

## SISTEM INFORMASI PENDAPATAN SEKOLAH BERBASIS DEKSTOP PADA MTS AL-JAUHAR BANDAR LAMPUNG

Ulfah Pratiwi

Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia  
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung  
Email : [ulfahpratiwi97@gmail.com](mailto:ulfahpratiwi97@gmail.com)

---

### ABSTRAK

MTs Al-Jauhar bergerak dibidang Pendidikan, yang beralamat di Jl. P. Tirtayasa Perumahan Bukit Mas Blok B10 No.01 Sukabumi Bandar Lampung. MTs Al-Jauhar dalam pengelolaan data pendapatan masih dilakukan dengan cara manual khususnya dalam bidang pencatatan pendapatan, pembuatan laporan dan penyimpanan laporan. Sehingga dibutuhkan sistem terkomputerisasi diharapkan tercapainya kegiatan yang tepat dan akurat. Metode pengembangan yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Pendapatan Pada MTs Al-Jauhar Bandar Lampung adalah *eXtreme programming* (XP). Perancangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*, *Class Diagram*, *Use Case*, dan *Activity Diagram*. Serta metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, pengamatan, kepustakaan dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan Sistem Akuntansi yang dapat mempermudah dalam penginputan data pendapatan, mempermudah dalam melakukan pencarian data pendapatan, dan mempermudah Bendahara dalam melakukan pengarsipan data pendapatan. Guna meningkatkan kinerja Bendahara atau pengguna.

Kata Kunci : Sistem Informasi Pendapatan, *Extreme Programing*

### 1. Pendahuluan

MTs Al-Jauhar Bandar Lampung merupakan sekolah yang bergerak dibidang pendidikan. Saat ini MTs Al-Jauhar mengelola pendapatan sekolah belum menggunakan sebuah aplikasi yang mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan laporan. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penyelesaian pembuatan laporan. Selain memakan waktu yang lama, laporan pendapatan juga belum terkomputerisasi, sehingga sulit mencari laporan pendapatan pada data yang diinput secara manual.

Berdasarkan uraian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MTs Al-Jauhar dengan mengambil judul penelitian "**Sistem Informasi Pendapatan Sekolah Berbasis Dekstop pada MTs Al-Jauhar Bandar Lampung** "

Adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Menghasilkan rancangan sistem program aplikasi pendapatan sekolah yang belum terkomputerisasi atau masih manual.
2. Menghasilkan laporan pendapatan sekolah yang akurat, tepat waktu dan relevan.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi (*information system*) adalah sekumpulan komponen informasi yang saling berhubungan saling mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. [2]

### 2.2 Pendapatan

Dalam sebuah bisnis, pendapatan merupakan jumlah uang yang dapat atau diterima oleh perusahaan dari suatu aktivitasnya, hampir semua dari penjualan produk atau jasa kepada pelanggan. Untuk investor, pendapatan tidak seberapa penting disbanding dengan keuntungan yang merupakan jumlah dari uang yang telah diterima setelah dikurangi pengeluaran

*Skousen, Stice dan Stice* (2010;161).Pendapatan adalah arus masuk atau penyelesaian (atau kombinasi keduanya) dari pengiriman atau produksi barang, memberikan jasa atau melakukan aktivitas lain yang merupakan aktivitas utama atau aktivitas centra yang sedang berlangsung.

Menurut Henry Simamora dalam buku akuntansi (2014;24) mengemukakan: "pendapatan adalah kenaikan aktiva perusahaan atau penurunan kewajiban perusahaan selama periode tertentu yang berasal dari pengiriman barang-barang, penyerahan jasa atau kegiatan-kegiatan lainnya yang merupakan kegiatan sentral atau yang lainnya".

Menurut Theodorus M.Tuankotta dalam buku teori Akuntansi (2012;35) mengemukakan: "Pendapatan adalah darah kehidupan dari suatu perusahaan. Mengingat pentingnya sangat sulit mendefinisikan pendapatan sebagai unsur akuntansi pada dirinya sendiri, pada dasarnya pendapatan adalah kenaikan laba".

Sehingga dapat diartikan pendapatan adalah jumlah uang yang di terima oleh Sekolah dari aktrifitasnya,kebanyakan dari pendapatan sekolah .

### 2.3 Hubungan Pendapatan dan Laporan Keuangan

Pendapatan (*revenue*) biasa disebut juga dengan penjualan (*sales*) atau *top line* ini adalah jumlah nilai uang yang masuk ke perusahaan barang atau jasa yang di jualnya, karena sifat uang baru masuk maka nilai uang ini belum memperhitungkan biaya-biaya perusahaan. Penamaan pendapatan dalam laporan keuangan setiap perusahaan bisa berbeda-beda, ada yang menggunakan istilah pendapatan, pendapatan bersih penjualan, dan lain-lain. untuk perusahaan sektor khusus misalnya yang bergerak dibidang sektor keuangan, ada pula nama lain untuk pendapatan seperti : premi bruto (untuk perusahaan asuransi). Pendapatan bunga, dan mungkin istilah lainnya.

Angka pendapatan biasanya berada diposisi paling atas dalam laporan rugi laba. tapi bisa juga ada ringkasan segmen pendapatan dan baru total pendapatannya. Laporan keuangan merupakan hasil dari proses akuntansi yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara data keuangan suatu perusahaan dengan pihak yang berkepentingan dengan data atau aktivitas perusahaan laporan keuangan seperti laporan laba-rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan catatan atas laporan keuangan memiliki keterkaitan satu sama lain.

### 3. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metodologi pengembangan sistem menggunakan *Extreme Programming (XP)*.

Menurut Pressman (2012 : 88), *Extreme Programming (XP)* merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat.

Alasan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* karena sifat dari aplikasi yang dikembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang meliputi: *Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean, dan Testing/Pengujian*.

Adapun tahapan pada *Extreme Programming (XP)* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Planning**  
Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu tim teknikal untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan output yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.
2. **Design**  
Metode ini menekankan desain aplikasi yang sederhana, untuk mendesain aplikasi dapat menggunakan *Class-Responsibility-Collaborator (CRC) cards* yang mengidentifikasi dan mengatur *class* pada *object-oriented*.
3. **Coding**  
Konsep utama dari tahapan pengkodean pada *Extreme Programming (XP)* adalah *pair programming*, melibatkan lebih dari satu orang untuk menyusun kode.
4. **Testing**  
Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

#### 3.1 Analisa Kebutuhan Input

Tampilan Input yang dibutuhkan yaitu:

1. Form input Jenis pendapatan
2. Form Input Pendapatan
3. Form input transaksi pendapatan

#### 3.2 Analisa Kebutuhan Output

Tampilan Output yang dibutuhkan yaitu:

1. Kertas Kerja, Perhari, Perbulan, Pertahun
2. Laporan transaksi pendapatan perhari, perbulan, pertahun
3. Laporan perjenis pendapatan, perhari, perbulan, pertahun

#### 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras

Pengembangan sistem informasi ini menggunakan Perangkat Keras dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Memory 2GB Ram, HDD 500GB, Prosesor Intel
2. Modem/internet
3. Mouse+keyboard

### 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Visual Basic 6.0
2. Xampp
3. OS Microsoft Windows 10

### 3.5 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Observasi

Observasi yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan mengadakan pencatatan tentang hal-hal tertentu yang diamati.

#### 2. Metode Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih dengan maksud untuk menggali informasi baik berupa fakta atau pendapat seseorang untuk tujuan tertentu.

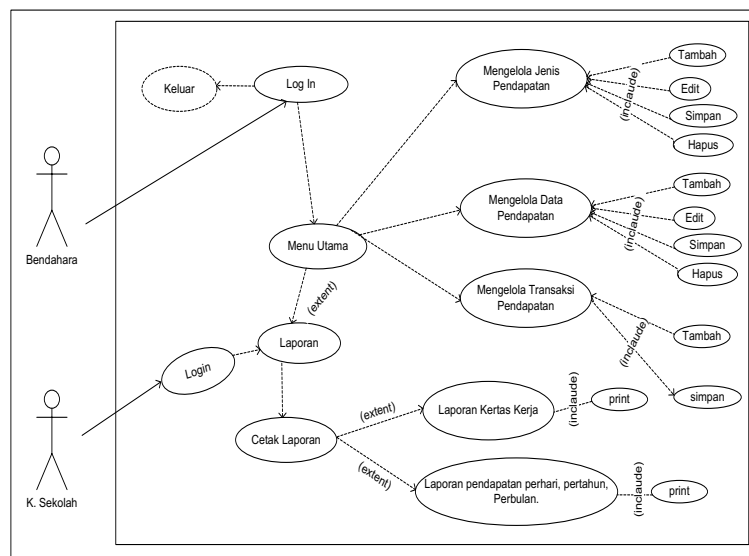
#### 3. Dokumentasi

Tahap ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi.

### 3.6 Perancangan Sistem

#### 1. Use Case Diagram

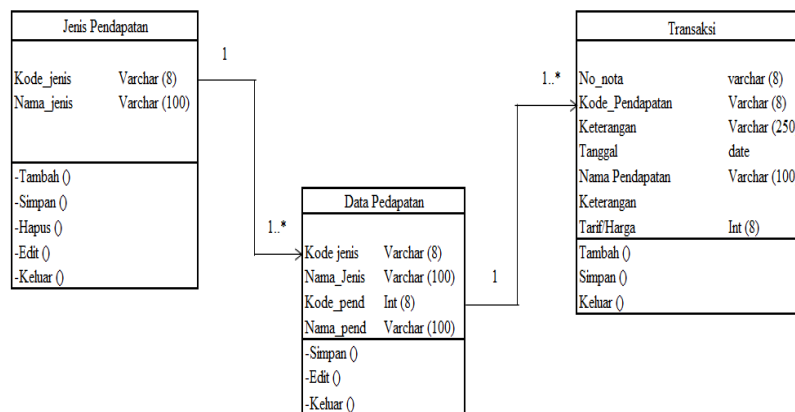
Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Bendahara, beserta Kepala Sekolah. dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

## 2. Class Diagram

*Class Diagram* menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Adapun *Class Diagram* yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Rancangan *Class Diagram*

## 4. Hasil dan Pembahasan

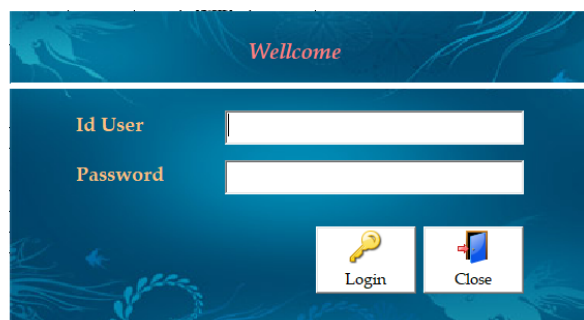
### 4.1 Hasil

Setelah melakukan penelitian dengan mewujudkan sistem informasi yang nantinya akan digunakan untuk menguji kesesuaian aplikasi yang dibuat dengan sistem yang telah dirancang. Agar sistem yang dibuat dapat di implementasikan.

### 4.2 Pembahasan

#### 1. *Form Login User*

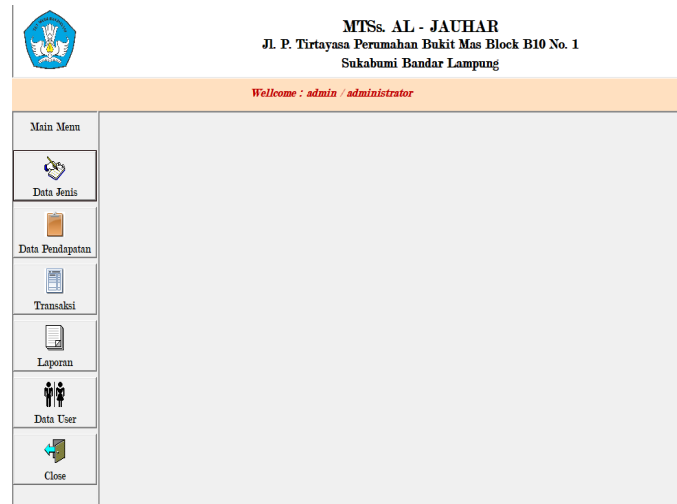
Tampilan *Form* Ini, berfungsi untuk keamanan data dimana admin diminta untuk memasukan nama user, dan password yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan Menu Login Bendahara dan Kepala Sekolah

## 2. Tampilan Form Utama

Jika login Admin (Bendahara) maka semua akan mengaktifkan semua *Form* yang terdiri dari Tambah Pengguna, Data Akun, Pendapatan Tampilan *form* menu utama.



Gambar 4 Tampilan Menu Utama Pendapatan

## 3. Tampilan Jenis Pendapatan

Form Jenis ini digunakan untuk memasukkan jenis-jenis pendapatan apasaja yang termasuk dalam pendapatan sekolah dengan cara klik tombol tambah, form jenis

Gambar 5. Tampilan Jenis Pendapatan

## 4. Tampilan Form Pendapatan

*Form* Data Pendapatan merupakan *Form* yang berisikan tentang data pendapatan. Pilih menu data pendapatan maka akan tampil menu lalu klik tombol tambah isi form input data pendapatan pilih kode jenis maka akan tampil otomatis nama jenis dan kode pendapatan lalu isi nama pendapatan dan tarif harga lalu enter simpan maka akan tampil data berhasil simpan pilih ok.

Kode Pendapatan	Nama Pendapatan	Tarif
SP.0001	SPP	

Gambar 6. Tampilan Form Data Pendapatan

### 5. Tampilan Menu Transaksi

Menu transaksi tanggal otomatis klik tambah maka akan tampil otomatis no transaksi pilih kode pendapatan maka harga dan nama pendapatan akan tampil otomatis input keterangan lalu enter input total bayar enter maka akan tampil message “ print bukti ...?” Jika ya maka akan tampil kwitansi

Gambar 7. Tampilan Form Transaksi Pendapatan

### 5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Setelah melakukan analisa dan perancangan sistem informasi reservasi table pada Center Stage Bandar Lampung berbasis web, maka dapat diambil suatu kesimpulan sesuai dengan sistem baru yang telah dibuat.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah merancang suatu sistem informasi pada Rumah kost Bandar Lampung Berbasis web dengan menggunakan pemrograman PHP, dan database MySQL, maka kesimpulan yang dapat diambil dari hasil Penelitian ini adalah :

1. Pemesanan kost tidak perlu datang secara langsung bisa melalui website yang buat
2. Dengan aplikasi ini dapat memudahkan pengguna untuk mencari kos-kosan sesuai kebutuhan pemesan.

## 5.2 Keterbatasan

Sesuai dengan permasalahan yang ada dan setelah pembuatan sistem informasi rumah *kost* online berbasis web pada Rumah *kost* yang ada didaerah Bandar Lampung, terdapat keterbatasan yaitu :

1. Program aplikasi ini belum mendukung pembayaran multipayment,
2. Aplikasi yang digunakan belum berbasis android.
3. Data yang didapatkan hanya disekitaran Bandar Lampung.

## REFERENSI

- [1] Al Haryono Jusup, 2012 : 20 . Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta
- [2] Buku Panduan Tugas Akhir, AMIK Dian Cipta Cendikia, Bandar Lampung. 2019.
- [3] Imam Soleh Ma'rifati, Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Pada SMU XYZ, Jurnal Evolusi - Volume 3 No 1 – Mei 2015 – [lppm3.bsi.ac.id/jurnal](http://ppm3.bsi.ac.id/jurnal), ISSN: 2338 - 8161
- [4] Nurmalasari dan Wahyu, Pendapatan: Rancang Bangun Sistem Informasi Pendapatan Dan Pengeluaran Kas Pada Cv.Berkat Usahakabupaten Natuna, Jurnal Evolusi Volume 7 No 1 – 2019, ISSN: 2338 – 8161.
- [5] Nugroho, Bunafit. (2013), Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver, Yogyakarta:Gava Media
- [6] Presman.(2012:88). Pengertian *Extreme Programming* .  
<https://siniajacom.blogspot.com>, Tanggal Akses 25 Agustus 2019
- [7] Romney B, Marshall dan Paul Stinbrt Jhon 2015. Sistem Informasi. Jakarta Selatan. Salemba Empat.
- [8] Raharjo, Budi, dkk. (2014). Modul Pemrograman Web, HTML, MySQL dan PHP. Bandung: Modula
- [9] Sugiarti, Y. 2013 : Bahasa Pemrograman UML, Class Diagram, <https://www.codepolitan.com>. Tanggal akses 09 Oktober 2019
- [10] Sunarti, Uml dan Visual Basic: Rancang Bangun Sistem Peminjaman Pada Koperasi Hortina Direktorat Jenderal Hortikultura Jakarta, Indonesian Journal on Computer and Information Technology Vol 1 No 1 Mei 2016, AMIK BSI Jakarta,
- [11] Theodorus M. Tuankotta. 2012; 35 pendapatan, Teori Akuntansi Yogyakarta, Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.