



UNIVERSITAS
Dinamika

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN
KEUANGAN ARUS KAS PADA SMAN 2 SUMENEP DENGAN
MICROSOFT ACCESS**



TUGAS AKHIR

**Program Studi
SI Akuntansi**

UNIVERSITAS
Dinamika

**Oleh:
IKHWANUL SFOFA
16430200001**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN
KEUANGAN ARUS KAS PADA SMAN 2 SUMENEP DENGAN
MICROSOFT ACCESS**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mebyelaesaikan

Program Sarjana Ekonomi



Oleh :

Nama : Ikhwanul Sfofa

NIM : 16.43020.0001

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Akuntansi

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN
KEUANGAN ARUS KAS PADA SMAN 2 SUMENEP DENGAN
MICROSOFT ACCESS**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ikhwanul Sofa

NIM: 16430200001

Telah diperiksa diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Agustus 2021

Pembimbing:

I. Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.
NIDN. 0703127302

II. Martinus Sony Erstiawan, S.E., MSA.
NIDN 0710037902

Penguji

I. Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT
NIDN 0726106201

Tony
Soebijono

Digitally signed by Tony Soebijono
DN: cn=Tony Soebijono,
o=Universitas Dinamika, ou=51
Date: 2021.08.08 09:47:15 +0700

Martinus Sony
Erstiawan SE., MSA

DN: cn=Martinus Sony
Erstiawan, SE., MSA, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi Akuntansi,
email=martinus@dinamika.ac.id,
c=ID

Adobe Reader version: 11.0.23

Antok Supriyanto

Digitally signed by Antok
Supriyanto
DN: cn=Antok Supriyanto,
o=Universitas Dinamika, ou=FEB,
email=antok@dinamika.ac.id,
c=ID Date: 2021.08.08 13:12:00
+0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by Antok
Supriyanto
DN: cn=Antok Supriyanto,
o=Universitas Dinamika, ou=FEB,
email=antok@dinamika.ac.id,
c=ID
Date: 2021.08.12 11:51:15 +0700

Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT
NIDN 0726106201

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bismis

UNIVERSITAS DINAMIKA

ABSTRAK

SMAN 2 Sumenep adalah sekolah menengah atas yang berlokasi di Kecamatan Kolor, Kabupaten Sumenep dengan alamat di Jl. K.H. Wahid Hasyim, GG. III/No. 11. Sistem pencatatan kas yang dilakukan masih menggunakan pembukuan secara manual yang hanya mencatat data tanggal, keterangan dan saldo transaksi yang selanjutnya disalin ke dalam aplikasi *microsoft excel* untuk diarsipkan. Dan selama ini tidak ada pengelompokan atau klasifikasi biaya mulai dari pengelompokan operasional, pendanaan dan investasi. Pencatatan yang dilakukan dalam buku juga tidak memiliki kelompok akun tertentu (kode akun) yang telah ditetapkan sehingga terkadang jika terjadi transaksi yang sama, nama keterangan transaksi bisa berbeda. Padahal data transaksi yang diinputkan tiap bulannya mencapai kurang lebih 100 transaksi yang mencakup penerimaan dan pengeluaran kas sekolah. Kegiatan pencatatan yang dilakukan saat ini oleh petugas bendahara SMAN 2 Sumenep sering menimbulkan kebingungan dalam pencarian data sehingga waktu pencarian data historis membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMAN 2 Sumenep memerlukan solusi yaitu sebuah aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah. Aplikasi dapat mengelola data keuangan yang ada pada bagian keuangan sekolah yang ada, dan dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam pembuatan laporan arus kas sekolah.

Aplikasi pengelolaan keuangan arus kas pada SMAN 2 Sumenep ini dapat menghasilkan laporan arus kas dan nota pembayaran untuk sekolah dengan tepat waktu.

Kata Kunci : penerimaan dan pengeluaran kas, dan laporan arus kas

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ikhwanul Sfofa

NIM : 16430200001

Program Studi : SI Akuntansi

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN
ARUS KAS PADA SMAN 2 SUMENEP DENGAN MICROSOFT
ACCESS**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Agustus 2021
Yang menyatakan



Ikhwanul Sfofa
NIM : 16430200001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang bangun Aplikasi Pengelolaan Keuangan Arus Kas Pada SMAN 2 Sumenep dengan *Microsoft Access*”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan yang sangat berharga ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesarnya kepada semua pihak yang telah membantu terutama kepada:

1. Kedua orang tua yang memberi dukungan dan doa yang tak terhingga setiap saat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan lancar dan tepat waktu.
2. Keluarga besar SMAN 2 Sumenep yang memberikan izin untuk penelitian.
3. Bapak Arifin Puji Widodo, S.E., MSA. selaku Kepala Program Studi Strata Satu Akuntansi Universitas Dinamika.
4. Bapak Tony Soebijono, S.E., S.H. M.Ak. selaku Dosen Pembimbing I yang mengarahkan dan memberikan dukungan sehingga terselesainya Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
5. Bapak Martinus Sony Erstiawan, S.E., MSA. selaku Dosen Pembimbing II yang mengarahkan dan memberikan dukungan sehingga terselesainya Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
6. Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT. selaku Dosen penguji yang telah membimbing dan memberi banyak masukan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman-Teman Akuntansi, dan yang selalu memberikan motivasi dan hiburan yang tak ternilai.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan dukungan moral dalam proses penyelesaian laporan Tugas Akhir.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas segala kebaikan kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan waktu, tenaga dan ilmu untuk membimbing penulis, sehingga penulis mendapatkan banyak tambahan

ilmu dan informasi untuk kedepannya. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih menyempurnakan penulisan Tugas Akhir, besar harapan penulis agar laporan ini bisa dimanfaatkan sebagai tambahan ilmu. Mohon maaf sebesar-besarnya penulis sampaikan jika ada kekurangan dalam penulisan dan hasil yang dikeluarkan oleh aplikasi.

Surabaya, 04 Agustus 2021

Ikhwanul Sfofa



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Aplikasi	5
2.2. Keuangan.....	5
2.3. Pengertian Laporan Arus Kas	5
2.4. Manajemen Keuangan Sekolah.....	7
2.5. Prinsip Manajemen Keuangan Sekolah	7

2.6. Sumber Dana Pendidikan	8
2.7. Jenis-Jenis Biaya Pendidikan	8
2.8. Pedoman Pengelolaan Biaya Investasi Dan Operasional Sekolah	9
2.9. Jenis Laporan Keuangan Sekolah	10
2.9.1. Laporan RKAS (Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah)	10
2.9.2. Laporan Pertanggungjawaban	10
2.10. Penelitian Terdahulu	11
2.11. <i>Microsoft Access</i>	12
2.12. Model <i>Waterfall</i>	12
BAB III	14
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	14
3.1. Analisis Kebutuhan	14
3.1.1 Identifikasi dan Analisis Masalah	15
3.1.2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna	15
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	16
3.2. Desain Sistem	22
3.2.1. IPO Diagram	23
3.2.2. <i>Context Diagram</i>	26
3.2.3. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i> Aplikasi Pengelolaan Keuangan Arus Kas Sekolah	28
3.2.4. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	30

3.2.5. Struktur <i>Database</i>	32
3.2.6. Desain <i>User Interface</i>	35
3.2.7. Desain Uji Coba Sistem	41
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Spesifikasi Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	44
4.2. Implementasi Sistem	44
4.2.1 Form Login.....	44
4.2.2 Halaman <i>User</i> Petugas TU	45
4.2.3. Halaman <i>User</i> Bendahara.....	47
4.3. Uji Coba Fungsional Perangkat Lunak	51
4.3.1. Uji Coba <i>Login</i> Aplikasi.....	51
4.3.2. Uji Coba <i>Input</i> Data Pegawai	53
4.3.3. Uji Coba <i>Input</i> Data Siswa	54
4.3.4. Uji Coba <i>Input</i> Transaksi	55
4.3.5. Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Pembayaran Siswa	57
4.3.6. Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai	59
BAB V	60
PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63
HASIL PLAGIASI LAPOARN TUGAS AKHIR	66
BIODATA PENULIS	111

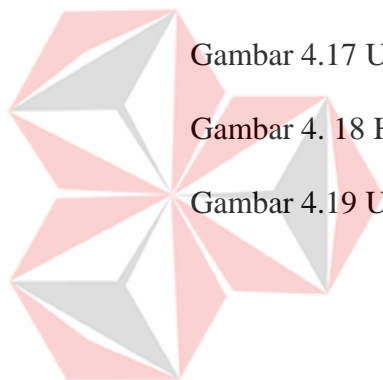


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Contoh Laporan Arus Kas.....	7
Gambar 2. 2 Model <i>Waterfall</i> (sumber: Jogiyanto, 2008)	13
Gambar 3.1 <i>IPO Diagram</i>	23
Gambar 3. 2 <i>Context Diagram</i>	27
Gambar 3.3 <i>Data Flow Diagram Lv 0</i>	29
Gambar 3.4 <i>Conceptual Data Model</i>	30
Gambar 3.5 <i>Physical Data Model</i>	31
Gambar 3.6 Desain <i>Form Login</i>	35
Gambar 3.7 Desain <i>Form Halaman Utama</i>	36
Gambar 3.8 Desain <i>Form Bendahara</i>	37
Gambar 3.9 Desain <i>Form Input Data Pegawai</i>	38
Gambar 3.10 Desain <i>Input Data Siswa</i>	39
Gambar 3.11 Desain <i>Input Transaksi Pembayaran siswa</i>	39
Gambar 3.12 Desain <i>Input Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai</i>	40
Gambar 3.13 Desain <i>Form Input Transaksi</i>	40
Gambar 3.14 Desain <i>Report Laporan Arus Kas</i>	41
Gambar 4.1 <i>LOGIN</i>	45
Gambar 4.2 <i>Alert Login Gagal</i>	45
Gambar 4. 3 Halaman Petugas TU.....	46
Gambar 4. 4 Halaman <i>Input Siswa</i>	46
Gambar 4. 5 Halaman <i>Input Pegawai</i>	47
Gambar 4. 6 Halaman Bendahara	48

Gambar 4. 7 Halaman <i>Input</i> Transaksi Kas	48
Gambar 4. 8 Halaman Pembayaran Siswa	49
Gambar 4. 9 Halaman Pembayaran Gaji Pegawai	50
Gambar 4. 10 Halaman Laporan Arus Kas	51
Gambar 4. 11 Uji Coba <i>Login User</i> Petugas TU	52
Gambar 4. 12 Uji Coba <i>Login User</i> Bendahara	52
Gambar 4.13 Uji Coba <i>Input</i> Pegawai	53
Gambar 4.14 Uji Coba <i>Input</i> Data Siswa.....	54
Gambar 4.15 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi	56
Gambar 4.16 Hasil dari Inputan Transaksi	56
Gambar 4.17 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Siswa.....	58
Gambar 4. 18 Hasil Dari Inputan Pembayaran Siswa.....	58
Gambar 4.19 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai	59



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Indentifikasi Masalah.....	15
Tabel 3.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna	16
Tabel 3.3 Kebutuhan Fungsional Data Siswa	17
Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional Data Pegawai	17
Tabel 3.5 Kebutuhan Fungsional Data Akun.....	18
Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional Data Kategori.....	19
Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsional Pembayaran Siswa.....	19
Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional Pembayaran Gaji Pegawai	20
Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsional Data Transaksi	21
Tabel 3.10 Kebutuhan Fungsional Laporan Arus Kas	22
Tabel 3. 11 Struktur Tabel Akun.....	32
Tabel 3.12 Struktur Tabel Kategori	32
Tabel 3.13 Struktur Tabel Transaksi.....	33
Tabel 3.14 Struktur Tabel Siswa.....	33
Tabel 3.15 Struktur Tabel Pegawai.....	34
Tabel 3.16 Struktur Tabel Transaksi Pembayaran Siswa.....	34
Tabel 3. 17 Struktur Tabel Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai.....	35
Tabel 3.18 Desain Uji Coba Sistem	42
Tabel 4. 1 Spesifikasi Kebutuhan Minimum.....	44
Tabel 4. 2 Uji Coba <i>Login Users</i>	51
Tabel 4.3 Uji Coba <i>Input Data Pegawai</i>	53
Tabel 4.4 Uji Coba <i>Input Data Siswa</i>	54

Tabel 4. 5 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi	55
Tabel 4.6 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Pembayaran Siswa.....	57
Tabel 4.7 Uji Coba <i>Input</i> Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai.....	59



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Format Pembayaran SKS.....	63
Lampiran 2 Format Uang Gedung	63
Lampiran 3 Format Pemasukan	64
Lampiran 4 Format Pengeluaran.....	64
Lampiran 5 Format Laporan Arus Kas	65



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada bidang ilmu akuntansi kini berkembang semakin cepat, baik itu di dalam lembaga pemerintahan, bisnis, maupun lembaga pendidikan. Pada lembaga-lembaga tersebut, penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis komputer adalah upaya agar proses pengolahan data menjadi informasi lebih mudah dan dapat memberikan manfaat. Penggunaan sistem informasi pada lembaga terkadang masih menggunakan pengelolaan secara manual yang masih dicatat dengan menggunakan buku dan dilanjutkan dengan rekap menggunakan bantuan *microsoft excel*. Saat ini, lembaga pendidikan juga membutuhkan informasi yang akurat dan *up to date* terkait dengan pencatatan kinerjanya. Salah satu yang dibutuhkan adalah informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi akuntansi sebagai salah satu bentuk pemanfaatan sistem untuk dikelola sebagai penunjang pengambilan keputusan manajerial.

SMAN 2 Sumenep adalah sekolah menengah atas yang berlokasi di Kelurahan Kolor, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep dengan alamat di Jl. K.H. Wahid Hasyim, GG. III/No. 11. Sampai saat ini SMAN 2 Sumenep masih menjadi sekolah yang diminati masyarakat Kota Sumenep dan sekitarnya. Terkait dengan pengelolaan keuangan dan pendanaan operasional sekolah, saat ini SMAN 2 Sumenep memiliki bagian keuangan.

Pada proses pembayaran SKS dan uang gedung terdapat 2 pihak yang terlibat yaitu siswa dan bendahara siswa membawa uang dan bukti pembayaran diserahkan dan dicatat oleh bendahara. Setelah melakukan pembayaran siswa

mendapatkan nota, untuk permasalahan pembayaran SKS dan uang gedung sering terjadi keterlambatan pembayaran dan kesalahan dalam pencatatan data, sehingga pada saat melakukan pemindahan data sering mengalami kendala dalam proses pencatatan.

Bagian keuangan SMAN 2 Sumenep, memiliki kegiatan antara lain pencatatan penerimaan dan pencatatan pengeluaran kas serta penyusunan laporan keuangan sekolah. Pada kegiatan pencatatan penerimaan kas berisi mengenai informasi antara lain berupa penerimaan dana dari pemerintah, penerimaan dana dari masyarakat, dana untuk sekolah, seperti Pembayaran Sistem Kredit Semester (SKS), uang gedung, sewa kantin siswa, dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), dan koperasi siswa. Sedangkan untuk pengeluaran kasnya, antara lain berupa biaya listrik, biaya pajak, biaya gaji, serta biaya prasarana dan sarana perawatan sekolah, dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS). Pada kegiatan penyusunan laporan keuangan sekolah meliputi informasi yang berkaitan dengan penerimaan kas dan pengeluaran kas sekolah.

Proses pembuatan laporan arus kas yang dikerjakan oleh petugas bendahara Tata Usaha (TU) terdiri atas dua aktivitas yaitu aktivitas penerimaan dan pengeluaran di SMAN 2 Sumenep. Sistem pencatatan yang dilakukan masih menggunakan pembukuan secara manual yang hanya mencatat data tanggal, keterangan dan saldo transaksi yang selanjutnya disalin ke dalam *microsoft excel* untuk diarsipkan. Dan selama ini pencatatan nama siswa masih dilakukan secara manual melalui buku kemudian disalin ke *microsoft excel*. Pencatatan yang dilakukan dalam buku juga tidak memiliki kelompok akun tertentu atau (kode akun) yang telah ditetapkan sehingga terkadang jika terjadi transaksi yang sama,

nama keterangan transaksi bisa berbeda. Padahal data transaksi yang diinputkan tiap bulannya mencapai kurang lebih 100 transaksi yang mencakup penerimaan dan pengeluaran kas sekolah.

Kegiatan pencatatan yang dilakukan saat ini oleh petugas bendahara SMAN 2 Sumenep sering menimbulkan kebingungan dalam pencarian data, sehingga waktu pencarian data historis membutuhkan waktu yang relatif lama. Hal lain dari kegiatan pencatatan transaksi tersebut petugas bendahara SMAN 2 Sumenep tidak dapat melakukan pembukuan laporan arus kas dan hanya melakukan pencatatan penerimaan dan pengeluaran dikategori operasionalnya saja, sehingga kas bersih sekolah tidak dapat terlihat dengan detail.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMAN 2 Sumenep memerlukan solusi yaitu diperlukan sebuah aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah. Aplikasi ini diharapkan dapat mengelola data keuangan yang ada pada bagian keuangan sekolah dan diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam pembuatan laporan arus kas sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengelolaan keuangan kas pada SMAN 2 Sumenep dengan *Microsoft Access* ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi meluasnya pokok bahasan, maka pokok bahasan dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menampilkan laporan keuangan arus kas,
2. Aplikasi ini tidak membahas metode pembayaran.

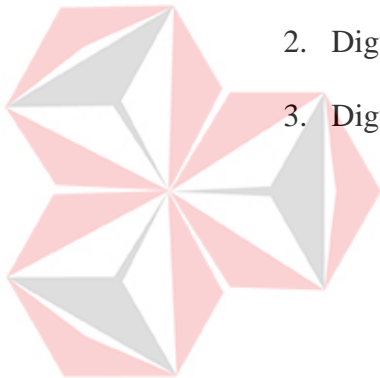
1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi pengelolaan keuangan arus kas pada SMAN 2 Sumenep dengan *Microsoft Access*.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diperoleh oleh SMAN 2 Sumenep dalam Aplikasi Pengelolaan Keuangan Arus Kas dengan *Microsoft Access*, antara lain:

1. Digunakan untuk seluruh pencatatan keuangan sekolah.
2. Digunakan dalam mengontrol pengelolaan keuangan sekolah.
3. Digunakan dalam memantau keuangan sekolah.



UNIVERSITAS
Dinamika

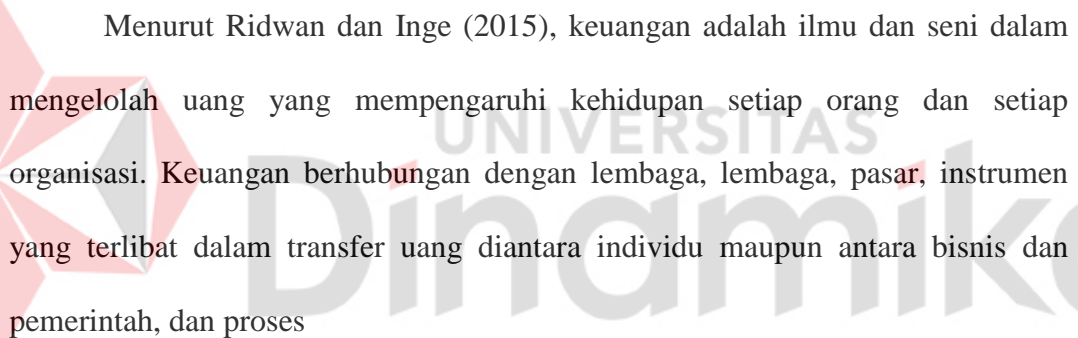
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi

Menurut Pramana (2012), aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem peniagaan game, periklanan, peniagaan, layanan masyarakat, atau semua proses yang hampir manusia lakukan. Kebutuhan akan aktivitas menentukan kebutuhan suatu aplikasi dan kebutuhan akan aplikasi menentukan akan sebuah *database*.

2.2. Keuangan



Menurut Ridwan dan Inge (2015), keuangan adalah ilmu dan seni dalam mengelolah uang yang mempengaruhi kehidupan setiap orang dan setiap organisasi. Keuangan berhubungan dengan lembaga, lembaga, pasar, instrumen yang terlibat dalam transfer uang diantara individu maupun antara bisnis dan pemerintah, dan proses

2.3. Pengertian Laporan Arus Kas

Menurut Hanafi & Halim (2012) laporan arus kas hanya menerbitkan neraca dan laporan laba rugi. Laporan aruskan menunjukkan perubahan posisi nilai kas yang berasal dari aktivitas investasi, operasional, dan pendanaan sebagai akibat adanya transaksi-transaksi yang dilakukan oleh perusahaan selama satu periode tertentu dan laporan arus kas memberikan informasi mengenai arus kas masuk dan arus kas keluar.

Menurut Rudianto (2012) ada tiga komponen aktivitas dalam laporan *cash flow* sebagai berikut:

a) **Arus Kas dari Aktivitas Operasional** (*Cash Flows from Operating Activities*)

Merupakan aktivitas yang berkaitan dengan upaya perusahaan untuk menghasilkan produk tersebut. Artinya semua aktivitas yang berkaitan dengan upaya untuk memperoleh laba usaha dimasukkan dalam kelompok ini mencakup beberapa aktivitas seperti penjualan produk usaha, penerimaan piutang, pendapatan dari sumber di luar usaha utama, Pembayaran tenaga kerja, pembelian bahan baku/barang dagang, beban pembayaran administrasi dan umum, pembayaran beban pemasaran, dan pembayaran beban *overhead*.

b) **Arus Kas dari Aktivitas Investasi** (*Cash Flows from Investing Activities*)

merupakan semua aktivitas yang terkait dengan pembelian dan penjualan harta perusahaan yang dapat menjadi sumber pendapatan perusahaan, seperti tanah, pembelian gedung, pembelian obligasi perusahaan lain, mesin, dan kendaraan.

c) **Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan** (*Cash Flows from Financing Activities*)

Merupakan semua yang berkaitan dengan upaya untuk mendukung operasi perusahaan dengan menyediakan kebutuhan dana dari berbagai sumbernya beserta konsekuensinya. Sebagai contoh, penerbitan surat utang, penerbitan obligasi, penerbitan saham baru, pembayaran dividen, pelunasan utang dan sebagainya. Tetapi secara umum, aktivitas keuangan dibagi atas dua kelompok besar yaitu:

- Pinjaman uang dari kreditor dan pembayaran kembali utang dipinjam.
- Perolehan modal dari pemilik dan kompensasinya berupa pengembalian atas dan dari investasi mereka.

1. ARUS KAS DARI AKTIVITAS OPERASI		
Penerimaan Kas dari Pelanggan		Rp.12.500.000,-
Pembayaran Kas dari Pemasok dan Karyawan:		
Beban Sewa Gedung	Rp. 3.000.000,-	
Beban Iklan	Rp. 800.000,-	
Beban Perjalanan Dinas	Rp. 900.000,-	
Beban Telepon	Rp. 400.000,-	
Beban Gaji karyawan	Rp. 9.000.000,-	
Beban Listrik dan Air	<u>Rp. 600.000,-</u> +	
		<u>Rp. 14.500.000,-</u> -
Kas yang dihasilkan operasi		(Rp. 2.000.000,-)
Pembayaran bunga		Rp. -
Pembayaran pajak penghasilan		Rp. -
Arus Kas Bersih dari aktivitas bersih		(Rp. 2.000.000,-)
2. ARUS KAS DARI AKTIVITAS INVESTASI		
Pembelian Peralatan Kantor		<u>(Rp. 7.500.000,-)</u> +
		(Rp. 9.500.000,-)
3. ARUS KAS DARI AKTIVITAS PENDANAAN		
Investasi Awal	Rp.150.000.000,-	
Prive Pemilik	<u>Rp. 5.000.000,-</u> -	
Arus Kas bersih yg digunakan untuk aktivitas pendanaan		<u>Rp. 145.000.000,-</u> +
Kenaikan bersih kas dan setara kas		Rp. 135.500.000,-
Kas dan setara kas pada awal periode		Rp. - -,-
Kas dan setara kas akhir periode		<u>Rp. 135.500.000,-</u>

Gambar 2. 1 Contoh Laporan Arus Kas

2.4. Manajemen Keuangan Sekolah

Menurut peraturan menteri pendidikan No 20 Tahun 2003, 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 pembelajaran, perencanaan, pembelanjaan, pengawasan dan pertanggungjawaban keuangan sekolah.

2.5. Prinsip Manajemen Keuangan Sekolah

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 48 menyatakan bahwa pengelolaan dana pendidikan atas prinsip

keadilan, efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas publik. Disamping itu prinsip efektivitas juga perlu mendapat penekanan.

2.6. Sumber Dana Pendidikan

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan pasal 46 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan pendanaan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan masyarakat. Sebagai konsekuensi logisnya maka sumber-sumber pemasukan sekolah bisa berasal dari pemerintah, usaha mandiri sekolah, orang tua siswa, dunia usaha dan industri, sumber lain seperti hibah yang tidak bertentangan dengan peraturan perundangan yang berlaku, yayasan penyelenggara pendidikan bagi lembaga pendidikan swasta, serta masyarakat luas.

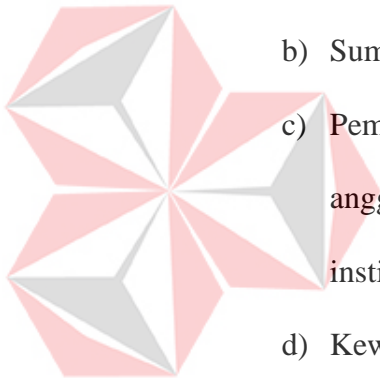
2.7. Jenis-Jenis Biaya Pendidikan

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) menjelaskan bahwa secara garis besar biaya pendidikan terdiri atas biaya investasi, biaya operasi, dan biaya personal. Biaya investasi satuan pendidikan meliputi penyediaan sarana dan prasarana, pengembangan sumber daya manusia, dan modal kerja tetap. Biaya personal meliputi biaya pendidikan yang harus dikeluarkan oleh peserta didik untuk bisa mengikuti proses pembelajaran secara teratur berkelanjutan. Biaya operasi satuan pendidikan meliputi gaji pendidik dan tenaga kerja kependidikan serta segala tunjangan yang melekat pada gaji, bahan atau peralatan pendidikan habis pakai, dan biaya operasional pendidikan tak langsung berupa daya, air, jasa telekomunikasi, pemeliharaan sarana dan prasarana, uang lembur, transportasi, konsumsi, pajak, asuransi, dan lain sebagainya.

2.8. Pedoman Pengelolaan Biaya Investasi Dan Operasional Sekolah

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan No. 19 Tahun 2007 pada butir 8 menyatakan bahwa pedoman pengelolaan biaya investasi pendidikan dan operasional sekolah mengatur:

- A. Sekolah/madrasah menyusun pedoman pengelolaan biaya investasi dan operasional yang mengacu pada standar pembiayaan.
- B. Pedoman pengelolaan biaya investasi dan operasional sekolah/madrasah mengatur:
 - a) Peyusunan dan pencairan anggaran, serta penggalangan dana di luar dan investasi dan operasional
 - b) Sumber pemasukan, pengeluaran dan jumlah dana yang dikelola.
 - c) Pembukuan semua penerimaan dan pengeluaran serta penggunaan anggaran untuk dilaporkan kepada komite sekolah/madrasah, serta institusi di atasnya
 - d) Kewenangan dan tanggungjawab kepala sekolah/madrasah dalam membelanjakan anggaran pendidikan sesuai dengan peruntukannya
- C. Pedoman pengelolaan biaya investasi dan operasional sekolah/madrasah disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah/madrasah untuk menjamin terciptanya pengelolaan dana secara transparan dan akuntabel.
- D. Pedoman pengelolaan biaya investasi dan operasional sekolah/madrasah diputuskan oleh komite sekolah/madrasah dan ditetapkan oleh kepala sekolah/madrasah serta mendapatkan persetujuan dari institusi di atasnya.



2.9. Jenis Laporan Keuangan Sekolah

2.9.1. Laporan RKAS (Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 19 Tahun 2005 mengatakan bahwa Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) pada dasarnya harus mencakup substansi yang telah ditetapkan, sesuai dengan tuntutan Standart Nasional Pendidikan (SNP). Sementara itu, menurut Peraturan Menteri Pendidikan No. 19 Tahun 2007 secara rinci mengatakan bahwa Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) harus memuat secara jelas tentang:

- a) Kurikulum dan kegiatan pembelajaran
- b) Sarana dan prasarana
- c) Pendidik dan tenaga kerja kependidikan serta pengembangannya
- d) Rencana-rencana kerja lain yang mengarah kepada peningkatan dan pengembangan mutu
- e) Peran serta masyarakat dan kemitraan
- f) Budaya dan lingkungan sekolah
- g) Keuangan dan pembiayaan
- h) Kesiswaan,

2.9.2. Laporan Pertanggungjawaban

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dana yang dikelola oleh bendahara direalisasikan dengan mengacu pada keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 0293/U/1993, dengan tata kelola anggaran yakni membuat surat pertanggungjawaban dana yang sudah digunakan. Pelaporan dilakukan 3 bulan sekali yang harus ditandatangani oleh kepala sekolah. Pelaporan ini terdiri dari:

- a. (RKAS) Rincian Realisasi Keuangan (rincian pemasukan dan rincian pengeluaran)
- b. Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah
- c. Serta penunjang lainnya.

2.10. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan acuan yang berupa teori-teori atau temuan-temuan melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat perlu dan dapat dijadikan sebagai data pendukung. Salah satu data pendukung yang menurut peneliti perlu dijadikan bagian tersendiri adalah peneliti terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas dalam penelitian ini. Dalam hal ini fokus penelitian mencari perbedaan jenis penelitian dengan penelitian saat ini.

Penelitian ini didasari dari penelitian terdahulu, yaitu penelitian oleh :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Devi Endarwary. (2009)	Sistem Akuntansi Arus Kas Studi Kasus pada SMA Pengudi Lubur Van Lith-Muntilan	Sistem Akuntansi Arus Kas Studi Kasus pada SMA Pengudi Lubur Van Lith-Muntilan ini dibuat untuk mempermudah pengelolaan data transaksi keuangan sekolah baik yang menyangkut keuangan siswa maupun transaksi kas masuk dan kas keluar sekolah sehingga dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat.
Pebedaan: penelitian ini dilakukan oleh Devi Endarwary pembuatan aplikasinya hanya menggunakan <i>java</i> dan <i>MySQL</i> sebagai <i>databasenya</i> , sedangkan penulis menggunakan <i>Ms Access</i> .		
Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
Aldi Prasetio. (2019)	Rancang Bangun Sistem Informasi Admistrasi Keuangan Sekolah	Aplikasi Sistem Informasi Admistrasi Keuangan Sekolah Berbasis <i>web</i> pada SMAN 1

	Berbasis <i>web</i> pada SMAN 1 Dawarbladong	Dawarbladong mampu melakukan pencatatan keuangan sekolah secara terkomputerisasi, proses rekap laporan dapat dilakukan dengan cepat, evaluasi terkait keuangan sekolah dapat dilakukan dengan melihat <i>dasbord</i> keuangan yang menampilkan informasi secara <i>real-time</i> .
Perbedaan: penelitian yang dilakukan Aldi Prasetyo proses pembuatan aplikasi berbasis <i>web</i> . Sedangkan penulis pembuatan aplikasinya menggunakan <i>Ms. Access</i> .		

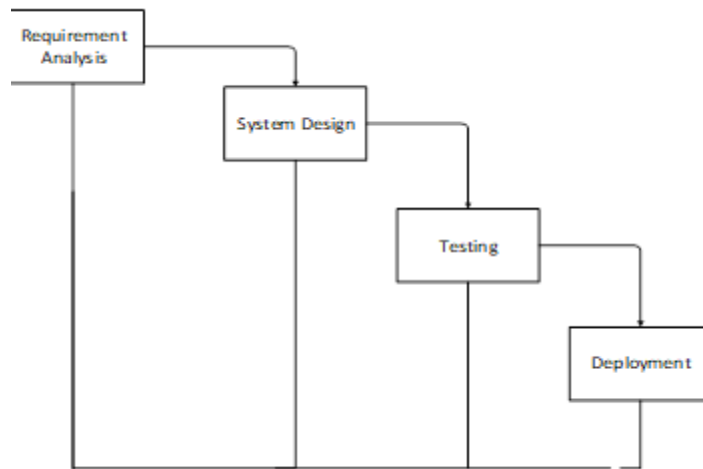
2.11. Microsoft Access

Menurut Taufani (2015), *Microsoft Access* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengelolah *database* dibawah sistem *Windows* yang berfungsi untuk merancang, membuat, dan mengelola *database* dengan mudah dan cepat. *Database* berfungsi sebagai suatu wadah untuk mengorganisir data yang nantinya akan dapat menghasilkan sebuah informasi. Untuk pengolahan data dengan komputer kita membutuhkan suatu Sistem Manajemen *Data Base* (DBMS). Dengan DBMS kegiatan menambah, mengubah, menghapus, dan mengurutkan data akan sesuai dengan apa yang diinginkan serta bisa menghasilkan laporan yang sesuai dengan yang dibutuhkan.

2.12. Model Waterfall

Menurut Jogiyanto (2008), metode *waterfall* merupakan suatu bentuk pengembangan sistem yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah ditahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Metode *waterfall* atau model air terjun biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak, mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan

evolusi dan mempresentasikan sebagai fase-fase proses yang berbeda. Secara umum tahapan pada model *waterfall* yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 2 Model *Waterfall* (sumber: Jogiyanto, 2008)

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan pada model *Waterfall*:

1. *Requirement Analysis*

Pada fase ini semua kebutuhan sistem diidentifikasi. Daftar kebutuhan sistem dapat diperoleh melalui survei dan analisis proses bisnis pada organisasi yang diteliti.

2. *System Design*

Setelah melakukan identifikasi semua kebutuhan sistem, selanjutnya developer membuat desain. Hal ini diperlukan untuk menganalisis kebutuhan *hardware and system requirement*.

3. *Testing*

Setelah program selesai dibuat, selanjutnya dilakukan *testing*. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui atau mengidentifikasi *bug* atau *error* pada program.

4. *Deployment*

Fase *deployment* merupakan fase dari pengembangan suatu sistem. Seluruh *bug* atau *error* telah diatasi dan program siap dipublikasikan.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pembuatan aplikasi menggunakan *Microsoft Access* dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep model *waterfall* maka ada tahapan-tahapan penelitian yang digunakan pada bab ini terdiri dari analisis sistem, desain perancangan sistem, *testing*, dan *deployment*. Pada analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi saat ini, apa penyebab permasalahan timbul, serta apa saja kebutuhan yang diharapkan pada sistem yang dibangun guna menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut. Tahapan-tahapan melakukan penelitian adalah: analisis kebutuhan, desain sistem, ujicoba, dan pengembangan.

3.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan telah dilakukan wawancara dan observasi di SMAN 2 Sumenep. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, kepala Tata Usaha (TU), petugas Tata Usaha (TU) dan bendahara SMAN 2 Sumenep yang berkaitan dengan permasalahan dan informasi apa saja yang dibutuhkan supaya penelitian yang dibuat nantinya akan menghasilkan solusi.

Observasi mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi ataupun data yang tidak didapatkan dari kegiatan wawancara. Dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas-aktivitas yang dikerjakan oleh petugas bendahara dalam menyusun laporan arus kas SMAN 2 Sumenep tujuan dari

kegiatan ini untuk mendapat informasi maupun data yang tidak didapatkan dari kegiatan wawancara, berikut adalah identifikasi masalah dan analisis kebutuhan.

3.1.1 Identifikasi dan Analisis Masalah

Setelah menganalisis proses bisnis langkah selanjutnya adalah melakukan identifikasi permasalahan agar mengetahui masalah-masalah yang ada sehingga dapat menghasilkan solusi yang tepat dari aplikasi yang dibuat. Identifikasi masalah dan dampak yang ditimbulkan pada SMAN 2 Sumenep dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Identifikasi Masalah

Masalah	Dampak	Solusi
Tidak ada pengelompokan biaya dan tidak memiliki pengelompokan kode akun.	Terjadi kebingungan dalam mencari data dan memakan waktu yang cukup lama.	Membuat database pengelompokan biaya, membuat pengelompokan pembayaran siswa, membuat pembayaran gaji pegawai, dan laporan arus kas sekolah dengan <i>access</i>

3.1.2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Pada Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna sebagai dasar pembuatan suatu sistem yang akan dikembangkan berupa rancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan arus kas pada sekolah SMAN 2 Sumenep dengan *Microsoft Access* dari pencatatan penerimaan pembayaran Satuan Kredit Semester (SKS) hingga pelaporan keuangan kas masuk dan pengeluaran. Adapun langkah yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dan identifikasi pengguna pada sekolah SMAN 2 Sumenep serta dapat memahami informasi apa yang dibutuhkan. Berikut ini merupakan kebutuhan pengguna Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Arus Kas Pada SMAN 2 Sumenep Dengan *Microsoft Access*. Berikut ini merupakan

tabel identifikasi kebutuhan pengguna dapat dilihat pada tabel 3.2 adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Sistem	Keterangan
Tata Usaha (TU)	Input Data Master Siswa	User dapat melakukan <i>insert</i> dan <i>update</i> data siswa.
	Input Data Master Pegawai	User dapat melakukan <i>insert</i> dan <i>update</i> data pegawai.
Bendahara	Input Data Master Pembayaran Siswa	User dapat melakukan <i>insert</i> dan <i>update</i> data katagori keuangan
	Input Data Master Pembayaran Gaji Pegawai	User dapat melakukan <i>insert</i> dan <i>update</i> data biaya
	Input Data Master Transaksi	User dapat melakukan <i>insert</i> dan <i>update</i> data transaksi
	Laporan	User dapat membuka dan melihat laporan arus kas sekolah
Kepala Sekolah	Laporan	User dapat membuka dan melihat laporan arus kas sekolah melalui PDF

3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem dalam membangun aplikasi, dalam proses membangun dan mengembangkan perangkat lunak, dibutuhkan rancangan spesifikasi perangkat lunak yang tepat dan detail, bertujuan agar aplikasi yang akan dikembangkan tersebut mempunyai fungsi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penggunanya. Adapaun kebutuhan fungsional adalah pada tabel 3.3 sampai dengan tabel 3.10.

Tabel 3.3 Kebutuhan Fungsional Data Siswa

Nama Fungsi	Data Siswa	
Stakeholder/Actor	Tata Usaha (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data siswa	
Kondisi Awal	Tidak ada data siswa	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	1. Petugas TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer.	1. Sistem akan menampilkan halaman utama.
	2. Petugas TU memilih “data master” dan memilih fungsi siswa	2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih.
	3. Petugas TU mengklik <i>button</i> “tambah siswa”	3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data siswa.
	4. TU menginputkan data siswa dan menyimpannya	4. Sistem akan memproses penyimpanan data siswa yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data siswa	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh anggota petugas TU,
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan TU
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan

Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional Data Pegawai

Nama Fungsi	Data Pegawai	
Stakeholder/Actor	Tata Usaha (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data pegawai	
Kondisi Awal	Tidak ada data pegawai	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	1. Petugas TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer.	1. Sistem akan menampilkan halaman utama.
	2. Petugas TU memilih “data master” dan memilih fungsi “pegawai”	2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih. 3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data pegawai.

	3. Petugas TU mengklik <i>button</i> “tambah pegawai” 4. TU menginputkan data pegawai dan menyimpannya	4. Sistem akan memproses penyimpanan data pegawai yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data pegawai	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh anggota petugas TU,
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan TU
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan

Tabel 3.5 Kebutuhan Fungsional Data Akun

Nama Fungsi	Data Akun	
Stakeholder/Actor	Bendahara (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data akun	
Kondisi Awal	Tidak ada data akun	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	1. Bendahara TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer. 2. Bendahara memilih menu “data master” dan memilih fungsi “biaya”. 3. Bendahara mengklik <i>button</i> “tambah data biaya”. 4. Bendahara menginputkan data biaya dan menyimpannya.	1. Sistem akan menampilkan halaman utama. 2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih. 3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data biaya. 4. Sistem akan memproses penyimpanan data biaya yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data biaya.	

Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh anggota bendahara.
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan bendahara.
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan.

Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional Data Kategori

Nama Fungsi	Data Kategori	
<i>Stakeholder/Actor</i>	Bendahara (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data kategori	
Kondisi Awal	Tidak ada data kategori	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	1. Bendahara Tata Usaha (TU) menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer.	1. Sistem akan menampilkan halaman utama.
	2. Bendahara memilih menu "data master" dan memilih fungsi "kategori keuangan"	2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih.
	3. Bendahara mengklik <i>button</i> "tambah data kategori keuangan"	3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data kategori keuangan.
	4. Bendahara menginputkan data kategori keuangan dan menyimpannya.	4. Sistem akan memproses penyimpanan data kategori keuangan yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data kategori keuangan	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh anggota bendahara.
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan bendahara.
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan.

Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsional Pembayaran Siswa

Nama Fungsi	Data Pembayaran Siswa	
<i>Stakeholder/Actor</i>	Bendahara (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data pembayaran siswa	
Kondisi Awal	Tidak ada data pembayaran siswa	
	Aksi Pengguna	Respon Sistem

Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bendahara TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer. 2. Bendahara memilih menu “data master” dan memilih fungsi “Pembayaran Siswa” 3. Bendahara mengklik <i>button</i> “tambah data” 4. Bendahara menginputkan data pembayaran siswa dan menyimpannya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem akan menampilkan halaman utama. 2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih. 3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data pembayaran siswa. 4. Sistem akan memproses penyimpanan data siswa yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data pembayaran siswa	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh anggota bendahara
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan bendahara
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan

Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional Pembayaran Gaji Pegawai

Nama Fungsi	Data Pembayaran Gaji Pegawai	
<i>Stakeholder/Actor</i>	Bendahara (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen data pembayaran gaji pegawai	
Kondisi Awal	Tidak ada data pembayaran gaji pegawai	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bendahara TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer. 2. Bendahara memilih menu “data master” dan memilih fungsi “Pembayaran Gaji Pegawai” 3. Bendahara mengklik <i>button</i> “tambah data” 4. Bendahara menginputkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem akan menampilkan halaman utama. 2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih. 3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data pembayaran gaji pegawai. 4. Sistem akan memproses penyimpanan data siswa yang telah diperbarui.

	data pembayaran gaji pegawai menyimpannya	
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data pembayaran gaji pegawai	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh anggota bendahara.
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan bendahara
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan

Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsional Data Transaksi

Nama Fungsi	Data Transaksi	
<i>Stakeholder/Actor</i>	Bendahara (TU)	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk manajemen transaksi keuangan	
Kondisi Awal	Tidak ada data transaksi	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bendahara TU menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer. 2. Bendahara memilih menu "data master" dan memilih fungsi "pemasukan data transaksi" 3. Bendahara mengklik <i>button</i> "tambah data" 4. Bendahara menginputkan data transaksi dan menyimpannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem akan menampilkan halaman utama. 2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih. 3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data transaksi. 4. Sistem akan memproses penyimpanan data transaksi yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan daftar data transaksi	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh anggota bendahara.
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan bendahara.

<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan.
--------------------	---------------------

Tabel 3.10 Kebutuhan Fungsional Laporan Arus Kas

Nama Fungsi	Laporan Arus Kas	
<i>Stakeholder/Actor</i>	Kepala Sekolah & Bendahara TU	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk melihat laporan arus kas	
Kondisi Awal	Dalam <i>database</i> sudah terdata data transaksi	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	1. Kepala sekolah dan bendahara menyalakan komputer dan membuka aplikasi <i>Ms. Access</i> yang ada pada layar komputer.	1. Sistem akan menampilkan halaman utama.
	2. Kepala sekolah dan bendahara memilih menu “laporan” dan memilih fungsi “laporan keuangan”	2. Sistem akan menampilkan sistem yang dipilih.
	3. Kepala sekolah dan bendahara melakukan filter data (kategori laporan dan waktu) dan klik <i>button</i> “cari data”	3. Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambahan data pemasukan.
	4. Kepala sekolah dan bendahara klik <i>button</i> “cetak”	4. Sistem akan memproses penyimpanan data pemasukan yang telah diperbarui.
Alur alternatif	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Alur Eksepsi	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	-	-
Kondisi Akhir	Menampilkan laporan arus kas	
Kebutuhan Non-Fungsional	<i>Security</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh kepala sekolah dan bendahara.
	<i>Time Behavior</i>	Maksimal waktu pemrosesan 3 menit
	<i>Accuracy</i>	Data yang disimpan sesuai dengan inputan kepala sekolah.
	<i>Operability</i>	Mudah dioperasikan.

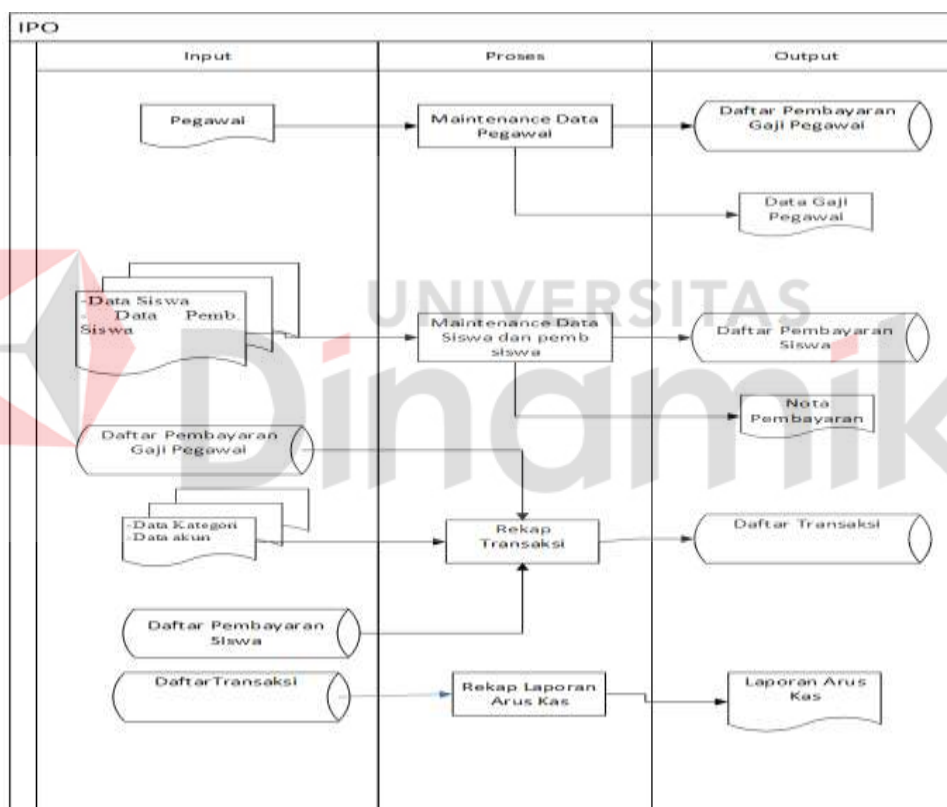
3.2. Desain Sistem

Pada saat analisis kebutuhan sudah dilakukan maka dilanjutkan pada tahapan desain sistem, yang mana akan dibuat gambaran sistem yang akan dibangun nantinya. Gambaran ini nantinya akan digunakan pada tahapan-tahapan desain dan perancangan sistem terdiri dari *Input-Process-Output Digram (IPO)*,

Context Diagram. Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD). struktur database, desain user interface dan desain uji coba.

3.2.1. IPO Diagram

Input-Process-Output Diagram merupakan salah satu bagan yang menjelaskan secara umum gambaran aplikasi pengelolaan keuangan arus kas SMAN 2 Sumenep. Adapun tahapan dalam menyelesaikannya terdapat IPO diagram Rancang Bangun Aplikasi pengelolaan Arus Kas SMAN 2 Sumenep adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 IPO Diagram

Input

1. Data Pegawai

Merupakan data yang berisi identitas pegawai seperti nomer induk pegawai, nama pegawai, tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, jabatan, dan status,.

2. Data Siswa

Merupakan data yang berisi identitas siswa seperti nomer induk siswa, nama siswa, tanggal lahir, alamat, status, nomor telepon, dan kelas.

3. Data Pembayaran Siswa

Merupakan data yang berisi nomor transaksi siswa, tanggal transaksi, NIS, nama siswa, pembayaran SKS, pembayaran uang gedung, dan status,

4. Data Kategori

Merupakan data yang berisi Nomor kategori dan nama kategori dari kativitas kas seperi arus kas dari aktivitas operasional, arus kas dari aktivitas investasi, dan arus kas dari aktivitas pendanaan.

5. Data Akun

Merupakan data yang berisi nomor akun dan nama akun

6. Daftar Pembayaran Siswa

Merupakan *database* dari keseluruhan transaksi pembayaran siswa untuk mempermudah pengelompokan data-data yang terjadi sehingga dapat menjadi rekapan nota pembayaran siswa.

7. Daftar Pembayaran Gaji Pegawai

Merupakan *database* dari keseluruhan transaksi pembayaran gaji pegawai untuk mempermudah pengelompokan data-data yang terjadi.

8. Daftar Transaksi

Merupakan *database* dari data transkasi yang digunakan untuk memudahkan pengelompokan data-data transaksi yang terjadi, digunakan sebagai input proses rekapan laporan arus kas.

Proses

1. *Maintenance* Data Pegawai dan Jabatan

Proses ini dipergunakan sebagai bentuk melakukan *maintenace* atas data pegawai dan jabatan yang ada. Nantinya bisa dilakukan penambahan, perubahan, perbarui, dan hapus atas data pegawai dan jabatan dengan kebutuhan Sekolah SMAN 2 Sumenep.

2. *Maintenance* Data Siswa dan pembayaran Siswa

Proses ini dipergunakan sebagai bentuk melakukan *maintenace* atas data siswa dan dan pembayaran siswa. Nantinya bisa dilakukan penambahan, perubahan, perbarui, dan hapus atas data siswa dan data pebayaran siswa dengan kebutuhan Sekolah SMAN 2 Sumenep.

3. Rekap Transaksi

Proses ini digunakan untuk memasukkan setiap transaksi yang terjadi di dalam Sekolah SMAN 2 Sumenep. Nantinya pada proses ini terdapat kegiatan penambahan data transaksi.

4. Rekap Laporan Arus Kas

Proses ini digunakan untuk mengubah daftar data transaksi menjadi hasil *report* laporan arus kas yang terjadi di dalam Sekolah SMAN 2 Sumenep. Nantinya pada proses ini akan berupa bentuk menjadi dokumen.

Output

1. Daftar Pembayaran Gaji Pegawai

Merupakan *database* dari keseluruhan transaksi pembayaran gaji pegawai untuk mempermudah pengelompokan data-data yang terjadi berupa data gaji pegawai.

2. Data Gaji Pegawai

Merupakan identitas data gaji pegawai yang dimulai dari NIK, Nama pegawai, jabatan, jumlah gaji, dan status.

3. Daftar Pembayaran Siswa

Merupakan *database* dari keseluruhan transaksi pembayaran siswa untuk mempermudah pengelompokan data-data yang terjadi, sehingga dapat menghasilkan rekapan nota pembayaran siswa.

4. Nota Pembayaran Siswa

Merupakan bukti pembayaran siswa pada saat melakukan pembayaran SKS dan uang gedung.

5. Daftar Transaksi

Merupakan *database* dari data transaksi yang digunakan untuk memudahkan pengelompokan data-data transaksi yang terjadi, digunakan sebagai input proses rekapan laporan arus kas.

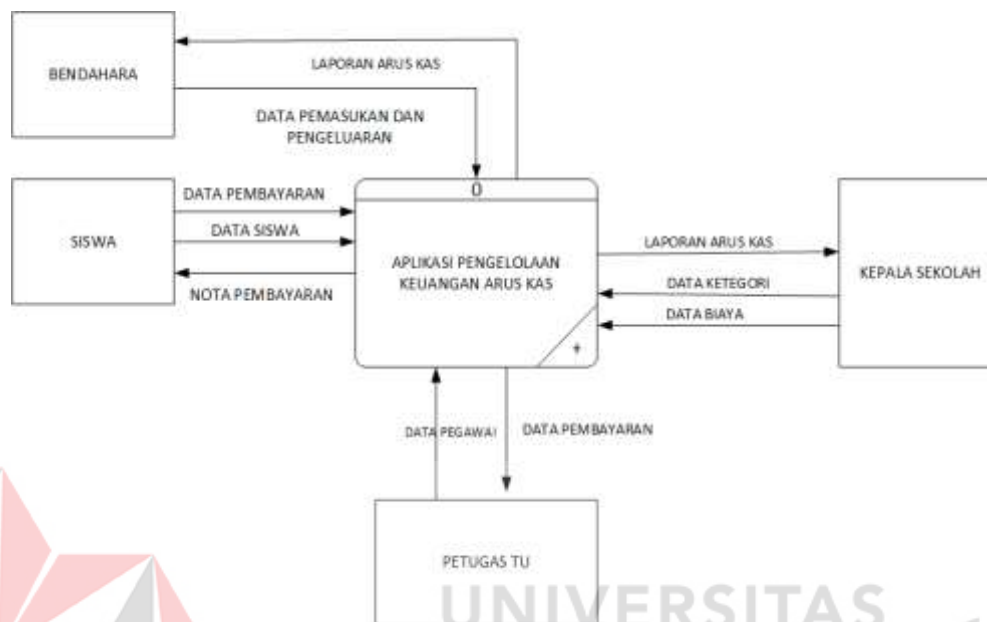
6. Laporan Arus Kas

Merupakan hasil atas rekap transaksi yang telah dikelompokkan atas kriteria arus kas.

3.2.2. Context Diagram

Context Diagram merupakan salah satu grafik dalam menggambarkan aliran data dari sistem secara terstruktur. Sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik. *Context Diagram* pada aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah terdapat tiga komponen utama yaitu *external entity*, *data flow*, serta sistem itu sendiri. Untuk *external entity* merupakan entitas yang berupa orang, organisasi maupun sistem lainnya yang dapat memberikan masukan maupun menerima keluaran dari sistem. Sedangkan untuk *data flow* menunjukkan

pergerakan data dari sistem. Dalam pembuatan *context diagram* dilakukan dengan cara melakukan identifikasi *external entity* serta data *flow* hasil analisis sistem. Adapun gambaran proses *context diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 *Context Diagram*

Dalam diagram *context* aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah terdapat 4(empat) entitas terkait yaitu siswa, Petugas TU, bendahara, dan kepala sekolah. Inputan data dari sisi siswa berisi data siswa dan data pembayaran dan output nota pembayaran. Inputan data dari petugas TU berisi data pegawai, dan outputan data pembayaran. Inputan data dari bendahara berisi data pemasukan, pengeluaran dan laporan arus kas. Dan yang terakhir untuk kepala sekolah data kategori, dan data akun.

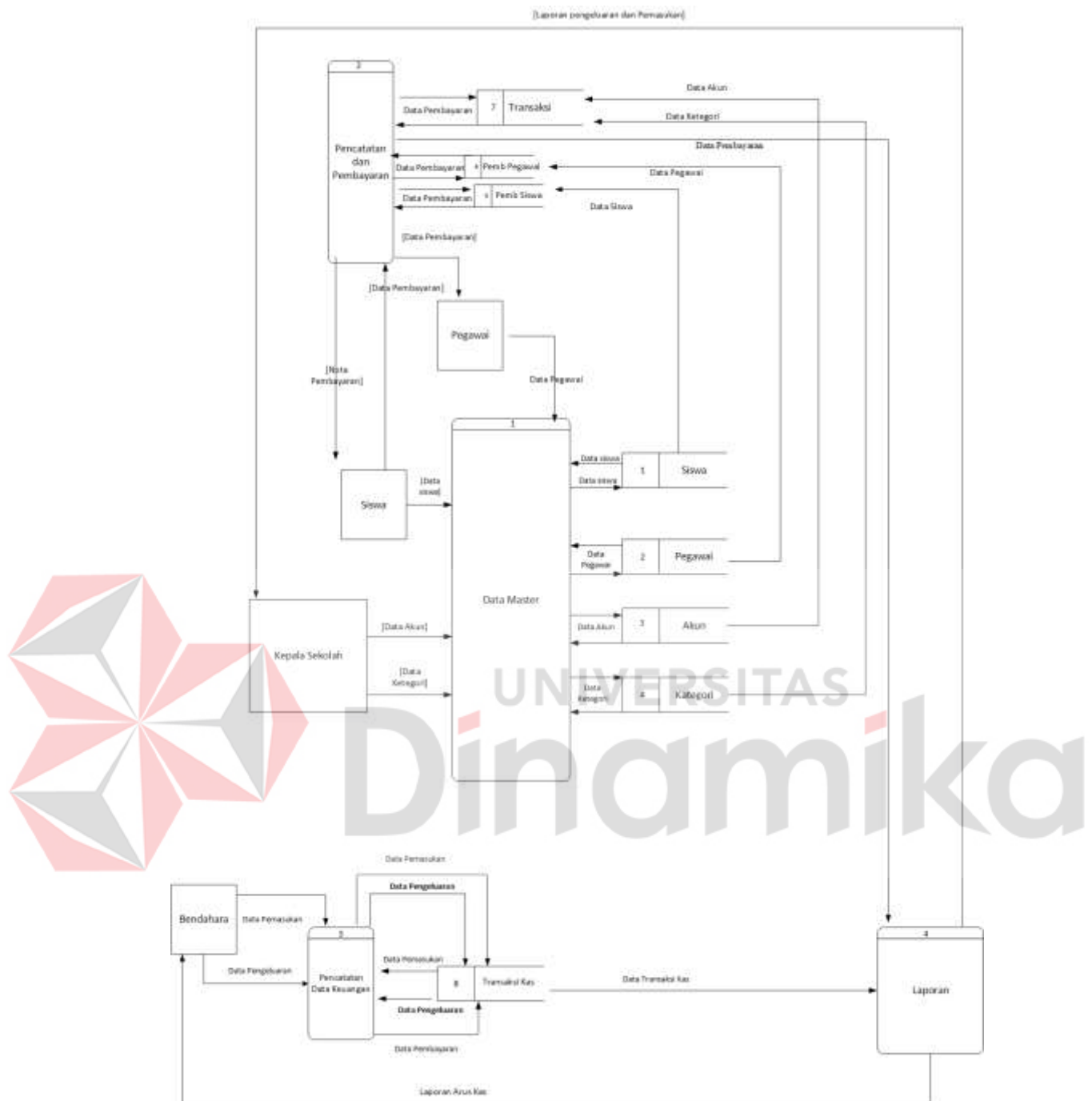
3.2.3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0 Aplikasi Pengelolaan Keuangan

Arus Kas Sekolah

Data Flow Diagram Level 0 menjelaskan pemecahan proses menjadi lebih detail dari diagram *context* yang dijelaskan pada gambar 3.2. dari hasil pemecahan proses menghasilkan 5 proses yang terdiri dari: 1) *Maintenance Data Master*, 2) Pencatatan Data Pembayaran, 3) Pencatatan Data Keuangan dan 4) Laporan. Untuk *entity*-nya terdapat 4 *entity* yaitu kepala sekolah, siswa, pegawai dan bendahara, dan memiliki 8 *data store* yang dapat digunakan yaitu *data store* siswa, *data store* Akun, *data store* kategori, *data store* pegawai, *data store* pembayaran pegawai, *data store* pembayaran siswa, *data store* transaksi, dan *data store* pegawai. *Data Flow Diagram Level 0* dapat dilihat pada gambar 3.3.



UNIVERSITAS
Dinamika



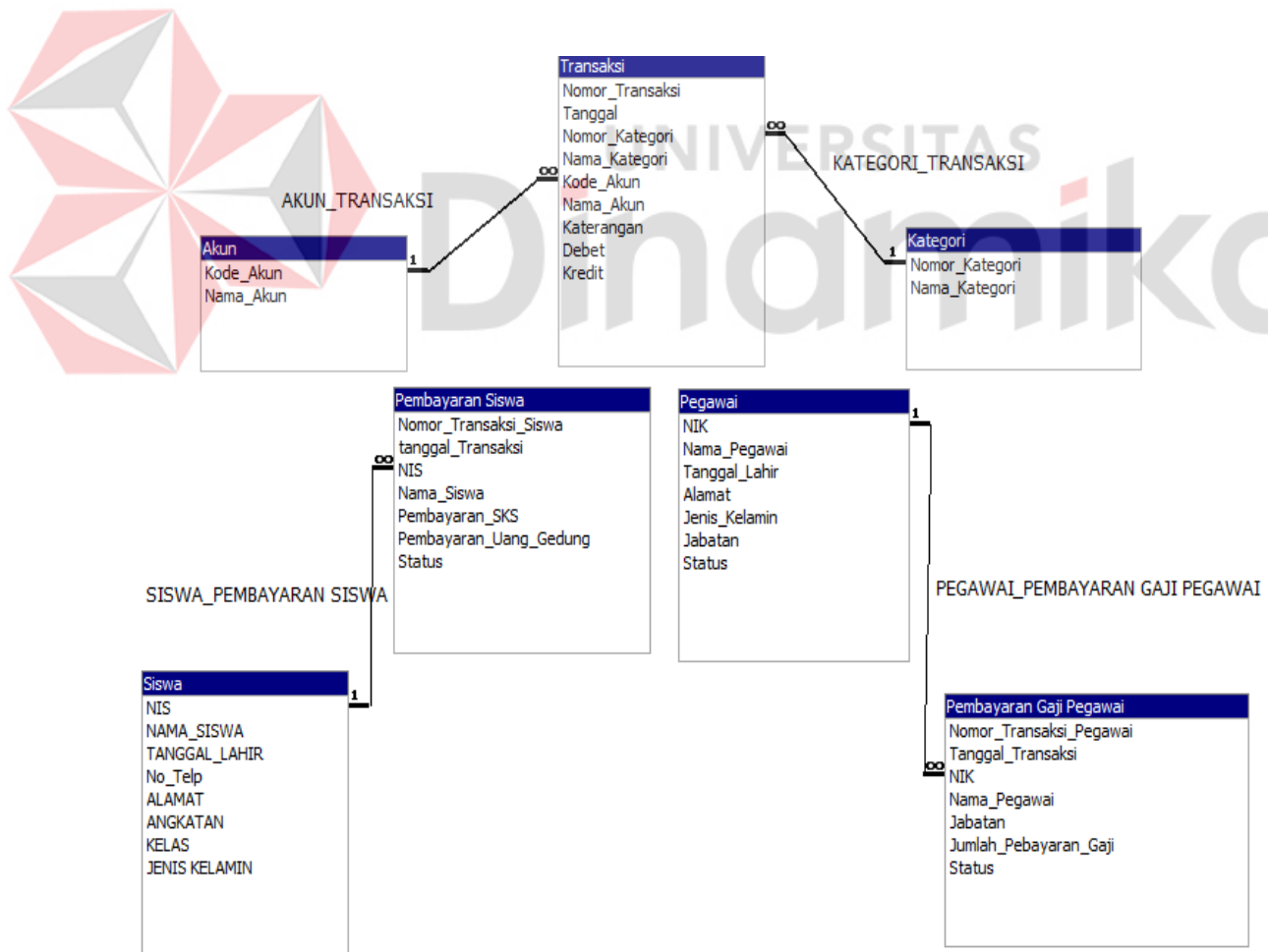
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Lv 0

3.2.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat dalam sistem dengan rincian atribut-atribut yang digunakan. ERD ditampilkan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

A. Conceptual Data Model (CDM)

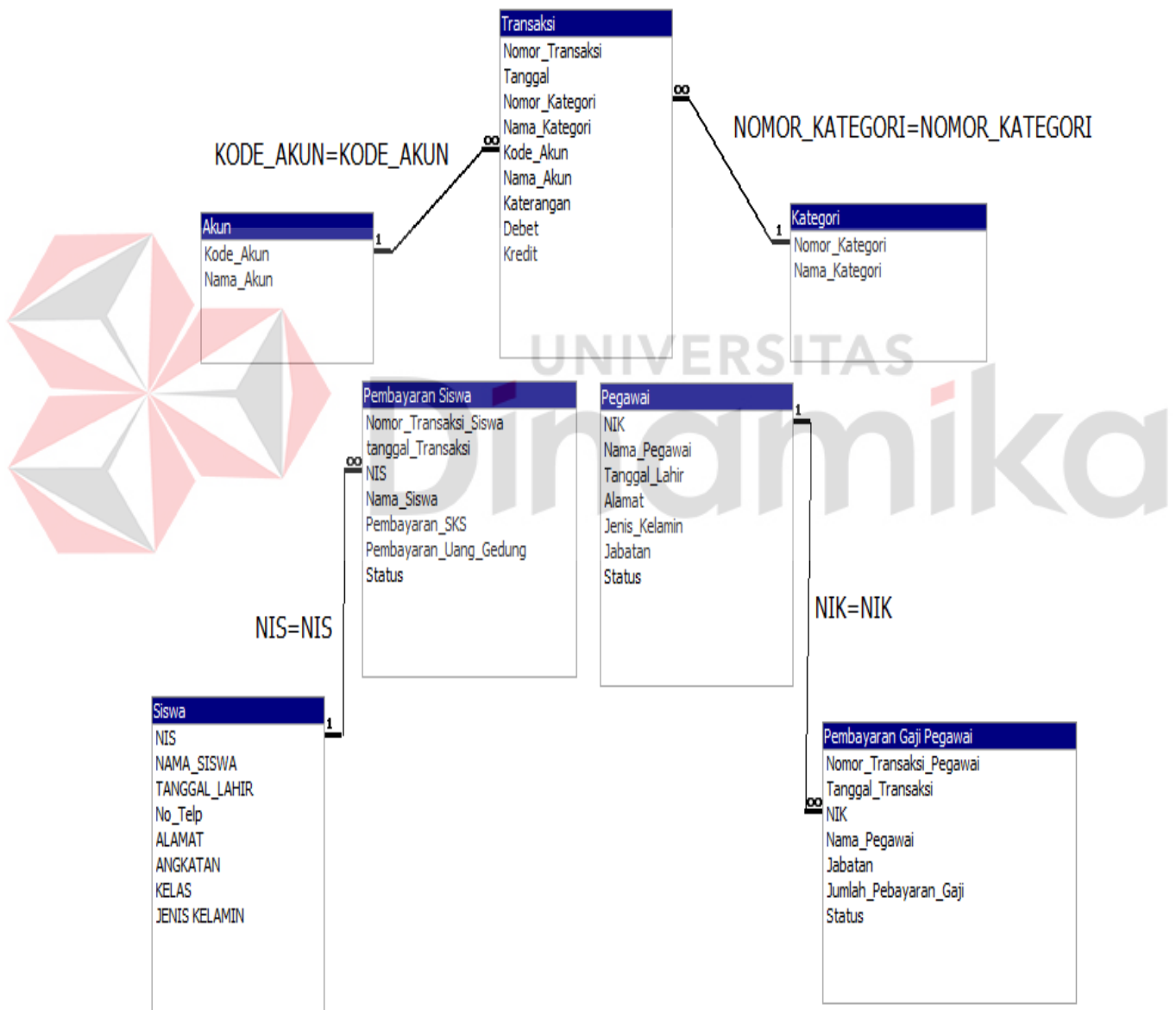
Conceptual Data Model (CDM) memiliki tujuh *entity* diantaranya adalah *entity* siswa, *entity* akun, *entity* kategori, *entity* pegawai, *entity* transaksi pembayaran gaji pegawai, *entity* transaksi, dan *entity* transaksi pembayaran siswa. Model CDM dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Conceptual Data Model*

B. Physical Data Model (PDM)

Hasil dari perancangan *database* konseptual dalam bentuk *Conceptual Diagram Model* (CDM). Dapat *didegenerate* menjadi perancangan *database* secara fisik ke dalam bentuk *Physical Data Model* (PDM). PDM adalah model relational yang dapat diimplementasikan sebagai *database* yang digunakan oleh sistem. Gambar dari *Physical Data Model* (PDM) dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 *Physical Data Model*

3.2.5. Struktur Database

Tabel-tabel *database* yang terdapat pada *Physical Data Model* (PDM) dapat dibuat struktur *database* dengan menggunakan *Ms.Access*. struktur basis data yang diperlukan untuk membuat aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah dapat dilihat pada Tabel 3.11 sampai dengan 3.17.

A. Tabel Akun

Nama Tabel : Akun
Primary_key : kode_Akun
Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data Akun

Tabel 3. 11 Struktur Tabel Akun

No	Field	Type	Key
1	Kode_Akun	Text (50)	Primary key
2	Nama_Akun	Text (50)	-

B. Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori
Primary_key : Nomor_Kategori
Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 3.12 Struktur Tabel Kategori

No	Field	Type	Key
1	Nomor_Kategori	Text (50)	Primary key
2	Keterangan_Kategori	Text (50)	-

C. Tabel Transaksi

Nama Tabel : Transaksi
Primary_key : Nomor_Transaksi

Foreign Key : Kode_Akun, Nomor_Kategori
Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tabel 3.13 Struktur Tabel Transaksi

No	Field	Type	Key
1	No_Transaksi	Text (50)	Primary key
2	Tanggal	Date/Time	-
3	Nomor_Akun	Text (50)	-
4	Nama_Akun	Text (50)	-
5	Nomor_Kategori	Text (50)	-
6	Nama_Kategori	Text(50)	-
7	Debet	Currency	-
8	Kredit	Currency	-
9	Keterangan_Transaksi	Text (50)	-

D. Tabel Siswa

Nama Tabel : Siswa
Primary_key : NIS
Foreign Key : -
Fungsi : Menyimpan data siswa

Tabel 3.14 Struktur Tabel Siswa

No	Field	Type	Key
1	NIS	Text (50)	Primary key
2	Nama_Siswa	Text (50)	-
3	Tanggal_Lahir	Date/Time	-
4	Alamat	Tex(50)	-
5	Nomor_Telp	Tex(50)	-
6	Jenis_Kelamin	Tex(50)	-
7	Angkatan	Text (50)	-
8	Kelas	Text (50)	-

E. Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai
Primary_key : NIK

Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data pegawai

Tabel 3.15 Struktur Tabel Pegawai

No	Field	Type	Key
1	NIK	Text (50)	Primary key
2	Nama_Pegawai	Text (50)	-
3	Tanggal_Lahir	Date/Time	-
4	Alamat	Tex(50)	-
5	Jenis_Kelamin	Tex(50)	-
3	Jabatan	Text (50)	-
4	Status	Text(50)	-

F. Tabel Transaksi Pembayaran Siswa

Nama Tabel : Transaksi Pembayaran Siswa
Primary_key : Nomor_Transaksi_Siswa
Foreign Key : NIS
 Fungsi : Menyimpan data transaksi pembayaran siswa

Tabel 3.16 Struktur Tabel Transaksi Pembayaran Siswa

No	Field	Type	Key
1	Nomor_Transaksi_Siswa	Text (50)	Primary key
2	Tanggal	Date/Time	-
3	NIS	Text (50)	Foreign Key
4	Nama_Siswa	Text (50)	-
5	Pembayaran_SKS	Currency	-
6	Pembayaran_Uang_Gedung	Currency	-
7	Status	Text (50)	-

G. Tabel Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

Nama Tabel : Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai
Primary_key : Nomor_Transaksi_Pegawai
Foreign Key : NIK
 Fungsi : Menyimpan data transaksi pembayaran gaji pegawai

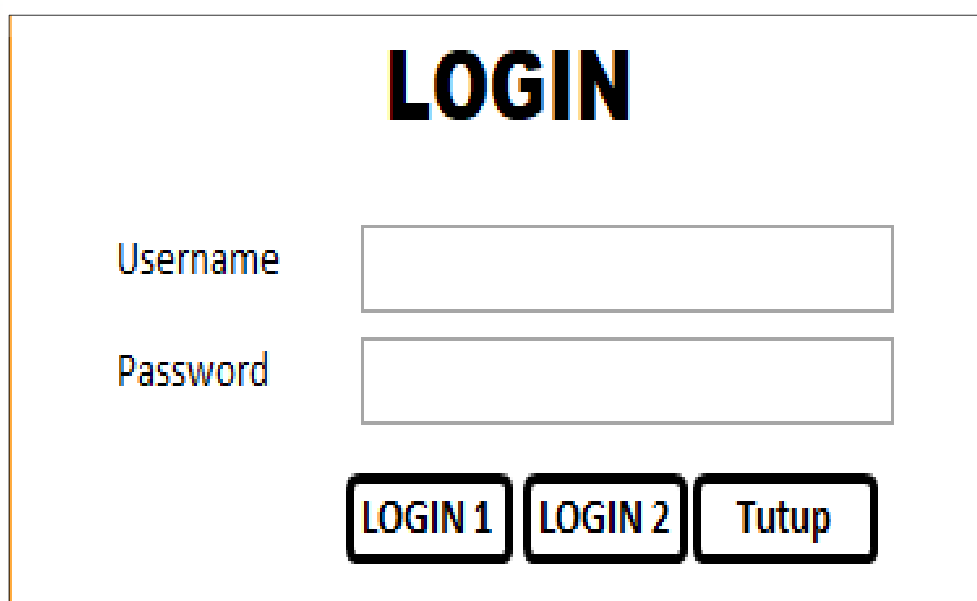
Tabel 3. 17 Struktur Tabel Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

No	Field	Type	Key
1	Nomor_Transaksi Pegawai	Text (50)	Primary key
2	Tanggal	Date/Time	-
3	NIK	Text (50)	Foreign Key
4	Nama_Pegawai	Text (50)	-
4	Nama_Jabatan	Text (50)	-
5	Jumlah_Pembayaran_Gaji	Currency	-
6	Status	Text (50)	-

3.2.6. Desain User Interface

A. Desain Form Login

Desain *form login* adalah akses awal pada saat *user* ingin mengakses halaman utama di dalam aplikasi pengelolaan keuangan arus kas SMAN 2 Sumenep. *User* melakukan *login* berdasarkan nama dari *user* itu sendiri dan sandi yang telah dibuat. Maka *user* dapat mengakses ke halaman utama aplikasi tersebut dan memilih menu yang diinginkan. Gambar desain *form login* dapat dilihat pada gambar 3.6 adalah sebagai berikut.



LOGIN

Username

Password

Gambar 3.6 Desain Form Login

B. Desain *Form* Petugas TU

Desain *form* petugas TU merupakan desain hak akses sebelum melakukan *login*. Desain *form* petugas TU memiliki dua menu yaitu siswa dan pegawai. Gambar desain *form* halaman utama pada dilihat pada gambar 3.7 adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7 Desain *Form* Halaman Utama

C. Desain *Form* Bendahara

Desain *form* Bendahara merupakan desain *form* hak akses sebelum melakukan *login* yang memiliki sub-sub menu yang terdiri dari menu transaksi

siswa, pembayaran siswa, pembayaran gaji pegawai dan laporan arus kas. Dari empat sub menu dapat dipilih yang diperlukan dalam menjalan aplikasi tersebut. Gambar *desain form* bendahara dapat dilihat pada gambar 3.8 adalah sebagai berikut.

BENDAHARA

- Transaksi Kas
- Pembayaran Siswa
- Pembayaran Gaji Pegawai
- Laporan Arus Kas

Log Out

Gambar 3.8 Desain *Form* Bendahara

D. Desain *Form* Input Data Pegawai

Desain *form* input data pegawai merupakan desain akses setelah mengklik menu daftar data pegawai yang ada pada data master. *Form* ini berfungsi untuk melihat dan menambah data pegawai yang terdapat pada

database. Gambar desain *form* input data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.9 adalah sebagai berikut.

Input Pegawai

NIK

Nama_Pegawai

Tanggal_Lahir

Alamat

Jenis Kelamin
 Laki-Laki Perempuan

Jabatan

Status

Tambah Data Pencarian Hapus Data

Gambar 3.9 Desain *Form Input Data Pegawai*

E. Desain *Form Input Data Siswa*

Desain form input data siswa merupakan desain akses setelah mengklik menu daftar data siswa yang ada pada data master. *Form* ini berfungsi untuk melihat dan menambah data siswa yang terdapat pada *database*. Gambar desain

form daftar data siswa dapat dilihat pada gambar 3.10 adalah sebagai berikut.

Input Siswa

NIS

NAMA SISWA

TANGGAL LAHIR

No Telp

ALAMAT

ANGGUKATAN

KELAS

Jenis Kelamin
 Laki-Laki Perempuan

Tambah Data Hapus
Pencarian

Gambar 3.10 Desain *Input Data Siswa*F. Desain *Form Input* Transaksi Penerimaan Pembayaran Siswa

Desain *form input* transaksi penerimaan pembayaran siswa merupakan desain akses setelah mengklik menu input transaksi penerimaan pembayaran siswa yang ada pada data master. *Form* ini berfungsi untuk melihat dan menambah data penerimaan pembayaran yang terdapat pada *database*.

The image shows a web-based form titled "Pembayaran Siswa". It features several input fields for data entry: "Nomor Transaksi Siswa", "Tanggal Transaksi", "NIS", "Nama Siswa", "Pembayaran SKS", "Pembayaran Uang Gedung", "Status", "Total Pembayaran SKS", and "Total Pembayaran Uang Gedung". Below the form, there is a row of buttons including "Tambah Data", navigation arrows (back, forward, search), "Pencarian", "Hapus Data", "Hapus", and "Tutup". A large, semi-transparent watermark for "UNIVERSITAS Dinamika" is visible across the center of the form.

Gambar 3.11 Desain *Input* Transaksi Pembayaran siswaG. Desain *Form Input* Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

Desain *form input* transaksi pembayaran gaji pegawai merupakan desain akses setelah mengklik menu input transaksi pembayaran gaji pegawai yang ada pada data master. *Form* ini berfungsi untuk melihat dan menambah data pembayaran gaji yang terdapat pada *database*.


Gambar 3.12 Desain *Input* Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai
H. Desain *Form Input* Transaksi

Desain *form input* transaksi merupakan desain akses setelah mengklik menu input transaksi yang ada pada data master. *Form* ini berfungsi untuk melihat dan menambah data transaksi penerimaan dan pengeluaran yang terdapat pada *database*.

Gambar 3.13 Desain *Form Input* Transaksi

I. Desain *Report* Laporan Keuangan Arus Kas

Desain *report* laporan keuangan arus kas adalah desain untuk menampilkan transaksi penerimaan dan pengeluaran kas yang meliputi aktivitas-aktivitas transaksi operasional dan pendanaan yang terjadi di SMAN 2 Sumenep. Gambar *desain report* laporan arus kas dapat dilihat pada gambar 3.14 adalah sebagai berikut.



LAPORAN ARUS KAS		
XX/XX/XXXX		
OPERASIONAL		
Keterangan	Debet	Kredit
INVESTASI		
Keterangan	Debet	Kredit
PENDANAAN		
Keterangan	Debet	Kredit
Kenalkan kas/Penurunan kas per-periode		Rp XXX
		Close

Gambar 3.14 Desain *Report* Laporan Arus Kas

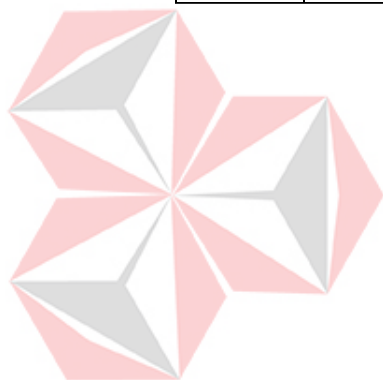
3.2.7. Desain Uji Coba Sistem

Pada saat desain sistem dibuat berikutnya akan dilakukan tahapan *testing* (uji coba sistem). Pada tahapan ini penulis akan melakukan uji coba sistem apakah aplikasi yang telah dibuat berjalan baik atau tidak, apabila pada aplikasi tersebut masih ada yang kurang maka dilakukan tahapan *deployment* yang mana penulis akan memperbaiki sistem-sistem yang *error*.

Tabel 3.18 Desain Uji Coba Sistem

No.	Fungsi	Proses	Hasih yang diharapkan
1.	<i>Login</i> Petugas TU	Melakukan <i>login</i> dengan menggunakan hak akses petugas TU <i>Username</i> = Petugas TU <i>Password</i> -1234	Tampilan halaman utama akan tampil berhasil <i>login</i>
2.	<i>Login</i> Bendahara	Melakukan <i>login</i> dengan menggunakan hak akses bendahara <i>Username</i> = Bendahara <i>Password</i> -1234	Tampilan halaman utama akan tampil berhasil <i>login</i>
3	<i>Input Data</i> Pegawai	Melakukan inputan data pegawai NIK= 1111 Nama= Nindi Tanggal Lahir= 1/07/2021 Alamat= Surabaya Jenis Kelamin= Perempuan Jabatan= Guru Status= Aktif	Tampilan halaman inputan data pegawai
4	Input Data Siswa	Melakukan inputan daftar data kelas: NIS=1901 Nama Siswa= Nindi No Telp =0877777777 Tanggal Lahir= 27/07/2021 Alamat= Surabaya Angkatan=2021 Kelas= X-IPS 1 Jenis Kelamin= Perempuan	Tampilan halaman inputan data siswa
5	Input Transaksi	Melakukan inputan daftar data Transaksi: No_Transaksi=TRX001 Tanggal=01/05/2021 Nomor Kategori = 1 Nama Kategori= Arus kas dari Aktivitas Operasional Kode Akun= 401 Nama Akun= Pendapatan Uang SKS Keterangan= Pendapatan Uang SKS Debet = Rp.1.200.000 Kredit= Rp.0	Tampilan halaman inputan data transaksi
6	Input Pembayaran	Melakukan inputan data transaksi pembayaran siswa :	Tampilan halaman Inputan data

	Siswa	No Trans Siswa =NTS01 Tgl Trans= 27/07/2021 NIS=1901 Nama Siswa= Nindi Pembayaran SKS =Rp.75.000 Pembayaran Uang Gadung= Rp.200.000 Status= Lunas	transaksi pembayaran siswa
	Transkasi Pembayaran Gaji Pegawai	Melakukan inputan daftar data pembayaran gaji pegawai : Nomor_Transaksi_Pegawai= NTP01 Tanggal= 01/02/2021 NIK=1111 Nama_Pegawai= Nindi Nama_Jabatan= Kepala Sekolah Jumlah_Pembayaran_Gaji= Rp 5.000.000 Status= Lunas	Tampilan halaman inputan data transaksi pembayaran pegawai



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Spesifikasi Kebutuhan *Software* dan *Hardware*

Supaya aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik pada saat dilakukan implementasi, terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi. Kebutuhan tersebut secara umum terbagi menjadi dua kebutuhan yaitu kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Spesifikasi Kebutuhan Minimum

Jenis Kebutuhan	Spesifikasi Minimal
Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>
<i>Software Khusus</i>	<i>Microsoft Access 2010</i>
<i>Hardware</i>	<i>Mouse</i> <i>Keyboard</i> <i>Layar Monitor 22"</i> <i>Momori RAM 4 GB</i> <i>500-GB disk drive</i>

4.2. Implementasi Sistem

Pada bagian ini berisi implementasi dari tahapan analisis serta perancangan menjadi sebuah aplikasi yang telah dibangun. Adapun hasil implementasi diharapkan dapat memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan. Berikut merupakan detail dari penggunaan aplikasi akan dijelaskan pada sub bab ini adalah:

4.2.1 Form Login

Form login berfungsi untuk masuk ke dalam sistem dan digunakan sebagai keamanan sistem bagi pengguna. *Form login* dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 *LOGIN*

Pada *form* ini pengguna harus memasukkan *Username* dan *Password* pada *textbox* yang tersedia setelah itu tekan tombol *sign in*. Sistem akan membaca akun tersebut ke dalam *database*, apabila akun telah terdaftar, maka sistem akan melanjutkan proses menuju ke halaman utama, namun apabila pengguna salah memasukan *username* dan *password* akan muncul seperti gambar

4.2.

Gambar 4.2 *Alert Login Gagal*

4.2.2 Halaman *User Petugas TU*

Form halaman *Petugas TU* berisi tampilan aplikasi setelah pengguna melakukan *login*. Halaman utama ini berisi menu siswa dan pegawai yang mana

merupakan penginputan data pribadi siswa dan pegawai . Gambaran halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.3 sampai dengan 4.5 adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Halaman Petugas TU

Pada saat halaman menu data siswa muncul, pengguna mengisi NIS, nama siswa, tanggal lahir, No. Telp, alamat, angkatan, kelas, dan jenis Kelamin. Setelah pengguna sudah mengisi data transaksi tersebut pengguna bisa menutup *form* dan kembali ke halaman petugas TU.

Gambar 4. 4 Halaman *Input* Siswa

Pada saat halaman menu data pegawai muncul, pengguna mengisi NIK, nama pegawai, tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, jabatan dan status. Setelah pengguna sudah mengisi data transaksi tersebut pengguna bisa menutup *form* dan kembali ke halaman petugas TU .



The screenshot shows a web browser window titled 'Pegawai'. The main content area has an orange background and is titled 'Input Pegawai'. It contains a form with the following fields and controls:

- NIK: A single-line text input field.
- Nama_Pegawai: A multi-line text input field.
- Tanggal_Lahir: A date selection field.
- Alamat: A multi-line text input field.
- Jenis Kelamin: A group box containing two radio buttons, 'Laki-Laki' (selected) and 'Perempuan'.
- Jabatan: A single-line text input field.
- Status: A single-line text input field.

Below the form, there are three buttons: 'Tambah Data' (with a plus icon), 'Pencarian' (with a magnifying glass icon), and 'Hapus Data' (with a trash icon). At the bottom of the window, there is a status bar showing 'Record: 14 4 3 of 3' and a search field with the text 'No Filter Search'.

Gambar 4. 5 Halaman *Input* Pegawai

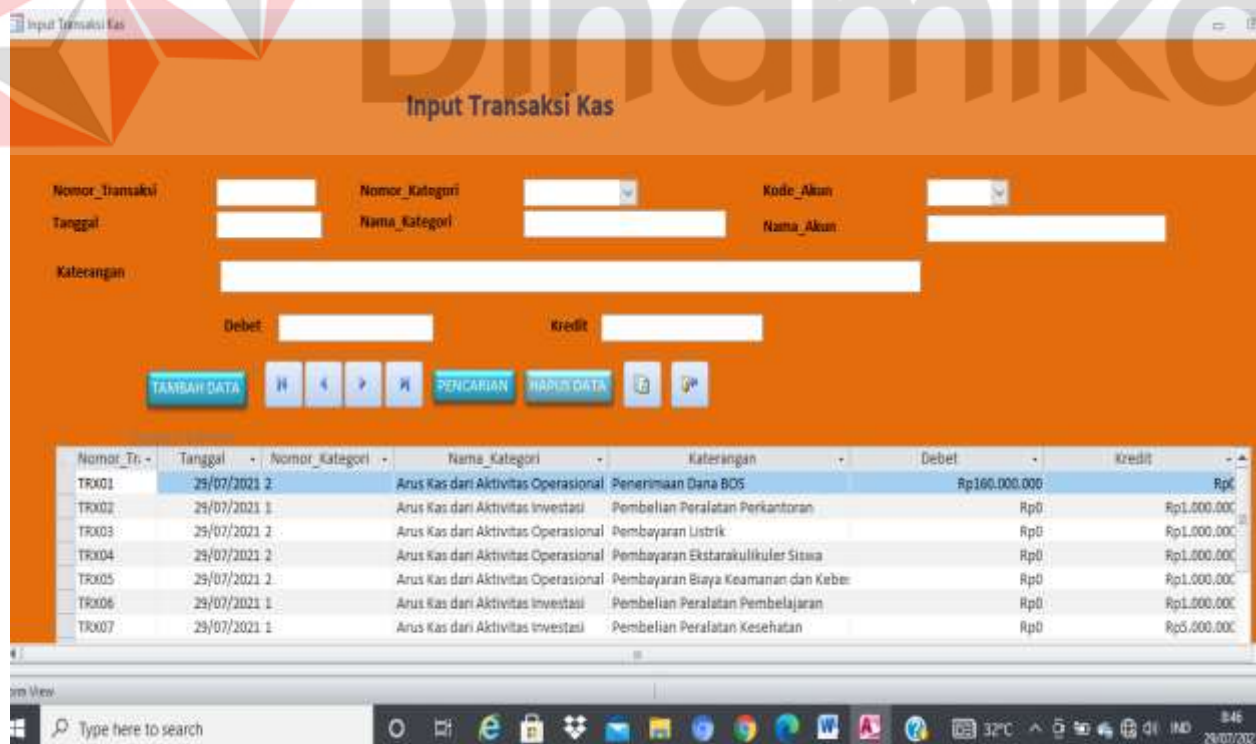
4.2.3. Halaman *User* Bendahara

Pada halaman Bendahara terdapat empat sub menu, sub menu pertama adalah transaksi kas, pembayaran siswa, pembayaran gaji pegawai, laporan arus kas. Tampilan halaman *user* bendahara dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Halaman Bendahara

Pada saat halaman menu *input* transaksi muncul pengguna mengisi nomor transaksi, tanggal, nomor akun, nama akun, nomor debit, kredit, Nomor kategori, keterangan kategori. Setelah pengguna sudah mengisi data transaksi tersebut pengguna bisa menutup *form* dan kembali ke halaman bendahara.

Gambar 4. 7 Halaman *Input* Transaksi Kas

Pada saat halaman menu transaksi pembayaran siswa muncul, pengguna mengisi Nomor Transaksi Siswa, tanggal, NIS, nama siswa, pembayaran SKS, pembayaran uang gedung, status. Setelah pengguna sudah mengisi data transaksi tersebut pengguna bisa menutup *form* dan kembali ke halaman bendahara.

tanggal_Transaksi	NIS	Nama_Siswa	Pembayaran_SKS	Pembayaran_Uang_Gedung	Status
29/07/2021	1901	Nindi	Rp75.000	Rp200.000	Lunas
29/07/2021	1902	Yusuf	Rp75.000	Rp0	Hanya Membayar SKS
28/07/2021	1903	Ikhwanul	Rp75.000	Rp200.000	Lunas
29/07/2021	1904	Della	Rp75.000	Rp0	Hanya Membayar Uang SKS
28/07/2021	1905	Winda	Rp0	Rp200.000	Hanya membayar uang gedung

Gambar 4. 8 Halaman Pembayaran Siswa

Pada saat halaman menu transaksi pembayaran gaji pegawai muncul, pengguna mengisi Nomor Transaksi Pegawai, tanggal, NIK, nama pegawai, jabatan, jumlah pembayaran gaji, status. Setelah pengguna sudah mengisi data transaksi tersebut pengguna bisa menutup *form* dan kembali ke halaman bendahara.

Pembayaran Gaji Pegawai

Nomor_Transaksi_Pegawai

Tanggal_Transaksi

NIK

Nama_Pegawai

Jabatan

Jumlah_Pembayaran_Gaji Status

Total Gaji Keseluruhan Rp10.000.000

Tambah Data Pencarian Hapus Data

Nomor_Trai	Tanggal_Transaksi	NIK	Nama_Pegawai	Jabatan	Jumlah_Pebaya	Status
NTP01	29/07/2021	1111	Nindi	Guru	Rp5.000.000	LUNAS
NTP02	29/07/2021	2222	Della	Guru	Rp5.000.000	LUNAS

Gambar 4. 9 Halaman Pembayaran Gaji Pegawai

Pada saat halaman laporan arus kas terdapat tidak aktivitas kas yaitu: Arus kas dari aktivitas investasi, arus kas dari aktivitas operasional, dan arus aktivitas dari pendanaan. Pada halaman ini merupakan hasil dari proses inputan keseluruhan transaksi melalui halaman transaksi kas. Apabila hasil laporan arus kas telah sesuai pengguna bisa menutup halaman tersebut dan kembali ke halaman bendahara. Gambar laporan arus kas bisa lihat dibawah ini.

Laporan Arus Kas		
29 July 2021		
Arus Kas dari Aktivitas Investasi		
Pembelian Peralatan Perkantoran	Rp0	Rp1.000.000
Pendapatan Sewa Kantin	Rp10.000.000	Rp0
Pendapatan Kopis	Rp10.000.000	Rp10.000.000
Pembelian Peralatan Kesehatan	Rp0	Rp5.000.000
Pembelian Peralatan Pembelajaran	Rp0	Rp1.000.000
		<u>Rp3.000.000</u>
Arus Kas dari Aktivitas Operasional		
Penerimaan Dana BOS	Rp160.000.000	Rp0
Pembayaran Biaya Keamanan dan Keberihan Sekolah	Rp0	Rp1.000.000
Pembayaran Ekstrakurikuler Siswa	Rp0	Rp1.000.000
Pembayaran Listrik	Rp0	Rp1.000.000
		<u>Rp157.000.000</u>
Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan		
Pendapatan Uang Gedung	Rp3.200.000	Rp0
Pendapatan Uang SKS	Rp1.200.000	Rp0
		<u>Rp4.400.000</u>
KENAIKAN/PENURUNAN KAS PERPERIODE		Rp164.400.000

Gambar 4. 10 Halaman Laporan Arus Kas

4.3. Uji Coba Fungsional Perangkat Lunak

Pada bagian ini, akan dilakukan uji coba fungsi perangkat lunak yang telah dibuat berdasarkan desain uji coba pada bab tiga. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah keluaran setiap fungsi dari aplikasi yang tersedia sesuai dengan harapan atau tidak.

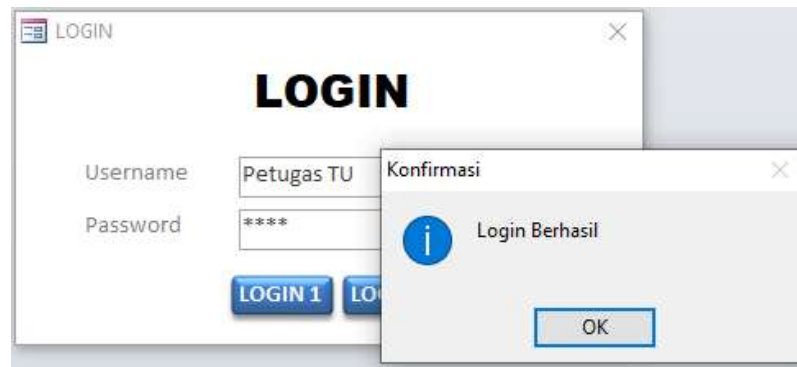
4.3.1. Uji Coba *Login* Aplikasi

Uji coba fungsi *login* bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun dapat berjalan pada aplikasi atau tidak. Adapaun tabel *Blockbos Testing* adalah sebagai berikut.

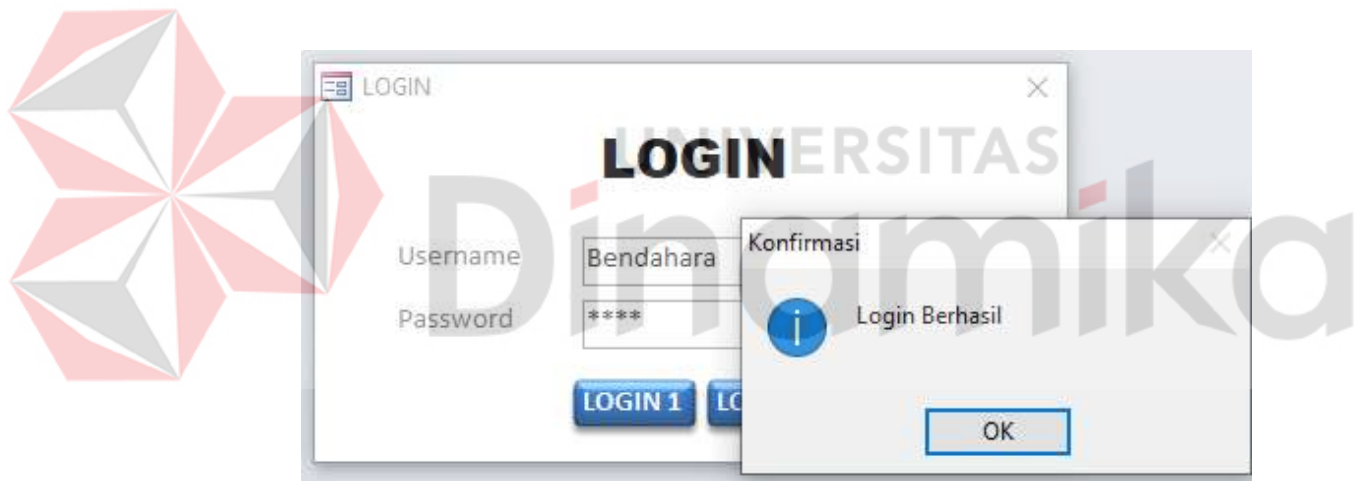
Tabel 4. 2 Uji Coba *Login Users*

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	Output Sistem
1	<i>Login</i> Petugas TU	Melakukan <i>login</i> dengan menggunakan hak akses petugas TU <i>Username=</i> Petugas TU <i>Password=</i> 1234	Tampilan halaman utama akan tampil. Berhasil <i>login</i>	Sukses dilakukan
2	<i>Login</i> Bendahara	Melakukan <i>login</i> dengan	Tampilan halaman utama akan tampil.	Sukses dilakukan

		menggunakan hak akses bendahara <i>Username=</i> Bendahara <i>Password=</i> 1234	Berhasil <i>login</i>	
--	--	---	-----------------------	--



Gambar 4. 11 Uji Coba *Login User* Petugas TU



Gambar 4. 12 Uji Coba *Login User* Bendahara

Dari gambar di atas merupakan tampilan dari *login* dan hak akses pada aplikasi pengelolaan keuangan arus kas sekolah untuk SMAN 2 Sumenep. Pada *login* tersebut terdapat dua *user* dalam mengakses aplikasi tersebut yaitu: petugas TU, bendahara.

4.3.2. Uji Coba *Input Data Pegawai*

Uji coba fungsi pada *input* daftar data pegawai berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data pegawai. Adapun tabel *Block BoxTesting* dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Uji Coba *Input Data Pegawai*

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	<i>Output</i> sistem
1	Daftar Data Pegawai	Melakukan inputan data pegawai NIK= 1111 Nama= Nindi Tanggal Lahir= 1/07/2021 Alamat= Surabaya Jenis Kelamin= Perempuan Jabatan= Guru Status= Aktif	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan	Sukses dilakukan

The screenshot shows a web browser window with the title 'Pegawai'. The main content area is titled 'Input Pegawai' and contains a form with the following fields and values:

- NIK: 1111
- Nama_Pegawai: Nindi
- Tanggal_Lahir: 01/07/2021
- Alamat: surabaya
- Jenis Kelamin: Perempuan (selected), Laki-Laki
- Jabatan: guru
- Status: aktif

At the bottom of the form, there are several buttons: 'Tambah Data', a set of navigation arrows (back, forward, search, refresh), 'Pencarian', and 'Hapus Data'. Below the buttons, a status bar indicates 'Record: 1 of 2' and 'No Filter'.

Gambar 4.13 Uji Coba *Input Pegawai*

Dari gambar di atas merupakan halaman nama pegawai di SMAN 2 Sumenep yang berhasil terinput dan tersimpan didaftar data pegawai.

4.3.3. Uji Coba Input Data Siswa

Uji coba fungsi pada *input* daftar data siswa berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data siswa. Adapaun tabel *Black BoxTesting* dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Uji Coba *Input* Data Siswa

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	<i>Output</i> sistem
1	Daftar data siswa	Melakukan inputan daftar data kelas: NIS=1901 Nama Siswa= Nindi No Telp =0877777777 Tanggal Lahir= 27/07/2021 Alamat= Surabaya Angkatan=2021 Kelas= X-IPS 1 Jenis Kelamin= Perempuan	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan	Sukses dilakukan

The screenshot shows a web application titled "Input Siswa". It features a form with the following fields and values:

- NIS: 1901
- NAMA SISWA: Nindi
- TANGGAL LAHIR: 27/07/2021
- No Telp: 08777777
- ALAMAT: Surabaya
- ANGKATAN: 2021
- KELAS: X-IPS 1
- Jenis Kelamin: Perempuan

At the bottom of the form, there are several buttons: "Tambah Data", "Hapus", and "Pencarian". There are also navigation arrows and a search icon. The status bar at the bottom indicates "Record: 1 of 29".

Gambar 4.14 Uji Coba *Input* Data Siswa

Dari gambar di atas merupakan halaman data siswa di SMAN 2 Sumenep yang berhasil terinput dan tersimpan didaftar data siswa,

4.3.4. Uji Coba *Input* Transaksi

Uji coba fungsi pada *input* daftar data transaksi berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data transaksi dan melakukan *report* data transaksi menjadi laporan arus kas. Adapun tabel *Block BoxTesting* dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Uji Coba *Input* Transaksi

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	<i>Output</i> sistem
1	Input Transaksi	Melakukan inputan daftar data Transaksi: No_Transaksi=TRX001 Tanggal=01/05/2021 Nomor Kategori = 1 Nama Kategori= Arus kas dari Aktivitas Operasional Kode Akun= 401 Nama Akun= Pendapatan Uang SKS Keterangan= Pendapatan Uang SKS Debet = Rp.1.200.000 Kredit= Rp.0	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan dilaporan keuangan arus kas	Sukses dilakukan

Input Transaksi Kas

Input Transaksi Kas

Nomor_Transaksi: TRX01 Nomor_Kategori: Kode_Akun: 301

Tanggal: 29/07/2021 Nama_Kategori: Arus Kas dari Aktivitas Operasional Nama_Akun: BOS

Keterangan: Penerimaan Dana BOS

Debet: Rp160.000.000 Kredit: Rp0

TAMBAH DATA ← → Hapus PENCARIAN HAPUS DATA 📄 🖨️

Nomor_Tr	Tanggal	Nomor_Kategori	Nama_Kategori	Keterangan	Debet	Kredit
TRX01	29/07/2021 2		Arus Kas dari Aktivitas Operasional	Penerimaan Dana BOS	Rp160.000.000	Rp0
TRX02	25/07/2021 1		Arus Kas dari Aktivitas Investasi	Pembelian Peralatan Perkantoran	Rp0	Rp1.000.000
TRX03	25/07/2021 2		Arus Kas dari Aktivitas Operasional	Pembayaran Listrik	Rp0	Rp1.000.000
TRX04	29/07/2021 2		Arus Kas dari Aktivitas Operasional	Pembayaran Ekstrakurikuler Siswa	Rp0	Rp1.000.000
TRX05	25/07/2021 2		Arus Kas dari Aktivitas Operasional	Pembayaran Biaya Keamanan dan Kebei	Rp0	Rp1.000.000
TRX06	25/07/2021 1		Arus Kas dari Aktivitas Investasi	Pembelian Peralatan Pembelajaran	Rp0	Rp1.000.000
TRX07	25/07/2021 1		Arus Kas dari Aktivitas Investasi	Pembelian Peralatan Kesehatan	Rp0	Rp5.000.000
TRX08	25/07/2021 1		Arus Kas dari Aktivitas Investasi	Pendapatan Kopsis	Rp10.000.000	Rp10.000.000

Gambar 4.15 Uji Coba *Input* Transaksi

Laporan Arus Kas

29 July 2021

Arus Kas dari Aktivitas Investasi		
Pembelian Peralatan Perkantoran	Rp0	Rp1.000.000
Pendapatan Sewa Kantin	Rp10.000.000	Rp0
Pendapatan Kopsis	Rp10.000.000	Rp10.000.000
Pembelian Peralatan Kesehatan	Rp0	Rp5.000.000
Pembelian Peralatan Pembelajaran	Rp0	Rp1.000.000
		Rp3.000.000
Arus Kas dari Aktivitas Operasional		
Penerimaan Dana BOS	Rp160.000.000	Rp0
Pembayaran Biaya Keamanan dan Keberihan Sekolah	Rp0	Rp1.000.000
Pembayaran Ekstrakurikuler Siswa	Rp0	Rp1.000.000
Pembayaran Listrik	Rp0	Rp1.000.000
		Rp157.000.000
Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan		
Pendapatan Uang Gedung	Rp3.200.000	Rp0
Pendapatan Uang SKS	Rp1.200.000	Rp0
		Rp4.400.000
KENAIKAN/PENURUNAN KAS PERPERIODE		Rp164.400.000

Gambar 4.16 Hasil dari Inputan Transaksi

Dari gambar di atas merupakan halaman laporan keuangan arus kas di SMAN 2 Sumenep yang berhasil terinput melalui daftar data transaksi.

4.3.5. Uji Coba *Input* Transaksi Pembayaran Siswa

Uji coba fungsi pada *input* transaksi pembayaran siswa berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data transaksi pembayaran siswa. Adapun tabel *Block Box Testing* dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.6 Uji Coba *Input* Transaksi Pembayaran Siswa

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	<i>Output</i> Sistem
1	<i>Input</i> transaksi pembayaran siswa	Melakukan inputan data transaksi pembayaran siswa : No Trans Siswa =NTS01 Tgl Trans= 27/07/2021 NIS=1901 Nama Siswa= Nindi Pembayaran SKS =Rp.75.000 Pembayaran Uang Gadung= Rp.200.000 Status= Lunas	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan.	Sukses dilakukan

Pembayaran Siswa

Nomor Transaksi Siswa: NIS:
 Tanggal Transaksi: Nama Siswa:

Pembayaran_SKS: Pembayaran_Uang_Gedung:

Status:

Total Pembayaran SKS: Total Pembayaran Yang Gedung:

tanggal_Trans	NIS	Nama_Siswa	Pembayaran_SKS	Pembayaran_Uang_Gedung	Status
29/07/2021	1901	Nindi	Rp75.000	Rp200.000	Lunas
29/07/2021	1902	Yusuf	Rp75.000	Rp0	Hanya Membayar SKS
28/07/2021	1903	Ikhwanul	Rp75.000	Rp200.000	Lunas
29/07/2021	1904	Della	Rp75.000	Rp0	Hanya Membayar Uang SKS
28/07/2021	1905	Winda	Rp0	Rp200.000	Hanya membayar uang gedung
29/07/2021	1906	Indri	Rp75.000	Rp200.000	Lunas
29/07/2021	1907	Marin	Rp75.000	Rp200.000	Lunas

Gambar 4.17 Uji Coba *Input* Transaksi Siswa

Nota Pembayaran Siswa

Nomor: NTS01 NIS: 1901
 Tanggal: 29/07/2021 NAMA SISWA: Nindi

Pembayaran SKS: Rp75.000
 Pembayaran Uang Gedung: Rp200.000
 Status: Lunas

Page 1 of 1

Gambar 4. 18 Hasil Dari Inputan Pembayaran Siswa

4.3.6. Uji Coba *Input* Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

Uji coba fungsi pada *input* pembayaran gaji pegawai berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data transaksi pembayaran gaji pegawai. Adapun tabel *Block BoxTesting* dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Uji Coba *Input* Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

No	Fungsi	Proses	Hasil yang diharapkan	Output sistem
1	Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai	Melakukan inputan pembayaran gaji pegawai: Nomor_Transaksi_Pegawai= NTP01 Tanggal= 01/02/2021 NIK=1111 Nama_Pegawai= Nindi Nama_Jabatan= Kepala Sekolah Jumlah_Pembayaran_Gaji= Rp 5.000.000 Status= Lunas	Data berhasil ditambahkan dan tersimpan	Sukses dilakukan

The screenshot shows a web application window titled "Pembayaran Gaji Pegawai". The interface is orange-themed. At the top right, there are input fields for "Nomor_Transaksi_Pegawai" (NTP01) and "Tanggal_Transaksi" (29/07/2021). Below these are several form fields: "NIK" (1111), "Nama_Pegawai" (Nindi), "Jabatan" (Guru), "Jumlah_Pembayaran_Gaji" (Rp5.000.000), and "Status" (LUNAS). A "Total Gaji Keseluruhan" field shows Rp10.000.000. At the bottom, there is a table with columns: "Nomor Tra", "Tanggal Transaksi", "NIK", "Nama Pegawai", "Jabatan", "Jumlah Pebaya", and "Status". The table contains two rows of data: NTP01 (29/07/2021, 1111, Nindi, Guru, Rp5.000.000, LUNAS) and NTP02 (29/07/2021, 2222, Deila, Guru, Rp5.000.000, LUNAS). Above the table are buttons for "Tambah Data", "Pencarian", and "Hapus Data".

Gambar 4.19 Uji Coba *Input* Transaksi Pembayaran Gaji Pegawai

BAB V

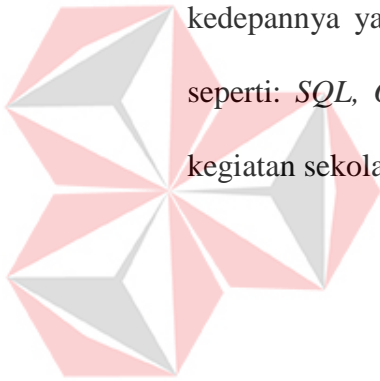
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan evaluasi pada rancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan arus kas SMAN 2 Sumenep dengan *Ms Access*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, aplikasi ini menghasilkan laporan arus kas dan nota pembayaran untuk sekolah dengan tepat waktu.

5.2 Saran

Pada aplikasi ini masih dapat dilakukan pengembangan sistem kedepannya yaitu diharapkan dapat terintegrasi dengan model *database sistem*, seperti: *SQL*, *Oracle*, dan aplikasi *database* lainnya. sehingga dapat membantu kegiatan sekolah agar lebih maksimal dalam pengelolaan keuangan sekolah.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Prasetio. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Berbasis Web pada SMAN 1 Dawarblandong*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Devi Endarwary. (2009). *Sistem Informasi Arus Kas Studi Kasus pada SMA Pangudi Luhur Van Lith-Muntila*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hengky W Pramana. (2012). *Dalam Aplikasi Inventori Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. (2008). *Dalam Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jogjakarta: Andi.
- Mamduh M Hanafi, & Abdul Halim. (2012). *Analisis Laporan Keuangan, Edisi Keempat*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Peraturan Menteri . (2003). *Undang-undang NO 20 Tahun 2003 Manajemen Keuangan Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Peraturan Menteri. (2003). *Undang-Undanh No 48 tahun 2003 tentang prinsip manajemen keuangan sekolah*. Kementerian pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (1993). *Tentang Tata Keuangan Anggaran Sekolah*. Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Budaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesiapasal 46 UU. No. 20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (2003). *Undang-Undang NO. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Rancangan Kegiatan dan Anggran Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan. (2007). *peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomeor 19 Tahun 2007 Tentang Standar pengelolaan*

pendidikan Oleh Satua Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ridwan S Sudjaja, & Inge. (2003). *Manajemen Keuangan, edisi ke lima.* Jakarta: Literasi Lintas Media.

Rudianto. (2012). *Pengantar Akuntansi Konsep dan Teknik Penyusunan Laporan Keuangan.* Jakarta: Erlangga.

Taufani Dani R. (2015). *Mengelolah Data Dengan Microsoft Office Access 2007.* Bandung: Microsoft Group Indonesia.



UNIVERSITAS
Dinamika