



## **SYSTEM INFORMASI PEMBAYARAN UANG KOMITE SEKOLAH BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 WAIBAKUL DENGAN PEMODELAN SDLC**

*(Designing A Web-Based School Committee Money Payment Information System At Smk Negeri 1 Waibakul Using Sdlc Modeling)*

**Sinta Kaweda<sup>1</sup>, Hawu Yogia Pradana Uly<sup>2</sup>, Yustina Rada<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Jl. R. Suprpto N0.35, Prailiu, Kec. Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur.

E-mail: [sintakaweda@gmail.com](mailto:sintakaweda@gmail.com)<sup>1</sup>, [yustinarada@gmail.com](mailto:yustinarada@gmail.com)<sup>2</sup>, [hawuyogiapradanauly@.ac.id](mailto:hawuyogiapradanauly@.ac.id)<sup>3</sup>

Corresponding author: [sintakaweda@gmail.com](mailto:sintakaweda@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The development of science and technology in the era of globalization has supported various aspects of education, including the financial administration process in educational institutions, SMK Negeri 1 Waibakul is one of the junior high schools located in Central Sumba with five students. Which still uses conventional methods, namely written in a ledger. However, during the payment process, there are other problems that arise such as lack of communication and difficulty in verifying payments. The purpose of this study is to design and implement a computerized and web-based payment information system to improve the efficiency and effectiveness of financial administration in schools. After conducting analysis, planning, development and testing of the school payment system implementation system was successfully completed, and the test results using blackbox showed that the application could function properly without errors. Furthermore, the results of the System Usability Scale showed that the research conducted by fifteen respondents produced a score of 91.6%. The results of the study indicate that the web-based school payment information system at SMK Negeri 1 Waibakul can be used by students and has reached the predetermined level of usability.*

**Keywords:** *Payment, Web, SDLC, SMK Negeri 1 Waibakul.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi telah menunjang berbagai aspek pendidikan, termasuk proses administrasi keuangan di lembaga pendidikan, SMK Negeri 1 Waibakul merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Sumba Tengah dengan jumlah siswa sebanyak lima orang. Yang masih menggunakan metode konvensional, yakni ditulis di buku besar. Namun pada saat proses pembayaran, ada permasalahan lain yang muncul seperti kurangnya komunikasi dan kesulitan dalam verifikasi pembayaran. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pembayaran yang terkomputerisasi dan berbasis web guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas administrasi keuangan di sekolah. Setelah melakukan analisis, perencanaan, pembangunan dan pengujian sistem penerapan sistem pembayaran sekolah berhasil diselesaikan, dan hasil pengujian menggunakan *blackbox* menunjukkan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik tanpa kesalahan. Selanjutnya, hasil Skala Kegunaan Sistem menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh lima belas responden menghasilkan skor sebesar 91,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi pembayaran sekolah berbasis web di SMK Negeri 1 Waibakul dapat digunakan oleh siswa dan telah mencapai tingkat kegunaan yang telah ditetapkan.

**Kata kunci:** *Pembayaran, Web, SDLC, SMK Negeri 1 Waibakul.*

## PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Waibakul Terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur tepatnya di Kelurahan Umbu Mamujuk dan kota Umbu Ratu Nggay Barat Kabupaten Sumba Tengah. Kepala sekolah ini adalah Vitalis Umbu Kamodu, S.Pt. Ia memiliki lima jurusan yaitu: Agribisnis tanaman pangan dan hortikultura, Alat mesin pertanian, Agribisnis pengelola hasil pertanian, Teknik komputer dan jaringan, dan Agribisnis unggas teknak. Ada total 631 orang siswa/siswa di sekolah tersebut. Jumlah siswa laki-laki 241 dan jumlah siswi 390. Sekolah ini masih menggunakan metode proses pembayaran iuran komite, yaitu dengan cara mencatat setiap transaksi secara langsung di buku. Hal ini di dapat berdasarkan hasil wawancara dengan bendahara komite, Otnial M.V.R. Tagumara, S.Pd. Setiap siswa di SMK Negeri 1 Waibakul memiliki kewajiban untuk membayar iuran komite dan uang osis. Iuran tersebut penting untuk mendukung berbagai kegiatan operasional sekolah, adapun rincian pembayaran uang osis: Rp 8.000/bulan x uang komite: Rp 62.000/bulan. Total iuran yang harus dibayar setiap bulan adalah Rp 70.000, pembayaran dilakukan setiap semester dengan total RP 420.000/semester. Dengan demikian, dalam satu tahun, total iuran yang harus dibayar adalah Rp 840.000 untuk meringankan beban pembayaran siswa diperpolehkan membayar iuran secara cicilan, detail cicilan dapat didiskusikan dengan bagian administrasi.

Proses pengelolaan pencatatan pembayaran iuran komite di SMK Negeri 1 Waibakul, sering ditemukan beberapa masalah. Pertama siswa sering kehilangan atau merusak kwitansi pelunasan pembayaran iuran komite. Kedua, bagian bendahara mengalami kesulitan dalam memverifikasi pembayaran siswa karena data tersebar di berbagai tempat, seperti buku catatan, Flashdisk, laptop, dan google drive. Hal ini mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk mengumpulkan data. terutama saat pengambilan ijazah atau penerimaan hasil kelulusan. Masalah ini disebabkan oleh sistem penyimpanan manual yang tidak terpusat, sehingga mempersulit pencarian data. Selain itu, kurangnya kesadaran siswa tentang pentingnya menyimpan bukti pembayaran sehingga menyebabkan kehilangan bukti pembayaran.

Pernyataan di atas dapat di simpulkan sistem informasi pembayaran komite sekolah yang terkomputerisasi dapat mempermudah kerja komite. dalam menangani pembayaran uang komite dan penulisan laporan berbasis website. Selain itu, sistem aplikasi yang diterapkan di SMK Negeri 1 Waibakul memungkinkan penanganan permasalahan yang ada secara efisien. Sistem ini dapat diakses oleh admin. Bendahara Komite dan user siswa menangani hal-hal yang berkaitan dengan pembayaran dan penyampaian laporan pembayaran yang diselesaikan oleh komite sekolah.

## MATERI DAN METODE

### Sistem Informasi

Sistem informasi organisasi adalah sistem yang mengelola operasional sehari-hari, meningkatkan efisiensi operasional, memperkuat inisiatif manajerial dan strategis, serta menyediakan dokumen yang diperlukan pihak eksternal. (Damayanti & Sulistiani, 2017). Suatu sistem dalam suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari dan meningkatkan fungsi manajemen melalui perencanaan strategis dikenal dengan istilah sistem informasi. (Rusman & Angraini, 2019). Di era yang semakin maju ini, teknologi menghadapi tantangan yang cukup besar, khususnya di bidang sistem informasi yang diawali dengan semakin meningkatnya kebutuhan akan data yang akurat, terstruktur, dan tertangani dengan baik. Setiap organisasi atau lembaga memerlukan suatu sistem untuk menangani data agar dapat diubah menjadi informasi yang dapat diandalkan. (Batubara & Nasution, 2023) Dapat di simpulkan dari berbagai defenisi di atas bahwa sistem informasi kebutuhan pengolahan

yang mendukung suatu organisasi, mendukung operasi serta meningkatkan kebutuhan informasi yang akurat, terstruktur dan terpadu dengan baik.

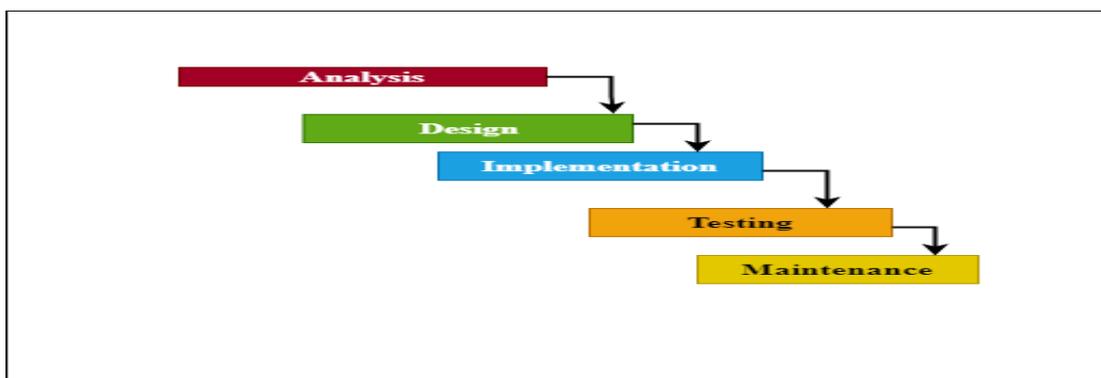
### Pembayaran Uang Komite

Salah satu bentuk partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan pembayaran uang Komite. Dana komite digunakan untuk mendukung inisiatif yang tidak dapat sepenuhnya didanai oleh pemerintah. Dengan cara ini, dana komite membantu meningkatkan standar pendidikan melalui pendanaan untuk pendidikan khusus dan bidang terkait lainnya. (Sutjipto 2005). Laporan keuangan merupakan jenis dokumen yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan dan kerja perekonomian perusahaan pada suatu waktu tertentu. Selain itu, transaksi adalah suatu teknik untuk menganalisis, mengklasifikasikan, dan membatasi transaksi dan nilai tukar secara umum berdasarkan metode dan nilai tukar saat ini, termasuk interpretasi hasilnya. Di permukaan, persyaratan pinjaman tidak selalu jelas. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya penggunaan akuntansi dalam yusunan laporan keuangan yang sangat invasif terhadap lingkungan dan dipengaruhi secara negatif oleh berbagai faktor (Baidhawi 2019)

### Website

Web merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep Hyperlink (tautan) untuk memudahkan para peselancar (Wahyudi, 2020) Namun menurut (Bekti, 2015), Website adalah kumpulan data yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, gambar binatang, gambar orang, atau apa pun, baik itu data statistik atau data. Kumpulan data deskriptif yang menggambarkan sejarah suatu bangunan tertentu dan dihubungkan dengan kumpulan data lainnya. *System Development Life Cycle (SDLC)*

SDLC merupakan metode logis pengembangan sistem informasi yang mencakupi kebutuhan, validasi, pelatihan, dan kepemilikan sistem. Manfaat SDLC yaitu membangun sebuah sistem informasi agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan SDLC memiliki beberapa metode yang digunakan. Metode *waterfall* sesuai dengan namanya berkembang secara terstruktur dari satu tahap ketahap berikutnya seperti air terjun



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Menurut Pressman (2015), metode *waterfall* adalah pendekatan klasik yang beroperasi secara sistematis dan ketat dalam mengembangkan perangkat lunak. Ini disebut sebagai "Model Urutan Linier". Wiston Royce pertama kali menjelaskan metode ini pada awal tahun 1970-an, dan sejak itu metode ini telah banyak digunakan dalam pengembangan transportasi berkecepatan tinggi. Metode *waterfall* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengembangan web. Secara bertahap mulai dari fase perencanaan hingga pemeliharaan. Tahapan-tahapan pada metode *waterfall* (Pressman, 2015) yaitu:

**a. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)**

Pada fase ini, pengembangan sistem memerlukan alat komunikasi yang dimaksudkan untuk memahami dan meningkatkan perangkat lunak yang dibutuhkan pengguna. Informasi ini biasanya tersedia melalui survei, diskusi, dan wawancara.

**b. Perancangan (*Design*)**

Selama proses desain, kebutuhan desain perangkat lunak diubah. Hal ini dapat diamati sebelum proses pengkodean dilakukan. Proses ini berfokus pada detail struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka (*interface*), dan proses algoritmik

**c. *Implementation* (Penerapan)**

Pada tahap ini desain diubah menjadi format yang dapat dibaca oleh mesin dengan menggunakan kode bahasa pemrograman. Kode program yang dihasilkan secara independen dari modul-modul kecil yang akan dibahas pada paragraf berikutnya.

D. Pengujian integrasi dan pengujian

**d. *Integration and testing* (Pengujian)**

Pada tahap ini, modul yang dirancang sebelumnya disesuaikan sehingga dilakukan investigasi untuk mengetahui apakah program dirancang sesuai spesifikasi dan apakah terdapat bug pada fungsi perangkat lunak.

**e. *Operation and Maintenance***

Ini merupakan langkah terakhir dari model air terjun perangkat lunak yang telah berhasil dioperasikan dan dipelajari. Penerapan adalah mengatur bug yang tidak ditemukan pada langkah prioritas. Peningkatan unit implementasi sistem dan pelayanan sistem sebagai kebutuhan baru.

**Tempat dan Pelaksanaan Penelitian**

Lokasi penelitian: SMK Negeri 1 Waibakul Kelurahan Umbu Mamijuk Kec. Umbu Ratu Nggay Barat, Kabupaten Sumba Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

**Observasi**

Observasi terhadap aktivitas sehari-hari di SMK Negeri 1 Waibakul dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Pengamatan adalah metode investasikan pada pembayaran uang komite bagi siswa. Observasi terhadap aktivitas sehari-hari di SMK Negeri 1 Waibakul dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Pengamatan adalah metode investasi pada pembayaran uang komite bagi siswa.

**Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bantuan Otnial M.V.R. Tagumara S.Pd, diisi oleh administrasi SMK Negeri 1 Waibakul yang menjawab beberapa pertanyaan mengenai cara pembayaran dan pembayaran dana oleh siswa.

**Dokumentasi**

Dalam penelitian ini, dokumentasi sangat penting dalam analisis data untuk meningkatkan kepadatan data relatif terhadap ukuran sampel penelitian. Dokumen terkait ini adalah laporan, atau sekumpulan dokumen yang bendahara panitianya dihubungkan dengan buku pembayaran uang panitia.

## Alur Penelitian

Ada beberapa langkah yang akan dilakukan ketika melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

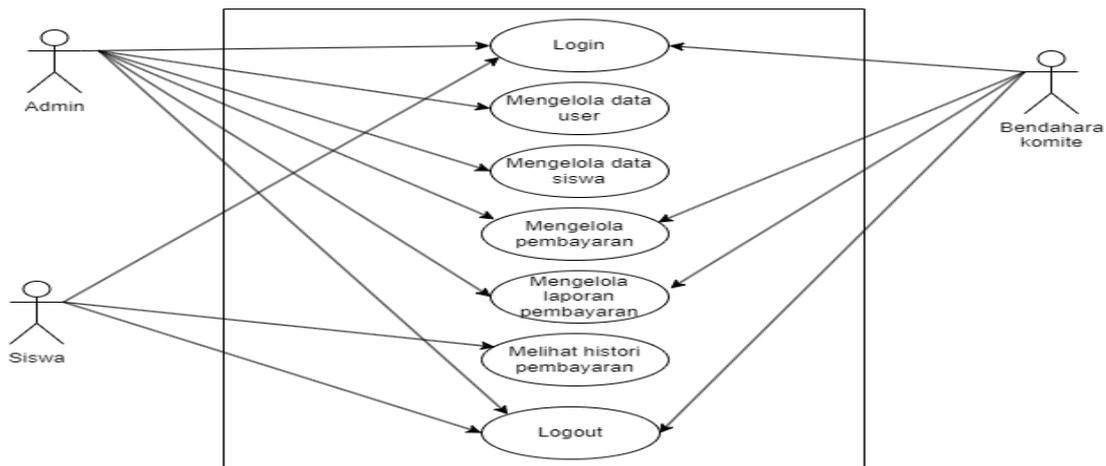
Keterangan:

- a. Pengumpulan Data  
Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk permasalahan yang ada seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- b. Identifikasi Masalah  
Penelitian ini merupakan upaya untuk memahami permasalahan yang sedang terjadi di SMK Negeri 1 Waibakul sehingga dapat analisislah sistem yang ada saat ini dan yang akan datang.
- c. Analisa sistem  
Tujuan dari langkah ini adalah untuk menganalisis masalah yang terjadi pada sistem sehingga kita dapat memahami apa yang sedang terjadi.
- d. Perancangan Sistem  
Dalam proses pengembangan sistem ini digunakan beberapa teknik UML untuk membuat komponen-komponen sistem, antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram* untuk pengembangan aplikasi.
- e. Implementasi  
Tugas yang ada adalah mengilustrasikan antara muka yang sudah dibangun.
- f. Pengujian Sistem  
Prosedur ini dimaksudkan untuk memodifikasi sistem yang telah dibangun agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya atau tidak sama sekali dengan menggunakan black box dan perbedaan waktu antara kedua objek serta pengujian SUS.

## Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang dan merancang sistem secara mampu, yang diambil dari elemen-elemen dan proses pengolahan data untuk mendukung budaya operasi sistem. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam analisis sistem adalah pembuatan *UML*, analisis timbal balik, implementasi, dan pengujian.

### a) *Use case diagram*

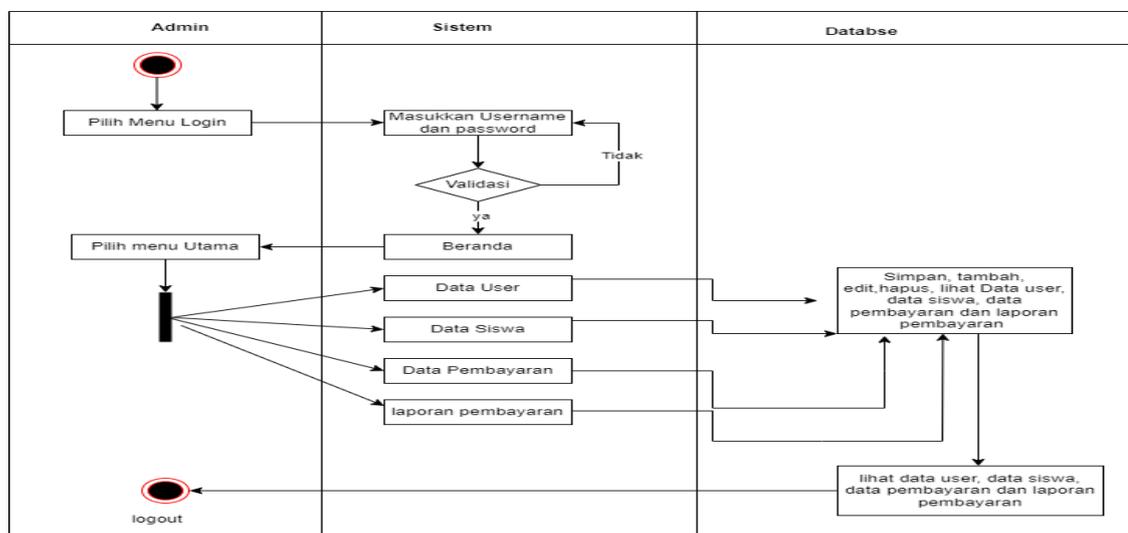


Gambar 3. Use Case Diagram

Gambar 3 menggambarkan regresi antara use case, aktor, dan aktivitas terkait sistem pembayaran uang komite sekolah. Pelakunya adalah admin, panitia, dan staf. Tabel berikut menjelaskan bahwa masing-masing dari keempat aktor tersebut mampu melakukan tindakan berikut:

Administrator, guru, dan siswa dapat login ke sistem. Administrator dapat memanipulasi data pengguna, siswa, pembayaran, dan laporan pembayaran. Bendahara Komite mempunyai kemampuan menangani data pembayaran dan laporan pembayaran. Sebaliknya, siswa dapat login dan melihat riwayat pembayaran.

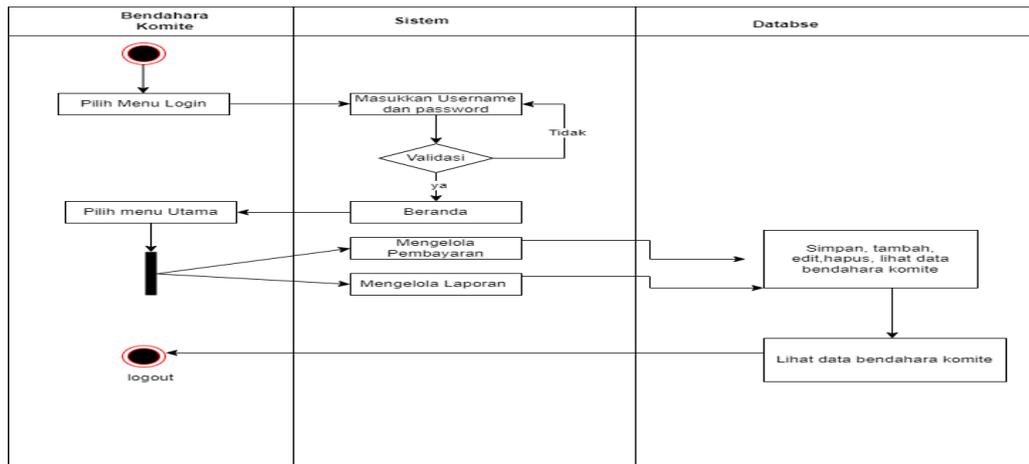
**b) Activity Diagram Login oleh Admin**



Gambar 4. Activity Diagram Login oleh Admin

Gambar 4 menjelaskan tentang aktivitas Admin dalam sistem yaitu, Admin dapat login pada sistem, serta dapat melihat daftar pengguna dan CRUD daftar pengguna pada sistem. Setelah itu admin *logout* dari sistem

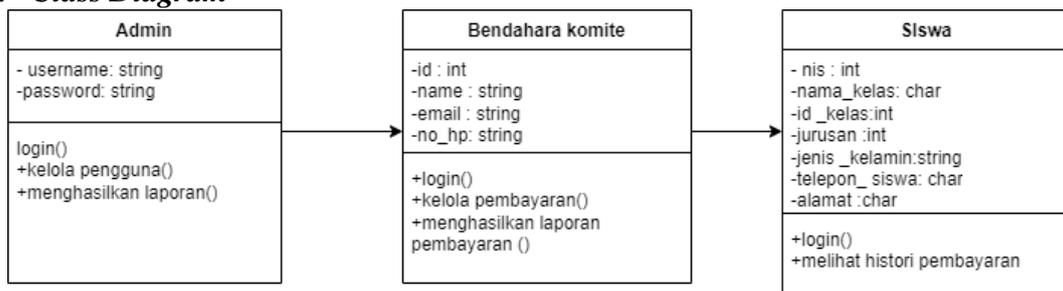
**c) Activity Diagram Bendahara mengelola laporan pembayaran**



Gambar 5. Activity Diagram mengelola laporan pembayaran

Gambar 5 menampilkan aktivitas bendahara komite dalam mengelola laporan pembayaran melakukan aktivitas. Admin dapat login pada sistem, mengelola laporan pembayaran, menginput data pembayaran yang diterima dari siswa, admin dapat menyimpan data pembayaran yang benar pada sistem. Setelah selesai mengerjakan tugas admin dalam sistem, admin dapat *logout* dari system

#### d. Class Diagram



Gambar 6. Class diagram sistem pembayaran komite sekolah

Kelas diagram adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang ada dalam sistem dan hubungan logisnya. Diagram kelas untuk uang komite sekolah dapat dilihat seperti gambar diatas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi

Penerapan sistem pembayaran informasi komite sekolah di SMK Negeri 1 berbasis web dengan pemodelan SDLC.

#### a. Tampilan Halaman *Login*

Berikut Ini adalah layar login sistem admin/bendahara pada sistem informasi pembayaran komite



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Gambar 7 mewakili layar login. Ini berfungsi sebagai layar login admin/bendahara, Pengguna dapat login dengan memasukkan nama dan kata sandinya. Jika pengguna login, pengguna akan menerima pesan konfirmasi login.

#### b. Tampilan Antarmuka Halaman Dashboard Admin/Bendahara

Berikut merupakan tampilan halaman Dashboard Admin/Bendahara pada sistem informasi pembayaran uang komite.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Home*

Gambar 8 merupakan tampilan halaman home atau menu utama untuk menampilkan menu-menu utama dalam sistem yang dapat digunakan untuk melakukan pengelolaan dashboard, profil sekolah, data siswa, pembayaran dan laporan pembayaran. Admin dapat memilih menu yang ingin digunakan.

### c. Tampilan Antarmuka Data Siswa

No	NIS	Nama	Kelas	Jurusan	Biaya Komite/Semester	Biaya Osis/Semester	Username	Aksi
1	200923	Dorce L Day	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	dorce	Edit Hapus
2	500623	Ester Rambu Lora	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	ester	Edit Hapus
3	500723	Marselina B.Nguna	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	marselina	Edit Hapus
4	500923	Yumi B. Reha	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	yumi	Edit Hapus
5	501023	Indri R.B. Oru	XI	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	indri	Edit Hapus
6	291123	Ringko U. Kareju	XI	AMP	Rp 62.000	Rp 8.000	ringko	Edit Hapus
7	191224	Eben Haizer	XI	AMP	Rp 62.000	Rp 8.000	eben	Edit Hapus
8	51124	Ronaldo Elio	XI	AMP	Rp 62.000	Rp 8.000	ronaldo	Edit Hapus
9	21124	Antonius Umbu Warat	XI	AMP	Rp 62.000	Rp 8.000	antonius	Edit Hapus
10	120123	Lin R.B. Reha	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	lin	Edit Hapus

Gambar 9. Tampilan Data siswa

Gambar 9 merupakan antarmuka halaman data siswa dimana admin dapat memasukkan data pembayaran siswa dan melihat riwayat pembayaran siswa serta tabel OSIS. Data siswa dapat diedit oleh admin. Dengan mengklik bagian Tambah, pengelola juga dapat menambah data siswa.

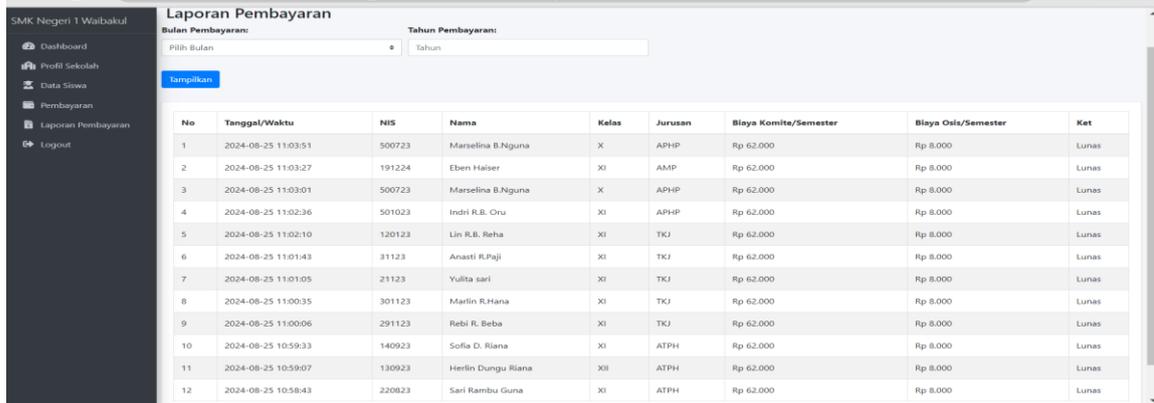
### d. Tampilan halaman Pembayaran

No	Tanggal/Waktu	NIS	Nama	Kelas	Jurusan	Biaya Komite/S	Biaya Osis/S	Ket	Aksi
1	2024-08-25 11:03:51	500723	Marselina B.Nguna	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
2	2024-08-25 11:03:27	191224	Eben Haizer	XI	AMP	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
3	2024-08-25 11:03:01	500723	Marselina B.Nguna	X	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
4	2024-08-25 11:02:36	501023	Indri R.B. Oru	XI	APHP	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
5	2024-08-25 11:02:10	120123	Lin R.B. Reha	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
6	2024-08-25 11:01:43	31123	Anasti R.Paji	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
7	2024-08-25 11:01:05	21123	Yulita sari	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
8	2024-08-25 11:00:35	301123	Marlin R.Hana	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
9	2024-08-25 11:00:06	291123	Rebi R. Beba	XI	TKJ	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak
10	2024-08-25 10:59:33	140923	Sofia D. Riana	XI	ATPH	Rp 62.000	Rp 8.000	Lunas	Edit Hapus Cetak

Gambar 10. Tampilan Menu Data Pembayaran

Gambar 10 adalah antarmuka halaman data pembayaran yang admin dan bendahara dapat mengubah, menambah, menghapus, dan melihat data pembayaran siswa.

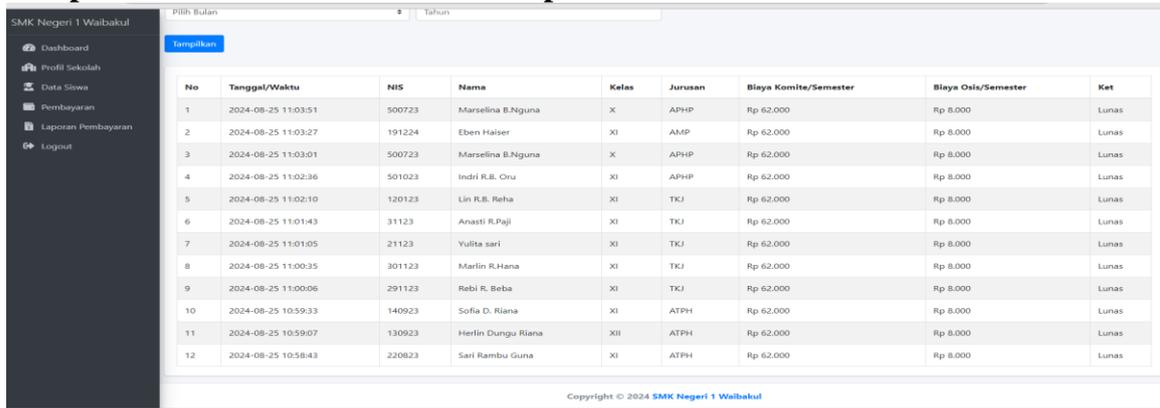
**e. Tampilan Antar Muka Laporan Pembayaran**



Gambar 11. Tampilan Laporan Pembayaran

Gambar 11 merupakan menu pilihan pembayaran dimana admin/bendahara dapat memilih bulan dan tahun pembayaran; sistem kemudian akan memproses pembayaran.

**f. Tampilan Antar Muka Menu Cetak Laporan**



Gambar 12. Tampilan Menu Cetak Laporan

Gambar 12 merupakan contoh lembar laporan dimana sistem akan menampilkan tahun dan bulan yang akan ditampilkan atau dimasukkan dalam format PDF.

**g. Pengujian Black Box**

Berdasarkan hasil pengujian *black box*, setiap fitur aplikasi kini dapat digunakan dan dijalankan dengan sukses. Tabel 1 berisi tabel data *Black Box*.

Tabel 1. *Black Box Testing*

Fungsi	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Login	Pastikan proses login selesai dengan benar dan Anda berhasil login dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi pengguna.	Admin dapat menggunakan formulir login yang aman dan memastikan bahwa login Anda berhasil jika admin memasukkan nama pengguna dan kata sandi yang sah.	Berhasil
Halaman Dashboard	Menampilkan Halaman Dashboard dengan baik	Dapat menampilkan halaman dashboard dengan baik dan sudah berjalan sesuai yang diharapkan	Berhasil
Halaman Profil	Menampilkan profil dari sekolah SMK Negeri 1 Waibakul	Dapat menampilkan halaman profil sesuai yang diharapkan	Berhasil
Halaman Data Siswa	Menampilkan halaman data siswa	Dapat menampilkan halaman data siswa dengan baik	Berhasil
Halaman	Tingkatkan fase pembayaran	Dapat menampilkan halaman	Berhasil

Histori Pembayaran					pembayaran sesuai dengan yang diharapkan	
Halaman Pembayaran	Menampilkan riwayat pembayaran				Dapat menampilkan halaman pembayaran sesuai dengan yang diharapkan	Berhasil
Tampilan laporan bayar	Menampilkan halaman laporan pembayaran	halaman	laporan		Dapat menampilkan halaman laporan pembayaran dengan baik	Berhasil
Halaman Cetak Laporan	Menampilkan laporan	halaman	cetak		Dapat menampilkan halaman cetak laporan dengan baik	Berhasil

#### h. Pengujian SUS Skor Nilai Akhir

Pada bagian selanjutnya, kita akan menggunakan metode Skala Kegunaan Sistem, yang merupakan evaluasi jangka panjang oleh pengguna. Berikut hasil survei *System Usability Scale* yang dilakukan oleh lima belas responden selama proses pembayaran panitia. Nilai SUS pada tabel 2 merupakan ukuran resistensi terhadap perubahan.

**Tabel 2 Pengujian Sus**

Responden	Pernyataan SUS										Jumlah Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	4	4	2	4	1	4	1	5	2	36	90
2	4	3	4	2	4	2	4	1	3	4	31	77
3	2	3	2	4	1	2	2	1	4	4	25	62
4	4	5	3	2	4	1	2	3	5	1	30	75
5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	43	107
6	3	4	4	5	5	3	2	2	3	5	36	90
7	3	3	3	2	2	2	1	2	5	5	26	65
8	4	5	4	5	3	4	3	5	3	5	38	95
9	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	112
10	3	4	3	5	3	4	5	4	4	4	39	97
11	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	43	107
12	4	3	5	4	4	5	5	2	2	3	100	40
13	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47	117
14	5	4	4	2	4	1	4	1	5	2	36	90
15	5	4	5	1	2	2	4	4	4	2	33	82
Rata-Rata skor											1,366/15=91,6%	

Berdasarkan pengujian kepada operator sekolah dan lima belas responden pegawai menggunakan metode pengujian SUS di dapatkan skor akhir 91,6% di mana skor ini memiliki *acceptability ranges* “acceptable” kemudian *grade scale* “C” dan *adjective rating* “ok” artinya system ini layak digunakan di SMK Negeri 1 Waibakul

#### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi pembayaran komite sekolah menggunakan platform berbasis web di SMK Negeri 1 Waibakul dimodelkan menggunakan metode Waterfall SDLC. Berhasil dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor*, MySQL, XAMPP, dan Sublime Text. Setelah selesai dilakukan pemeriksaan *black box* maka data user, siswa, pembayaran dan penerimaan berhasil ditransfer. Hasil kuesioner SUS yang diberikan kepada lima belas responden sistem informasi komite pembayaran berbasis web sekolah dinilai sangat memuaskan, terbukti dengan tingkat respon kuesioner sebesar 91,6% yang menunjukkan bahwa sistem layak digunakan oleh pengguna. Dengan demikian, sistem informasi dapat mendukung komite sekolah dalam mengelola pembayaran dana sekolah secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25.
- Rusman, A.; Anggraini, SL (2019). Penerapan Extreme Programming pada Sistem Informasi Pembayaran Pendidikan (SPP). *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(1), 17–22.
- Batubara, M.Z., dan Nasution, M.I.P. (2023). Sistem Informasi Online Pengelolaan Data Sosial di Pedesaan Sumatera. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 164–171.
- Wahyudi, F. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Iuran Komite Berbasis Web Di Smk Taman Ilmu Kromengan. *Jurnal Teknologi Terapan: G-Tech*, 3(2), 214–220.
- Wibowo, A., Widiastuti, R. Y., Suyudi, S., & Anastasia, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Berbasis Web Pada SMK Santo Petrus Ketapang. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2a), 218–229.
- Darotin, U., Yuana, H., dan Puspitasari, WD (2022). PERANCANGAN APLIKASI PEMBAYARAN BIAYA SEKOLAH BERBASIS: 6(2), 742-746.
- Oktavia, D., Mulyono, H., & Rini, F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Keuangan Sekolah Berbasis Web Di SMA Negeri 1 Sungai Rumbai Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Keuangan Sekolah Berbasis Web untuk SMA Negeri 1 Sungai Rumbai. 2(1): 8-13.
- Rahmadani, G. O., Aulia, A. B., Tri, M., Rahmayani, I., Dakwah, M., & Info, A. (2023). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEB MDTA AL-KAUTSAR DI KELAPAPATI. 4(2).
- Muslim, B., & Prasetyo, Y. (2017). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru SMP Xaverius Pagaralam Berbasis Website. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 2(2), 90–98.
- Batubara, M. Z., & Nasution, M. I. P. (2023). Sistem Informasi Online Pengelolaan Dana Sosial Pada Rumah Yatim Sumatera Utara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 164–171.