
SISTEM INFORMASI TABUNGAN SISWA BERBASIS WEBSITE PADA SD ISLAM TERPADU AS SALAM LAMPUNG

Tarisno Amijoyo¹, Anita Hauzeni²

¹Universitas Saintek Muhammadiyah, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

²Universitas Saintek Muhammadiyah, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

Email: ¹ahbibadil@gmail.com, ²anitahauzeni@gmail.com

Abstrak

Sekolah Dasar Islam Terpadu As Salam Lampung adalah salah satu sekolah yang rutin setiap hari melakukan aktivitas Tabungan Siswa. Dalam sistem saat ini pencatatan tabungan siswa masih di catat menggunakan buku. Setiap akan menabung siswa akan meletakkan uang di dalam buku tabungan untuk kemudian dicatat di buku tabungan siswa dan di catat di buku catatan ibu guru. Siswa dapat mengetahui saldo melalui buku tabungan siswa. Dalam sistem ini sangat mudah terjadi selisih sehingga di butuhkan aplikasi tabungan siswa berbasis *website*.

Tujuan dari penelitian ini merancang dan mengimplementasikan sistem informasi tabungan siswa berbasis *website* pada SD Islam Terpadu As Salam Natar untuk memudahkan manajemen pengelolaan data pada tabungan siswa. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *SDLC (System Develop Life Cycle)* dengan proses *waterfall* sampai tahap pemeliharaan (*maintenance*). Metode *waterfall* adalah pengembangan yang digunakan dalam sistem ini menggunakan tahapan Analisis Kebutuhan, Desain, *Implementasi*, Pengujian Sistem dan Pemeliharaan. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai basis data. Dengan menggunakan *software XAMPP*, sistem dapat dijalankan dan dapat diakses melalui internet.

Hasil dari penelitian adalah terciptanya sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses menabung oleh siswa yang dapat membantu pengguna untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran tabungan siswa dengan meminimalisir terjadinya selisih. Sistem informasi tabungan siswa berbasis *website* ini telah diimplementasikan pada bagian administrasi untuk memudahkan manajemen pengelolaan data kelas, data siswa dan data transaksi serta dapat mempermudah membuat laporan supaya lebih akurat dan fleksibel.

Kata Kunci : sistem, informasi, aplikasi tabungan

1. PENDAHULUAN

Tabungan siswa merupakan kegiatan yang sering di jumpai hampir di setiap kegiatan sekolah. Karena dengan menabung mengajarkan siswa untuk berhemat dan mengajarkan siswa untuk memenuhi kebutuhan di hari esok atau kebutuhan yang tidak terduga. Dengan mengajarkan menabung sedari kecil berarti mengajarkan siswa untuk disiplin dan dapat menggunakan uang dengan baik. Selain itu dengan menabung sedari kecil dapat mengajarkan siswa untuk membeli kebutuhannya sendiri.

Proses tabungan siswa masih banyak yang manual. Proses tabungan di mulai dengan cara siswa mengumpulkan sejumlah uang berikut disertai buku tabungan dan di serahkan ke wali kelas atau ke bagian yang mengurus khusus bagian tabungan / bagian keuangan. Kemudian guru mencatat di buku tabungan dan di buku transaksi milik guru senilai uang yang di setorkan. Lalu uang milik semua siswa dikumpulkan dan di hitung untuk lanjut di setor ke bank. Sistem yang banyak dijumpai adalah dengan cara manual. Dari mencatat dan

menghitung secara manual yang sangat besar kemungkinan mengalami kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan.

Proses menabung yang manual berpeluang besar mendapatkan kendala seperti sulitnya memperoleh informasi dan sering mengalami perselisihan bila buku tabungan hilang atau buku rekapan guru hilang. Dengan permasalahan yang sering dijumpai, sehingga diusulkan untuk membuat aplikasi tabungan siswa berbasis *website*. Sehingga mempermudah guru dalam menginput dan mengelola data tabungan siswa dengan pendataan tabungan yang tepat dan akurat.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses untuk mencatat tabungan siswa sehari-harinya masih di lakukan secara manual atau secara konvensional karena harus mencatat di buku tabungan dan buku rekap, serta mengecek kembali satu persatu lembar buku sehingga memakan waktu lama dan tidak jarang terjadi ketidak validan data dan juga sering terjadi hilangnya buku tabungan
2. Tidak ada *back-up* data yang aman atau *alternative* lainnya untuk menyimpan data tabungan siswa sehingga kurang *up to date* dalam mengarsipkan data.
3. Pengarsipan data tabungan dengan berkas yang ada sering terjadi kerusakan fisik seperti terkena air, rayap dan terkena api / terbakar. Sehingga menghilangkan data yang *valid*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi tabungan siswa berbasis *website* untuk mengatur manajemen data pada buku tabungan?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi aplikasi tabungan siswa berbasis *website*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Di dalam aplikasi ini terdapat 2 aktor yaitu admin dan siswa
2. Data yang diolah dalam sistem ini yaitu *master* data kelas, *master* data siswa, transaksi setoran dan penarikan tabungan serta laporan tabungan siswa per-periode.
3. Aplikasi tabungan siswa ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*
4. Aplikasi tabungan siswa ini hanya meliputi penginputan data, pendataan data kelas dan data siswa, pencatatan transaksi data serta pembuatan laporan bulanan yang *up to date* dan pengarsipan data yang akurat.

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*). Pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen/elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.[1]

1.4.2 Pengertian Informasi

Secara etimologi, informasi berasal dari bahasa Perancis *informacion* yang memiliki arti konsep, ide, atau garis besar. Informasi sendiri merupakan kata benda yang berarti aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan.[2]

1.4.3 Tabungan Siswa

Tabungan adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu yang disepakati, tetapi tidak dapat ditarik dengan cek, *bilyet giro* atau alat yang dipersamakan dengan itu.[3]

1.4.4 Website

Website merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat.[4]

1.4.5 PHP

PHP atau biasa di sebut *HyperText Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *web server* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan *script* yang terintegrasi oleh *HTML* dan berada pada *server (server site HTML embedded scripting)*.5]

1.4.6 mySQL

MySql yaitu salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*-nya. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. [6]

1.4.7 Bootstrap

Bootstrap adalah *framework front end* yang intuitif dan *powerful* untuk pengembangan aplikasi *web* yang lebih cepat dan mudah. *Bootstrap* menggunakan *HTML, CSS dan Javascript*. Dengan menggunakan *bootstrap, programmer* dapat membuat *layout situs* yang *responsive* dengan mudah.

1.4.8 XAMPP

XAMPP (X(Window/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) Merupakan paket *server web PHP dan MySQL* yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan *database PHP dan MySQL* sebagai *databasenya*. [7]

1.4.9 Sublime Text

Sublime text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yan dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan *teknologi Phytion API*. *Sublime text* bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur perkembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki lisensi aplikasi gratis.[8]

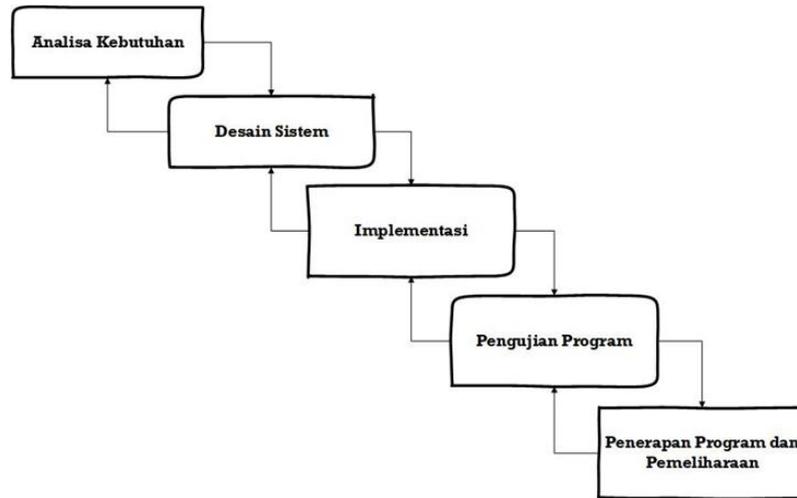
1.4.10 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS (Database Management System)* yang *multithread, multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU General Public License (GPL)*, tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaanya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*. [10]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam *SDLC* (*System Development Life Cycle*) yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu setiap *fase* dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke *fase* selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing *fase* dapat dilakukan maksimal karena jarang adanya pengerjaan yang sifatnya paralel walaupun dapat saja terjadi paralelisme dalam *waterfall*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Adapun tahapan – tahapan metode pengembangan sistem yang akan diterapkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Analisa Kebutuhan*: Dalam tahap *requirement analysis* merupakan langkah pertama yang paling penting dari model *waterfall*. Tahapan metode *waterfall* yang pertama ini adalah mempersiapkan dan menganalisis kebutuhan dari sistem perangkat lunak yang akan dikerjakan.
2. *Design Sistem*: Tahapan yang selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi sebelum masuk pada proses *coding*. Tahapan ini mengubah kebutuhan menjadi karakteristik yang dapat di mengerti sistem atau perangkat lunak sebelum penulisan program atau *coding* dimulai. Desain ini harus di dokumentasikan dengan baik agar menjadi bagian yang terkonfigurasi dengan perangkat lunak atau sistem. Dalam proses pembuatan desain ini meliputi pembuatan *UML use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.
3. *Implementasi*: Tahapan ini merupakan tahapan dimana aplikasi yang telah selesai di analisis, dirancang desain sistem dan juga *database* dengan cara *coding* bahasa pemrograman yang kemudian akan menghasilkan suatu sistem sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dianalisis. Sistem Informasi Tabungan Siswa dirancang menggunakan *Text Editor* berupa *Sublime Text*.
4. *Pengujian Program*: Tahapan ini dilakukan pemeriksaan dan penggabungan modul-modul yang dibuat sebelumnya dan dilakukan pengujian secara terpisah untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi saat proses *coding* secara keseluruhan, serta memastikan bahwa program yang dibangun memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan sistem.
5. *Penerapan Program dan Pemeliharaan* : Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam metode *waterfall*. *Aplikasi* atau *software* yang sudah jadi dan dijalankan serta sudah dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan disini termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak di temukan dalam tahapan sebelumnya. Perbaikan

implementasi sistem ini untuk meningkatkan sistem dalam mengatasi masalah yang di temukan

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Studi Pusaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan buku, jurnal, serta artikel yang *relevan*, baik dari perpustakaan maupun sumber-sumber *online* yang berkaitan dengan topik penelitian. Data dan informasi yang diperoleh dari buku serta sumber *internet* digunakan sebagai *referensi*.

2.2.2 Observasi

Pada teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung dan menganalisis apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi ke pihak bendahara sekolah guna mendapatkan data yang *valid* seperti data kelas, siswa, data transaksi, catatan tabungan dan laporan.

2.2.3 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan *interview* atau tanya jawab langsung dengan Ibu Iga Asmalia dengan mewawancarai perihal SDIT Assalam Lampung dan mengenai apa yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis (Analisa)

Analysis (analisis) merupakan pemahaman tentang proses yang terjadi untuk mencapai suatu kebutuhan perangkat untuk dikembangkan menjadi sistem yang akan dibuat dan dapat dipahami apa yang dibutuhkan oleh *user*/pengguna.

3.1.1 Analisa Kebutuhan Admin

1. Admin dapat melakukan *login*
2. Admin dapat mendaftarkan kelas baru dengan cara menginput data pada menu data kelas
3. Admin dapat mengelola data kelas apabila ada perubahan
4. Admin dapat mengelola data siswa pada menu data siswa
5. Admin dapat melakukan transaksi dengan cara *menginput* nominal uang setoran tabungan yang disetorkan siswa
6. Admin dapat melakukan transaksi tarik uang tunai hasil penyetoran tabungan
7. Admin dapat melakukan kontrol transaksi penarikan dengan cara menyetujui atau menolak transaksi apabila nominal penarikan sudah sesuai dengan saldo terakhir
8. Admin dapat mencetak laporan rekening koran
9. Admin dapat melakukan *logout*

3.1.2 Analisa Kebutuhan Siswa

1. Siswa dapat mendaftarkan diri pada *form* dengan cara *registrasi* diri pada *form login*
2. Siswa dapat mengelola data diri pada menu *edit* profil
3. Siswa dapat melakukan transaksi tarik tunai pada menu penarikan tabungan
4. Siswa dapat melakukan *logout*

3.1.3 Analisa Kebutuhan Hardware

1. *Processor : Intel® Core™ i3-6006U CPU @ 2.00Ghz (4 CPUs), ~2.0Ghz*
2. *Memory RAM 2GB*
3. *Harddisk 500GB*
4. *SSD 120GB*
5. *Keyboard*

6. Mouse

3.1.4 Analisa Kebutuhan Software

1. Windows 10 Education bit
2. XAMPP
3. Sublime Text
4. Balsamiq
5. Enterprise Architect
6. Google Chrome
7. Dreamweaver 8

3.1.5 Analisa Kebutuhan Database

1. MySQL
2. Windows 10, 64bit, 2GB

3.2 Design System (Sistem Desain)

Proses sistem desain yaitu proses yang fokus pada pembuatan desain program perangkat lunak termasuk struktur data, tampilan antarmuka (*interface*) dan prosedur pengkodean, agar dapat diimplementasikan menjadi program. Berikut tahap-tahap desain program:

3.2.1 Desain Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram Staf/Admin

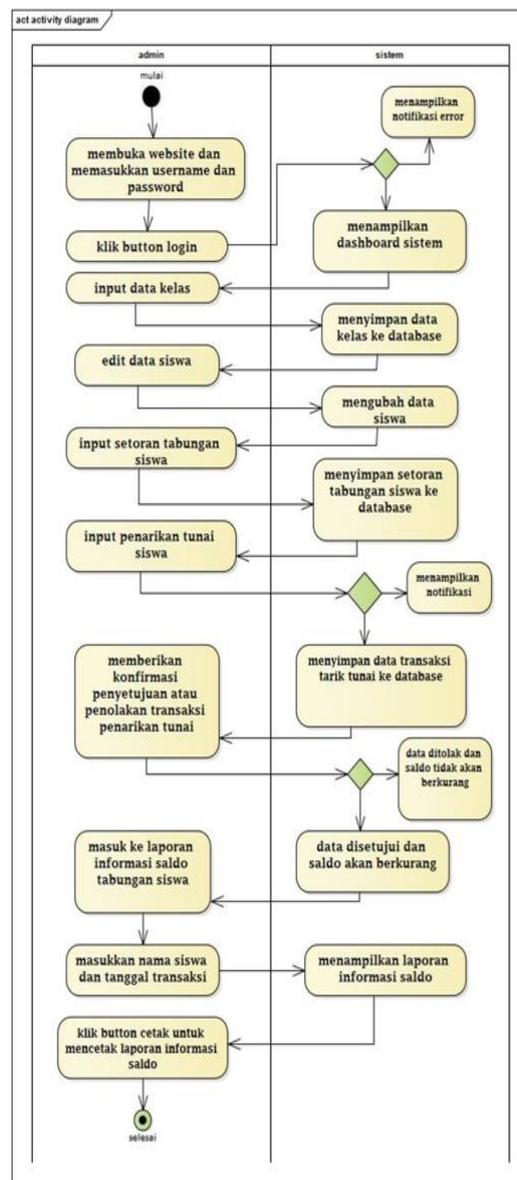
Dalam *use case diagram* staf/admin pada sistem yang diusulkan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. *Login*: Proses login admin merupakan proses autentikasi untuk menggunakan sistem
siswa: Mengarahkan
2. *Master Kelas*: Mengarahkan *user* staf/admin untuk mengelola data *user* seperti menambah, merubah, menghapus data *user* pada *aplikasi/sistem*. Proses pengelolaan data kelas untuk mengatur dan mengelola data kelas pada sistem.
3. *Master Siswa*: Proses pengelolaan data siswa untuk mengatur dan mengelola data siswa pada sistem.
4. *Setoran Tabungan*: Proses pengelolaan data setoran tabungan sampah milik

siswa.

5. Penarikan Tabungan: Proses pengecekan mutasi transaksi tarik tunai tabungan milik siswa
6. Konfirmasi Penarikan : Proses pengecekan mutasi transaksi tarik tunai tabungan milik siswa dan persetujuan transaksi penarikan tabungan
7. Laporan Tabungan : Proses pencetakan laporan rekening Koran

3.2.2 Rancangan System Diagram Activity



Gambar 3. Diagram Activity

3.3 Implementasi Sistem

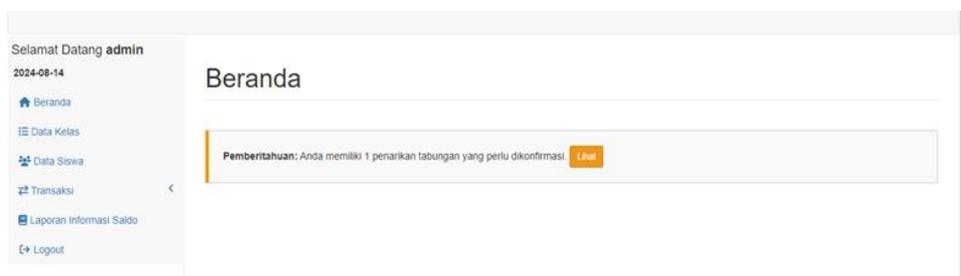
Berdasarkan hasil analisa dan sistem desain yang sudah diuraikan, maka langkah selanjutnya adalah implementasi sistem seperti berikut ini :

3.3.1 Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

3.3.2 Halaman Dashboard



Gambar 5. Halaman Dashboard

3.3.3 Halaman Data Kelas



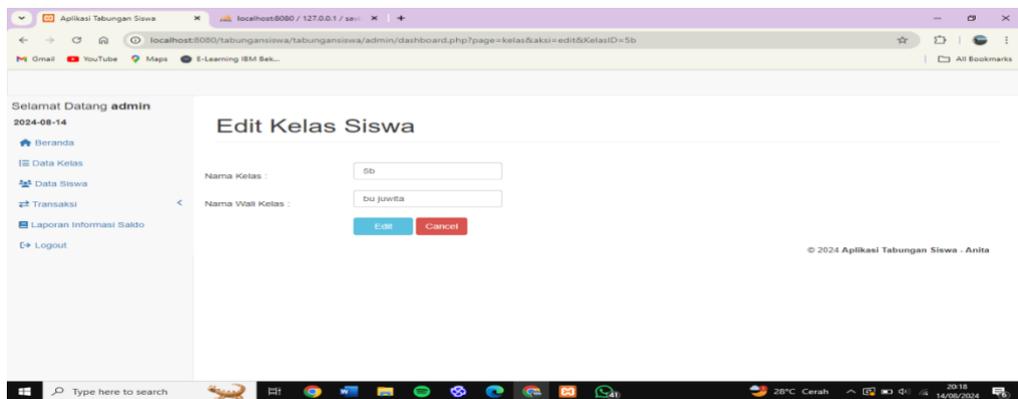
Gambar 6. Halaman Data Kelas

3.3.4 Halaman Tambah Data Kelas



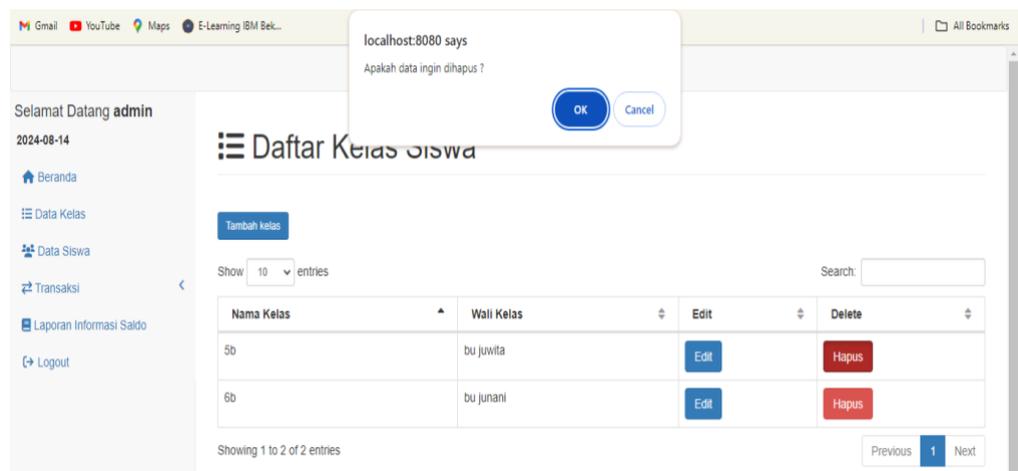
Gambar 7. Halaman Tambah Data Kelas

3.3.5 Halaman Edit Data Kelas



Gambar 8. Halaman Edit Data Kelas

3.3.6 Halaman Hapus Data kelas



Gambar 9. Halaman Hapus Data Kelas

3.3.7 Halaman Edit Data Siswa

Selamat Datang admin
2024-08-14

Edit Siswa

Nomor Induk Siswa: 123456

Nama Lengkap Siswa: agam

Umur: 6

Jenis Kelamin: Laki-laki Perempuan

Foto Siswa: No file chosen
Atakan jika saat mendaftar gambar produk

© 2024 Aplikasi Tabungan Siswa - Anita

Gambar 10. Halaman Edt Data Siswa

3.3.8 Halaman Setoran Tabungan

Selamat Datang admin
2024-08-14

Setoran Tabungan

Show 10 entries Search:

Kode Transaksi	Nama Siswa	Nomor Rekening	Tipe	Nominal	Tanggal Transaksi	Status
STN-0001	agam	20240600001	Setoran Tabungan	Rp. 10.000,00	2024-06-07 22:54:00	Transaksi Berhasil
STN-0002	lala	20240600002	Setoran Tabungan	Rp. 20.000,00	2024-06-07 22:54:00	Transaksi Berhasil
STN-0003	lala	20240600002	Setoran Tabungan	Rp. 45.000,00	2024-06-07 22:54:00	Transaksi Berhasil
STN-0004	agam	20240600001	Setoran Tabungan	Rp. 5.000,00	2024-06-08 00:05:00	Transaksi Berhasil

Gambar 11. Halaman Setoran Tabungan

3.3.9 Halaman Tambah Setoran Tabungan

Selamat Datang admin
2024-08-14

Tambah Setoran Tabungan

Kode Transaksi: STN-00010

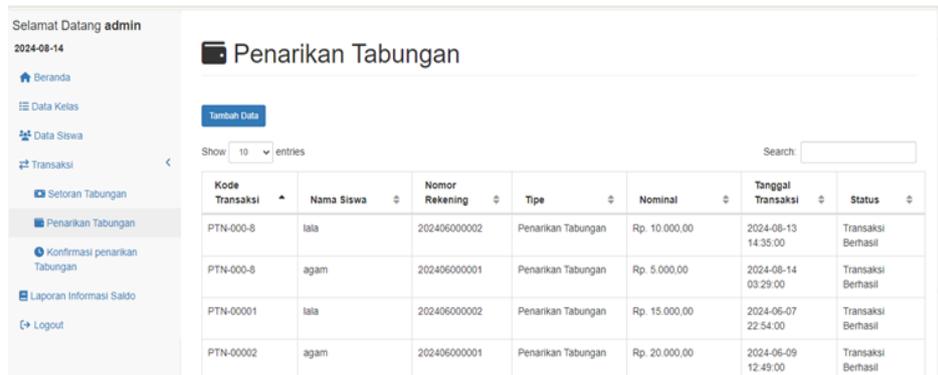
Nama Siswa: Saldo Saat ini:

Nominal: Tanggal Transaksi: 14/08/2024 20:20

Keterangan:

Gambar 12. Halaman Tambah Setoran Tabungan

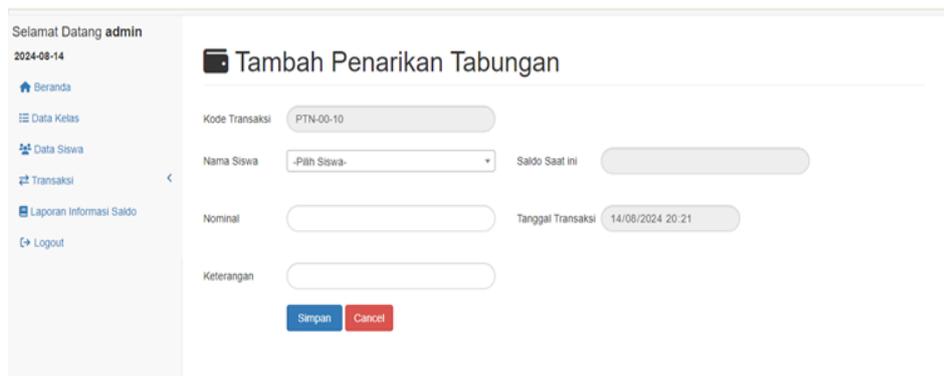
3.3.10 Halaman Penarikan Tabungan



Kode Transaksi	Nama Siswa	Nomor Rekening	Tipe	Nominal	Tanggal Transaksi	Status
PTN-000-8	Iala	202406000002	Penarikan Tabungan	Rp. 10.000,00	2024-08-13 14:35:00	Transaksi Berhasil
PTN-000-8	agam	202406000001	Penarikan Tabungan	Rp. 5.000,00	2024-08-14 03:29:00	Transaksi Berhasil
PTN-00001	Iala	202406000002	Penarikan Tabungan	Rp. 15.000,00	2024-06-07 22:54:00	Transaksi Berhasil
PTN-00002	agam	202406000001	Penarikan Tabungan	Rp. 20.000,00	2024-06-09 12:49:00	Transaksi Berhasil

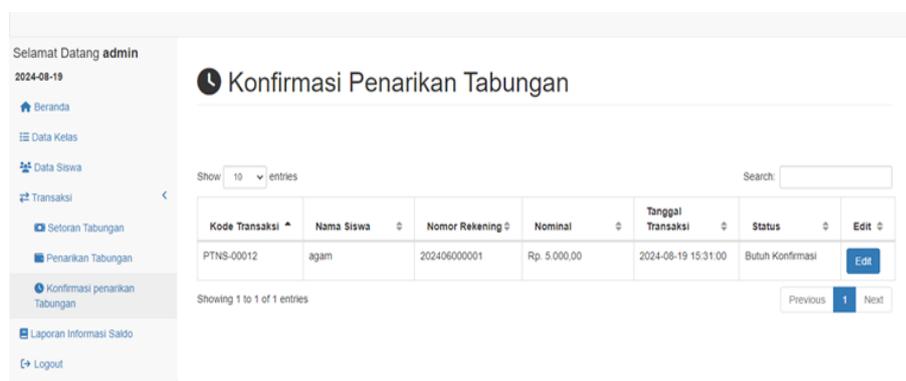
Gambar 13. Halaman Penarikan Tabungan

3.3.11 Halaman Penambahan Penarikan Tabungan



Gambar 14. Halaman Penambahan Penarikan Tabungan

3.3.12 Halaman Konfirmasi Penarikan Tabungan



Kode Transaksi	Nama Siswa	Nomor Rekening	Nominal	Tanggal Transaksi	Status	Edit
PTNS-00012	agam	202406000001	Rp. 5.000,00	2024-08-19 15:31:00	Butuh Konfirmasi	Edit

Gambar 15. Halaman Penambahan Penarikan Tabungan

3.3.13 Halaman Laporan Rekening Koran

Tanggal Transaksi	No Transaksi	No Rekening	Nama Siswa	Tipe Transaksi	Nominal	Saldo Balance
2024-08-30 23:27:00	STN-00001	202408000001	Iala	Setoran Tabungan	50.000,00	Rp. 50.000,00
2024-08-31 00:41:00	STN-00002	202408000001	Iala	Setoran Tabungan	500.000,00	Rp. 500.000,00
Saldo Akhir						Rp. 550.000,00

Gambar 16. Halaman Laporan Rekening Koran

3.4 Testing (Pengujiian)

Metode pengujian sistem yang digunakan dalam pengujian adalah *black box*:

3.4.1 Pengujian Sistem *Black Box*

Black box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur *internal* atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur *internal* dan pengetahuan *pemrograman* pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan.

1. Hasil Pengujian *Login/Logout*

Tabel 1. Hasil Pengujian *Login/Logout*

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	<i>Login</i>	Admin dan siswa melakukan <i>login</i>	<i>Black Box</i>
2	<i>Logout</i>	Admin dan siswa melakukan <i>logout</i>	<i>Black Box</i>

2. Hasil Pengujian *User (Admin)*

Tabel 2. Hasil Pengujian *User Admin*

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	Tambah data pada menu data kelas	Admin melakukan tambah data kelas	<i>Black Box</i>
2	<i>Edit</i> data pada menu data kelas	Admin melakukan <i>edit</i> data kelas	<i>Blackbox</i>
3	Hapus data pada menu data kelas	Admin melakukan <i>edit</i> data kelas	<i>Black box</i>
4	<i>Edit</i> data pada menu data siswa	Admin melakukan <i>edit</i> data siswa	<i>Black box</i>
5	Tambah data transaksi setoran tabungan pada menu setoran tabungan	Admin melakukan tambah transaksi setoran tabungan	<i>Black box</i>

6	Tambah data transaksi penarikan tabungan pada menu penarikan tabungan	Admin melakukan tambah transaksi penarikan saldo tabungan	<i>Black box</i>
7	Konfirmasi transaksi penarikan tabungan pada menu konfirmasi penarikan tabungan	Admin melakukan konfirmasi penarikan tabungan yaitu melakukan persetujuan atau penolakan terhadap satu penarikan saldo tabungan	<i>Black box</i>
8	Cetak laporan rekening informasi saldo tabungan pada menu laporan informasi saldo	Admin melakukan cetak laporan informasi saldo tabungan siswa	<i>Black box</i>

3. Hasil Pengujian *User* (Siswa)

Tabel 3. Hasil Pengujian *User* Siswa

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	Tambah data siswa baru	Siswa melakukan registrasi diri pada sistem	<i>Black Box</i>
2	<i>Edit</i> data pada menu <i>edit</i> profil	Siswa melakukan <i>edit</i> data kelas	<i>Blackbox</i>
3	Tambah data transaksi penarikan tabungan pada menu penarikan tabungan	Siswa melakukan tambah transaksi penarikan tabungan	<i>Black box</i>
4	Cetak laporan rekening informasi saldo tabungan pada menu laporan informasi saldo	Siswa melakukan cetak laporan informasi saldo tabungan siswa	<i>Black box</i>

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan bab 1 (satu) sampai dengan bab 4 (empat), serta dengan mempertimbangkan hasil pengujian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dari hasil pembahasan yaitu :

1. Sistem informasi tabungan siswa berbasis *website* ini telah diimplementasikan pada bagian administrasi untuk memudahkan manajemen pengelolaan data kelas, data siswa dan data transaksi serta dapat mempermudah membuat laporan supaya lebih akurat dan fleksibel.
2. Pengelolaan tabungan dapat lebih efektif dan efisien, serta dalam perhitungan tabungan bisa lebih akurat.
3. Sistem ini mempermudah *user* dalam proses pencatatan data, penyimpanan data dan pengambilan tabungan.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang penulis sarankan di antara lain sebagai berikut:

1. Sistem/aplikasi perlu dikembangkan kembali dari segi tampilan agar selaras dengan perkembangan inovasi terbaru, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Penelitian ini dapat dijadikan *referensi* untuk penelitian selanjutnya di bidang sistem informasi aplikasi tabungan siswa berbasis *website*
2. Seiring perkembangan zaman dan canggihnya teknologi pada zaman sekarang akan sangat kemungkinan terdapat penambahan dan pengembangan fitur *website*.

Untuk itu pada pengembangan *website* berikutnya diciptakannya inovasi baru agar *website* ini dapat dibangun berbasis *android*, agar bendahara sekolah dapat lebih mudah memantau dan mengontrol aktifitas manajemen pengelolaan data pada tabungan siswa melalui perangkat androidnya

3. Sebelum penggunaan *website* ini alangkah baiknya perlu adanya pelatihan terhadap *user* atau calon pengguna agar dapat dimengerti akan prosedur yang benar dalam penggunaan *website* ini.

DAFTAR PUSAKA

- [1] B. Hartono, Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- [2] Bodnar, George H. William S. Hoopwood, 2000, Sistem Informasi Akutansi, Diterjemahkan oleh Amir Abadi jusuf dan R. M Tambunan, Edisi Keenam, Buku satu, Salemba Empat, Jakarta.
- [3] W. R. K. Hendra Purnama, "Perancangan Program Aplikasi Tabungan Siswa Sekolah Dasar Negeri Cipancar IV Dengan Menggunakan Pendekatan Metodologi Rapid Application Development," Jurnal Algoritma, vol. 11, no. 1, 2014.
- [4] A. Syarif *et al* "Jurnal TEKNOIF ISSN : 23380-2724 SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS SARANA PADA JURNAL TEKNOIF ISSN : 2338-2724," vol. 4, no. 2, pp 40-50, 2016
- [5] Budi Raharjo (2016), Modul Pemrograman *Web* edisi keempat, Modula hal 38
- [6] P. Sutopo, D. Cahyo dan Z. Arifin, "Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis Web," Jurnal Informatika Mulawarman, vol. 11, no. 1, 2016
- [7] Betha Sidik ir, *Pemrograman Web dengan PHP*, Penerbit Informatika Bandung 2014.
- [8] <https://idmetafora.com/news/read/857/Apa-ltu-Sublime-Text-Kenali-Fitur-Fitur-di-Dalamnya.html>
- [9] Muhamad Muslihudin dan Oktafianto, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi menggunakan model terstruktur dan *UML*, Penerbit Andi, 2015