



Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (ARKAS) Pada SMK Negeri 2 Bagor Nganjuk

Sony Andriawan¹, Candra Adipradana², Mohammad Saichu Nidhom³, & Imam Taufik⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik, Universitas Kahuripan Kediri

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 08, 2025

Revised September 11, 2025

Accepted September 15, 2025

Available online September 20, 2025

Kata Kunci:

ERD, ARKAS, Keuangan, Anggaran, Sekolah

Keywords:

ERD, ARKAS, Finance, Budget, School



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Pintarologi Media

perancangan anggaran sekolah SMKN 2 Bagor dan kepala sekolah untuk menganalisis laporan yang dihasilkan sistem.

ABSTRAK

SMKN 2 Bagor merupakan salah satu sekolah di kota Nganjuk saat ini sedang menyusun rancangan rencana kegiatan dan anggaran sekolah tetapi hal ini menjadi sulit ketika harus dihadapkan dengan perhitungan manual. Manajemen keuangan merupakan salah satu substansi manajemen sekolah yang akan turut menentukan berjalannya kegiatan pendidikan di sekolah. Untuk memenuhi sasaran tersebut sangat diperlukan biaya yang cukup dan administrasi yang tertib. Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (ARKAS) merupakan sebuah sistem informasi yang dibuat untuk menangani masalah manajemen keuangan sekolah mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengkoordinasian, pengawasan atau pengendalian. Perancangan sistem yang dibangun menggunakan use case diagram dan Entity Relationship Diagram (ERD). Sistem dibuat menggunakan HyperText Markup Language (HTML), Hypertext Preprocessor (PHP), Javascript, Cascading Style Sheet (CSS), dan MySQL. Tahap pengujian dilakukan dengan pengujian langsung sistem oleh pengguna. Selain itu, penulis juga membagikan kuisioner pada pengguna untuk mengetahui tingkat usabilitas sistem. Sistem yang dibangun memiliki fitur – fitur antara lain: perancangan anggaran, cetak laporan keuangan, manipulasi data program dan kegiatan. dari hasil pengujian sistem terbukti secara efektif membantu pihak bendahara untuk membuat

ABSTRACT

SMKN 2 Bagor, a school in Nganjuk, is currently preparing a draft school activity plan and budget, but this becomes challenging when faced with manual calculations. Financial management is a key component of school management that will determine the success of educational activities. To achieve these goals, sufficient funding and orderly administration are essential. School Activity and Budget Plan Application (ARKAS) is an information system designed to address school financial management issues, from planning, organizing, directing, coordinating, to monitoring and controlling. The system design utilizes use case diagrams and Entity Relationship Diagrams (ERDs). The system was developed using HyperText Markup Language (HTML), Hypertext Preprocessor (PHP), JavaScript, Cascading Style Sheets (CSS), and MySQL. The testing phase involved direct user testing of the system. Furthermore, the author distributed a questionnaire to users to determine the system's usability. The system features include budget planning, financial report printing, and program and activity data manipulation. From the results of the system testing, it was proven to be effective in helping the treasurer to design the school budget for SMKN 2 Bagor and the principal to analyze the reports generated by the system.

1. Pendahuluan

Manajemen keuangan merupakan salah satu substansi manajemen sekolah yang akan turut menentukan berjalannya kegiatan pendidikan di sekolah. Sebagaimana yang terjadi di substansi

*Corresponding author

E-mail addresses: sony.andryawan@students.kahuripan.ac.id (Sony Andriawan)

manajemen pendidikan pada umumnya, kegiatan manajemen keuangan (Herfanda, 2024) dilakukan melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengkoordinasian, pengawasan atau pengendalian. Manajemen keuangan dapat pula diartikan sebagai tindakan pengurusan/ketatausahaan keuangan yang meliputi pencatatan, perencanaan (Susanti, 2023). Untuk memenuhi sasaran tersebut sangat diperlukan biaya yang cukup dan administrasi yang tertib. Berdasarkan Permendiknas No. 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan, setiap sekolah pada semua jenjang pendidikan, termasuk SMK, harus menyusun Rencana Kerja Sekolah (RKS) dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS). Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah, selanjutnya disingkat Aplikasi RKAS merupakan sistem informasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengfasilitasi penganggaran, pelaksanaan dan penatausahaan serta pertanggungjawaban dana bantuan operasional sekolah di satuan pendidikan dasar dan menengah secara nasional.

Aplikasi RKAS (Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah) merupakan sebuah sistem informasi yang dibuat untuk menangani masalah manajemen keuangan sekolah mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengkoordinasian, pengawasan atau pengendalian. Dengan sistem yang terdistribusi diharapkan berbagai pihak yang terlibat mampu berkoordinasi dengan baik. Capaian output terakhir yang diberikan sistem informasi ini adalah pelaporan, dimana setiap report yang dihasilkan sudah disesuaikan dengan format yang dikeluarkan pemerintah.

SMKN 2 Bagor merupakan salah satu sekolah di kota Nganjuk tepatnya di Jl. Raya Solo, Ds. Selorejo, Bagor, Nganjuk saat ini sedang menyusun rancangan rencana kegiatan dan anggaran sekolah tetapi hal ini menjadi sulit ketika harus dihadapkan dengan perhitungan manual dengan menggunakan kalkulator atau dengan Microsoft Excel. Perancangan rencana kegiatan dan anggaran menjadi lebih sulit ketika harus mencocokkan setiap pengeluaran dan pemasukan dengan kode rekening yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Pusat. Ditambah lagi, adanya peraturan dari Dinas Pendidikan bahwa anggaran belanja pegawai dan belanja modal tidak boleh lebih dari 20%, dan belanja barang dan jasa tidak boleh lebih dari 60%. Tidak hanya proses Perancangan rencana kegiatan dan anggaran yang menyulitkan, namun juga proses pembuatan laporan.

Hal ini karena pembuatan laporan harus dibuat dengan format tertentu menggunakan Microsoft Word yang nantinya laporan tersebut akan diserahkan kepada Dinas Pendidikan sebagai laporan tahunan. Permasalahan yang kompleks tersebut menjadi faktor terbesar terjadinya kesalahan data pengeluaran dan pendapatan di tiap pengajuan rencana kegiatan dan anggaran di SMKN 2 Bagor di Kota Nganjuk.

Adanya rancangan bangun sistem informasi rencana kegiatan dan anggaran sekolah menjadi sebuah Solusi dari permasalahan yang ada diatas. Sistem informasi sendiri adalah suatu sistem yang menggabungkan aktivitas manusia dan teknologi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Sistem informasi (SI) (Adham, 2024) dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan dan menjalankan operasional Perusahaan/institusinya. Sistem informasi manajemen merupakan teknik pengelolaan informasi yang biasanya digunakan oleh organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan (Kristanto 2008). Dari Solusi ini maka penulis mengambil tema penelitian tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aplikasi Rencana Kegiatan Dan Anggaran Sekolah (ARKAS).

2. METODE

Analisis Kebutuhan Sistem

a. Observasi

Metode ini dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi secara langsung dari pihak bendahara SMKN 2 BAGOR tentang kebutuhan sistem yang akan dibuat.

b. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang proses pengolahan data anggaran sekolah oleh pihak bendahara SMKN 2 BAGOR.

c. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tambahan terkait dengan pembuatan sistem.

Hasil Analisis Sistem

Sistem Informasi Manajemen Aplikasi Rencana Kegiatan Dan Anggaran Sekolah (ARKAS) merupakan sistem yang dapat mengolah data belanja maupun pendapatan sekolah ke dalam bentuk laporan. Dengan analisis yang dilakukan sebelumnya dapat diketahui apa saja yang dibutuhkan untuk mendapatkan sistem yang diharapkan, seperti: masukan sistem, proses – proses sistem, keluaran sistem, serta antarmuka sistem.

Masukan Sistem

Dalam sistem ini ada beberapa data yang dibutuhkan sebagai masukan. Data ini nanti akan diolah menjadi laporan belanja ataupun laporan pendapatan sekolah. Berikut adalah data masukan yang dibutuhkan.

a. Data Belanja Sekolah

Data ini berisi tentang data belanja sekolah, seperti: belanja langsung, belanja tidak langsung, dan belanja bulanan.

b. Data Pendapatan Sekolah

Data ini berisi tentang data pendapatan sekolah baik yang diperoleh dari sumbangan, Pemerintah Daerah hingga Pemerintah Pusat.

c. Data Program dan Kegiatan

Data ini berisi tentang program dan kegiatan yang dilakukan saat menyusun belanja langsung dan belanja bulanan.

d. Data Indikator pada Belanja Langsung

Data ini berisi tentang indikator belanja langsung yang disusun berdasarkan program dan kegiatan tertentu. Indikator belanja langsung berisi tentang target ataupun sasaran yang ingin dicapai dari program dan kegiatan tersebut.

Keluaran Sistem

Keluaran yang dihasilkan oleh sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Laporan Belanja Sekolah

Laporan ini akan berisi data – data tentang pengeluaran yang dilakukan pihak sekolah dalam satu tahun (untuk belanja langsung dan belanja bulanan) dan dalam satu bulan (untuk belanja bulanan).

b. Kwitansi A2

Kwitansi A2 ini digunakan oleh pihak SMKN 2 BAGOR sebagai tanda bukti pengeluaran dan pemasukan yang diperoleh sekolah dalam satu bulan.

c. Laporan Belanja Bulanan

Laporan ini berisi tentang data pengeluaran dan pendapatan yang diperoleh sekolah dalam satu bulan.

d. Laporan Rekapitulasi Anggaran Sekolah

Laporan ini berisi tentang data belanja langsung. Laporan ini berisi tentang jumlah total yang dikeluarkan beserta rincian program dan kegiatannya.

e. Laporan Ringkasan Anggaran Sekolah

Laporan ini berisi tentang ringkasan semua anggaran sekolah yaitu: pendapatan sekolah, belanja langsung, dan belanja tidak langsung. Pada data belanja langsung data yang dikeluarkan dikelompokkan menjadi anggaran belanja pegawai dan anggaran barang dan jasa.

Kebutuhan Proses

Sistem ini dapat melakukan beberapa proses untuk mengolah data. Berikut adalah proses yang dapat dilakukan sistem ini.

a. Proses Login

Proses ini dilakukan admin untuk masuk ke menu utama sistem. Proses ini membutuhkan masukan berupa username dan password yang nantinya akan di autentikasi oleh sistem.

b. Proses Penambahan Data

Proses ini dilakukan admin untuk melakukan penambahan data yaitu: belanja langsung, belanja tidak langsung, pendapatan sekolah, belanja bulanan, data program dan kegiatan, dan indikator pada belanja langsung.

c. Proses Pengubahan Data

Proses ini dilakukan oleh bendahara jika terjadi kesalahan saat pada data yang telah tersimpan. Proses ini juga dapat dilakukan untuk mengubah format laporan, tahun laporan, serta mengubah password bendahara dan kepala sekolah.

d. Proses Penghapusan Data

Proses ini dilakukan bendahara untuk menghapus data yang telah tersimpan. Pada proses ini bendahara tidak dapat menghapus format laporan.

Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka yang akan dibuat akan bersifat user friendly. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem ini. Kebutuhan sistem yaitu komponen yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak minimum (minimum requirement) untuk menjalankan sistem ini.

Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam menjalankan sistem ini perangkat keras yang dibutuhkan yaitu:

- a. Prosesor Dual Core atau setara
- b. RAM 2 GB
- c. Harddisk 120 Gb
- d. Monitor
- e. Keyboard
- f. Mouse

Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam menjalankan sistem ini perangkat lunak yang digunakan yaitu:

- a. Aplikasi web server Nginx atau Apache
- b. Database Management System MySQL
- c. Sistem Operasi Microsoft Windows 10
- d. Web browser Chrome / Edge
- e. *Perancangan Sistem*

Perancangan sistem informasi ini menggunakan Use case diagram, Entity Relationship Diagram (ERD) (Adiwijaya, Amaruloh, & Mulya, 2021).

Perancangan Interaksi Sistem dengan Pengguna

Langkah ini adalah untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antara sistem dengan pengguna. Dalam perancangan sistem ini terdapat dua aktor yang berinteraksi dengan sistem yaitu bendahara sekolah dan kepala sekolah. Gambar 1 menunjukkan Use case diagram pada sistem ini.



Gambar 1 Use case diagram pada sistem

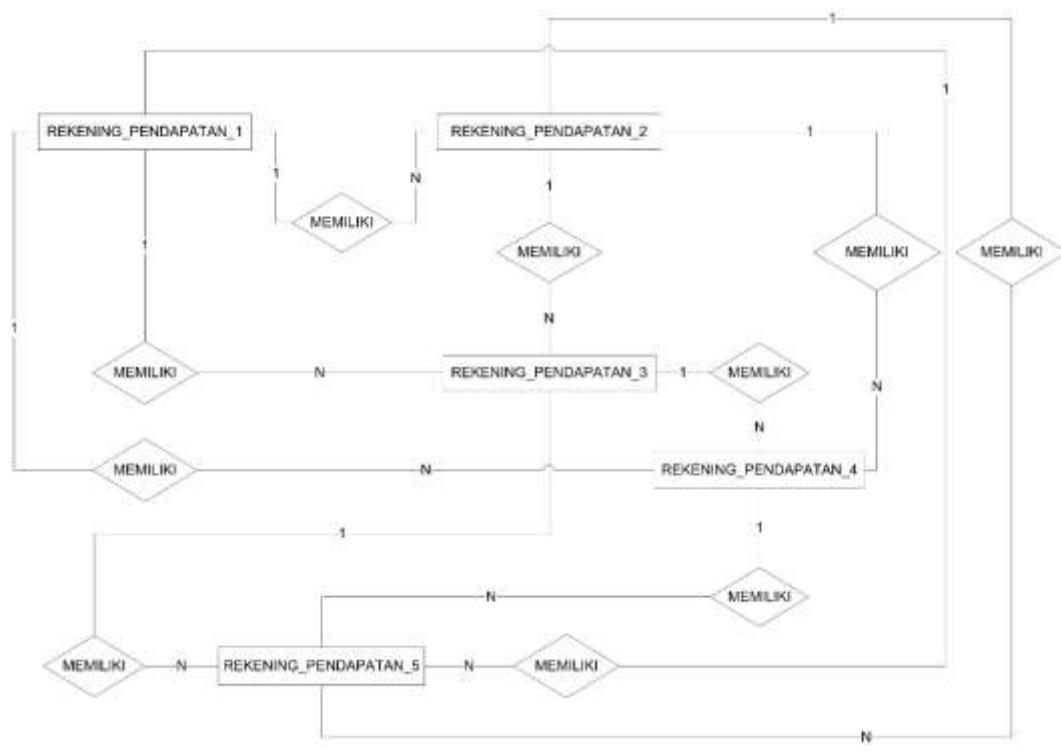
Adapun penjelasan Gambar 1 diatas menggunakan *Use case narrative* (Hamas & Imaduddin, 2019) seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1 *Use case narrative* pada case rencana pendapatan

No.	Nama Use Case	Narasi Use Case	Input	Output	Acceptance Criteria
1.	Memasukkan data pendapatan	Data pendapatan		-	Tampilan peringatan data berhasil tersimpan
2.	Mengubah data pendapatan	Data pendapatan yang baru		Data pendapatan yang telah tersimpan	Tampilan peringatan data berhasil diubah
3.	Menghapus data pendapatan	-		Data pendapatan yang telah tersimpan	Tampilan peringatan data berhasil dihapus

ERD Rekening Pendapatan Sekolah

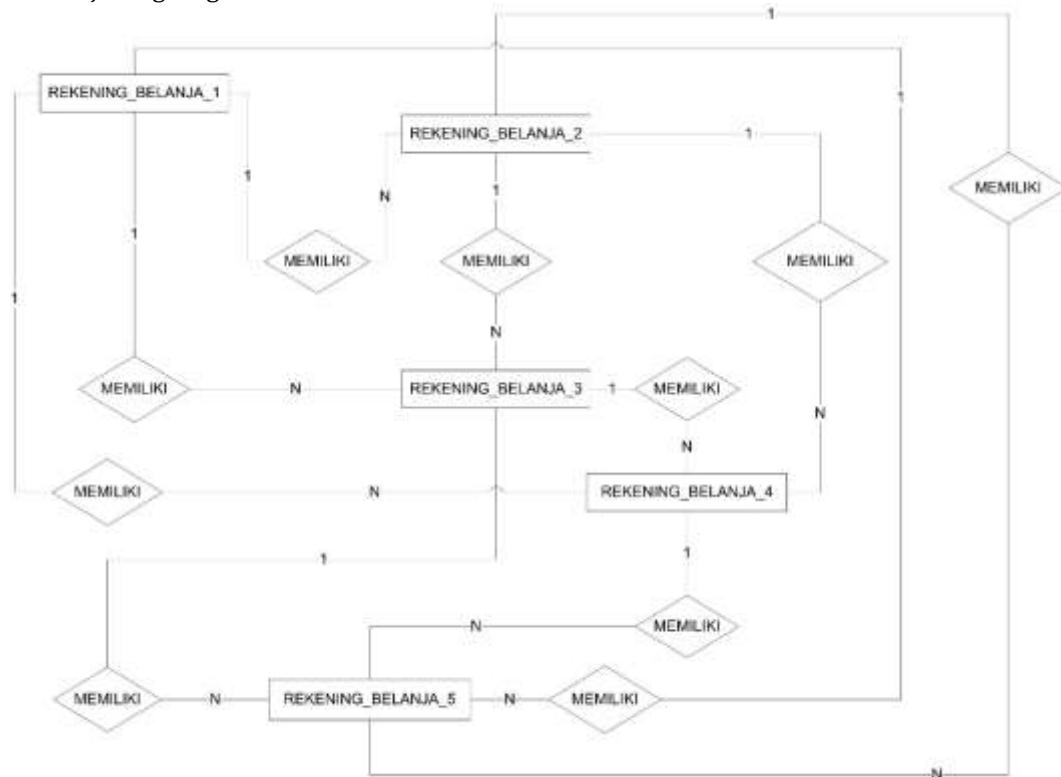
Gambar 2 menunjukkan hubungan antara beberapa tabel yang berkaitan dengan rekening pendapatan sekolah.



Gambar 2 ERD rekening pendapatan sekolah

ERD Rekening Belanja Sekolah

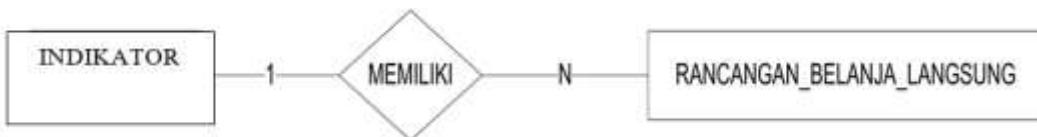
Gambar 3 menunjukkan hubungan antar beberapa tabel yang berkaitan dengan rekening belanja sekolah yaitu: rekening belanja bulanan, rekening belanja tidak langsung, dan rekening belanja langsung.



Gambar: 3 ERD rekening belanja sekolah

ERD Belanja Langsung

Gambar 4 menunjukkan hubungan antar tabel indikator yaitu tabel yang berisi tentang indikator dengan belanja langsung.



Gambar 4. ERD indikator dengan belanja langsung

Perancangan Basis data

Perancangan basis data meliputi tabel – tabel yang terdapat pada basis data. Pada perancangan basis data juga dijabarkan tentang fungsi, atribut dan tipe data yang terdapat pada tabel – tabel tersebut. Adapun tabel yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan dibawah ini :

a. Tabel Login

Tabel 2: Tabel Login

No.	Field	Type	Constraint
1.	<i>l_id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
2.	<i>l_username</i>	<i>varchar(64)</i>	
3.	<i>l_password</i>	<i>varchar(64)</i>	
4.	<i>l_status</i>	<i>varchar(64)</i>	

b. Tabel Program

Tabel 3: Tabel Program

No.	Field	Type	Constraint
1.	<i>Idprogram</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary key</i>
2.	<i>kode_program_a</i>	<i>tinyint(2)</i>	
3.	<i>kode_program_b</i>	<i>tinyint(2)</i>	<i>Primary key</i>
4.	<i>ket_b</i>	<i>varchar(255)</i>	<i>Primary key</i>

c. Tabel Kegiatan

Tabel 4: Tabel Kegiatan

No.	Field	Type	Constraint
1.	<i>Idkegiatan</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary key</i>
2.	<i>kode_program_a</i>	<i>tinyint(2)</i>	
3.	<i>kode_program_b</i>	<i>tinyint(2)</i>	<i>Foreign key</i>
4.	<i>kode_kegiatan_c</i>	<i>int(3)</i>	<i>Primary key</i>
5.	<i>ket_b</i>	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign key</i>
6.	<i>ket_c</i>	<i>varchar(255)</i>	

d. Tabel Rekening_belanja_1

Tabel 5: Tabel rekening_belanja_1

No.	Field	Type	Constraint
1.	<i>idrekening_belanja_1</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary key</i>
2.	<i>rincian_belanja_1</i>	<i>varchar(255)</i>	

Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka (Fatah, Mufarroha, & Husnah, 2022) dilakukan untuk membuat tampilan yang menarik dan bersifat user friendly. Perancangan antarmuka dilakukan dengan menggambar secara sederhana tampilan yang akan dibuat. Berikut adalah perancangan antarmuka untuk sistem yang dibuat.

Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman ini digunakan oleh bendahara dan kepala sekolah untuk mengisi username dan password sebelum masuk ke halaman menu utama. Gambar 5 menunjukkan tampilan rancangan halaman login.

Rancangan halaman login yang menunjukkan struktur form. Atasnya terdapat label 'Header' di atas dua input text yang berturut-turut. Di bawahnya terdapat label 'Password' di atas dua input text yang berturut-turut. Di bawahnya terdapat tombol 'Masuk'.

Gambar 5: Rancangan halaman login

Rancangan Halaman Utama

Rancangan halaman ini adalah halaman utama yang akan ditampilkan saat pengguna berhasil login. Gambar 6 menunjukkan rancangan halaman utama.

Rancangan halaman utama yang menunjukkan struktur form. Atasnya terdapat label 'Menu Perancangan Data' di atas dua input text yang berturut-turut. Di bawahnya terdapat label 'Header' di atas dua input text yang berturut-turut. Di bawahnya terdapat dua logo: 'Logo Kota' di sebelah kiri dan 'Logo Dinas Pendidikan' di sebelah kanan. Di bawahnya terdapat label 'Menu Utama' di atas dua input text yang berturut-turut. Di bawahnya terdapat label 'Footer' di atas dua input text yang berturut-turut.

Gambar 6: Rancangan halaman utama

Menu perancangan data terdiri dari home, pendapatan, belanja bulanan, belanja langsung, belanja tidak langsung, logout, dan menu untuk mengganti password. Menu perancangan data, header, dan footer tetap ditampilkan pada rancangan halaman selanjutnya. Perbedaannya hanya terletak pada menu utama yang ditampilkan.

Rancangan halaman pengisian data belanja dan pendapatan yang menunjukkan struktur form. Di sebelah kiri terdapat menu vertikal dengan opsi: 'Perancangan Data', 'Ubah Data', 'Laporan Data', dan 'Hapus Data'. Di sebelah kanan terdapat tabel dengan kolom: Kode, Uraian, Volume, Satuan, Harga, dan Jumlah. Di bawahnya terdapat tombol 'Simpan'.

Gambar 7: Rancangan halaman pengisian data belanja dan pendapatan

Rancangan halaman ini digunakan untuk pengisian data belanja dan pendapatan sekolah. Sistem menampilkan form dalam bentuk tabel. Pengguna dapat memilih kode rekening melalui kolom kode yang terdapat pada tabel tersebut. Khusus untuk belanja langsung terdapat menu tambahan yang digunakan untuk perancangan indikator. Rancangan halaman belanja langsung juga memiliki menu untuk memilih program dan kegiatan. Berikut gambar 8 adalah rancangan halaman belanja langsung.

Program :					
Kegiatan :					
Kode	Uraian	Volume	Satuan	Harga	Jumlah
Simpan					

Gambar 8: Rancangan halaman pengisian data belanja langsung

Rancangan halaman pengisian data belanja bulanan juga memiliki perbedaan dari segi form pengisian data, namun memiliki kesamaan tampilan pemilihan program dan kegiatan dengan rancangan halaman belanja langsung. Gambar 9 menunjukkan rancangan halaman pengisian data belanja bulanan.

Tanggal :					
Rincian :					
Penerimaan :					
Pengeluaran :					
Terbilang :					
Simpan					

Gambar 9: Rancangan halaman pengisian data belanja bulanan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan terhadap sistem yang telah dirancang dan dibuat sebelumnya. Tahap implementasi ini dibuat semudah mungkin agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan sistem ini. Berikut ini tahapan implementasi pada penelitian ini.

Halaman Login

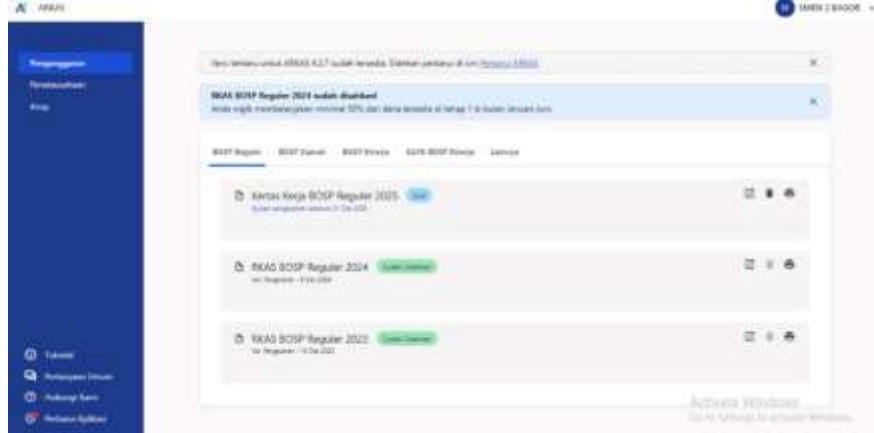
Halaman login merupakan halaman yang pertama kali muncul saat sistem dijalankan. Halaman login digunakan untuk memasukkan username dan password oleh bendahara dan kepala sekolah saat akan masuk ke sistem. Implementasi halaman login ditunjukkan oleh gambar 10.



Gambar 10: Halaman login

Halaman Dashboard

Halaman ini merupakan halaman utama untuk bendahara sekolah. Terdapat beberapa menu yang dapat digunakan oleh bendahara. Menu – menu tersebut ditampilkan dalam bentuk gambar dan dalam bentuk tulisan pada menu bar. Implementasi halaman Dashboard ditunjukkan oleh gambar 11.



Gambar 11: Halaman Dashboard

Halaman Pengisian Pendapatan Sekolah

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan bendahara untuk memasukkan data pendapatan sekolah. Halaman ini memiliki side bar yang terletak di sebelah kiri halaman. Menu yang terdapat pada side bar tersebut adalah: perancangan, ubah data, laporan data, hapus data. Implementasi halaman pengisian pendapatan sekolah ditunjukkan pada gambar 12

Pendapatan Sekolah 2013 / 2014						
Pengeluaran	Kode	Uraian	Volume	Satuan	Harga	Jumlah
Utsah Data	4	PENDAPATAN DAERAH				
Laporkan Data	4.4					
Hasil Data	4.4.8	Pendapatan Sekolah				
	4.4.8.04	Pendapatan Sekolah				
	== PILIH ==					

Gambar 12: Halaman pengisian pendapatan sekolah

Halaman Ubah Data Pendapatan Sekolah

Halaman ubah data pendapatan sekolah

Halaman ubah data pendapatan sekolah digunakan untuk menampilkan data pendapatan sekolah yang akan diubah. Terdapat sebuah link pada tiap baris data yang ditampilkan. Link tersebut berfungsi untuk menuju ke halaman tempat pengisian ubah data pendapatan sekolah. Implementasi halaman ubah data pendapatan sekolah ditunjukkan oleh gambar 13

Gambar 13: Halaman Ubah Data Pendapatan Sekolah

Halaman Pengisian Ubah Data Pendapatan Sekolah

Halaman Pengisian Ubah Data Pendapatan Sekolah

Halaman ini merupakan halaman untuk melakukan pengisian data yang baru pada pendapatan sekolah. Pengisian data pada halaman ini tidak hanya terbatas pada pengisian data rincian namun juga dapat melakukan perubahan pada kode rekening, jika terjadi kesalahan pemilihan kode rekening pada perancangan pendapatan sekolah. Implementasi halaman pengisian ubah data pendapatan sekolah ditunjukkan pada gambar 4.5.

Gambar 14: Halaman pengisian ubah data pendapatan Sekolah

Laporan Pendapatan Sekolah

Halaman ini merupakan halaman yang berfungsi untuk menghapus sebuah data atau lebih dari satu data. Halaman ini juga berfungsi untuk menghapus data secara keseluruhan. Implementasi halaman hapus data pendapatan sekolah ditunjukkan pada gambar 15

Gambar 15: Halaman hapus data pendapatan sekolah

Halaman Pengisian Belanja Bulanan

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan bendahara untuk memasukkan data belanja bulanan. Implementasi halaman pengisian belanja bulanan ditunjukkan pada gambar 16

Gambar 16: Halaman pengisian belanja bulanan

Tabel 6 menunjukkan hasil kuesioner dari responden SMKN 2 Bagor dengan delapan pernyataan.

Tabel 6: Data Hasil kuesioner responden SMKN 2 Bagor

No.	Pernyataan	Sangat	Tidak	Ragu -	Setuju	Sangat	Rata -
		Tidak setuju	setuju	ragu	(4)	setuju	rata
1.	Sistem memudahkan pengguna dalam merancang anggaran				3	1	4,25
2.	Sistem yang dibuat mempercepat proses pembuatan rancangan anggaran sekolah				2	2	4,5
3.	Sistem yang dibuat mudah dioperasikan				2	2	4,5
4.	Sistem yang dibuat saat ini lebih baik dari Sistem terdahulu				3	1	4,25
5.	Pesan kesalahan yang ditampilkan sistem membantu pengguna untuk mengetahui bagian yang salah saat memasukkan data				4		4

Dari hasil kuesioner pada tabel 6 kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan indikator yang telah dibuat sebelumnya yaitu:

a. Fungsionalitas Sistem

Untuk indikator ini nilai rata - rata yang diperoleh adalah 4,375. Berdasarkan rata - rata ini diperoleh kesimpulan bahwa sistem dapat mempermudah pembuatan anggaran sekolah.

b. Pesan Kesalahan yang Ditampilkan Sistem

Untuk indikator ini nilai rata - rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 5 adalah 4. Berdasarkan rata - rata ini diperoleh kesimpulan bahwa pesan kesalahan yang ditampilkan sistem membantu pengguna untuk mengetahui bagian yang salah saat memasukkan data.

c. Tampilan Sistem

Untuk indikator ini nilai rata - rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 6 sampai dengan 8 adalah 4,167. Berdasarkan nilai rata - rata tersebut diperoleh kesimpulan bahwa tampilan sistem memudahkan bendahara sekolah untuk melakukan Perancangan Aplikasi Rencana Kegiatan Dan Anggaran Sekolah (ARKAS) . Tabel 7 menunjukkan hasil kuesioner dari responden kepala SMKN 2 Bagor dengan sebelas pernyataan.

Tabel 7: Data hasil kuesioner responden SMKN 2 Bagor

No.	Pernyataan	Sangat	Tidak	Ragu -	Setuju	Sangat	Rata -
		tidak setuju	setuju	ragu	(4)	setuju	rata
1.	Sistem yang dibuat mudah dioperasikan				1	3	4,75
2.	Sistem yang dibuat saat ini lebih baik dari sistem terdahulu				3	1	4,25
3.	Sistem yang dibuat mempercepat proses pembuatan rancangan anggaran sekolah				2	2	4,5
4.	Laporan hasil output sistem sudah sesuai dengan yang dibutuhkan				3	1	4,25
5.	Laporan hasil output sistem memudahkan analisis data keuangan sekolah				2	2	4,5
6.	Laporan hasil output sistem menggunakan format yang mudah dipahami				3	1	4,25
7.	Pesan kesalahan yang ditampilkan sistem membantu pengguna untuk mengetahui bagian yang salah saat memasukkan data				2	2	4,5
8.	Penggunaan ikon dan gambar membantu pengguna untuk memahami menu pada sistem				3	1	4,25
9.	Penggunaan dan penempatan tombol dan menu pada sistem mempermudah operasional perancangan anggaran sekolah				2	2	4,5
10.	Ukuran gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas saat sistem digunakan				1	3	4,75

Pembahasan

Dari hasil kuesioner pada table: 7, penulis mengambil kesimpulan berdasarkan indikator yang telah dibuat sebelumnya yaitu:

a. Fungsionalitas Sistem

Untuk indikator ini nilai rata – rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 1 sampai 3 adalah 4,5. Berdasarkan rata – rata ini diperoleh kesimpulan bahwa sistem dapat mempermudah pembuatan anggaran sekolah.

b. Laporan Anggaran

Untuk indikator ini nilai rata – rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 4 dan 6 adalah 4,3. Berdasarkan rata – rata ini diperoleh kesimpulan bahwa laporan yang dihasilkan sistem telah sesuai dengan yang diharapkan kepala sekolah.

c. Pesan Kesalahan yang Ditampilkan Sistem

Untuk indikator ini nilai rata – rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 7 adalah 4,5. Berdasarkan rata – rata ini diperoleh kesimpulan bahwa pesan kesalahan yang ditampilkan membantu pengguna untuk mengetahui kesalahan saat pengisian data.

d. Tampilan Sistem

Untuk indikator ini nilai rata – rata yang diperoleh dari pertanyaan nomor 8 sampai dengan 10 adalah 4,5. Berdasarkan nilai rata – rata tersebut diperoleh kesimpulan bahwa tampilan sistem memudahkan kepala sekolah untuk menggunakan sistem ini.

Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setelah melakukan pengujian terhadap sistem pada beberapa sekolah di Kota Nganjuk dan melakukan analisis hasil kuesioner, penulis dapat mengetahui beberapa kelebihan dan kekurangan sistem. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pada sistem, Kelebihan sistem ini yaitu:

- a. Sistem sangat membantu pengguna dalam merancang anggaran sekolah hingga tahap pembuatan laporan.
- b. Sistem dapat dioperasikan dengan mudah karena tampilan antarmuka yang dibuat dengan sederhana namun menarik.
- c. Laporan yang dihasilkan sistem dapat digunakan oleh semua sekolah di seluruh Kota Nganjuk, karena sistem telah dilengkapi dengan fasilitas ubah format laporan.

Sedangkan kekurangan sistem ini yaitu:

- a. Sistem yang dibuat berbasis web sehingga untuk menggunakannya harus menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti web server dan web browser.
- b. Pada beberapa web browser seperti Internet Explorer dan Safari, tampilan akan berubah tidak beraturan.
- c. Pada resolusi tertentu tampilan sistem akan berubah, hal ini karena sistem tidak sepenuhnya menggunakan tampilan yang responsive dengan resolusi yang digunakan.
- d. Sistem tidak memiliki menu backup data untuk antisipasi jika terjadi kerusakan sistem operasi pada komputer..

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan pada bab – bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Sistem Informasi Manajemen Rancangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah telah berhasil dibangun dan telah diujikan kepada calon pengguna.
- b. Berdasarkan hasil pengujian, sistem yang dibangun dapat membantu proses Perancangan rencana kegiatan dan anggaran SMKN 2 Bagor.
- c. Fitur – fitur yang ada di sistem dapat membantu pengguna mulai dari tahap Perancangan rencana kegiatan dan anggaran sampai dengan tahap pembuatan laporan.

Laporan yang dihasilkan sistem dapat membantu kepala sekolah untuk menganalisis laporan keuangan SMKN 2 Bagor.

5. REFERENSI

- Adham, M. F. (2024). Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur. *JTSI*, 5(1), 264-275.
- Adiwijaya, F. F., Amaruloh, S. D., & Mulya, A. R. (2021). Sistem registrasi surat perintah tugas (spt) di dinas pekerjaan umum, penataan ruang dan pertanahan provinsi kepulauan riau. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 10(2).

- Fatah, D. A., Mufarroha, A. F., & Husnah, O. M. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing. *Jurnal Simantec*, 11(1).
- Hamas, M., & Imaduddin, Z. (2019). Pengembangan Sistem Jual Beli Bahan Pokok Petani Berbasis Aplikasi Mobile. *Jurnal Informatika Terpadu*, 5(2), 49-55. Retrieved from <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Herfanda, A. Y. (2024). Fungsi Manajemen Keuangan Pada Perusahaan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 02(01), 21-25. Retrieved from <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jebd/index>
- Susanti, N. (2023). Arti Penting Manajemen Keuangan Bagi Suatu Perusahaan. *Jurnal STAI YAPTIP*, 6 (1), 1-13.