

Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Siswa Berbasis Website Pada Madrasah Aliyah GUPPI Rakit

Umi Nur Faizah^{*1}, Ghuftron Zaida Muflih²

^{1,2}Prodi Teknik Informatika, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail: ^{*1}uminurfaizah064@gmail.com, ²ghuftron.zaida@umnu.ac.id

Abstrak

Pengelolaan administrasi keuangan di MA GUPPI Rakit masih menghadapi sejumlah permasalahan salah satunya pernah kehilangan arsip pembayaran pada data siswa angkatan sebelum tahun 2013, akibatnya alumni mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tanggungan administrasi karena tidak tersedianya data pembayaran yang jelas dan akurat. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi administrasi keuangan sekolah siswa berbasis website guna mempermudah proses pembayaran administrasi siswa secara online serta membantu petugas dalam pencatatan dan pengarsipan data pembayaran secara digital. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode prototype, yang menekankan pada perancangan fungsional sistem dan pengujian melalui umpan balik pengguna secara berkelanjutan. Pengujian fungsional sistem dilakukan menggunakan metode black box dengan teknik Equivalence Partitions dengan hasil pengujian menunjukkan sistem dapat beroperasi dengan baik. Sedangkan pengujian nonfungsional menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS) dengan responden 81 orang diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 75,3. Hal ini menunjukkan Adjective Rating masuk dalam kategori Good yang artinya sistem dapat digunakan dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang positif, Grade Scale berada pada tingkat C menunjukkan tingkat kualitas sistem tergolong baik dan Acceptability Ranges pada tingkat Acceptable yang menandakan bahwa sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata kunci— Sistem Informasi, Administrasi Keuangan Sekolah, Website, Metode Prototype.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era saat ini berlangsung sangat pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi yang berperan penting sebagai penunjang pengelolaan data serta penyediaan akses informasi yang cepat dan mudah. Teknologi informasi telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi lembaga pemerintah, institusi pendidikan, maupun perusahaan [1]. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi diperlukan sebagai penunjang dalam mengolah berbagai dokumen termasuk administrasi keuangan sekolah siswa pada instansi pendidikan [15]. Dengan memanfaatkan teknologi informasi memungkinkan penyampaian data dan informasi dapat dilakukan secara cepat, akurat dan transparan [3].

Pengelolaan administrasi keuangan sekolah siswa yang efektif dan transparan menjadi hal penting dalam membangun kepercayaan dari pihak yang terkait salah satunya yaitu siswa [10]. Administrasi keuangan sekolah siswa merupakan bagian dari arsip data penting bagi sebuah instansi pendidikan, yaitu sebagai penunjang kelangsungan kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah agar lebih efektif. Namun, secara realita masih banyak ditemukan instansi pendidikan yang menerapkan sistem layanan administrasi keuangan secara konvensional, atau menggunakan cara manual [6].

MA GUPPI Rakit merupakan sekolah swasta tingkat menengah atas yang berlokasi di Jalan Raya PU No. 137, Desa Rakit, Kecamatan Rakit, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah.

MA GUPPI Rakit, dalam menjalankan fungsi pendidikan, menyelenggarakan berbagai kegiatan administrasi sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengelolaan data siswa dan administrasi keuangan. Praktik pengelolaan administrasi keuangan di MA GUPPI Rakit masih menghadapi sejumlah permasalahan. Berdasarkan buku arsip kelulusan dan data pembayaran administrasi keuangan siswa tahun 2024, tercatat bahwa dalam rentang waktu 2013 hingga 2024 dari total 612 siswa, hanya 39,7% siswa yang telah melunasi administrasi keuangan sekolah, sementara 60,3% siswa belum melunasi kewajiban tersebut.

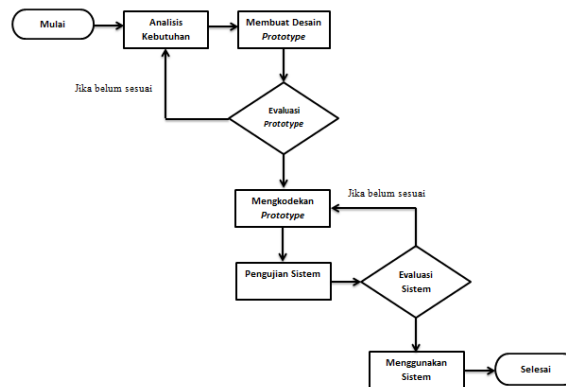
Selain itu, sistem pembayaran administrasi keuangan sekolah masih dilakukan secara konvensional. Seluruh proses pembayaran, seperti SPP, daftar ulang, ujian madrasah, ulangan per semester, serta pembayaran administrasi lainnya, dilakukan dengan cara siswa membayar langsung kepada petugas komite keuangan. Pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual dalam buku besar dan pengarsipan data belum terkomputerisasi. Dalam pelaksanaannya apabila siswa akan melakukan pembayaran administrasi SPP, siswa diwajibkan membawa kartu SPP sebagai bukti pembayaran, sedangkan untuk pembayaran administrasi lainnya diberikan kwitansi secara manual. Kondisi yang seperti ini kurang efektif dan efisien serta memiliki risiko tinggi terhadap kehilangan dan ketidakteraturan data. Permasalahan yang pernah dialami sekolah adalah kehilangan arsip pembayaran pada data siswa angkatan sebelum tahun 2013, yang menyebabkan alumni mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tanggungan administrasi karena tidak tersedianya data pembayaran yang jelas dan akurat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi administrasi keuangan sekolah memberikan dampak positif terhadap efektivitas dan transparansi pengelolaan keuangan. Seperti penelitian Wulandari dan Wibisono (2025), mengembangkan sistem informasi yang dapat mengelola pembayaran SPP lebih terstruktur dan memudahkan akses data secara *realtime* [20]. Penelitian lain oleh Putri et al., (2025) sistem informasi layanan administrasi keuangan sekolah memberikan kemudahan akses secara *realtime* bagi pengguna dan menjadi solusi dari kendala sistem yang manual [14]. Selanjutnya oleh Faizah et al., (2024) sistem yang signifikan untuk efisiensi dan akurasi proses pengelolaan data keuangannya [4]. Penelitian oleh Mushalifah et al., (2024) sistem informasi dapat mengelola keuangan sekolah lebih efisien, akurat dan transparan [9]. Penelitian oleh Putra et al., (2025) mengembangkan sistem informasi pembayaran sekolah yang dapat melakukan pencatatan pembayaran otomatis, terstruktur dan pelaporan keuangan lebih komprehensif [13].

Penelitian ini mengembangkan sistem informasi administrasi keuangan sekolah siswa berbasis website yang bertujuan untuk mempermudah proses pembayaran administrasi siswa secara online serta membantu petugas dalam pencatatan dan pengarsipan data pembayaran secara digital. Sistem dilengkapi dengan fitur notifikasi melalui *platform* WhatsApp untuk memberikan informasi kepada siswa atau wali siswa terkait status pembayaran dan konfirmasi transaksi secara *real time*. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) model *prototype*, yang menekankan pada perancangan fungsional sistem dan pengujian melalui umpan balik pengguna secara berkelanjutan. Model *prototype* memberikan rencana gambaran awal sistem yang dibuat kepada klien untuk dievaluasi, sehingga dapat menghasilkan finalisasi sistem yang baik [2]. Diharapkan sistem informasi keuangan sekolah dapat meningkatkan kualitas layanan administrasi keuangan di MA GUPPI Rakit dalam hal kemudahan transaksi, akurasi pencatatan dan pelaporan, transparansi, serta mendukung monitoring dan evaluasi keuangan secara lebih efektif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *prototype* yang merupakan model pengembangan sistem dengan pendekatan membangun program secara cepat dan bertahap sehingga pengguna dapat segera melakukan tindakan evaluasi terhadap sistem. Model *prototype* memungkinkan pengguna mempunyai deskripsi awal terkait program yang dikembangkan dan pengguna bisa menguji di tahap awal pengembangan sebelum program menuju ke tahap rilis [12]. Model pengembangan *prototype* seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Tahapan Metode *Prototype*

Model *prototype* memiliki beberapa tahapan, yaitu :

- 1) **Analisis Kebutuhan**
Tahap Analisis Kebutuhan dilakukan komunikasi intensif dengan pihak sekolah yaitu MA GUPPI Rakit sebagai pengguna sistem untuk menggali kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang diperlukan. Analisis mencakup identifikasi proses pembayaran siswa yang berjalan, seperti pencatatan pembayaran SPP, daftar ulang, ujian, dan administrasi lain, serta permasalahan yang muncul pada sistem konvensional. Selain itu, menentukan kebutuhan pengguna sistem meliputi petugas keuangan, siswa dan staff TU dengan hak aksesnya masing-masing.
- 2) **Membuat Desain *Prototype***
Tahap desain, melakukan perancangan sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) untuk memodelkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem. Sistem tersebut dibangun menggunakan diagram *Use Case*, diagram *Activity*, perancangan antarmuka, pemodelan sistem menggunakan *flowchart* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna.
- 3) **Evaluasi *Prototype***
Tahap Evaluasi melakukan tinjauan awal kepada pihak sekolah untuk mengetahui apakah *prototype* sudah menggambarkan produk akhir dan sesuai dengan harapan pengguna terkait perancangan sistem pembayaran yang akan dikembangkan. Jika hasil evaluasi belum sesuai, maka akan dilakukan analisis kebutuhan dan membuat *prototype* ulang sampai dengan hasil evaluasi *prototype* dinilai sudah sesuai.
- 4) **Mengkodekan *Prototype***
Prototype yang telah disetujui selanjutnya diimplementasikan ke dalam bentuk perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan xampp versi 7.4.27, basis data MySQL, serta framework Bootstrap sebagai pendukung dalam penyajian antarmuka sistem yang responsif dan memiliki tampilan yang lebih terstruktur dan menarik.
- 5) **Pengujian Sistem**
Pengujian menggunakan *blackbox testing* untuk menguji kinerja perangkat lunak berdasarkan fungsi. Teknik pengujian yang digunakan yaitu *equivalence partitions* pada tampilan antarmuka pengguna dan fitur-fitur pada sistem.
- 6) **Evaluasi Sistem**
Tahap Evaluasi Sistem dengan peninjauan kembali kepada pihak sekolah mengenai kesesuaian perangkat lunak yang sudah dikembangkan dengan harapan pengguna. Jika sudah sesuai maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Jika belum, ulangi tahapan mengkodekan *prototype* dan pengujian sistem.
- 7) **Menggunakan Sistem**

Menggunakan sistem yang telah dilakukan uji dan disetujui untuk siap digunakan oleh pengguna.

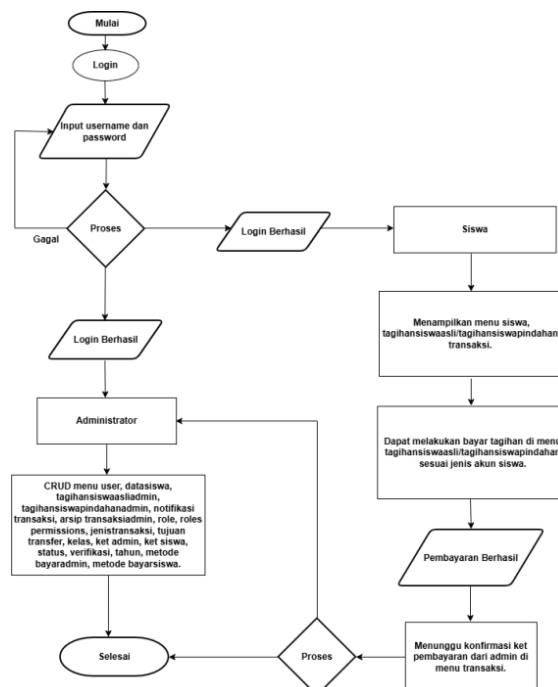
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Flowchart

Flowchart merupakan metode pemecahan masalah dengan menggunakan simbol tertentu yang dapat dipahami dan mudah digunakan. Penggunaan *flowchart* untuk mendeskripsikan tahapan penyelesaian suatu permasalahan secara sederhana, terstruktur, dan jelas melalui penggunaan simbol-simbol yang baku dan tersusun rapi [19].

Flowchart sistem informasi pembayaran dimulai dari proses login, baik sebagai admin maupun sebagai siswa. Setelah admin berhasil melakukan login, sistem mengarahkan admin ke halaman utama website Administrasi Keuangan Sekolah Siswa (AKSES) MA GUPPI Rakit. Pada halaman utama tersebut, admin memiliki akses ke berbagai menu, meliputi Home, User, Data Siswa, Tagihan Siswa Asli (Admin), Tagihan Siswa Pindahan (Admin), Notifikasi Transaksi, Arsip Transaksi (Admin), *Roles*, *Role Permissions*, Jenis Transaksi, Tujuan Transfer, Kelas, Keterangan Admin, Keterangan Siswa, Status, Verifikasi, *My Account*, Tahun, Metode Bayar Siswa, Metode Bayar Admin, serta Logout.

Sementara itu, setelah siswa berhasil login, sistem menampilkan halaman utama siswa yang terdiri atas menu Home, Siswa, Tagihan Siswa Asli/Tagihan Siswa Pindahan, Transaksi, *My Account*, dan Logout. Apabila siswa ingin melakukan pembayaran tagihan, siswa memilih menu Tagihan Siswa Asli (untuk siswa asli) atau Tagihan Siswa Pindahan (untuk siswa pindahan). Selanjutnya, siswa melengkapi data transaksi, mengunggah bukti pembayaran, dan mengirimkan data tersebut ke sistem. Data transaksi yang dikirim akan otomatis masuk ke menu Transaksi, kemudian siswa menunggu proses konfirmasi dan verifikasi keterangan pembayaran yang dilakukan oleh admin. *Flowchart* sistem informasi pembayaran seperti pada gambar 2.



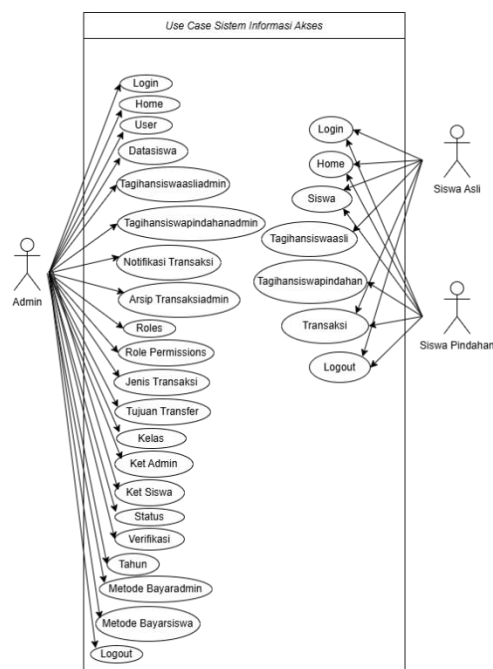
Gambar 2. *Flowchart* Akses

3.2. Desain Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa pemodelan yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem secara terstruktur, guna menggambarkan, menentukan, serta membangun kerangka kerja program [17].

3.2.1. Use Case Diagram

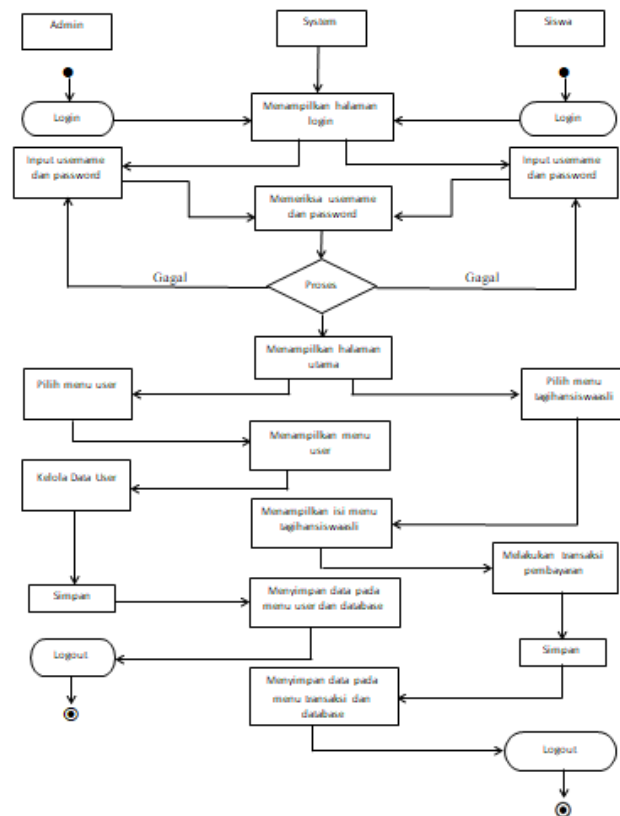
Sistem pembayaran administrasi keuangan sekolah melibatkan tiga aktor utama, yaitu admin, siswa asli, dan siswa pindahan. Admin memiliki hak akses untuk melakukan login dan logout, serta menjalankan aktivitas *create*, *read*, *update*, dan *delete* (CRUD) pada berbagai menu, meliputi User, Data Siswa, Tagihan Siswa Asli (Admin), Tagihan Siswa Pindahan (Admin), Notifikasi Transaksi, Arsip Transaksi (Admin), Roles, Role Permissions, Jenis Transaksi, Tujuan Transfer, Kelas, Keterangan Admin, Keterangan Siswa, Status, Verifikasi, Tahun, Metode Bayar Siswa, dan Metode Bayar Admin. Siswa asli dan siswa pindahan memiliki hak akses untuk mengecek total tagihan, melakukan transaksi pembayaran tagihan, memantau status dan keterangan transaksi, mencetak bukti transaksi, menghubungi admin melalui fitur “Chat Admin”, serta melakukan logout dari sistem. *Use Case* sistem yang dikembangkan seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

3.2.2. Activity Diagram

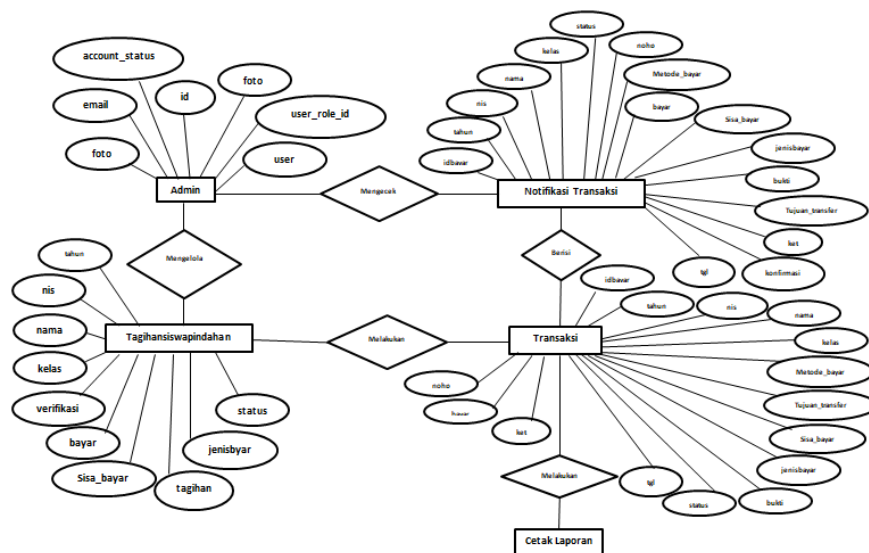
Activity diagram sistem AKSES dimulai dari proses login, dilanjutkan dengan validasi data login, pengaturan hak akses fitur sesuai dengan peran pengguna, penyimpanan data, serta proses logout. Admin dan siswa melakukan login dengan memasukkan username dan password yang telah terdaftar pada sistem, kemudian sistem melakukan validasi terhadap data tersebut. Setelah proses login berhasil, admin dan siswa diarahkan ke tampilan dashboard menu utama sesuai dengan hak akses fitur masing-masing. *Activity Diagram* seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram admin dan siswa asli

3.2.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

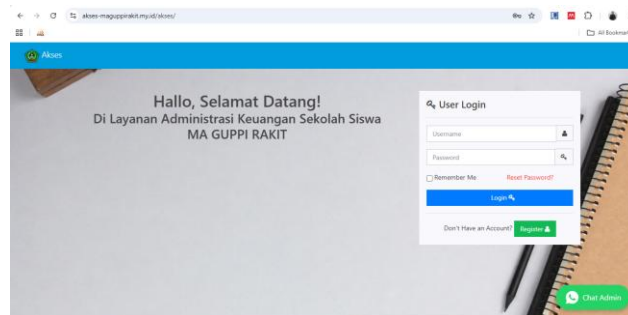
Seorang ahli yaitu Brady dan Loonam (2010) menjelaskan bahwa *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah metode yang dimanfaatkan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi [16]. Gambar 5 menunjukkan ERD pembayaran tagihan untuk status siswa pindahan.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.3. Implementasi Sistem

Sistem AKSES MA GUPPI Rakit dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile menggunakan browser. Sebelum mengakses halaman utama, admin dan siswa diwajibkan melakukan login akun dengan memasukkan username dan password. Halaman login AKSES seperti pada gambar 6.



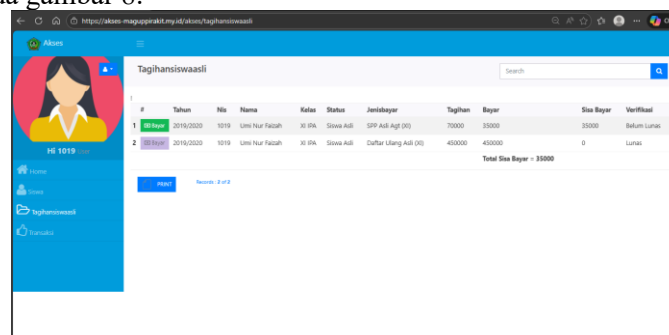
Gambar 6. Tampilan halaman login dilayar desktop

Setelah proses login berhasil, sistem menampilkan dashboard halaman utama pada akun siswa maupun admin sesuai dengan hak akses masing-masing. Menu Home menyajikan informasi terkait jam layanan admin agar siswa mengetahui jadwal pelayanan, serta menyediakan tombol “Chat Admin” yang berfungsi untuk menghubungkan siswa ke nomor WhatsApp admin apabila ingin menyampaikan pertanyaan atau kebutuhan tertentu. Tampilan halaman dashboard siswa seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman dashboard siswa

Menu Tagihan Siswa Asli dan Tagihan Siswa Pindahan menampilkan rincian serta total tagihan yang harus dibayarkan oleh siswa. Melalui menu ini, siswa dapat melakukan pembayaran secara daring dengan menekan tombol bayar, mengisi data pembayaran secara lengkap, serta mengunggah bukti pembayaran. Setelah data dikirim, siswa menunggu proses konfirmasi dan keterangan pembayaran dari admin yang disampaikan melalui WhatsApp. Selain itu, menu ini juga menyediakan fitur cetak laporan tagihan dengan menekan tombol print. Halaman Tagihan Siswa Asli seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan halaman Tagihan siswa asli

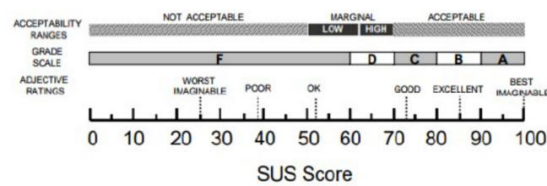
Menu Transaksi menampilkan data hasil transaksi pembayaran yang telah dilakukan oleh siswa melalui menu Tagihan Siswa Asli maupun Tagihan Siswa Pindahan. Pada menu ini, siswa juga dapat mencetak laporan data transaksi dengan menekan tombol print. Tampilan data hasil transaksi seperti pada gambar 9.

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian menggunakan *Black Box* dengan teknik *Equivalence Partitions*, di mana setiap menu input diuji dan juga dikelompokkan berdasarkan fungsinya yaitu valid atau tidak valid [5]. *Black Box Testing* merupakan metode pengujian aplikasi yang berfokus pada fungsionalitas sistem, kesesuaian alur kerja, dan tampilan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, tanpa memerlukan pengetahuan mengenai struktur internal atau kode sumber sistem [7]. Pengujian ini penting untuk memastikan dan menjamin kualitas serta keandalan sistem berfungsi dengan baik [21]. Hasil pengujian seperti pada tabel 1.

Fitur yang di uji	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Login	Menginputkan username dan password.	Berhasil masuk ke halaman utama sistem.	Berhasil
User	Menginputkan nama user,password, konfirmasi password,email,foto,account status,user role	Admin berhasil menambahkan data pengguna baru.	Berhasil
Tagihansiswaasli admin	Menginputkan tahun,nis,nama,kelas,status,nohp, ar,tagihan,sisa bayar.	Admin berhasil menambahkan data tagihan untuk siswa asli.	Berhasil
Tagihansiswapin dahanadmin	Menginputkan tahun,nis,nama,kelas,status,nohp,jenisbay ar,tagihan,sisa bayar.	Admin berhasil menambahkan data tagihan untuk siswa pindahan.	Berhasil
Tagihansiswaasli	Klik tombol “Bayar” pada menu Tagihansiswaasli, lalu lengkapi data transaksi sekaligus upload bukti pembayaran setelah itu klik tombol kirim.	Siswa asli berhasil melakukan transaksi pembayaran tagihan.	Berhasil
Tagihansiswapin dahan	Klik tombol “Bayar” pada menu Tagihansiswapindahan, lalu lengkapi data transaksi sekaligus upload bukti pembayaran setelah itu klik tombol kirim.	Siswa pindahan berhasil melakukan transaksi pembayaran tagihan.	Berhasil
Transaksi	Klik tombol “Print” pada menu transaksi lalu sesuaikan tampilan laporan berbentuk potrait atau landscap kemudian save/simpan.	Siswa berhasil mencetak laporan data transaksi.	Berhasil
Logout	Klik tombol “logout”.	Berhasil logout dan kembali ke halaman utama.	Berhasil

Usability Testing adalah pengujian yang umum digunakan untuk melakukan penilaian antarmuka pengguna [18]. *Usability* berperan penting dalam memastikan sistem mampu memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna melalui kemudahan interaksi dan efektivitas penggunaan antarmuka pada situs web [8]. *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode usability testing yang banyak digunakan karena pengukurannya cepat, sederhana, dan reliabel, serta menggunakan kuesioner yang valid untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi, meskipun dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Metode SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1996 dan dikenal sebagai alat ukur *usability* yang singkat dan efisien [11]. SUS Score seperti pada gambar 10.

Gambar 10. *System Usability Scale Score*

Kuesioner SUS untuk mengukur tingkat *usability* dan kepuasan pengguna terhadap sistem AKSES. Kuesioner terdiri atas 10 pernyataan yang mencerminkan kemudahan penggunaan, konsistensi, dan kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) hingga Sangat Setuju (SS). Hasil kuesioner SUS seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya berpikir akan sering menggunakan sistem akses kedepannya.	1	2	3	4	5
2.	Saya berpikir sistem akses seharusnya dibuat tidak serumit ini.	1	2	3	4	5
3.	Saya berpikir sistem akses mudah digunakan.	1	2	3	4	5
4.	Saya berpikir akan membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem akses.	1	2	3	4	5
5.	Saya berpikir fitur-fitur dalam sistem akses dapat digunakan dengan baik.	1	2	3	4	5
6.	Saya menemukan hal yang tidak konsisten (ketidaksesuaian) dalam sistem akses.	1	2	3	4	5
7.	Saya berpikir orang lain dapat mempelajari cara menggunakan sistem akses secara cepat.	1	2	3	4	5
8.	Saya berpikir sistem akses sangat sulit digunakan.	1	2	3	4	5
9.	Saya merasa nyaman dan percaya diri menggunakan sistem akses.	1	2	3	4	5
10.	Saya perlu membiasakan diri sebelum menggunakan sistem akses.	1	2	3	4	5
Hasil Kuesioner SUS :						
<i>Adjective Rating :</i>		<i>Good</i>				
<i>Grade Scale :</i>		<i>C</i>				
<i>Acceptability Ranges :</i>		<i>Acceptable</i>				

Penilaian :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Ket :

$\bar{x}$ = Skor akhir SUS

$\sum x$ = Jumlah semua skor rata-rata

n = Jumlah Responden

Hasil :

$$\bar{x} = \frac{6.105}{81} = 75,3$$

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode SUS yang melibatkan 81 responden, terdiri atas siswa, bendahara madrasah, dan staf tata usaha, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 75,3. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori *Good* berdasarkan *Adjective Rating*, yang berarti sistem dapat digunakan dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. *Grade Scale* sistem berada pada tingkat C yang menunjukkan kualitas sistem tergolong baik, sedangkan pada *Acceptability Ranges* sistem termasuk dalam kategori *Acceptable*, yang menandakan bahwa sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Sistem informasi administrasi keuangan sekolah siswa di MA GUPPI Rakit dibuat menggunakan bahasa pemrograman php, database mysql dan framework bootstrap. Sistem dapat beroperasi dengan baik berdasarkan hasil pengujian fungsional sistem dengan metode *black box testing*. Sistem yang telah dibuat dapat digunakan untuk layanan pembayaran administrasi sekolah secara online serta memberikan kemudahan petugas dalam pencatatan dan pengarsipan data secara digital. Berdasarkan hasil analisa pengujian *usability* dengan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) dengan responden 81 orang diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebesar 75,3. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori *Good* berdasarkan *Adjective Rating*, yang berarti sistem dapat digunakan dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. *Grade Scale* sistem berada pada tingkat C yang menunjukkan kualitas sistem tergolong baik, sedangkan pada *Acceptability Ranges* sistem termasuk dalam kategori *Acceptable*, yang menandakan bahwa sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

5. SARAN

Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan kembali dengan penambahan fitur yang lebih menarik seperti fitur pembayaran otomatis dengan *payment gateway* agar pembayarannya dapat dilakukan secara lebih praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Athoillah, M., Hastuti, D., Putri, R. K., Sujiwa, A., Sulistiyawan, E., Majid, D., Fanny, A. M., Fitriatien, S. R., Sugandi, E., Utomo, Y., & Kurniawan, A. (2024). *Akselerasi Teknologi Informasi Cakap Dan Beretika Di Era Digital*. PT Refika Aditama.
- [2] Bariah, S. H., & Pradina, D. (2024). Implementasi SDLC Model Prototype Pada Sistem Informasi Company Profile SMP PGRI Bungbulang Berbasis Website. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 85–97. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1030>
- [3] Diandri, Yusran, & Susanti, E. Y. (2025). Design of a Web-Based Tuition Payment Information System at SMKN 7 Tebo. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 4(2), 511–523. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/4nq0d708>
- [4] Faizah, Y. L. N., Maesaroh, S. B. dwi, & Rosyidah, A. 'Aina. (2024). Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis Web (Studi Kasus : SD IP Tunas Bangsa Banjarnegara). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(1), 66–73. <https://journal.stb.ac.id/index.php/JIISII/article/view/48/73>
- [5] Fikri, H. R. I., & Voutama, A. (2023). Pengujian Blackbox Pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi Dengan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 1–18.
- [6] Hidayat, M. M. (2024). Inovasi Sistem Pembayaran SPP Online untuk Efisiensi Administrasi di SMP Hangtuah 1 Surabaya. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.69688/dike.v2i1.66>
- [7] Jibril, M., Zulrahmadi, & Amin, M. (2024). Pengujian Sistem Informasi E-Modul Pada Smpn 1 Tempuling Menggunakan Black Box Testing. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), 327–332. <https://doi.org/10.32520/jupel.v6i2.3326>
- [8] Muflih, G. Z., Nurlaeli, I., & Triyanto, A. R. (2023). Pengukuran Usability Pada Learning Management System UMNU Kebumen Menggunakan System Usability Scale. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 8(2), 57. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v8i2.4405>
- [9] Mushalihah, S. A., Supriyadi, F., & Junaedi, D. I. (2024). Penerapan Metode Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Administrasi Keuangan Sekolah Berbasis Website. *Jurnal*

- Informatika Multimedia Dan Teknik*, 1(1), 8–15.
<https://yptb.org/index.php/jimt/article/view/831>
- [10] Nafis, A., & Putri, R. A. (2024). Penerapan Metode Cash Basis Pada Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Di Mts Al-Manaar. *Jurnal Teknik*, 18(2), 787–798.
 - [11] Nurjihan, S. W., Maryadi, M. R., Mahendar, I. A., Fami, A., & Wahyoedi, B. (2024). Usability Testing Of IPB Student Portal Website Using The System Usability Scale (SUS) Method. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(3), 312–319.
 - [12] Paksi, A. B., Hafidhoh, N., & Bimonugroho, S. K. (2023). Perbandingan Model Pengembangan Perangkat Lunak Untuk Proyek Tugas Akhir Program Vokasi. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(1), 70–79. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.1.52752>
 - [13] Putra, M. Y., Putri, D. I., & Safei, A. (2025). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan Berbasis Web Menggunakan Metode SCRUM Pada SMK Kota Bekasi. *Jurnal Tekno Kompak*, 19(1), 294–305.
 - [14] Putri, A., Misnawati, Setiawan, Y., & Haryono, W. (2025). Aplikasi Sistem Pembayaran Administrasi Sekolah Berbasis Web di SMPI Nurush Shodiqin. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 01–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/polygon.v3i1.329>
 - [15] Ramadhan, F., Primajaya, A., & Nurkifli, E. H. (2024). Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Administrasi Keuangan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 6098–6107. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10125>
 - [16] Ruseno, N., & Satria. (2022). *Evolusi Database Management System*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
 - [17] Sa'ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming : Membuat Website Edutainment*. PT Elex Media Komputindo.
 - [18] Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
 - [19] Wibowo, S. H., Darnita, Y., & Muntahanah. (2021). *Sistem Komputer (Teori dan Implementasi)*. Deepublish.
 - [20] Wulandari, T., & Wibisono, I. S. (2025). Implementation Of Web-Based Administrative Payment Information System Using laravel 10. *Jurnal Inovtek Polbeng-Seri Informatika*, 10(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.35314/02mmk443>.
 - [21] Zen, M., Irwan, Hafni, & Ananda, M. D. P. (2024). Implementasi dan Pengujian Menggunakan Metode BlackBox Testing Pada Sistem Informasi Tracer Study. *Bulletin of Computer Science Research*, 4(4), 327–340. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i4>.