

Pengembangan Sistem Informasi Keuangan Pada SMP Negeri 5 Binamu Kab.Jeneponto

Dila Aprilyantira¹⁾, Dr. Muh Yusuf Mapeasse, M.Pd.²⁾, Dr. Syamsurijal, M.T.³⁾.

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Makassar

Abstrak- Penelitian ini dikembangkan untuk mempermudah pengolahan data dan penyebaran informasi. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui hasil pengembangan sistem informasi keuangan berbasis *web* di SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto berdasarkan standar kualitas ISO 25010 dari aspek *functionality suitability*, aspek *compability*, aspek *performance efficiency*, aspek *usability*, dan aspek *maintainability*. Penelitian ini merupakan penelitian perangkat lunak (*software development*) dengan menggunakan model *prototyping*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pengembangan Sistem Informasi Keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto dapat digunakan dalam proses pengolahan data serta informasi di SMP Negeri 5 Binamu. Hasil pengujian perangkat lunak berdasarkan standar kualitas ISO 25010 diperoleh hasil: (a) aspek *functionality* sebesar 100% berada pada kategori dapat diterima, (b) aspek sebesar 100% *compability* berada pada kategori sangat baik, (c) aspek *performance efficiency* sukses per *test* sebesar 100% dapat diterima (d) aspek *usability* sebesar 88,22% berada pada kategori sangat baik (e) aspek *maintainability* telah memenuhi standar. Hasil dari uji coba sistem menunjukkan bahwa sistem informasi yang dibuat berfungsi dengan baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Keuangan, SMP 5 Binamu, Pengujian ISO 25010

BAB I PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang begitu pesat telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar kini sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Begitu pun telah ditemukannya formulasi-formulasi kapasitas komputer seolah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktifitas manusia. Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang dicapai saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan serta memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi manusia.

Information Technology (IT) atau teknologi informasi semakin berkembang dalam mempengaruhi sistem informasi yang ada. Sistem informasi yang masih klasik seakan sebagai sistem yang kuno dan ketinggalan jaman seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang terus terpacu dengan waktu, Suryana (2007). Semakin berkembangnya perguruan tinggi, dan ilmu pengetahuan, dan teknologi maka perguruan tinggi harus meningkatkan pelayanan dan kualitas.

Penggunaan teknologi informasi juga telah digunakan untuk mendukung proses-proses administrasi pada lembaga teknis daerah. Metode pengelolaan administrasi yang digunakan sebelumnya yaitu pengelolaan administrasi manual dianggap tidak mampu lagi mengikuti laju kebutuhan informasi yang semakin cepat dan efisien. Salah satu contoh administrasi yang membutuhkan pengelolaan yang cepat dan efisien adalah administrasi keuangan. Pengelolaan administrasi keuangan harus ditangani secara profesional karena menyangkut hak orang lain yang harus dipenuhi dengan cepat dan akurat. Cepat karena administrasi keuangan memiliki batas waktu yang telah ditentukan pada setiap bulan, akurat karena berkaitan dengan nilai (jumlah) uang tertentu yang menjadi hak orang lain.

Akuntansi merupakan seni pencatatan, pengelolaan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dan dalam ukuran moneter, transaksi, dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya. (Sofyan, 2003). Hasil dari akuntansi adalah laporan keuangan. Pada dasarnya yang pembuatan laporan keuangan adalah suatu bentuk kebutuhan transparansi yang merupakan syarat pendukung adanya akuntabilitas yang berupa keterbukaan pemerintah atas aktivitas pengelolaan sumber daya publik (Mardiansmo, 2006).

Transparansi merupakan pemberian informasi keuangan yang terbuka dan jujur kepada semua guru-guru berdasarkan pertimbangan bahwa guru-guru memiliki hak untuk mengetahui secara terbuka dan menyeluruh atas pertanggungjawaban pengelola keuangan dalam pengelolaan sumber daya bersama. Akuntabilitas adalah pertanggungjawaban pengelola sumber daya termasuk keuangan serta pelaksanaan kebijakan yang dipercayakan kepada sintitas pelaporan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara periodik.

SMP Negeri 5 Binamu merupakan salah satu sekolah yang berada di Kelurahan Biringkassi, Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. Sekolah ini dibangun dengan partisipasi masyarakat atas inisiatif bersama Pemerintah Australia dan Indonesia melalui program Block Grant Pembangunan Unit Sekolah tahun 2008. Sejak berdirinya sekolah ini bendahara sekolah dapat membuat laporan pengelolaan keuangan sekolah. Namun dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin membuat proses kerja menjadi mudah, efektif dan efisien tertarik untuk membuat sebuah sistem informasi yang akan membantu bendahara dalam pengelolaan keuangan sekolah.

Pengelolaan dana sekolah merupakan suatu kegiatan yang di lakukan oleh suatu organisai yang secara rinci dilakukan demi memberikan informasi pemasukan maupun pengeluaran dana sebagai bentuk transparansi dan akuntabilitas puplik. Menurut Wardana dan Ariwibowo (2013), suatu sistem informasi pada kenyataan akan lebih efesien dan efektif dengan diterapkannya komputersasi, karena segala sesuatu dituntut serba cepat dan akurat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Maret 2019 kepada bendahara sekolah, diketahui bahwa sejak pertama kali didirikan, pengelolaan keuangan sekolah masih dikelola dengan manajemen pengelolaan keuangan secara manual. Laporan pengelolaan keuangan dibuatkan dalam tiap 3 bulan. Sistem pengelolaan keuangan yang dilakukan secara manual akan membuka peluang kekeliruan, kesalahan, kurang efektif dan efesien dan membuka peluang ketidak percayanya terhadap bendahara sekolah.

Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu membangun sistem informasi keuangan pada sekolah SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto. Sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi sarana pengelolaan keuangan yang mempermudah dalam mengelola keuangan sekolah. Selain itu sistem infromasi ini dapat menjadi media komunikasi kepada semua guru-guru karena menyediakan informasi dan pelaporan keuangan secara *real time* melalui internet.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto ?
2. Bagaimana hasil pengembangan Sistem Informasi Keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto berdasarkan standar ISO 25010 ?

BAB II LANDASAN TEORI

A. Sistem

Sistem saat ini sudah sangat luas penggunaanya, maka dari itu perlu kita ketahui apa itu sistem, dalam hal ini adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling menguntungkan satu sama lain (Fatta, 2007).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas (KBBI.org, 2018). FitzGerald dan Stalligs dalam Jogiyanto (2001) mendefinisikan sistem sebagai suatu kumpulan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Jogiyanto (2001) mendefinisikan sistem dengan pendekatan pada komponen-komponen atau elemen-elemen dalam sistem dimana suatu sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Suatu sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara acak, tetapi terdiri dari bagian-bagian yang saling terintegrasi untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran tertentu. Sistem fisik lebih dari sekedar bentuk konseptual, karena dapat memperlihatkan kegiatan atau perilaku. Kadir (2009)

B. Informasi

Menurut Jogiyanto (2001), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna, yang lebih berarti bagi penerimanya". Sumber dari informasi adalah data, sedangkan data itu sendiri adalah bentuk tunggal dan juga merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dengan satuan nyata. Sementara itu Davis dalam Kadir (2003) mengemukakan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi sipenerima maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan.

C. Sistem Informasi

Menurut Sutedjo (2002) sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Sistem informasi adalah suatu organisasi dapat dikatakan sebagai penyedia informasi bagi semua komponen dalam organisasi kapan saja diperlukan. Sistem ini dapat menyimpan, mengambil, mengubah dan menkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri komponen-komponen (pengguna, teknologi, media) yang saling terintegrasi untuk mengumpulkan, mengolah sebuah informasi dan menampilkan informasi.

Sistem informasi telah menjadi komponen yang sangat penting bagi manusia, teknologi informasi termasuk sistem informasi di mana sistem informasi tersebut memainkan peranan penting dan luas serta dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas suatu pekerjaan. Sistem informasi merupakan sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware* dan prosedur, dan aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Sistem informasi juga merupakan satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling menghasilkan output baik dalam bentuk gambar, suara, maupun tulisan.

D. Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi keuangan adalah sistem informasi yang memberikan informasi kepada orang atau kelompok baik di dalam perusahaan atau organisasi maupun di luar perusahaan atau organisasi mengenai pengelolaan keuangan dan menyediakan informasi mengenai arus uang bagi para pemakai disuruh perusahaan atau organisasi.

E. Kualitas Sistem Informasi

Definisi kualitas yang paling sering disebutkan adalah bahwa kualitas merupakan kemampuan mencapai tujuan dan penyesuaian kebutuhan antara pengguna dan pelanggan (Poll, 2008). Kebutuhan dan karakteristik berperan penting dalam mendefinisikan suatu kualitas (Yuadi, 2008). Setiap pemakai saling berlainan dalam memahami, merasakan dan menilai apa itu kualitas. Konsep kualitas tersebut didefinisikan oleh para ahli dari berbagai sudut pandang. Pada model kesuksesan sistem informasi DeLone dan McLean (2003) menyebutkan bahwa kualitas sistem (*system quality*) merupakan pengukuran kesuksesan teknikal, kualitas informasi merupakan ukuran keberhasilan semantik, kepuasan pengguna menggambarkan pengaruh individu dan organisasi yang merupakan ukuran efektifitas kesuksesan.

F. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua elemen perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Proses pengujian ini dilakukan secara berkala dengan mengevaluasi input dan output yang dihasilkan oleh perangkat lunak. Pengujian software dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, tahap pertama yaitu pengujian mandiri dilakukan oleh penulis, tahap kedua pengujian dilakukan oleh validator dalam hal ini validator materi dan sistem, tahap ketiga adalah pengujian kelayakan perangkat lunak oleh pengguna. Sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian ISO 25010.

Kualitas perangkat lunak yang dihasilkan dapat dinilai menggunakan ISO 25010. yang dibuat oleh International Organisation of Standardization (ISO) dan International Electrotechnical Commission (IEC), ISO 25010. Mendefinisikan kualitas produk perangkat lunak, model, karakteristik mutu terkait yang digunakan untuk mengevaluasi dan menetapkan kualitas sebuah software.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah sistem informasi keuangan sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Pengembangan Sistem Informasi Keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu berbasis *web*, Kab. Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian mulai Juli Sampai Agustus 2019 di SMP Negeri 5 Jeneponto.

C. Model Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak menggunakan model *Prototype*. *Prototype* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang banyak, dimana pengembang dan klien dapat saling membantu satu sama lain dalam merancang suatu sistem. Tidak hanya ikut turut serta pada tahap awal saja, namun akan berlanjut terus hingga pada tahap terakhir dan sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan.

Analisis Kebutuhan

Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

Perancangan

Perancangan dilakukan cepat dan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*

Evaluasi Prototype

Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat untuk memperjelas kebutuhan *software*. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi.

Model *Prototype* dipilih karena metode ini memiliki perkembangan siklus cepat, dan menggunakan model ini, pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga pengembangan dapat berkerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan dan menghasilkan sistem yang utuh.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan perancangan sistem informasi yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

Pengamatan (Observasi)

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang sistem yang dibangun.

E. Prosedur pengembangan

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengembang harus memahami informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan tampilan yang diperlukan. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak perlu didokumentasikan. Analisis kebutuhan pengguna terlibat dalam berbagai kegiatan pengumpulan informasi yang dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya wawancara, pengamatan dan survei.

2. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literature-literatur yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

3. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung, hal ini meliputi:

1) Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil untuk memperoleh data dan informasi.

2) Observasi

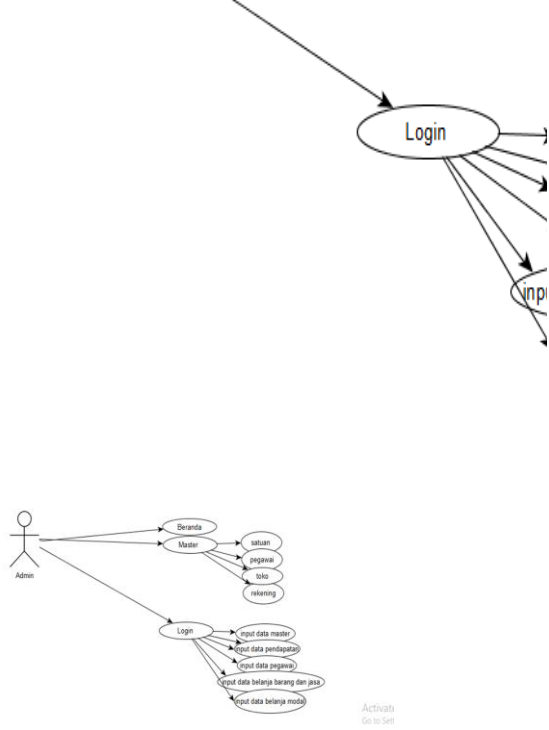
Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk mengetahui ciri-ciri dan luasnya obyek yang diamati sehingga diperoleh data yang lengkap.

Membangun Prototype

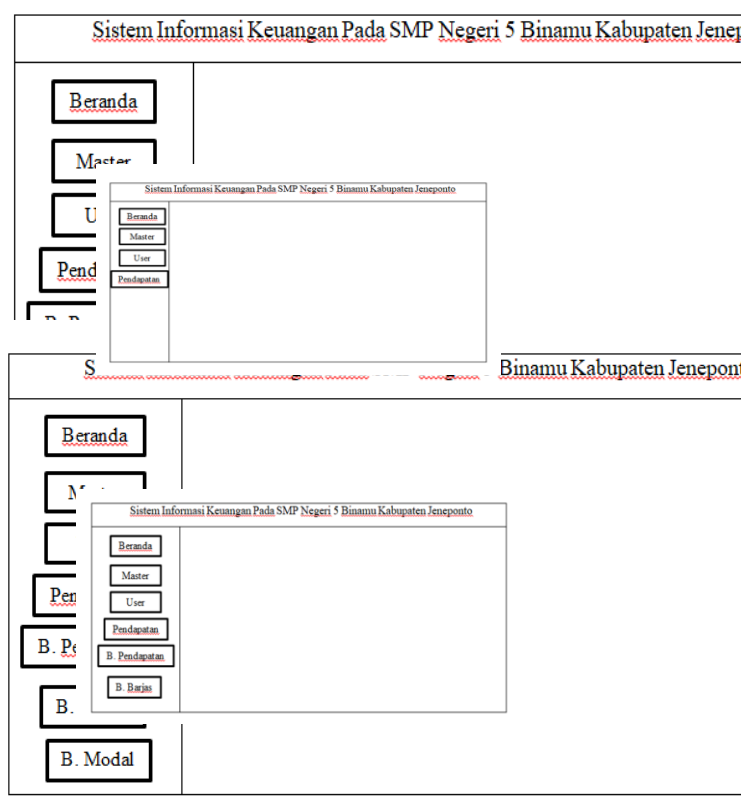
Membangun *Prototype* dengan membuat perancangan desain sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat gambaran aplikasi yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan dari aplikasi yang akan dibuat.

Evaluasi Prototype

Tahap evaluasi *prototype* ini dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan diambil. Namun jika tidak, *Prototype* direvisi dengan mengulang langkah sebelumnya.

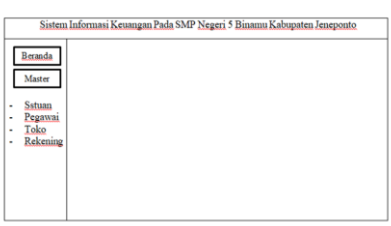
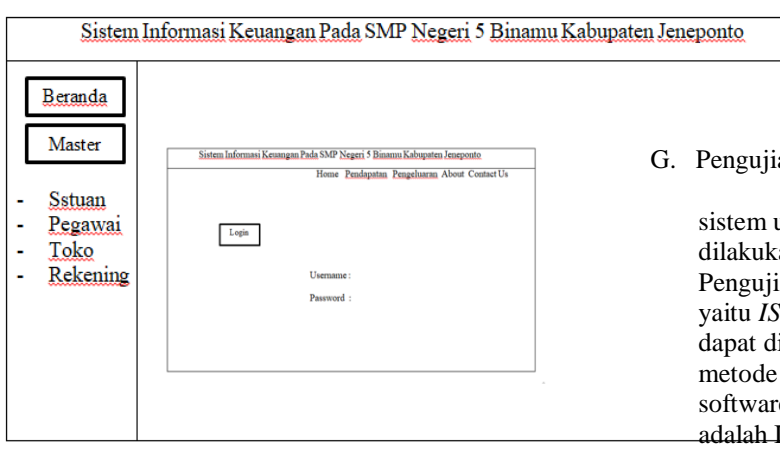


Gambar Use case diagram

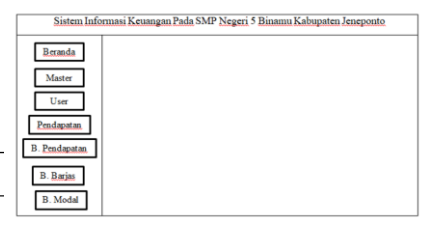


F. Perancangan User Interface

Hubungan antara unsur yang telah diformat ke dalam bentuk data yang dapat digunakan dalam sistem ini, diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman, kemudian sub program masing-masing halaman



Gambar Halaman Menu Master



Gambar Halaman utama belanja modal

G. Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah pemeriksaan terhadap sistem untuk mengetahui kualitas suatu produk, dilakukan untuk mengetahui kesalahan yang terjadi. Pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu ISO 25010. Kualitas untuk membuat software dapat dinilai melalui ukuran-ukuran dan metode-metode tertentu, serta melalui pengujian-pengujian software. Salah satu tolak ukur kualitas perangkat lunak adalah ISO 25010, yang dibuat oleh *International Organization for Standardization (ISO)* dan *International Electrotechnical Commission (IEC)*. ISO 25010 mendefinisikan kualitas produk perangkat lunak, model, karakteristik mutu, dan metrik terkait digunakan untuk mengevaluasi dan menetapkan kualitas sebuah produk software.

Dalam ISO 25010 menetapkan karakteristik kualitas yaitu:

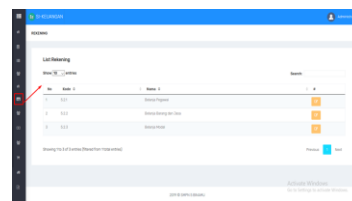
1. *Functionality*, yaitu kemampuan menutupi fungsi produk perangkat lunak yang menyediakan kepuasan kebutuhan user.
2. *Usability*, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan perangkat lunak.
3. *Maintainability*, yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk membuat perubahan perangkat lunak.

- Portability, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan perangkat lunak yang dikirim ke lingkungan berbeda.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada bagian ini diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu gambaran prosedur pengembangan sistem informasi keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto beserta hasil pada tiap tahapan pengembangan.



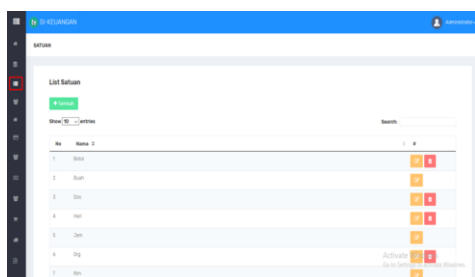
Gambar List satuan



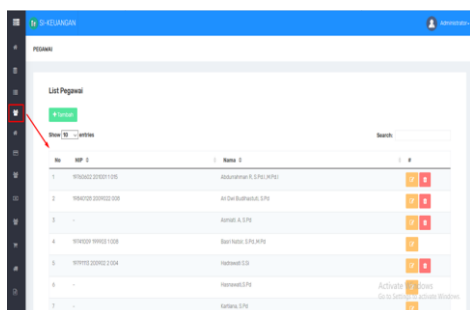
Gambar Halaman Utama Web



Gambar Halaman utama admin



Gambar Halaman list satuan



Gambar Halaman list pegawai

B. Pembahasan

Sistem informasi yang ditujukan untuk memudahkan Bendahara Sekolah dalam mengelolah Keuangan. Sistem informasi Keuangan SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan tempat penyimpanan database adalah MySQL dimana XAMP sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*). Sistem informasi Keuangan SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto dalam penelitian ini merupakan sistem yang mempunyai 3 *level user*, yaitu warga, guru dan admin. *Level* warga, dapat melihat informasi Keuangan SMP Negeri 5 Binamu tentang Pendapatan dan Pengeluaran. Untuk *Level* guru, dapat melihat Belanja Pegawai dan mencetak laporan. Dan untuk *Level* Admin, mengolah keseluruhan data Keuangan dan dapat menambahkan sebagai pengguna.

Berdasarkan hasil dari pengujian *black box* pada sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu dapat diperoleh gambaran bahwa setiap pada kategori pengujian dapat berfungsi dengan baik.

Berdasarkan dari pengujian sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu terlaksana dengan baik. Pengujian *usability* sistem juga dilakukan pada masyarakat, guru dan admin sebagai objek peneliti dalam menggunakan sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu. Hasil dari 19 pengguna yang diminta untuk mengoperasikan program sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu secara langsung, 5 orang masyarakat dan sebagai admin 1 orang setelah itu pengguna diberikan soal tanggapan tentang sistem yang telah mereka operasikan. Berdasarkan pengujian ISO 25010 sudah memenuhi seluruh aspek yang diuji yaitu *Funtionality*, *Usability*, *Mantaibility*, *Comptability* dan *Perfomance Efficiensi* karena sudah memenuhi karakteristik

Karakteristik ini terbagi menjadi beberapa karakteristik, yaitu: *Appropriatenss recognizability*, sejauh mana pengguna dapat mengetahui apakah sistem atau produk sesuai kebutuhan mereka, *Learnability*, sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu yang belajar menggunakan sistem atau produk dengan *efesiens*, *efektif*, kebebasan dari resiko dan kepuasan dalam konteks tertentu, *Operability*, sejauh mana produk atau sistem mudah dioperasikan dan dikontrol, *User error protection*, sejauh mana produk atau sistem melindungi pengguna terhadap membuat kesalahan, *User interface aesthetics*

sejauh mana antar muka pengguna dari produk atau sistem memungkinkan interaksi yang menyenangkan dan memuaskan pengguna, *Accessibility*, sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan oleh semua kalangan untuk mencapai tujuan tertentu sesuai konteks pengguna. Pengujian *Maintainability* yaitu Kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi. Modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional. Ketika ada kesalahan yang dilakukan oleh *user*, sistem mengeluarkan peringatan untuk mengidentifikasi kesalahan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori maka dapat disimpulkan menjadi sebuah pembahasan bahwasanya pengembangan sistem informasi Keuangan sekolah berbasis *web*, sudah dapat diimplementasikan kepada bendahara sekolah sebagai pengelola sistem informasi ini. Setelah melalui beberapa tahapan untuk mengembangkan sistem informasi ini, mulai dari pengumpulan kebutuhan sistem, hingga sistem informasi ini sudah selesai atau sudah selesai dikembangkan maka akan sistem informasi *compatible* 3) *performance efficiency* *usability* yang di peroleh hasil 88,22% yang artinya sistem informasi berada dalam kategori sangat baik, 5) aspek *Maintainability* kesalahan yang dilakukan oleh *user*, sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sistem informasi keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan menghasilkan sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto berbasis web. Sistem informasi ini Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, ualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

memudahkan mengelola keuangan dan dapat membantu Sri Widiarti. (2000). *Pengantar Basis Data*. Jakarta: Penerbit fajar.

bendahara sekolah agar tidak sulit dalam menginput data keuangan sekolah.

2. Berdasarkan hasil pengujian sistem informasi keuangan SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto berdasarkan standar ISO 25010 pada aspek *functionality*, *usability*, *compatibility*, *performance efisiensi*, *maintainability* di peroleh sebagai berikut: 1) aspek *functionality* memperoleh nilai 1 pada kategori diterima (recebtable), 2) aspek *compatibility* sistem berjalan dengan baik pada 5 browser yang berbeda artinya mendapatkan 3.2 detik yang berada pada kategori hight, 4) aspek *usability* sistem informasi berada dalam kategori sangat baik, 5) aspek *Maintainability* kesalahan yang dilakukan oleh *user*, sistem

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran dalam pengimplementasian sistem ini serta sebagai rekomendasi dalam pengembangan sistem informasi keuangan pada SMP Negeri 5 Binamu Kabupaten Jeneponto berbasis *web* adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini segera diimplemetasikan oleh SMP Negeri 5 Binamu Kab. Jeneponto dalam pengelolaan keuangan.
2. Kepada pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem informasi ini menjadi lebih baik dengan menambahkan data masih belum lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Paryati dan Yosep Mulya Kusuma Ardhana. 2008. Sistem Informasi. Yogyakarta: Arda
- Poll, Roswitha (2008 “ *High Quality – High Impact ? Performance And Outcome Measure InLibraries* ”. www.tilburguniversity.nl/services/lis/ticer/08_carde/publicat/04apoll.pdf di akses 5 Maret
- R. Petrasch, *The Definition of Software Quality: A Practical Approach*, 1999
- Roger S. Pressman, 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, ANDI Yogyakarta.
- Rai, A., Sandra S. Lang dan Robert B. Walker (2002) *Assessing the validity of IS success model: An empirical test and theoretical analysis*.
- Santoso, H. B., Dewi Mairiza, dan R. M. Samik Ibrahim (2007) *Karakteristik Implementasi Penjaminan Mutu pada Proyek Pengembangan Perangkat Lunak berbasis Open Source dan Proprietary*. Roland, P. (1999). *The Definition of Software Quality: A*
- Vekantesh, V., dan Morris, M. G., dan Ackerman, P. L., *A Longitudinal Field Investigation of Gender Differences in Individual Technology Adoption Decision Making Proce, Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 2000.
- Xiao, L., dan Dasgupta (2002). *Measurement of User Satisfaction With Web Based Information Systems: A Empirical Study*. *Eight Americas Coference on Information Systems*.
- Yeo, Julia S.J., Aybuke Aurum, Meliha Handzic and Peter Parkin (2002). *When Techonology is Mandatory-Factors Influcing User Statisfaction*. *Precedings of the International Conference on Computers in Education*.
- Yuadi, Imam. 2008. *Kualitas Perangkat Lunak: Definisi, Kualitas, dan Implementasi*. <http://janeman.wordpress.com/2008/03/26/46/>. Di akses 5 Maret 2019
- Zviran, M., Nava Plinskin dan Ron Lewi (2005) *Measuring User StatisfactionAnd Perceived Usefullness In The ERP Context*.