

APLIKASI PENGELOLAAN DATA ANGGARAN DAN LAPORAN REALISASI ANGGARAN ALMALIA SCHOOL

APPLICATION OF BUDGET DATA MANAGEMENT AND BUDGET REALIZATION REPORT OF ALMALIA SCHOOL

Intan Pinilih Hanistya¹, Fitri Susanti, S.T.,.M.T.²,
Robbi Hendriyanto, S.T.,.M.T.³

Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
intanpinilih@student.telkomuniversity.ac.id, fitrisusanti.staff.telkomuniversity.ac.id,
robbihen.staff.telkomuniversity.ac.id

Abstrak.

Latar belakang pembuatan aplikasi pengelolaan data anggaran dan laporan realisasi anggaran Almalia School ini karena permasalahan yang dihadapi pada pencatatan data anggaran dan juga laporan realisasi anggaran yang telah diberikan oleh yayasan. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan staf keuangan untuk melakukan pengelolaan data anggaran dan juga laporan, juga memudahkan yayasan dan kepala sekolah untuk memantau laporan realisasi dana sekolah. Metode yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi ini adalah metode *prototype*. Tahapan pengerjaan *prototype* yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, menggunakan sistem. Aplikasi web ini menggunakan *framework codeigniter*, bahasa pemrograman PHP, MySQL, *web server apache*, dan *script editor* yang digunakan adalah atom. Hasil akhir dari aplikasi ini yaitu staf keuangan dapat mencatat rincian pengajuan anggaran kepada yayasan dan juga mencatat laporan realisasi dana. Selain itu, yayasan dapat menyetujui jumlah anggaran yang akan diberikan, serta kepala sekolah dan yayasan dapat memantau laporan realisasi dana sekolah.

Kata Kunci: Anggaran, laporan

Abstrack.

The background of making Application of Budget Data Management and Budget Realization Report of Almalia School is due to problems encountered in recording budget data and also reports on the realization of funds provided by the foundation. The making of this application aims to facilitate financial staf to manage budget data and also reports, as well as facilitate foundations and principals to monitor school fund realization reports. The method used in this application is the prototype method. The stage of prototype is gathering needs, building prototypes, evaluating prototypes, coding systems, testing systems, evaluating systems, using systems. This web application uses codeigniter framework, PHP programming language, MySQL, apache web server, and the script editor used is atomic. The final result of this application is that the financial staf can record details of the submission of the budget to the foundation and also record the report

on the realization of the funds. In addition, the foundation can approve the amount of budget that will be given, as well as principals and foundations can monitor reports on school funds realization.

Keywords: budget, report

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulus pendidikan. Tujuannya adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Sekolah PAUD Almalia sudah berdiri selama 5 tahun. PAUD Almalia menerapkan "*integrated school and daycare*", yaitu pola pengasuhan terintegrasi dengan pembelajaran. Selain diasuh, anak mendapatkan pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. PAUD Almalia bertujuan untuk menjadi rumah asuh sekaligus tempat bermain sambil belajar yang berbasis tauhid dan pengoptimalan *multiple intelligencies* anak. Kelas-kelas di Almalia terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas bayi, kelas playgroup, dan kelas TK.

Untuk berlangsungnya kegiatan operasional PAUD Almalia, setiap bulannya admin keuangan PAUD Almalia rutin mengajukan anggaran kepada yayasan. Saat ini pengajuan anggaran yang dilakukan oleh admin

keuangan masih menggunakan Microsoft excel. Admin keuangan mencatat semua data anggaran pada Microsoft excel yang akan dipantau juga oleh kepala sekolah. File tersebut yang nantinya akan dikirim ke pihak yayasan untuk persetujuan anggaran. Proses pengelolaan data anggaran dan laporan realisasi anggaran seperti itu menyebabkan beberapa kendala, yaitu:

- a. Data yang telah dicatat terdiri dari beberapa file, sehingga file harus dicari satu per satu saat dibutuhkan oleh pihak yayasan dan Kepala sekolah
- b. Dapat terjadi kehilangan data jika terjadi file *corrupt* atau file terhapus.
- c. Proses pengerjaan laporan membutuhkan waktu yang lama karena file terpisah.
- d. Kepala sekolah dan yayasan harus mencari file per file untuk mengevaluasi laporan realisasi anggaran

Berdasarkan kondisi tersebut, maka diusulkan suatu Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Almalia School yang dapat digunakan oleh Almalia School untuk memudahkan proses pengelolaan anggaran dan juga laporan realisasi dana yang didapatkan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan admin keuangan

Almalia School dalam mengelola data anggaran dan juga laporan, membantu pihak yayasan untuk dengan mudah mengetahui rincian anggaran yang diajukan dan juga memberikan rincian jumlah anggaran yang dapat diberikan, serta memudahkan kepala sekolah untuk memantau data-data anggaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana membantu Almalia School untuk melakukan pengelolaan data anggaran dan data realisasi anggaran yang datanya terintegrasi dan menjaga ketersediaan *back-up* data?
- Bagaimana membantu kepala sekolah dan yayasan untuk melakukan monitoring data anggaran dan data realisasi anggaran tanpa harus membuka file satu persatu secara langsung (*online*)?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membuat Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Almalia School yang mampu:

- Membantu staf keuangan Almalia School untuk melakukan pengelolaan data berupa fitur kelola data anggaran dan kelola data realisasi anggaran, sehingga staf keuangan dapat melakukan pengajuan anggaran kepada kepala sekolah dan yayasan.

- Membantu kepala sekolah dan yayasan untuk melakukan monitoring melalui *website* dengan menampilkan semua data anggaran, sehingga kepala sekolah dan yayasan dapat melakukan persetujuan anggaran.

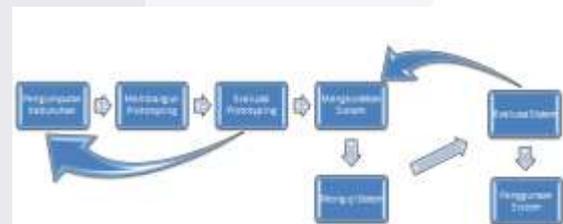
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas dalam aplikasi ini adalah:

- Aplikasi ini tidak mendata pemasukan anggaran yang berasal dari wali murid.
- Aplikasi ini tidak menangani laporan akuntansi.
- Aplikasi ini menyusun sampai laporan arus kas.

1.5 Metode Pengerjaan

Menurut Pressman, dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype* [1]. Metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna. Kemudian membuat sebuah rancangan sementara yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum dibangun secara benar.



Gambar 2-1
Model Pengerjaan Prototype

Langkah – langkah yang dilakukan pada model prototype diantaranya:

1. Pengumpulan kebutuhan

Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan yang diperlukan dengan mewawancarai Staf keuangan PAUD. Wawancara yang dilakukan yaitu bertanya mengenai proses pengelolaan data anggaran dimulai dari proses pengajuan hingga proses penyusunan laporan realisasi anggaran. Selain itu juga menanyakan mengenai hambatan terjadi ketika melakukan pendataan anggaran dan juga siapa saja pihak yang terkait.

2. Membangun Prototype

Setelah mendapatkan beberapa informasi mengenai proses yang berjalan di PAUD Almalia, tahapan selanjutnya dalam membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan. Perancangan dibuat berdasarkan kebutuhan sistem serta hambatan yang dialami oleh staf keuangan pada tahap pengumpulan kebutuhan.

Rancangan sistem meliputi pembuatan proses bisnis baik proses yang sedang berjalan saat ini maupun proses yang akan diusulkan. Kemudian akan disusun pula diagram *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk pembuatan *database* dengan MySQL. Selanjutnya akan disusun UseCase serta mockup aplikasi sesuai

dengan informasi yang telah didapatkan saat penggalan kebutuhan.

3. Evaluasi Prototype

Setelah melakukan perancangan, tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi hasil rancangan pada tahap sebelumnya dengan pelanggan. Hasil rancangan prototyping tersebut akan diperlihatkan kepada pelanggan dan dievaluasi apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika belum sesuai, maka prototyping akan disusun kembali dari tahapan pertama. Jika sudah sesuai, maka hasil rancangan prototyping tersebut akan dilanjutkan pada tahapan berikutnya.

4. Mengkodekan Sistem

Dalam tahapan ini, rancangan prototyping dari tahapan sebelumnya yang sudah disetujui oleh pelanggan akan diterjemahkan dalam bahasa pemrograman. Dari rancangan prototype tersebut akan dibangun menjadi sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL, serta menggunakan HTML untuk mengatur tampilan aplikasi.

5. Menguji Sistem

Tahapan dimana aplikasi yang sudah dibangun diuji dengan menggunakan metode *black box* untuk mengetahui kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan

sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

6. Evaluasi Sistem

Pada tahapan ini, aplikasi yang telah diuji dengan menggunakan metode *black box* akan dievaluasi kembali. Aplikasi akan dievaluasi apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Jika belum, aplikasi akan direvisi dengan mengulang dari tahapan mengkodekan sistem. Jika sudah sesuai, maka dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya.

7. Menggunakan Sistem

Selanjutnya, aplikasi yang telah diuji dan sesuai dengan yang diharapkan sudah dapat digunakan oleh pelanggan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PAUD Almalia

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (0-6 tahun). Pendidikan yang diutamakan yaitu pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi. [3]

Paud Almalia telah berdiri selama 5 tahun. Di Almalia terdiri dari beberapa kelas,

diantaranya kelas bayi yang berisi anak-anak yang berusia 0-2 tahun, kelas playgroup yang berisi anak-anak usia 2-4 tahun, dan juga kelas TK yang berisi anak-anak yang berusia 4-5 tahun.

2.2 Anggaran

Anggaran adalah suatu rencana kuantitatif (satuan jumlah) periodik yang disusun berdasarkan program yang telah disahkan. Anggaran (*budget*) merupakan rencana tertulis mengenai kegiatan suatu organisasi yang dinyatakan secara kuantitatif untuk jangka waktu tertentu dan umumnya dinyatakan dalam satuan uang, tetapi dapat juga dinyatakan dalam satuan barang/jasa. [4]

2.3 Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah suatu laporan yang bertujuan untuk menunjukkan kondisi keuangan perusahaan pada periode saat ini maupun periode kedepannya. [5]

Laporan keuangan arus kas (cash flow) adalah laporan utama yang melaporkan penerimaan kas, pembayaran kas, dan hasil perubahan dalam nilai bersih dari kegiatan operasi, investasi, dan pendanaan suatu perusahaan selama periode tertentu. [6]

2.4 Website

Website merupakan suatu halaman yang mengandung informasi yang disediakan oleh jaringan internet sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama terdapat jaringan internet. Situs atau web dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu web statis dan web dinamis. Web statis merupakan web yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang sifatnya tetap. Web dinamis merupakan web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. Web dinamis memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan form sehingga

dapat mengolah informasi yang ditampilkan. [10]

2.5 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu, mengatur tampilan dari halaman web dan isinya, membuat tabel dalam halaman web, mempublikasikan halaman web secara online, membuat form untuk menangani registrasi dan transaksi via web, dll. [10]

2.6 MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu dapat di-update dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala. MySQL juga menjadi DBMS yang banyak dibundling dengan web server sehingga proses instalasinya lebih mudah. [10]

4.3 PHP

Hypertext preprocessor (PHP) adalah sebuah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development. Karena sifatnya yang server side scripting, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server. PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajax. Namun, pada umumnya PHP lebih sering digunakan bersama dengan file bertipe HTML. [10]

4.4 Web Server Apache

Web server adalah tempat dimana pemrogram menyimpan aplikasi web kemudian mengaksesnya melalui internet. Setiap perubahan, kecil maupun besar, diupload ke web server baru setelah itu

diperiksa apakah perubahan itu sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Dibutuhkannya web server ini adalah karena untuk *server side script* seperti PHP, pemeriksaan baru akan tampil jika menggunakan web server. [10]

4.5 Black box

Black box merupakan teknik pengujian perangkat lunak di mana fungsionalitas perangkat lunak yang sedang diuji (*Software Under Test*) diuji tanpa melihat struktur kode internal, rincian implementasi dan pengetahuan tentang jalur internal perangkat lunak [1]. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut. :

1. Fungsi yang tidak benar atau salah.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Instalasi dan kesalahan terminasi

4.6 User Acceptance Test (UAT)

Setelah aplikasi diselesaikan maka aplikasi harus diuji oleh pengguna sebelum aplikasi tersebut diimplementasikan. Pengujian dilakukan untuk menentukan apakah aplikasi yang dibangun sudah layak diimplementasikan oleh pengguna dengan melihat keseluruhan kebutuhan pengguna sudah terpenuhi. Pihak yang terlibat dalam pengujian ini adalah pengembang dan pengguna aplikasi. Pengujian seperti ini sering disebut sebagai uji terima.

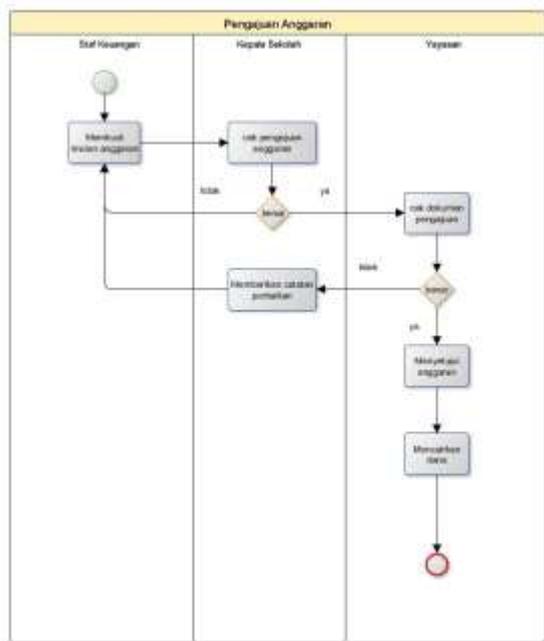
Factory Acceptance Test (FAT) merupakan uji terima perangkat lunak yang dilakukan di tempat pengembangan perangkat lunak. Perangkat lunak yang telah lolos FAT selanjutnya akan diimplementasikan oleh pengguna. Sebelum digunakan perangkat lunak akan diuji terima kembali di lokasi pengguna. Uji terima perangkat lunak yang dilakukan di tempat pengguna disebut *User Acceptance Test* (UAT). [11]

3. Analisis Dan Perancangan

3.1 Analisis

3.1.1 Proses Berjalan Pengajuan Anggaran

Berikut adalah gambaran proses yang berjalan untuk pengajuan anggaran di PAUD Almalia :



Gambar 3-1. Proses Berjalan Pengajuan Anggaran

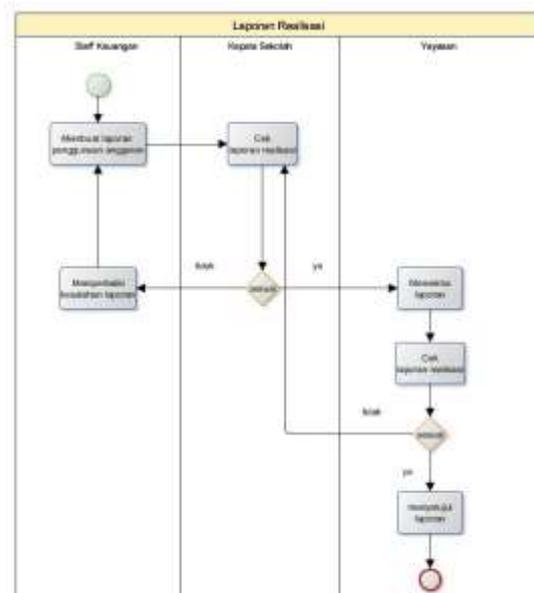
Pada gambar 3-1 digambarkan untuk pengajuan anggaran di PAUD Almalia, staf keuangan akan membuat rincian anggaran yang akan diajukan. Selanjutnya staf akan menyusun dokumen pengajuan. Dokumen yang sudah disusun akan didiskusikan dengan

Kepala sekolah. Jika Kepala sekolah belum menyetujui anggaran tersebut, staf keuangan akan menyusun kembali dokumen pengajuan. Jika Kepala sekolah sudah menyetujui rincian anggarannya, maka dokumen tersebut akan dikirim kepada yayasan via email atau whatsapp. Setelah itu, yayasan akan memeriksa rincian tersebut. Jika sudah benar, yayasan akan menyetujui pengajuan anggaran.

3.2.1 Proses berjalan laporan realisasi anggaran

Berikut adalah gambaran proses yang berjalan untuk laporan realisasi anggaran di PAUD Almalia :

Almalia :



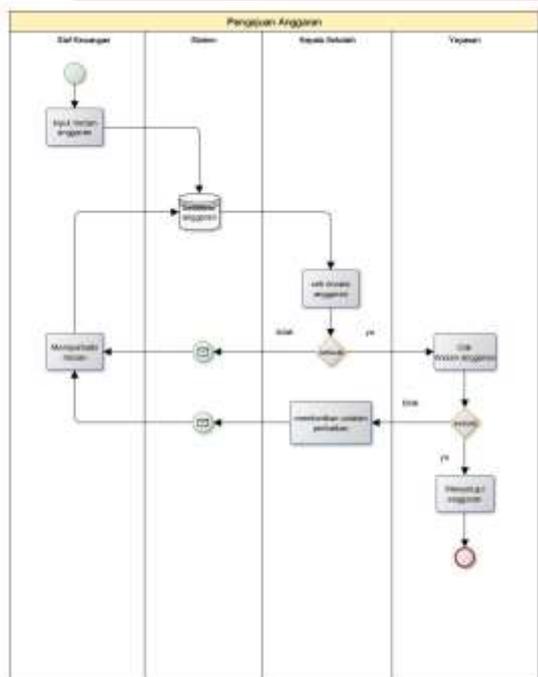
Gambar 3-2. Proses Berjalan Laporan Realisasi Anggaran

Proses pembuatan laporan realisasi anggaran di PAUD Almalia saat ini masih disusun dengan Microsoft excel. Pada gambar 3-2 staf keuangan akan menyusun rincian anggaran yang telah digunakan dengan mencocokkan rincian anggaran yang telah diajukan dengan rincian anggaran yang terpakai. Setelah itu, rincian realisasi anggaran tersebut akan dicek oleh Kepala sekolah. Jika sudah sesuai dengan rincian pengajuan, maka laporan tersebut

akan dikirim kepada yayasan via email atau whatsapp. Jika tidak sesuai, staf keuangan akan memperbaiki kesalahan rincian.

3.3.1 Proses Usulan Pengajuan Anggaran

Berikut adalah proses usulan untuk pengajuan anggaran yang ada di PAUD Almalia:

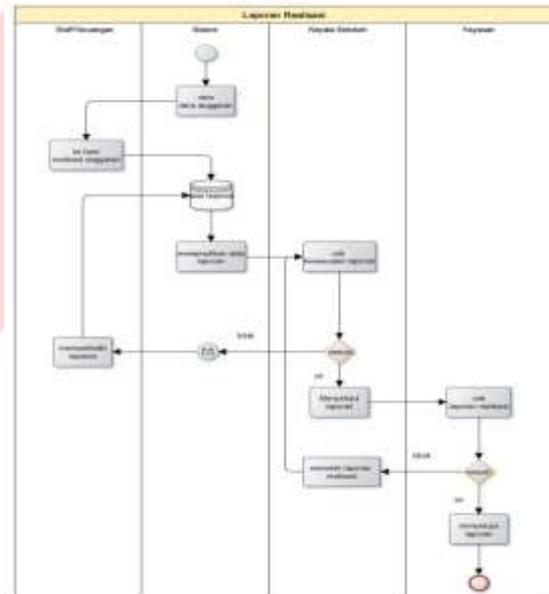


Gambar 3-3. Proses Usulan Pengajuan Anggaran

Pada Gambar 3-3 menunjukkan proses usulan pengajuan anggaran. Proses yang terjadi yaitu setelah berhasil login pada aplikasi, staf keuangan dapat memilih menu pengajuan anggaran. Selanjutnya, staf keuangan akan memasukkan rincian anggaran yang diajukan. Data-data yang telah dimasukkan akan tersimpan pada *database*. Setelah itu, rincian yang sudah tersusun akan dikirimkan kepada Kepala sekolah. Ketika Kepala sekolah telah menyetujui rincian anggaran, maka dokumen pengajuan akan dikirimkan kepada yayasan. Lalu yayasan akan mengecek rincian anggaran tersebut. Jika belum sesuai, yayasan akan mengirimkan catatan perbaikan yang harus dilakukan, jika sudah sesuai maka yayasan akan menyetujui rincian anggaran dengan melakukan validasi.

3.4.1 Proses usulan laporan realisasi anggaran

Berikut adalah gambaran proses usulan untuk laporan realisasi anggaran di PAUD Almalia :



Gambar 3-4. Proses Usulan Laporan Realisasi Anggaran

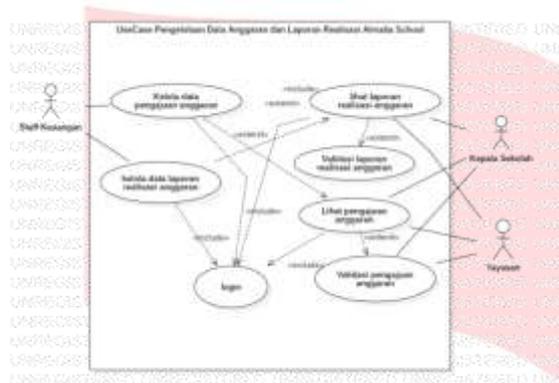
Pada gambar 3-4 menunjukkan proses usulan laporan realisasi anggaran, dimana sistem akan menampilkan data anggaran yang telah diajukan. Setelah itu, staf meng form laporan sesuai dengan anggaran yang telah digunakan. Laporan tersebut dikirim kepada Kepala sekolah untuk diperiksa. Jika Kepala sekolah tidak menyetujui isi laporan tersebut, maka staf harus memeriksa kembali form yang telah diisi. Jika sudah disetujui oleh Kepala sekolah, lalu laporan akan dikirimkan kepada yayasan. Yayasan akan mengecek laporan realisasi, jika sesuai maka yayasan akan menyetujui laporan. Jika tidak, maka yayasan akan menolak laporan realisasi.

3.2 Perancangan

Pada bagian perancangan akan dijelaskan mengenai model aplikasi berbasis objek, perancangan basis data, dan juga perancangan antarmuka.

3.2.1 Usecase Diagram

Berikut adalah usecase diagram dari sistem yang akan dibuat :

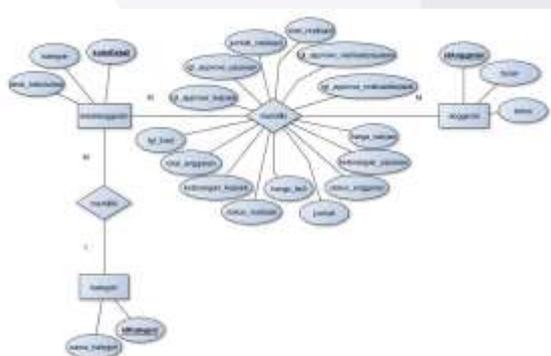


Gambar 3-5. Usecase Diagram

Pada gambar 3-5 dijelaskan bahwa aplikasi yang akan dibuat memiliki tiga aktor, yaitu staf keuangan, kepala sekolah, dan yayasan. Pada usecase tersebut tergambar fitur-fitur yang ada pada aplikasi, yaitu rincian anggaran, pengajuan anggaran, kelola laporan, validasi anggaran, serta monitoring laporan realisasi.

3.2.2 ER-D

Pada gambar 3-6 menggambarkan ERD pada “Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Sekolah PAUD Almalia Berbasis Web”:



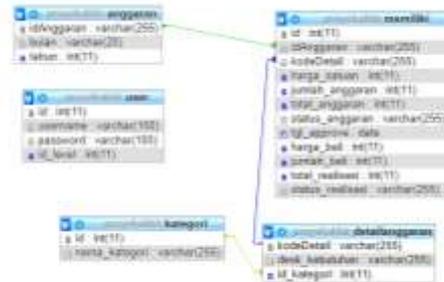
Gambar 3-6. Usecase Diagram

Pada Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Almalia School terdapat 3 entitas yang masing-masing memiliki beberapa atribut. Berikut adalah entitas dan atributnya:

1. kategori, memiliki atribut idKategori sebagai *primary key*, dan *nama_kategori*
2. detailanggaran, memiliki atribut kodeDetail sebagai *primary key*, deskripsi kebutuhan, dan idKategori.
3. anggaran, memiliki atribut idAnggaran sebagai *primary key*, bulan, dan tahun.

3.2.3 Skema Relasi

Pada gambar 3-7 menunjukkan skema relasi dari “Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Sekolah PAUD Almalia Berbasis Web”.



Gambar 3-7. Skema Relasi

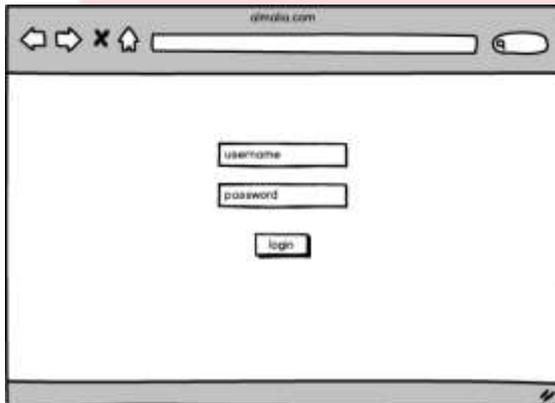
Pada skema relasi terdapat 5 tabel yang dibuat, yaitu:

1. user, digunakan untuk menampung data akun staf keuangan sebagai admin, kepala sekolah, dan yayasan.
2. kategori, digunakan untuk menampung data kategori.
3. detailanggaran, digunakan untuk menampung data detail anggaran yang akan diajukan.
4. anggaran, digunakan untuk menampung data pengajuan anggaran.
5. memiliki, digunakan untuk menampung data rincian pengajuan dan realisasi anggaran.

3.2.4 Perancangan Antarmuka

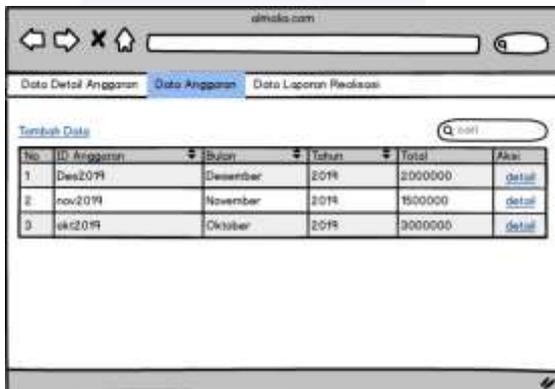
Perancangan antarmuka merupakan penggambaran bagaimana perangkat lunak berkomunikasi dengan dirinya sendiri dan dengan pengguna yang menggunakannya.

1. Perancangan antarmuka Login

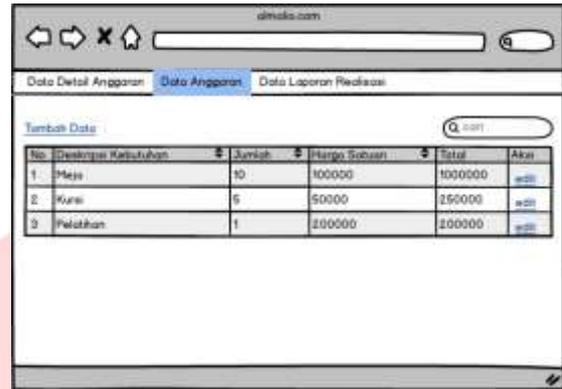


Gambar 3-8. Skema Relasi

1. Perancangan antarmuka Kelola Data Anggaran

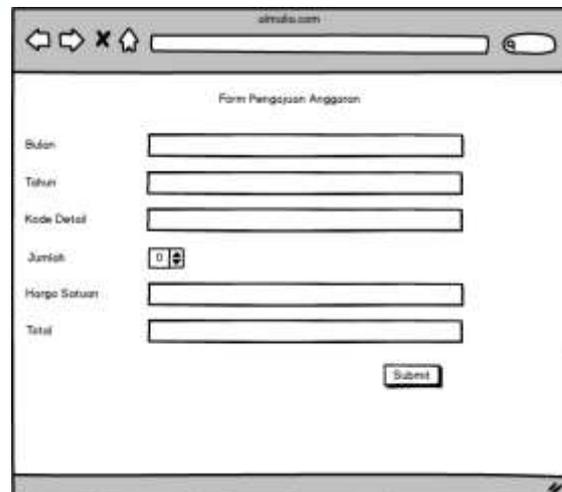


Gambar 3-9. Halaman Awal Data Anggaran



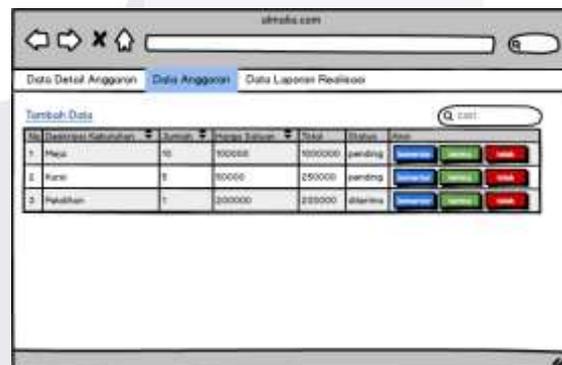
Gambar 3-10. Halaman Kelola Data Anggaran

2. Perancangan antarmuka form pengajuan anggaran



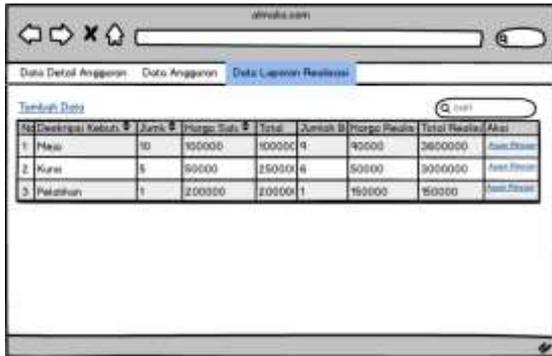
Gambar 3-11. Halaman Pengajuan Anggaran

3. Perancangan antarmuka validasi pengajuan anggaran



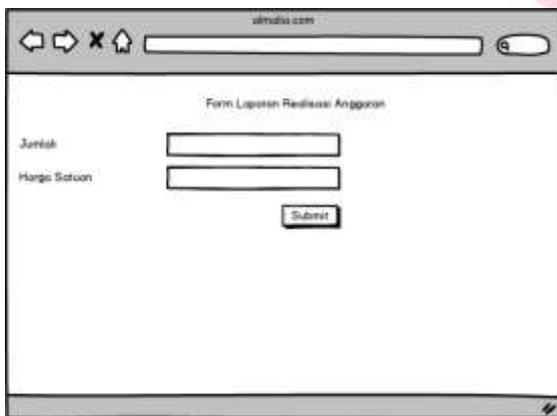
Gambar 3-12. Halaman Data Anggaran

4. Perancangan antarmuka kelola laporan realisasi



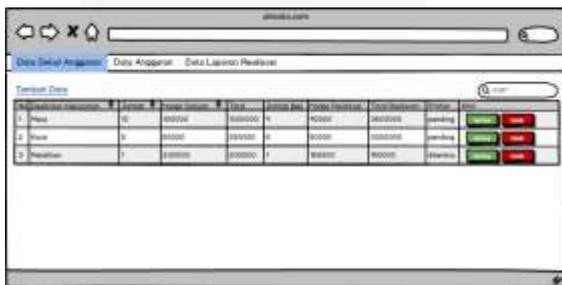
Gambar 3-13. Halaman Kelola Lapoan Realisasi

5. Perancangan antarmuka form laporan realisasi



Gambar 3-14. Halaman Form Laporan Realisasi Anggaran

6. Perancangan antarmuka validasi pengajuan anggaran



Gambar 3-15. Halaman Validasi Pengajuan Anggaran

4. Implementasi dan Pengujian

4.1 Implementasi

Dalam tahap ini, hasil dari analisis dan perancangan mulai diimplementasikan untuk mencapai tujuan pembangunan aplikasi. Berikut akan dijelaskan mengenai beberapa

implementasi aplikasi mengenai tampilan antarmuka sistem.

4.1.1 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi menggambarkan antarmuka atau *interface*. Tampilan dibuat agar pengguna dapat berinteraksi antara aplikasi dengan pengguna. Berikut adalah antarmuka yang terdapat pada aplikasi ini:

1. Halaman Login

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman *login*:



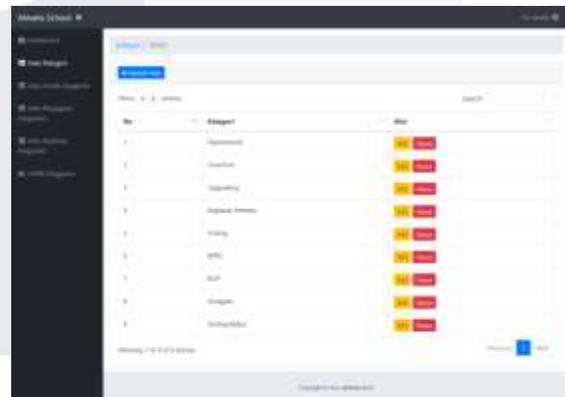
Gambar 4-1. Halaman Login

2. Home Admin



Gambar 4-2. Halaman Home Admin

3. Data Kategori



Gambar 1-5
Halaman Kategori

4. Form Kategori

Gambar 1-6 Halaman form kategori

5. Halaman Form Detail Anggaran

Gambar 1- 7 Form Detail Anggaran

6. Halaman Data Rincian Anggaran

No	Masa Anggaran	Masa Realisasi	Masa Pelaksanaan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan
1	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
2	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
3	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
4	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020

Gambar 1-8 Rincian Anggaran

7. Halaman Form Laporan Realisasi Anggaran

Gambar 1-9
Form Laporan Realisasi Anggaran

8. Halaman Laporan Realisasi Anggaran

No	Masa Anggaran	Masa Realisasi	Masa Pelaksanaan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan
1	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
2	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
3	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
4	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020

Gambar 1-10
Laporan Realisasi Anggaran

9. Halaman Anggaran

No	Masa Anggaran	Masa Realisasi	Masa Pelaksanaan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan	Masa Penyelesaian	Masa Pengawasan
1	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
2	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
3	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020
4	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020	31/12/2020	1/1/2020

Gambar 1-11 Halaman Anggaran

4.2 Pengujian

Pada bagian ini dibahas terkait pengujian terhadap aplikasi yang telah diimplementasi. Pengujian ini terdiri dari 2 jenis pengujian yaitu *black box testing* dan *user acceptance testing*.

A. Black Box Testing

Pengujian *black box testing* dilakukan oleh pengembang aplikasi yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin masih terdapat pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan cara menguji setiap fungsionalitas *form* yang pada aplikasi dengan berbagai masukan pengujian sehingga diperoleh keluaran yang akan dijadikan sebagai acuan keberhasilan pengujian.

B. User Acceptance Test (UAT)

Pengujian menggunakan metode *User Acceptance Test* dimana pengguna terlibat langsung untuk mencoba setiap fungsionalitas apakah setiap

fungsionalitas diterima dan sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna.

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian terhadap Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran dan Laporan Realisasi Anggaran Sekolah PAUD Almalia Berbasis Web penulis mengambil kesimpulan diantaranya adalah:

- 1 Aplikasi ini mampu menyediakan fitur pengajuan anggaran dimana staf keuangan dapat melakukan kelola data anggaran dan seluruh data anggaran tersimpan didalam *database* sehingga data tidak akan hilang ataupun rusak.
- 2 Aplikasi mampu menyimpan seluruh data kedalam *database*, sehingga seluruh data yang telah diinput dapat ditampilkan kepada yayasan dan kepala sekolah untuk melakukan monitoring terhadap data anggaran dimana saja. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis merekomendasikan berupa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan tersedia dalam bentuk android bukan hanya web. Sehingga proses pengelolaan lebih efektif dan efisien.
2. Aplikasi ini diharapkan menyediakan jenis laporan keuangan lainnya.

6. Daftar Pustaka

- [1] Pressman, Software Engineering A Practitioner's Approach, New York: McGraw-Hill, 2010.
- [2] C. Novitasari, "Pusat Belajar Para Pelajar Indonesia," Agustus 2018. [Online]. Available: <https://pelajarindo.com/pengertian-metode-prototype/>. [Accessed Agustus 2019].
- [3] S. Adalilla, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini, 2010.
- [4] M. Narifin, Penggaran Perusahaan, Salemba Empat, 2004.
- [5] Kasmir, Analisis Laporan Keuangan, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- [6] e. a. Kieso, Intermediate Accounting, 2011.
- [7] Hanung Nindito Prasetyo dan Eka Widhi Yunarso, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Universitas Telkom, 2015.
- [8] R. a. M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Informatika, 2013.
- [9] S. Rizky, Rekayasa Perangkat Lunak, Jakarta: Gramedia Pustaka, 2011.
- [10] Suryatiningsih dan Wardani Muhammad, Pemrograman Web, Bandung: Politeknik Bandung, 2009.