

Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Siswa Dengan Metode *Prototype*

Anastasia Meyliana

Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: anastasia.ate@bsi.ac.id

Abstract - Each educational institution requires that student tuition payments be made every month. Payment of school fees at SMKN 1 Klaten is done by students themselves, where the recording process is done manually. In addition to manual recording, proof of payment is also stored by pasting receipts on one sheet of opaque paper, which can result in data loss. These constraints can be reduced by establishing a school fee payment system. Before the system is built, a design is needed as a benchmark for what is needed in the system. The data collection technique used in this study was to conduct interviews with mini bank staff and observations in the Bank Mini environment. The system analysis method used is the PIECES method. Meanwhile, to make a prototype using the prototype method, namely by analyzing requirements, designing databases, designing prototypes and system testing carried out by the customer. The results of the customer check are seen from the functionality of the system, namely that the system can make it easier to enter daily transaction data which is automatically stored into a database which is then compiled into a monthly report.

Keyword: tuition, prototypes, transactions, PIECES

Abstrak – Setiap institusi pendidikan menghendaki pembayaran uang sekolah siswa dilakukan setiap bulan. Pembayaran uang sekolah di SMKN 1 Klaten dilakukan sendiri oleh siswa dimana proses pencatatannya dilakukan secara manual. Selain pencatatan masih manual, penyimpanan bukti pembayaran juga masih dilakukan dengan menempelkan kuitansi pada satu lembar kertas buram yang dapat mengakibatkan hilangnya data. Kendala tersebut bisa dikurangi dengan membangun sebuah sistem pembayaran uang sekolah. Sebelum sistem dibangun maka diperlukan rancangan sebagai tolak ukur apa yang diperlukan dalam sistem itu. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara kepada staf bank mini serta observasi di lingkungan Bank Mini. Metode analisis sistem yang digunakan yaitu metode *PIECES*. Sedangkan untuk membuat prototipe menggunakan metode *prototype* yaitu dengan menganalisis kebutuhan, merancang basis data, merancang prototipe serta pengujian sistem yang dilakukan oleh *customer*. Hasil dari *customer check* dilihat dari fungsionalitas sistem yaitu bahwa sistem dapat mempermudah dalam memasukkan data transaksi harian yang secara otomatis disimpan ke dalam basis data yang kemudian disusun menjadi laporan bulanan.

Kata kunci: pembayaran uang sekolah, prototipe, transaksi, *PIECES*

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sekolah adalah dengan memiliki sistem administrasi sekolah yang baik. Sistem administrasi sekolah yang ada di SMKN 1 Klaten yaitu pembayaran uang SPP, uang gedung, uang kunjungan industri serta tabungan siswa. Di SMKN 1 Klaten pembayaran uang SPP dilakukan langsung oleh siswa dengan datang ke loket bank mini sekolah.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Musyafa, 2017) berjudul “Perancangan Aplikasi Administrasi Sekolah Berbasis Desktop”. Penelitian yang dilakukan oleh (Musyafa, 2017) tersebut menggunakan metode pengembangan sistem SDLC *waterfall* dan menggunakan metode pengujian *black box*. Penelitian yang dilakukan oleh (Gumilar, Muhammad, & Suryatiningsih, 2017) dengan judul

“Aplikasi Berbasis Web Pengelolaan Keuangan Sekolah (Studi Kasus: MA PERSIS Tarogong Garut)” dengan metode *waterfall*, sedangkan pengguna aplikasi yang dibuat adalah petugas tata usaha, pengujian menggunakan metode pengujian *black box*. Penelitian lain sejenis yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Susanti, 2017) berjudul “Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Berbasis Web di SMK YP 17 Selorejo Blitar” dimana pemodelan sistem informasi yang dirancang menggunakan *Data Flow Diagram*.

Di SMKN 1 Klaten pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) merupakan kewajiban setiap siswa pada setiap bulan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan tabungan tidak diwajibkan bagi setiap siswa membuka rekening baru, sedangkan pembayaran uang gedung ditujukan hanya untuk siswa tahun

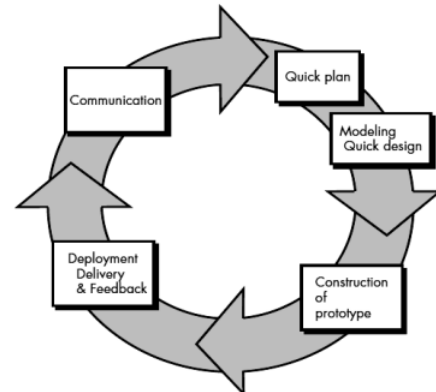
ajaran baru yang besar nominal dan jangka pembayarannya ditentukan oleh pihak sekolah. Setiap awal bulan, transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan mencapai 30 transaksi per hari. Hal tersebut cukup membuat beberapa siswa yang sedang melakukan piket merasa kewalahan melakukan pencatatan. Proses pencatatan yang dilakukan pada transaksi pembayaran yaitu: 1) siswa membayar ke loket bank mini dan dilayani oleh petugas jaga piket kemudian petugas piket tersebut mencatat di buku arsip serta dipilah-pilah sesuai rincian pembayarannya; 2) petugas piket menyetorkan uang ke salah satu staf bank mini dan kemudian dicatat ke dalam program pengolah angka *Microsoft Office Excel*; 3) staf bank mini merekapitulasi data pembayaran yang masuk dan dibagi menjadi dua bagian, yaitu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan dan tabungan. Pencatatan yang terlalu banyak seringkali mengakibatkan penumpukan data dan tidak ada *back up* data sehingga muncul resiko data hilang. Data-data tersebut juga membutuhkan tempat untuk menyimpan arsip pembayaran. Selain itu, penggunaan rumus dan pencatatan yang masih dilakukan secara manual juga sering mengakibatkan kesalahan dalam pengolahan data dan berdampak pada lamanya laporan bulanan yang akan diserahkan ke Kepala Sekolah dan Komite SMK N 1 Klaten. Selain itu pada saat siswa membayar Sumbangan Pembinaan Pendidikan maupun tabungan, petugas piket harus membuka dan mencari data terlebih dahulu dalam buku pembayaran sehingga cara ini kurang efektif dalam kegiatan tersebut. Selain itu, dalam membuka dan mencari data membutuhkan waktu yang lama yang mengakibatkan panjangnya antrean siswa yang akan melakukan pembayaran.

Berdasarkan kondisi sistem pengelolaan keuangan bank mini yang berjalan di SMK N 1 Klaten, maka perlu dibuat sebuah rancangan sistem pengelolaan keuangan berbasis *website* yang dirancang dengan metode *prototype* untuk mempermudah pencatatan, pengelolaan data, penyusunan laporan serta mengurangi kesalahan-kesalahan lain yang bisa terjadi. Sistem yang dirancang diharapkan dapat memaksimalkan pekerjaan petugas piket atau staf bank mini dan meningkatkan ketelitian serta tingkat pekerjaan yang dapat diselesaikan lebih tinggi sehingga lebih efektif dan efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Untuk pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *prototype* untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis serta dapat memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang. Model ini tepat digunakan dalam menjabarkan kebutuhan pengguna secara

detail karena terkadang pengguna kesulitan menyampaikan kebutuhannya secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas terlebih dahulu.



Sumber: Pressman dalam (Meyliana, 2020)
Gambar 1. Metode *Prototype*

Tahap yang dilakukan pada penelitian ini sesuai dengan metode yang digunakan sebagai berikut:

1. *Communication*
Yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan pengumpulan data awal dan berkomunikasi dengan pengguna dalam hal ini melakukan wawancara khususnya dengan staf dan petugas bank mini untuk mengetahui sistem yang berjalan serta permasalahan yang dihadapi sehingga dapat membangun sistem usulan yang lebih baik.
2. *Quick Plan*
Tahap ini dilakukan dengan merancang perangkat *prototype* secara umum yang selanjutnya dapat dikembangkan lagi.
3. *Construction of Prototype*.
Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi maka tahap berikutnya yang dikerjakan adalah mendesain sebuah *prototype* yang mewakili kebutuhan pengguna. Dari desain tersebut maka dibuat aplikasi atau *software* sesuai dengan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen atau pengguna.
4. *Deployment, delivery and feedback*
Setelah mendesain dan membuat *prototype* yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maka tahap berikutnya adalah pengguna dapat mencoba *prototype* tersebut dan mengevaluasinya.

Untuk mendapatkan data agar dapat merancang sistem sesuai yang dibutuhkan maka metode yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu staf bank mini karena yang akan menggunakan hasil rancangan. Dari wawancara yang telah dilakukan maka data yang didapat yaitu data rekapitulasi harian, data rekapitulasi bulanan

dimana dari data tersebut disusun menjadi laporan keuangan, data rekapitulasi tabungan serta permasalahan yang dialami.

2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati sistem yang berjalan yang ada di bank mini SMKN 1 Klaten. Dari pengamatan ini maka diketahui alur pembayaran yang dilakukan oleh siswa dan pencatatan dilakukan oleh staf bank mini. Masalah yang terjadi di awal proses pembayaran yaitu staf bank mini harus mencari buku rekapitulasi sesuai dengan jenis pembayaran yang dilakukan sehingga menghabiskan waktu yang tidak sebentar yang mengakibatkan antrean siswa yang akan melakukan pembayaran.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca dan memahami pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar permasalahan yang dialami oleh staf bank mini SMKN 1 Klaten dapat diselesaikan dengan baik maka perlu diuraikan agar menjadi lebih jelas. Untuk menguraikan permasalahan yang ada digunakan metode PIECES yaitu dengan mempertimbangkan aspek kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi serta pelayanan. Berikut hasil penelitian terhadap sistem berjalan yang dianalisis dengan metode PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, service*).

1. Kinerja (*Performance*)

Kinerja merupakan kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran atau target dapat tercapai. Kinerja diukur dengan *throughput* (jumlah dari pekerjaan yang dapat diselesaikan selama jangka waktu tertentu) dan *response time* (waktu tanggap) yaitu keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksi tersebut.

Tabel 1. Analisis kinerja

Parameter	Analisis
<i>Throughput</i> (jumlah layanan)	Staf bank mini memerlukan waktu lama dalam mencatat transaksi jenis pembayaran yang mengakibatkan terbatasnya siswa yang bisa dilayani dalam satu hari.
<i>Response Time</i> (waktu tanggap)	Waktu yang dibutuhkan saat membuat laporan bulanan terlalu lama karena setiap transaksi harus diperiksa ulang secara teliti.

(Meyliana, 2021)

2. Informasi (*Information*)

Informasi merupakan hal yang penting karena dengan informasi yang berkualitas tersebut dapat menentukan langkah selanjutnya dalam pengambilan keputusan dan penerapan sistem informasi yang baik mempengaruhi perkembangan perusahaan. Informasi yang baik harus memenuhi syarat yaitu akurat, tepat waktu dan relevan.

Tabel 2. Analisis Informasi

Parameter	Analisis
Akurasi	Staf bank mini dapat melakukan kesalahan saat mencatat transaksi pembayaran yang dapat menimbulkan risiko terjadi kesalahan saat rekapitulasi bulanan.
Relevansi	Informasi transaksi pembayaran berisiko terjadi kesalahan karena proses memasukkan data masih dilakukan secara manual.
Tepat waktu	Pencatatan semua transaksi pembayaran masih bersifat manual sehingga memerlukan waktu tiga sampai empat hari untuk membuat laporan bulanan.

Sumber: (Meyliana, 2021)

3. Ekonomi (*Economy*)

Aspek ekonomi ini berkaitan dengan penghematan dan peningkatan keuntungan. Sistem yang berjalan setelah dilakukan analisis kurang ekonomis karena penggunaan kertas, tinta dan alat tulis yang berlipat ganda dalam pencatatan data dan pembuatan laporan peminjaman mengakibatkan terjadinya pemborosan biaya.

Tabel 3. Analisis Ekonomi

Parameter	Analisis
Biaya	Memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk membeli persediaan alat tulis seperti pulpen, buku laporan, kertas serta alat tulis lain untuk membuat dan mencetak laporan. Apabila terjadi kesalahan dalam memasukkan data maka biaya yang diperlukan untuk mencetak ulang bisa lebih besar lagi. Selain itu banyaknya arsip transaksi dan laporan yang disimpan membutuhkan lebih banyak tempat dan biaya yang tidak sedikit.

Sumber: (Meyliana, 2021)

4. Keamanan (*Control*)

Sistem memiliki keamanan yang baik sehingga data yang ada pada sistem dapat terhindar dari kerusakan, misalnya dengan membuat *backup* data. Selain itu, sistem yang digunakan harus dapat digunakan untuk mengamankan data dari akses yang tidak diijinkan.

Tabel 4. Analisis Keamanan

Parameter	Analisis
Hak akses	Banyaknya pencatatan transaksi pembayaran yang harus dilakukan dapat mengakibatkan penumpukan data serta bisa terjadi kesalahan saat memasukkan data pembayaran dan tidak ada <i>back up</i> data sehingga muncul resiko data hilang.

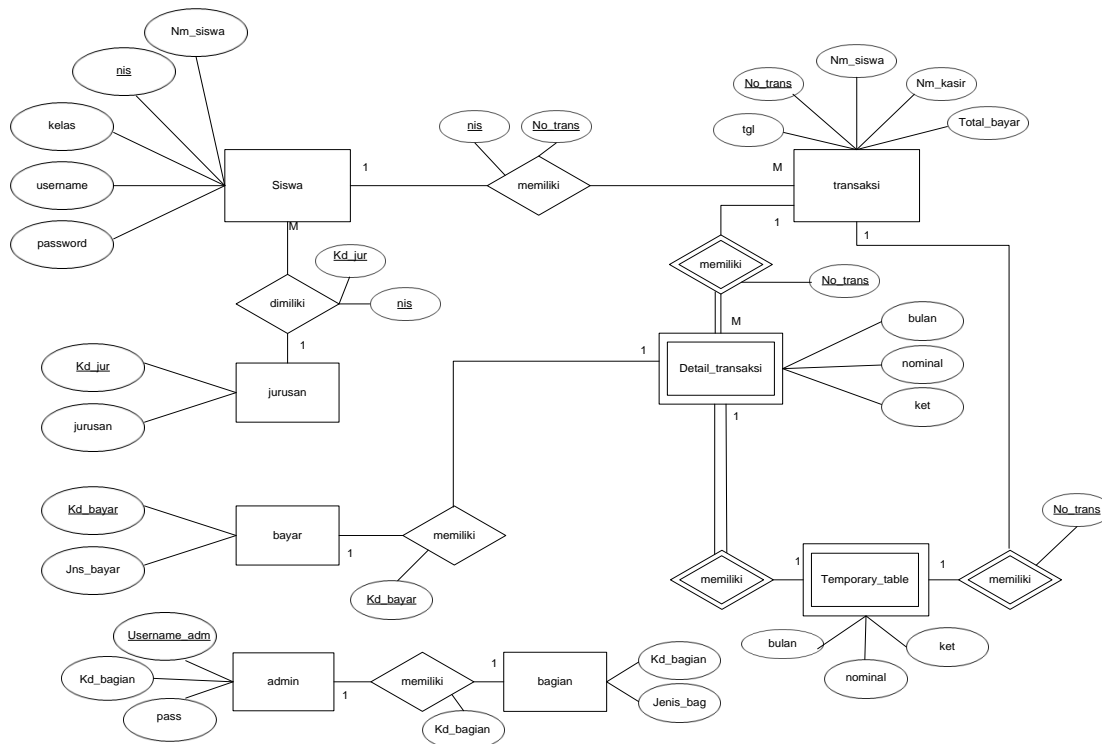
Sumber: (Meyliana, 2021)

5. Efisiensi (*Efficiency*)

Aspek efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya yang ada dapat digunakan secara optimal untuk meminimalkan pemborosan. Dengan kata lain masukan yang minimal atau kecil menghasilkan keluaran yang maksimal. Sumber daya yang dimaksud dapat berupa manusia, informasi, waktu, uang peralatan dan ruang. Sistem yang berjalan ini tidak efisien dilihat dari segi sumber daya ada karena jumlah staf yang ada terbatas namun memiliki beban kerja yang cukup tinggi yang terbengkalainya pekerjaan yang lain. Sistem yang berjalan ini tidak efisien dilihat dari segi keluaran disebabkan penggunaan waktu yang cukup lama untuk membuat laporan.

Tabel 5. Analisis Efisiensi

Parameter	Analisis
Sumber daya manusia	Jumlah staf yang terbatas namun beban pekerjaan yang harus diselesaikan sangat tinggi sehingga membutuhkan waktu lebih lama



Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 2. Entity Relationship Diagram Sistem Bank Mini

	dalam membuat laporan akhir bulan serta dapat mempengaruhi pekerjaan lain yang seharusnya dikerjakan dalam waktu tertentu.
--	--

Sumber: (Meyliana, 2021)

6. Layanan (*Service*)

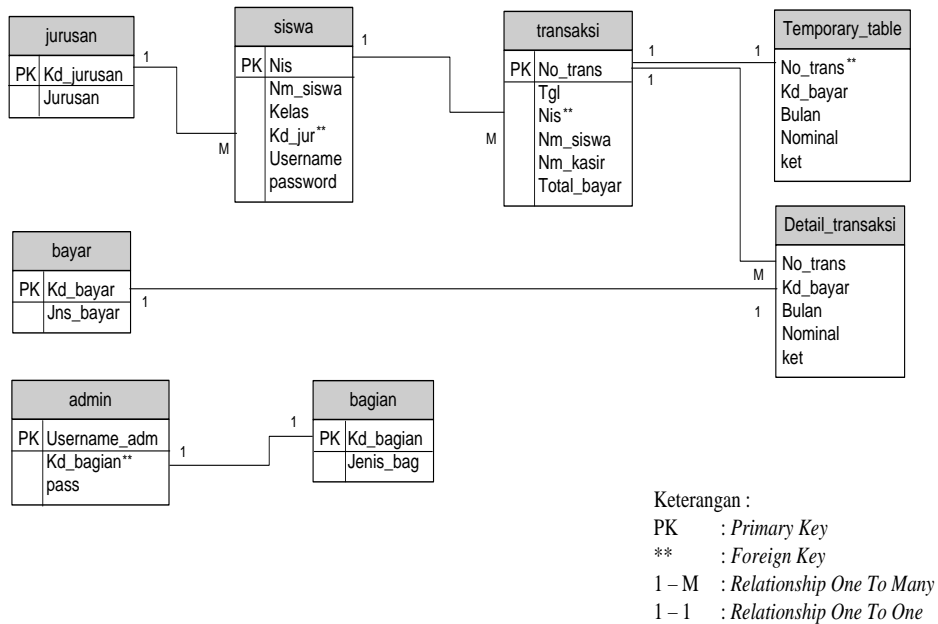
Layanan merupakan salah satu aspek yang tidak kalah penting di dalam kelangsungan suatu usaha. Oleh karena itu layanan terhadap konsumen atau pelanggan maupun karyawan harus ditingkatkan secara maksimal supaya bisnis berjalan dengan baik lancar.

Tabel 6. Analisis Layanan

Parameter	Analisis
Konsistensi	Tingkat beban pekerjaan yang harus diselesaikan oleh staf bank mini tinggi sehingga tidak bisa melayani para siswa yang melakukan transaksi pembayaran dengan cepat karena harus menunggu staf atau petugas membuka dan mencari data terlebih dahulu dalam buku transaksi pembayaran.

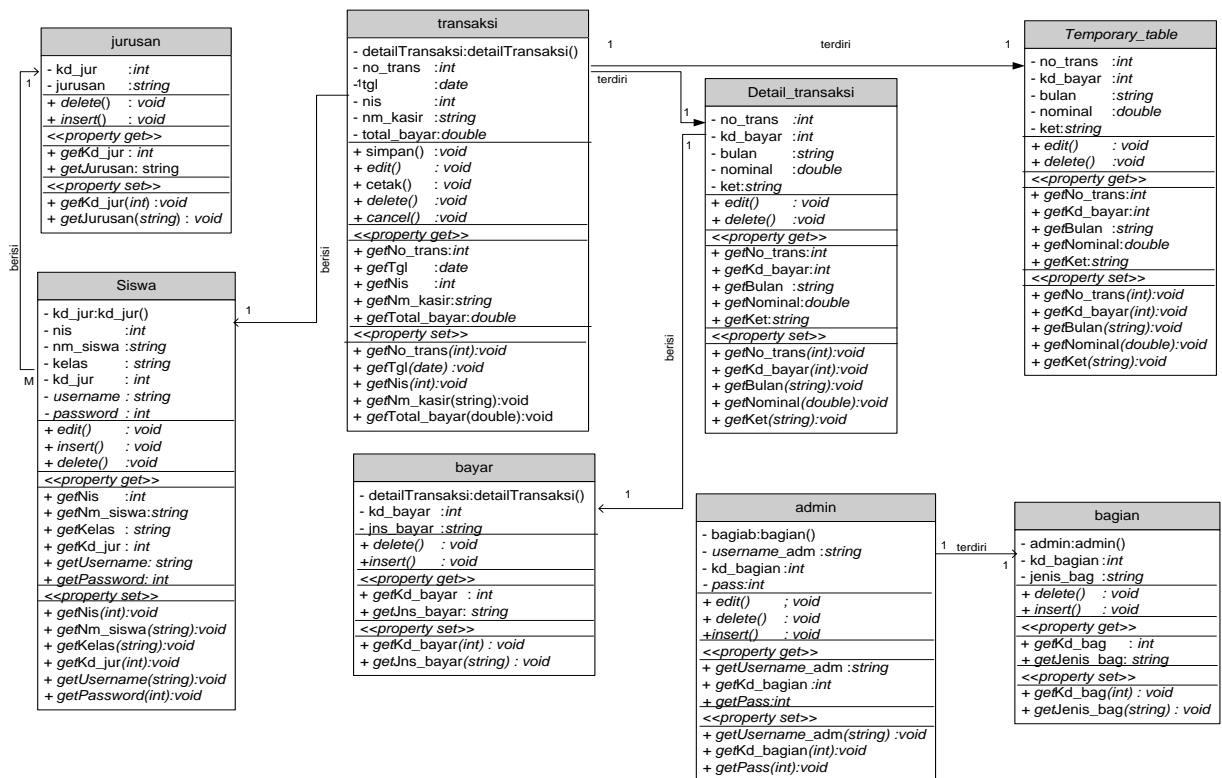
Sumber: (Meyliana, 2021)

Setelah melakukan analisis sistem menggunakan metode PIECES yang telah dilakukan maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah merancang sistem. Untuk merancang sistem usulan baru bank mini ini maka *Entity Relationship Diagram* pada penelitian ini sebagai berikut:



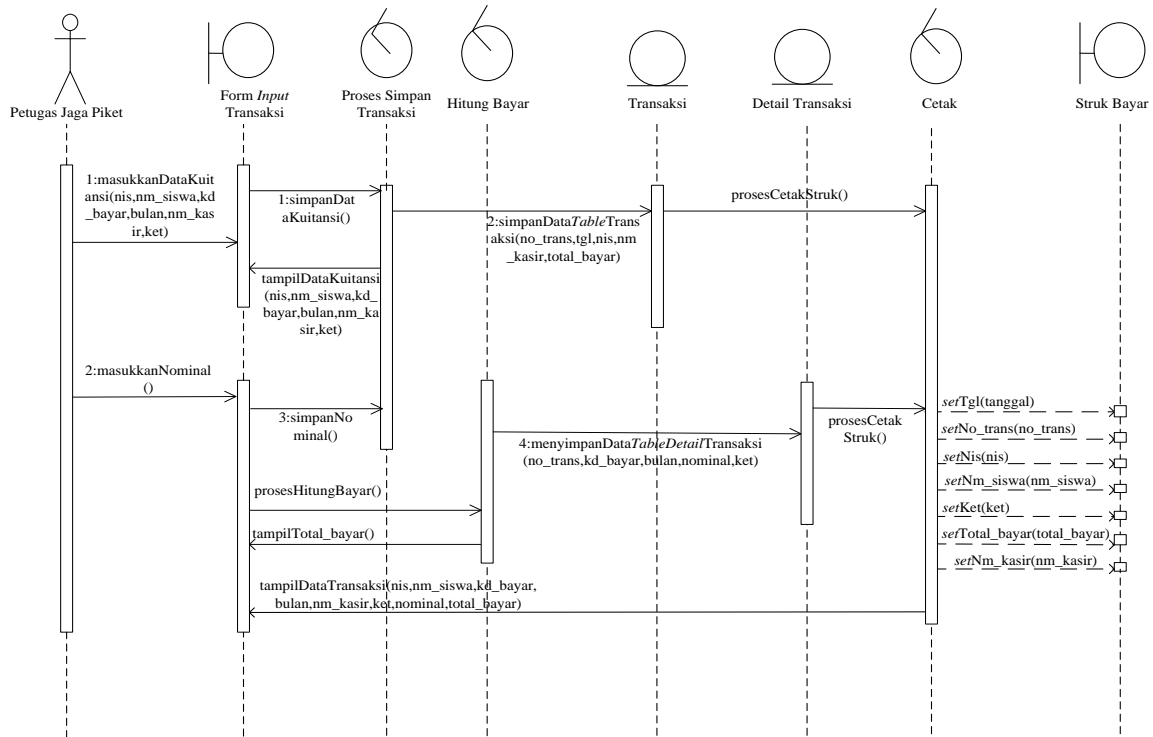
Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 3. Logical Relationship Structure Sistem Bank Mini



Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 4. Class Diagram Sistem Bank Mini



Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 5. Sequence Diagram Sistem Bank Mini

Penelitian yang dilakukan ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

1. Bentuk rancangan sistem berupa:
 - a. Menu utama yang berisi *login*, profil SMK, berita, serta syarat dan ketentuan pembuatan tabungan.
 - b. Form *login* memiliki tiga pilihan yaitu Admin, Kepala Sekolah atau Komite Sekolah dan Siswa.
 - c. Profil Bank Mini berisi tentang struktur organisasi di SMK dan galeri tentang SMK N 1 Klaten.
 - d. Syarat dan Ketentuan berisi tentang data apa saja yang diperlukan siswa pada saat ingin membuka rekening baru di Bank Mini dan syarat mengikuti UAS dan UTS.
 - e. Prototipe form masukan transaksi untuk petugas jaga piket serta pembuatan laporan bulanan bagi Staf Bank Mini.

2. Hak Akses

Dalam perancangan sistem ini, ada tiga hak akses di dalamnya, antara lain:

- a. Admin

Admin berhak menambahkan, mengubah dan menghapus data. Yang bertindak sebagai Admin adalah staf Bank Mini dan siswa jurusan akuntansi yang sedang melakukan tugas jaga piket.
- b. User Level 1

User Level 1 hanya berhak melihat dan atau memberi ulasan terhadap laporan tanpa dapat menambah, mengubah dan menghapus data.

Yang bertindak sebagai *user level 1* adalah Komite Sekolah dan Kepala SMKN 1 Klaten.

Rancangan antarmuka penelitian sistem bank mini ini adalah sebagai berikut:

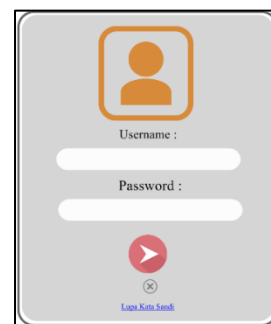
1. Prototipe Halaman Menu Utama



Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 6. Prototipe Antarmuka Halaman Menu Utama

2. Prototipe Halaman Login



Sumber: (Meyliana, 2021)

Gambar 7. Prototipe Antarmuka Halaman Login

3. Prototipe Halaman Masukan Transaksi



Sumber: (Meyliana, 2021)
Gambar 8. Prototipe Antarmuka Halaman Input Transaksi

4. Prototipe Halaman Rekapitulasi Transaksi Harian



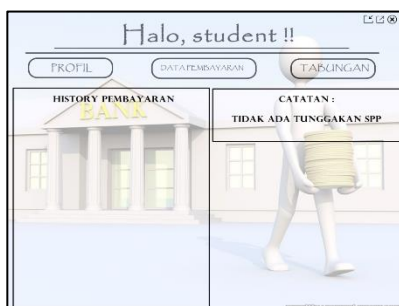
Sumber: (Meyliana, 2021)
Gambar 9. Prototipe Antarmuka Halaman Rekapitulasi Transaksi Harian

5. Prototipe Halaman Staf Bank Mini



Sumber: (Meyliana, 2021)
Gambar 10. Prototipe Halaman Staf Bank Mini

6. Prototipe Menu Data Pembayaran Siswa



Sumber: (Meyliana, 2021)
Gambar 11. Prototipe Menu Data Pembayaran Siswa

7. Prototipe Halaman Kepala Sekolah Dan Komite Sekolah



Sumber: (Meyliana, 2021)
Gambar 12. Prototipe Antarmuka Halaman Laporan Untuk Kepala Sekolah dan Komite Sekolah

Setelah merancang *prototype* bank mini yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna maka selanjutnya yang dilakukan adalah mengevaluasi untuk mengetahui apakah rancangan sistem baru dapat dijalankan oleh pengguna. Evaluasi yang telah dilakukan oleh pengguna memiliki hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pengujian *Customer Check*

1. Pengujian oleh staf bank mini			
Rancangan antarmuka	Hasil		Keterangan
	Sesuai	Tidak sesuai	
Login admin	√	-	Cukup baik
Melihat rekap transaksi	√	-	Mudah dipahami dan sederhana
Membuat laporan bulanan	√	-	Mudah dan sederhana
2. Pengujian oleh petugas jaga piket			
Rancangan antarmuka	Hasil		Keterangan
	Sesuai	Tidak sesuai	
<i>Login Admin</i>	√	-	Cukup
Form <i>input</i> transaksi	-	√	Input terlalu banyak, tidak perlu cetak struk
Membuat rekap harian	√	-	Sederhana dan mudah
3. Pengujian oleh siswa SMKN 1 Klaten			
Rancangan antarmuka	Hasil		Keterangan
	Sesuai	Tidak sesuai	
<i>Login Siswa</i>	√	-	Cukup
Melihat data pembayaran	√	-	Cukup
Melihat tabungan	√	-	Cukup
4. Pengujian oleh kepala sekolah dan komite sekolah SMKN 1 Klaten			
Rancangan antarmuka	Hasil		Keterangan
	Sesuai	Tidak sesuai	
<i>Login</i>	√	-	Cukup

Melihat laporan keuangan	√	-	Cukup
--------------------------	---	---	-------

Sumber: (Meyliana, 2021)

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan menganalisis sistem berjalan pada bank mini dan merancang aplikasi bank mini untuk pengelolaan keuangan siswa yang dibangun ini maka dapat disimpulkan bahwa dalam merancang aplikasi ini menggunakan metode *prototype* sehingga pengembang dan pengguna dapat mengkomunikasikan kebutuhan sistem agar aplikasi yang dibangun dapat berfungsi dengan baik.

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh pengguna maka rancangan aplikasi ini dapat mengurangi beban kerja pengguna khususnya petugas dan staf bank mini sehingga dapat menyelesaikan berbagai pekerjaan dalam waktu yang relatif cepat. Metode analisis data yang digunakan yaitu metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) untuk menganalisis sistem yang berjalan dengan melihat setiap aspek sehingga bisa diketahui kelemahan dan masalah yang ada pada sistem berjalan untuk dapat menentukan usulan sistem yang baru.

REFERENSI

- Andriani, A. (2016). *Manajemen Basis Data*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djahir, Y., & Pratita, D. (2014). *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fajarianto, O. (2016). Prototype Pelayanan Akademik terhadap Komplain mahasiswa Berbasis Mobile. *Jurnal Lentera Ict*, 3(1), 54–60. Retrieved from <https://plj.ac.id/ojs/index.php/jriict/article/view/25>
- Gumilar, S. K. Y., Muhammad, W., & Suryatiningsih. (2017). Aplikasi Berbasis Web Pengelolaan Keuangan Sekolah Study Kasus MA Persis Tarogong Garut. *E-Proceeding of Applied Science*, 3(2), 661–674.
- Meyliana, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Presensi Karyawan Dengan Metode Prototype Menggunakan Fingerprint. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(2), 1–6.
- Meyliana, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Siswa Dengan Metode Prototype. *Paradigma*, 23(1), 1–7.
- Musyafa, A. (2017). Perancangan Aplikasi Administrasi Sekolah Berbasis Desktop. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(4), 166. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i4.1436>
- Nurwanti, E. Y., & Meyliana, A. (2019). Aplikasi “Sipelapor ” Untuk Pengolahan Nilai Rapor Pada SMP Negeri 26 Purworejo. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(2), 1–8.
- Prakoso, M. D., & Herlawati. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan Siswa Pada SMK Perwira Bangsa Bekasi Utara. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 95–110. Retrieved from ejournal-binainsani.ac.id
- Priyadi, Y. (2014). *Kolaborasi SQL & ERD dalam Implementasi Database*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Supianto, S., Atikah, A., & Marti'ah, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada SMK Kesuma Bangsa 1 Depok. *Systematics*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2193>
- Susanti, E. D. (2017). Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah Berbasis Web di SMK YP 17 Selorejo Blitar. *Journal of Information and Technology*, 5(1), 53–58.
- Tohari, H. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melakukan Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wardani, R. M. A., & Meyliana, A. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Penjualan Online Kain Shibori. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(4), 104–110. Retrieved from <http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/405/398>
- Yusran, Y. (2020). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web. *Edik Informatika*, 6(2), 7–14. <https://doi.org/10.22202/ei.2020.v6i2.3980>

PROFIL PENULIS

Anastasia Meyliana merupakan salah satu dosen di program studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Yogyakarta sejak tahun 2011. Mata kuliah yang diampu antara lain Perancangan Sistem Berbasis Obyek, Interaksi Manusia dan Komputer, Manajemen Proyek Sistem Informasi, Perancangan Basis Data serta

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Sebelum menjadi dosen, sudah menyelesaikan pendidikan Sarjana di Institut Sains dan Teknologi Yogyakarta Fakultas Teknologi Industri program

studi Teknik Informatika dan kemudian melanjutkan pendidikan Pascasarjana Magister Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.