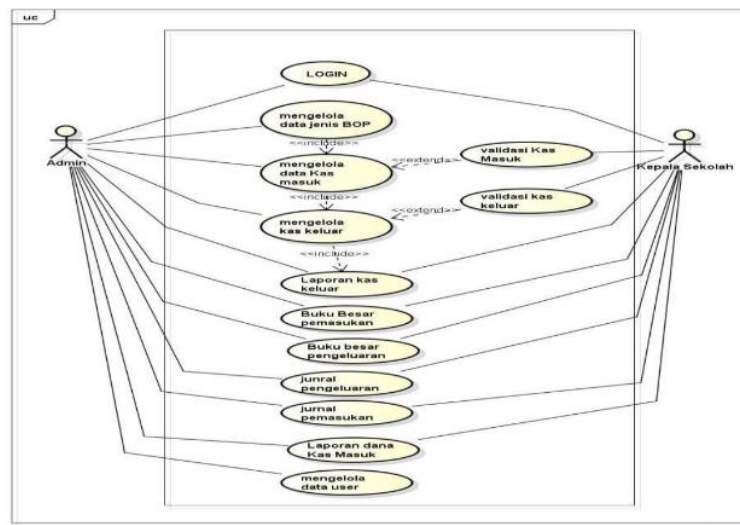
### **Desain Sistem**

Rancangan proses bisnis dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengkonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target dan memenuhi kebutuhan. Pada tahap rancangan akses data ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

### **Use Case Diagram**

Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu

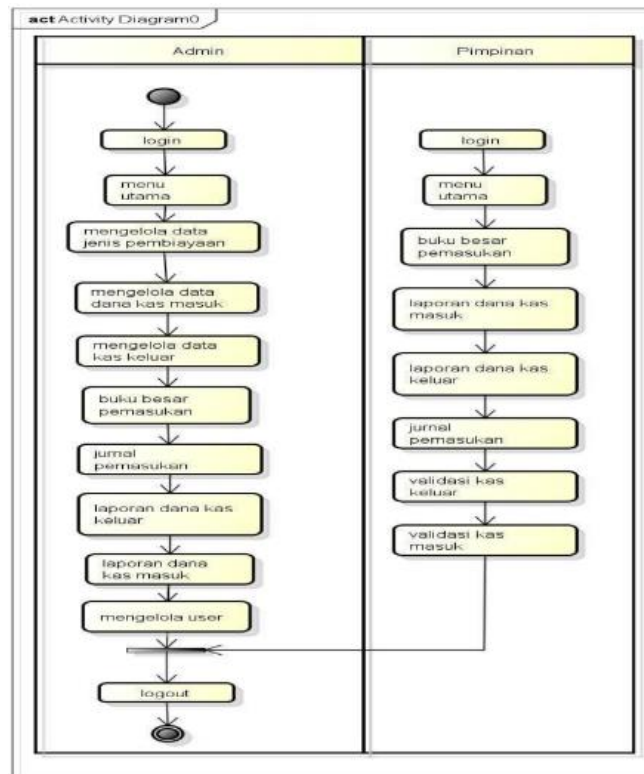
atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun Tampilan yang akan dibuat pada gambar 1, dibawah ini



Gambar 1 Use Case Diagram

### **Activity Diagram**

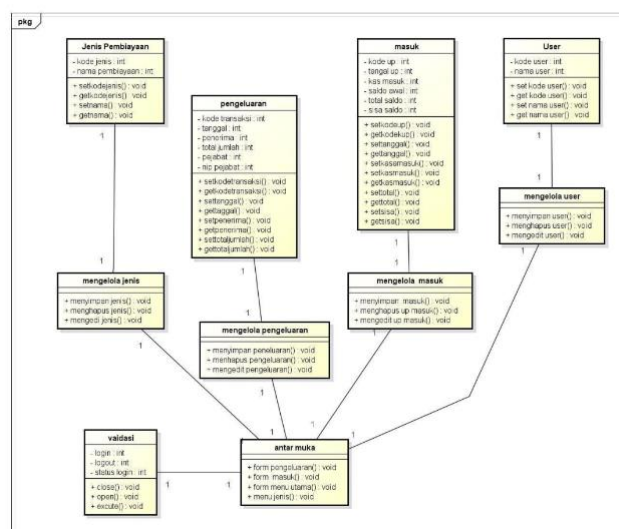
Pada proses administrasi keuangan dapat digambarkan dalam activity diagram yaitu dimulai dari admin melakukan login dan masuk kemenu utama, selanjutnya admin dapat menginputkan data jenis biaya, kas masuk, pengeluaran, data user dan dapat mencetak laporan pengeluaran, jurnal dan buku besar. Selanjutnya kepala sekolah dapat melakukan login sistem dapat mencetak laporan pengeluaran, jurnal dan buku besar.



Gambar 2 Activity Diagram

### Class Diagram

Pada gambaran class diagram dimulai dari validasi yang akan terhubung ke antarmuka dan akan dapat mengelola data akun, data pengeluaran, data masuk, dan data user, yang nantinya akan masuk kedalam masing-masing tabel data akun, data pengeluaran, data masuk, dan data user.



Gambar 3 Activity Diagram

### Halaman Menu Login

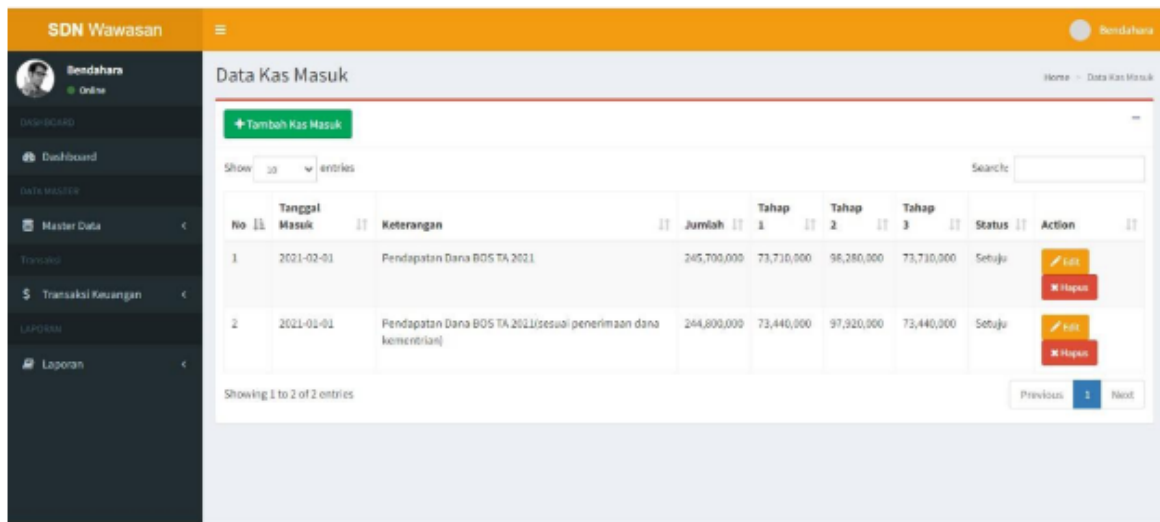
Form login akan tampil saat admin menjalankan program, untuk masuk kedalam sistem maka admin harus melakukan verifikasi login sistem yang sudah terhubung dengan database admin, form login ini juga digunakan oleh perusahaan untuk masuk kedalam sistem. Apabila sesuai dengan verifikasinya maka sistem akan berjalan sesuai kebutuhan. Hak akses yang dapat mengelola sistem yaitu bagian admin, menu login dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4 Menu Login

### Tampilan Halaman Kas Masuk

Menu kas masuk adalah menu untuk mengelola dana kas masuk.



Gambar 5 Halaman Kas Masuk

### Halaman Halaman Kas Keluar

Menu pengeluaran kas merupakan tampilan untuk mengelola data Pengeluaran kas.



No	Tanggal keluar	Jenis	Keterangan	Jumlah	Bukti Pengeluaran	Kwitansi	Detail	Status	Action
1	2021-01-01	Belanja Pegawai BOS	Honorarium Pegawai Honorario/Tetap (Dana BOS)	61,200,000	Bukti			Setuju	
2	2021-01-01	Belanja Barang Jasa	Belanja Spanduk Balho, Billboard, Papan Nama dan sejenisnya (DANA BOS)	850,000	Bukti			Setuju	
3	2021-01-01	Belanja Barang Jasa	Belanja Peralatan Kebersihan dan Bahan Pembersih (DANA BOS)	20,155,500	Bukti			Setuju	
4	2021-01-01	Belanja Barang Jasa	Belanja Perangko, Materiil dan Senda Pos Lainnya (DANA BOS)	585,000	Bukti			Setuju	
5	2021-01-01	Belanja Barang Jasa	Belanja Alat Listrik dan Elektronik (Lampu Pijar, Battery Kering/Dana BOS)	480,000	Bukti			Setuju	

Gambar 6 Halaman Kas Keluar

### Halaman Menu User

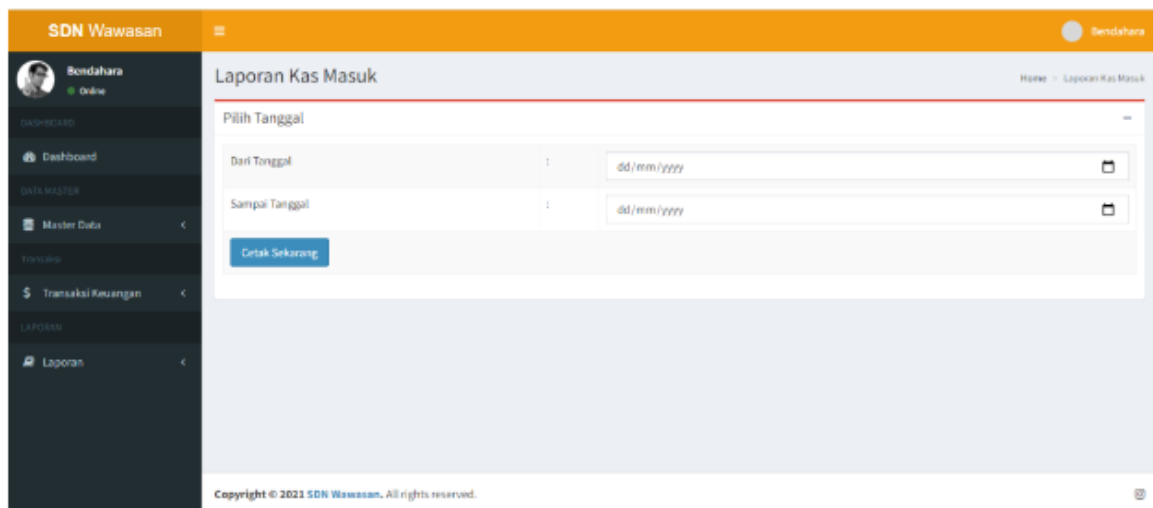
Menu user merupakan tampilan untuk mengelola data user. Adapun tampilannya sebagai berikut:

No	Nama Lengkap	Username	Level	Action
1	Kepsek	kepsek	Kepala Sekolah	
2	Bendahara	bendahara	Admin	

Gambar 7. Menu User

### Menu Laporan Kas Masuk

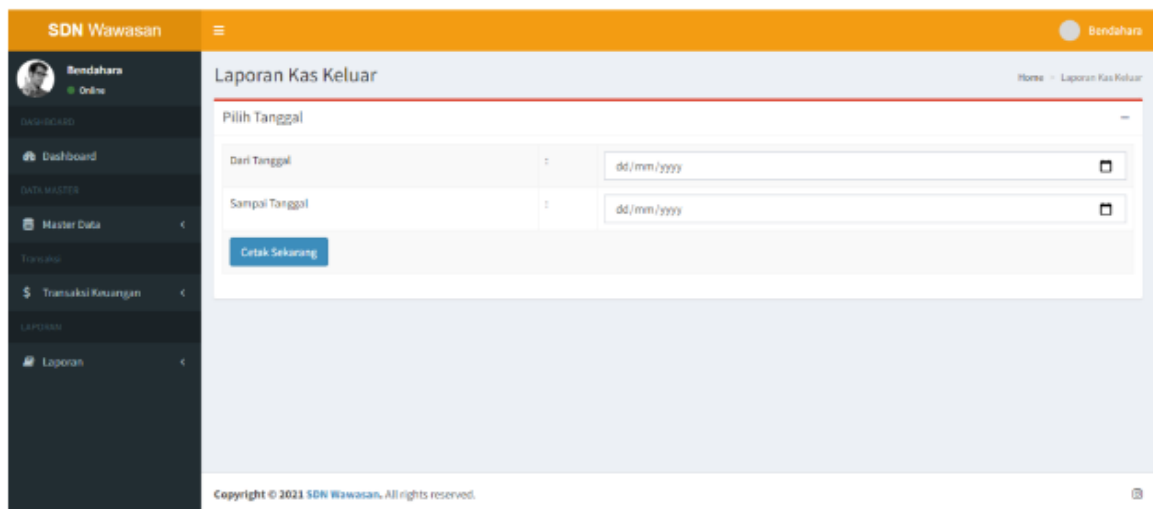
Menu laporan kas masuk merupakan tampilan untuk pencetakan laporan kas masuk. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 8. Menu Laporan Kas Masuk

### Menu Laporan Kas Keluar

Menu laporan kas masuk merupakan tampilan untuk pencetakan laporan kas keluar. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 9. Menu Laporan Kas Keluar

### Pengujian Fungsional

Hasil penilaian kuesioner fungsionalitas admin pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 14 buah dengan jumlah 2 responden yaitu orang yang paham mengenai program.

Berikut hasil penilaian kuesioner fungsionalitas admin

Tabel 1. Penilaian Kuesioner *Fungsionalitas*

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Fungsionalitas														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Sangat Setuju	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	27
Setuju	4										1					1
Netral	3															0
Tidak Setuju	2															
Sangat Tidak Setuju	1															
<b>Jumlah Responden</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>28</b>
<b>Skor Aktual</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>139</b>
<b>Skor Ideal</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>140</b>
<b>Perhitungan</b>		<b>Skor Aktual / Skor Ideal x 100%</b>														
<b>Functional</b>		<b>99,29</b>														

Berdasarkan hasil pengujian dari 2 responden kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik functionality sehingga total penilaian pada aplikasi yang dibangun memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar 99.29%. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik functionality mempunyai skala “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik functionality.

### Pengujian Usability

Hasil penilaian kuesioner usability pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 14 buah dengan jumlah 2 responden yaitu admin, bendahara, dan kepala sekolah, yang menjadi responden nya yaitu admin dll.

Tabel 2. Hasil Pengujian Usability

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Usability														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Sangat Setuju	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	24
Setuju	4											1	1	1	1	4
Netral	3															0
Tidak Setuju	2															0
Sangat Tidak Setuju	1															
<b>Jumlah Responden</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>28</b>
<b>Skor Aktual</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>126</b>
<b>Skor Ideal</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>140</b>
<b>%Skor Aktual</b>		<b>Skor Aktual / Skor Ideal x 100%</b>														
<b>Functional</b>		<b>90.00</b>														

Berdasarkan hasil pengujian dengan jumlah 2 responden kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *usability* sehingga aplikasi memiliki total hasil persentase keberhasilan sebesar 90,00%. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *usability* mempunyai skala “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *usability*.

### **Pengujian Reliability**

Hasil penilaian kuesioner reliability pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 7 buah dengan jumlah 2 responden yaitu admin dan bendahara, yang menjadi responden nya yaitu admin dll.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Reliability*

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Reliability						Total
		1	2	3	4	5	6	
Sangat Setuju	5	2	1	2			1	6
Setuju	4		1		2	2	1	6
Netral	3							
Tidak Setuju	2							
Sangat Tidak Setuju	1							
<b>Jumlah Responden</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>
<b>Skor Aktual</b>		<b>10</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>54</b>
<b>Skor Ideal</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>60</b>
<b>%Skor Aktual</b>		<b>Skor Aktual / Skor Ideal x 100%</b>						
<b>Reability</b>		<b>90.00</b>						

hasil persentase keberhasilan sebesar 90.00%. Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai produk. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik reliability mempunyai skala “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik reliability.

### Pengujian ISO 25010

Berikut hasil pengujian ISO 25010 secara keseluruhan pada aplikasi :

Tabel 4. Hasil Pengujian ISO 25010

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
<i>Functionality</i>	139	140	99,29	Sangat Baik
<i>Usability</i>	126	140	90.00	Sangat Baik
<i>Reliability</i>	54	60	90.00	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>319</b>	<b>340</b>	<b>93.82</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil pengujian ISO 2010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 2 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata 93.82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan

mempunyai skala “Sangat Baik” untuk penjabaran kuisisioner terkait pengujian ISO 2010 yang telah dilakukan dijelaskan pada bagian lampiran.

## **SIMPULAN**

Bedasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem keuangan yang dibangun dapat mengelola data akuntansi dana bos di SDN Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung Selatan dengan menghubungkan data kepada kepala sekolah secara otomatis sehingga mempermudah dalam proses pelaporan keuangan kepada kepala sekolah tanpa harus menghantarkan berkas secara langsung.
2. Pembuatan laporan akuntansi keuangan pada sistem yang dibangun dapat dicetak secara periode dengan memilih tanggal yang akan dicetak sesuai dengan SDN Wawasan Kec Tanjung Sari Lampung secara cepat.

## **REFERENSI**

- Adelina, C., & Suprayogi, S. (2020). Contrastive Analysis of English and Indonesian Idioms of Human Body. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 20–27.
- Agusmiati, D., & Wahyudin, A. (2018). Terhadap Minat Berwirausaha Dengan Self Efficacy Sebagai Variabel Moderating. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 878–893. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ee>
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-Octob*, 1–5.

<https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>

- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Athaya, H., Nadir, R. D. A., Sensuse, D. I., Kautsarina, K., & Suryono, R. R. (2021). Moodle Implementation for E-Learning: A Systematic Review. *ACM International Conference Proceeding Series, September*, 106–112. <https://doi.org/10.1145/3479645.3479646>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Cahaya, T. N. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE*. 2(1), 110–121.
- Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Helmy, N. F., Johar, R., & Abidin, Z. (2018). Student's understanding of numbers through the number sense strategy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088.

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012098>

- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jobli, M. I. Bin, Monir, D. K. B., & Peng, K. K. (2011). Analysis of waste thermal energy from banana peels using decomposition process for heat generation. *2011 IEEE 1st Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22.  
<https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>
- Kementerian Pertanian RI. (2019). Luas Panen Pisang Menurut Provinsi, 2015-2019. *Kementerian Pertanian*, 26(2), 221–225.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
-



- Nurdiawan, O., & Pangestu, L. (2018). Penerapan Sistem Pakar dalam Upaya Meminimalisir Resiko Penularan Penyakit Kucing. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i1.532>
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung )*. 2(2), 8–14.
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game “Eabc Kids-Tracing and Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 49. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection
-

- System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- Sari, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Undergraduate students' perceptions toward blended learning through instagram in english for business class. *International Journal of Language Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.7064>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality

- Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.