



Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa Berbasis Web

Hellena Putri Sitopu^{1*}, Eka Ary Wibawa², Purwestri³

Program Studi Sarjana Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
hellenaputri.2021@student.uny.ac.id

ABSTRAK (Dalam Bahasa Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau sering disebut *Research and Development*. Pengembangan sistem tabungan siswa menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*. Tahapan pengembangan perangkat lunak XP terdiri dari *planning, designing, coding* dan *testing*. Tahapan awal yang dilakukan adalah *planning*, untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti mulai dengan merencanakan dan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Pada tahap kedua, peneliti mulai merancang sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahap ketiga, peneliti melakukan pengkodean dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, MySQL, JavaScript, dan Bootstrap. Terakhir, peneliti melakukan pengujian sistem tabungan siswa. Sistem yang dikembangkan mampu membuat pengelolaan tabungan siswa menjadi lebih efektif dan jelas. Data yang terintegrasi dalam sistem memudahkan staff dalam pencarian dan pembuatan laporan tabungan siswa.

ABSTRACT (In English)

This research aims to analyze and design an accounting information system for student savings management. This research uses a type of R&D research or often called Research and Development. The development of the student savings system uses the Extreme Programming (XP) method. The stages of XP software development consist of planning, designing, coding and testing. The initial stage is planning, to get accurate data, the researcher starts by planning and collecting data through interviews, observations, and literature studies. In the second stage, researchers began to design systems to meet user needs. In the third stage, the researcher carried out coding using PHP, MySQL, JavaScript, and Bootstrap programming languages. Finally, the researcher conducted a test of the student savings system. The system developed is able to make the management of student savings more effective and clear. The data integrated in the system makes it easier for staff to search and create student savings reports.

Kata Kunci :

Analisis, Perancangan, Sistem Informasi Akuntansi, Tabungan Siswa

Keywords :

Analysis, Design, Accounting Information System, Student Saving

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik pada jenis pekerjaan tertentu untuk mencetak lulusan yang mampu terjun ke dunia kerja dengan pengembangan sikap profesional. Pendidikan menengah kejuruan memiliki banyak program keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Program keahlian pada jenjang SMK juga memenuhi permintaan masyarakat dan pasar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu tujuan pendidikan di SK adalah membantu peserta didik memperoleh dan



mempertahankan pekerjaan dengan memberikan bekal keterampilan. Sehingga kesiapan kerja siswa SMK menjadi prioritas utama. Hal ini juga tertuang dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 68 Tahun 2022 Tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi Dan Pelatihan Vokasi yang bertujuan menyiapkan SDM kompeten, produktif, dan berdaya saing untuk menyongsong Indonesia Emas 2045. Siswa perlu melakukan kegiatan praktik unit produksi dan jasa di lingkungan SMK untuk mencapai visi tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar nyata, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi siswa dalam bidangnya sehingga tidak terjadi ketimpangan antara apa yang dipelajari di dalam kelas dengan keadaan sesungguhnya.

Salah satu unit produksi yang dilaksanakan SMK Negeri 1 Pengasih adalah Bank Mini. Bank Mini merupakan salah satu program yang melatih siswa untuk menabung sebagian uang jajannya di sekolah. Selain itu, siswa yang menjadi petugas Bank Mini juga dilatih untuk melakukan proses pencatatan transaksi dan membuat laporan keuangan. Petugas Bank Mini bertanggung jawab untuk mengelola data transaksi nasabah (siswa yang menabung). Pengelolaan data transaksi dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencatatnya dalam buku besar pembantu dan buku tabungan masing-masing nasabah secara manual. Proses pencatatan dan pembuatan laporan yang dilakukan secara manual berpotensi menimbulkan banyak permasalahan seperti rekap ulang data yang lama sehingga proses pelaporan mengalami keterlambatan, penumpukan pencatatan yang dapat menimbulkan kesalahan pencatatan, serta *human error* dalam proses perhitungan laporan akuntansi yang mengakibatkan kesalahan perhitungan akhir laporan harian. Jika dilihat dari segi keefisienan waktu pencatatan dan pembuatan laporan keuangan, tentu akan membutuhkan waktu lebih lama jika menggunakan sistem pencatatan secara manual.

Sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa dapat membantu serta memudahkan nasabah, yaitu siswa, dalam menabung dan melakukan transaksi. Dengan menggunakan sistem, proses administrasi tabungan sekolah dapat memiliki data yang lebih akurat, efektif, dan efisien. Selain itu dapat memperkecil adanya kehilangan data transaksi pada Bank Mini sehingga apabila dibutuhkan laporan keuangan dapat segera diperoleh dengan mudah. Hal ini didukung oleh sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi dapat membantu staf administrasi mengelola data tabungan siswa dan dapat mempermudah beberapa proses pengelolaan tabungan siswa SD Ar-Raudah Bandar Lampung. Ini karena data dapat disimpan dalam sistem, yang membuat pencarian dan pembuatan laporan tabungan siswa lebih mudah (Damayanti et al., 2019). Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sistem informasi ini membuat data tabungan siswa terakumulasi dengan jelas dan memudahkan admin bendahara sekolah dalam mengelola tabungan siswa di SD Negeri 1 Brebes. Selain itu siswa bisa mendapatkan informasi mengenai data tabungan secara *realtime* (Hakim et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa data pembayaran dan tabungan wajib siswa dapat diperoleh lebih cepat dengan menggunakan sistem informasi. Data yang berkaitan dengan pembayaran dan tabungan disimpan dalam database secara terkomputerisasi, memberikan cadangan penyimpanan data (Rosmalina & Nurdesni, 2019)

Penelitian ini akan berkonsentrasi pada analisis dan perancangan sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa pada SMK Negeri 1 Pengasih. Sistem ini memiliki kemampuan untuk menganalisis kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna. Tulisan ini akan membahas lebih lanjut tentang sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa berbasis web, termasuk fiturnya, keuntungan, dan bagaimana menggunakannya di sekolah. Dengan sistem ini, diharapkan pengelolaan tabungan siswa menjadi lebih efektif dan efisien, dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi guru, siswa, dan sekolah secara keseluruhan. Diharapkan bahwa sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa berbasis web akan mengajarkan siswa tentang pentingnya menabung dan mengelola keuangan siswa secara bertanggung jawab. Dengan demikian, sistem ini akan membantu siswa mengembangkan kebiasaan mengatur keuangan yang baik sejak dini.

LANDASAN TEORITIS

Sistem Informasi Akuntansi

Sistem terdiri dari rangkaian dua atau lebih bagian yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan (Wongso, 2016). Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang berfungsi untuk mendukung sistem yang lebih besar. Sedangkan, informasi adalah data yang telah diubah menjadi bentuk yang lebih bernilai dan bermanfaat bagi orang yang menerimanya sehingga berguna untuk pengambilan keputusan (Tukino, 2020). Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengubah, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi serta memiliki mekanisme umpan balik untuk mencapai tujuan tersebut. Sistem informasi akuntansi diciptakan untuk menangani transaksi



keuangan dan pembuatan laporan keuangan terutama yang dilakukan secara manual. Sistem ini mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data akuntansi dan lainnya untuk memberikan informasi kepada pembuat keputusan (Romney & Steinbarth, 2015).

Tabungan Siswa

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 Tentang Perbankan, tabungan adalah simpanan yang hanya dapat ditarik sesuai dengan syarat-syarat tertentu yang telah disepakati. Namun, penarikan ini tidak bisa dilakukan dengan menggunakan cek, bilyet giro, atau alat lain yang setara. Tujuan utama menabung adalah mengumpulkan dana dari masyarakat untuk mendukung pembiayaan pembangunan serta menanamkan kebiasaan menabung di kalangan masyarakat.

Sebuah penelitian menyebutkan bahwa tabungan siswa adalah program pendidikan bagi para orang tua untuk mempersiapkan masa depan anak-anak mereka secara terencana, dengan cara yang murah, aman, dan pasti (Purnama, 2014). Terdapat dua tujuan siswa menabung di sekolah. Pertama, untuk mengumpulkan sejumlah dana tertentu yang dapat digunakan di masa mendatang, misalnya untuk membeli keperluan yang berkaitan dengan kegiatan sekolah. Kedua, sekadar menjadikan tabungan sebagai rekening penampungan tanpa niat untuk menabung secara rutin. Selain itu, tabungan siswa juga merupakan salah satu metode yang digunakan untuk melatih siswa dalam mengelola keuangan sejak dini. Melalui tabungan ini, siswa diajarkan untuk terbiasa menabung dan mengelola keuangan secara mandiri. Namun, pengelolaan tabungan siswa secara manual masih memiliki banyak kelemahan, seperti risiko kesalahan dan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Sistem Informasi Akuntansi berbasis Web

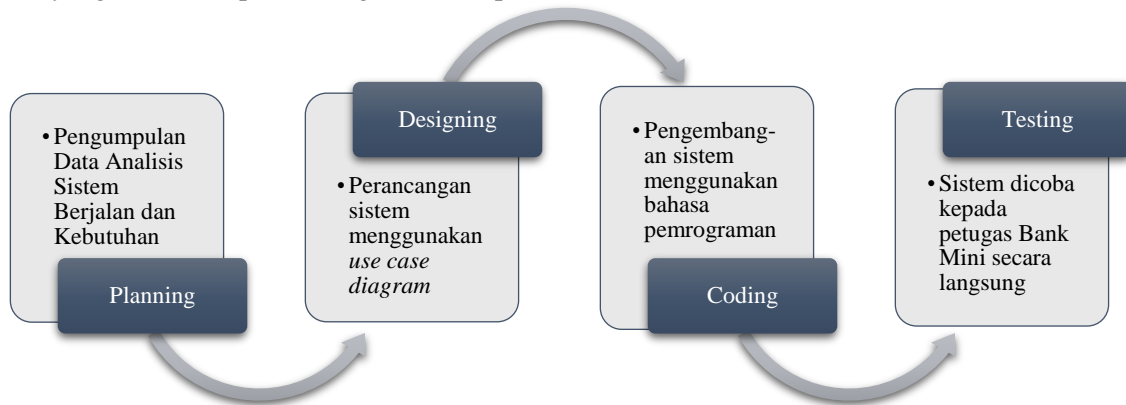
Sistem informasi akuntansi berbasis web merupakan sistem pengelolaan tabungan yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL, JavaScript dan Bootstrap. dan dioperasikan secara online. Penggunaan bahasa pemrograman ini dipilih karena memiliki sifat multiplatform sehingga mudah diaplikasikan untuk berbagai jenis *platform* (Nurjanah & Nur, 2019). Selain itu juga mudah untuk dikembangkan. PHP, singkatan dari Hypertext Preprocessor, adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server. PHP digunakan untuk membuat halaman web yang terus berubah (Hidayat et al., 2019). MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS. Ini adalah DBMS multithread, multi-user yang tersedia secara gratis. DBMS ini termasuk banyak, seperti Oracle, MS SQL, dan Postgre SQL (Mundzir, 2018). JavaScript adalah sebuah bahasa script dinamis yang dapat digunakan untuk membangun interaktivitas pada halaman HTML statis (Siahaan & Sianipar, 2020). Sedangkan Bootstrap adalah kerangka kerja front-end gratis yang memungkinkan pengembangan web yang lebih cepat dan lebih mudah. Bootstrap mencakup ekstensi JavaScript yang dapat dipilih, serta HTML dan CSS berbasis desain template untuk tipografi, bentuk, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya (Bambang Suprayogi, 2019).

METODE PENELITIAN

Sistem pengelolaan tabungan siswa di SMK Negeri 1 Pengasih masih dilakukan secara manual. Informasi penting seperti nama siswa, kelas, alamat, nomor telepon, nomor rekening, dan rincian transaksi tabungan disimpan dalam bentuk dokumen kertas. Metode ini tidak hanya memakan banyak ruang penyimpanan tetapi juga menyulitkan dalam pencarian dan pengelolaan data. Pengembangan sistem tabungan siswa yang lebih efisien dan terstruktur bukan lagi sekadar kebutuhan, melainkan sesuatu yang harus dilakukan untuk memastikan efisiensi dalam pengelolaan data tabungan siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sistem dengan metode Extreme Programming (XP) untuk membuatnya lebih efisien daripada sistem sebelumnya. Peneliti memilih XP karena metode ini memungkinkan pengembangan yang lebih adaptif dan kolaboratif, sehingga dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna secara lebih cepat dan efektif. Tahapan pengembangan perangkat lunak XP terdiri dari *planning*, *designing*, *coding* dan *testing* (Suryantara, 2017). Tahapan awal yang dilakukan adalah *planning*, untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti mulai dengan merencanakan dan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada penanggung jawab Bank Mini mengenai permasalahan sistem tabungan siswa. Kemudian observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung mengenai sistem yang sedang berjalan di sekolah yang bertujuan untuk mendapatkan data-data yang benar dan akurat. Terakhir studi literatur yang dilakukan dengan mengutip beberapa sumber pustaka yang

digunakan sebagai referensi yang relevan dengan data yang diperlukan. Selain itu peneliti juga melakukan analisis terhadap jalannya sistem tabungan siswa SMK Negeri 1 Pengasih saat ini.

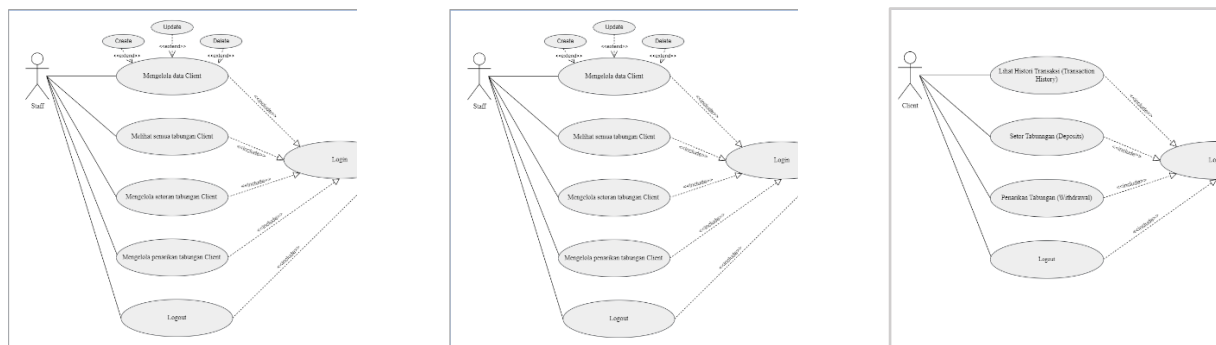
Selanjutnya untuk mengetahui keperluan yang dibutuhkan dalam penerapan sistem perlu dilakukan analisis kebutuhan sistem dilakukan. Kebutuhan sistem ini mencakup kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Pada tahap kedua, peneliti mulai merancang sistem yang akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahap ketiga, peneliti melakukan pengkodean dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, MySQL, JavaScript, dan Bootstrap. Sistem yang telah dibangun diintegrasikan ke dalam data akun hosting di rumahweb. Terakhir, peneliti melakukan pengujian sistem pada Bank Mini di SMK Negeri 1 Pengasih. Sistem akan diperbaiki secara berkala jika belum sesuai dan memenuhi kebutuhan. Proses penelitian yang dilakukan peneliti digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Use case Diagram dibuat untuk menjelaskan bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibangun. Setiap fungsi sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakannya dapat diidentifikasi melalui *use case* (Kurniawan, 2018). Gambar 2 menunjukkan rancangan diagram *use case*.



Sumber: *Use case diagram* oleh penulis, 2023

Gambar 2. Use Case Diagram

Gambar 2 menunjukkan bahwa hanya admin, staf, dan client yang dapat menggunakan sistem. Admin yang merupakan guru sekaligus penanggung jawab Bank Mini melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Admin dapat melakukan login untuk mengakses sistem
2. Admin memiliki kemampuan untuk mengelola data staff dan client. Admin dapat menambah, mengubah, menghapus, mencari, dan melihat data tersebut. Petugas Bank Mini adalah siswa kelas XI AKL dan siswa digilir sesuai jadwal. Sedangkan, client adalah siswa yang menabung di Bank Mini
3. Admin memiliki kemampuan untuk mengelola data transaksi tabungan staff dan client baik setoran maupun penarikan. Admin dapat menambah, menghapus, mencari, dan melihat data tabungan.

4. Admin dapat mencetak laporan baik transaksi yang masuk maupun transaksi keluar
5. Admin dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem

Kemudian staff yang merupakan petugas Bank Mini melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Staff dapat melakukan login untuk mengakses sistem
2. Staff memiliki kemampuan untuk mengelola data client. Staff dapat menambah, mengubah, menghapus, mencari, dan melihat data tersebut.
3. Staff memiliki kemampuan untuk mengelola data transaksi tabungan client baik setoran maupun penarikan; siswa dapat menambah, menghapus, mencari, dan melihat data tabungan
4. Staff dapat mencetak laporan baik transaksi yang masuk maupun transaksi keluar
5. Staff dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem

Sedangkan client yang merupakan nasabah Bank Mini dapat melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Client dapat mengakses sistem dengan melakukan login.
2. Client dapat melihat histori transaksi dan mencetak laporan transaksi tabungan
3. Client dapat melakukan setor dan penarikan tabungan
4. Staff dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem

Implementasi uji coba sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa dilakukan berdasarkan perancangan *use case diagram* sistem dan perancangan tampilan sistem (Puspitasari, 2015). Perancangan ini kemudian dimasukkan ke dalam kode program menggunakan PHP, MySQL, JavaScript,, Bootstrap yang menghasilkan sistem informasi berbasis *web*. Di bawah ini adalah hasil implementasi uji coba sistem yang ditunjukkan dalam sebuah penjelasan.

1. Tampilan Halaman *Web*

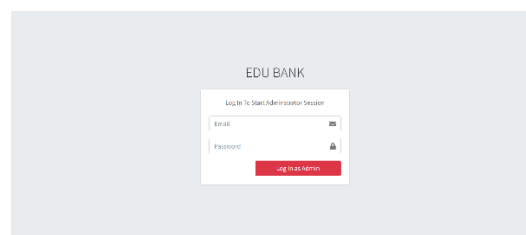
Halaman *web*, juga disebut laman *web*, adalah halaman utama suatu situs *web* yang diakses oleh pengguna saat siswa pertama kali masuk. Gambar 3 menunjukkan tampilan halaman *web*.



Gambar 3. Tampilan Halaman *Web*

2. Tampilan Halaman *Login*

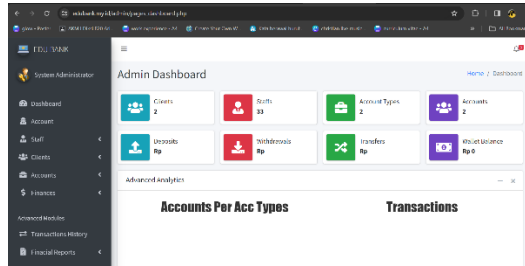
Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan untuk dapat mengakses sistem. Pada halaman *login* harus memasukkan *username* dan *password*. Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman *login*.



Gambar 4. Tampilan Halaman *Login*

3. Tampilan Halaman Utama

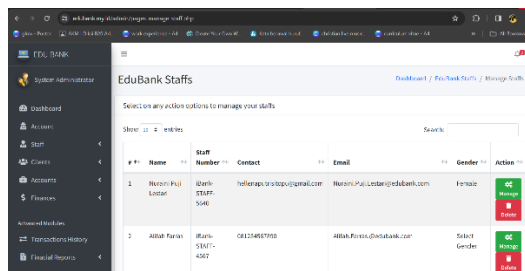
Halaman Utama menampilkan Clients, Staffs Account Types, Accounts, Deposits, Withdrawals, Transfers, Wallet Balance. Selain itu terdapat diagram lingkaran yang menampilkan persentase tiap transaksi dan daftar transaksi terakhir. Gambar 5 menunjukkan tampilan halaman *login*.



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

4. Tampilan Halaman Staff

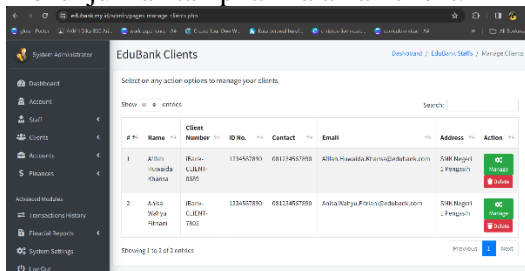
Halaman Staff merupakan halaman yang dapat digunakan untuk mengelola data staff yaitu petugas Bank Mini. Pada halaman ini *admin* dapat mengelola akun staff. Jika staff ingin update data diri, maka admin dapat melakukan edit pada menu “Manage Staff.” Selain itu, admin juga dapat menambah akun staff dengan mengklik add staff. Gambar 6 menunjukkan tampilan halaman staff.



Gambar 6. Tampilan Halaman Staff

5. Tampilan Halaman Client

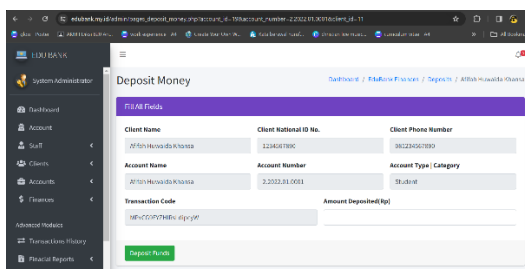
Halaman Client merupakan halaman yang dapat digunakan untuk mengelola data client yaitu nasabah Bank Mini. Pada halaman ini admin dapat mengelola akun client, Jika client ingin update data diri, maka admin dapat melakukan edit pada menu “Manage Client.” Selain itu, admin juga dapat menambah akun client dengan mengklik add client. Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman client.



Gambar 7. Tampilan Halaman Client

6. Tampilan Halaman Setoran (Deposits)

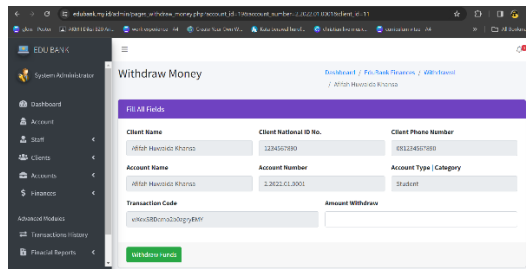
Halaman Setoran (Deposits) merupakan tempat admin untuk melakukan deposit pada rekening client. Jika client ingin menabung uang, maka admin dapat memasukkan tabungannya pada menu “Deposits.” Gambar 8 menunjukkan tampilan halaman Setoran.



Gambar 8. Halaman Setoran (Deposits)

7. Tampilan Halaman Penarikan (Withdrawal)

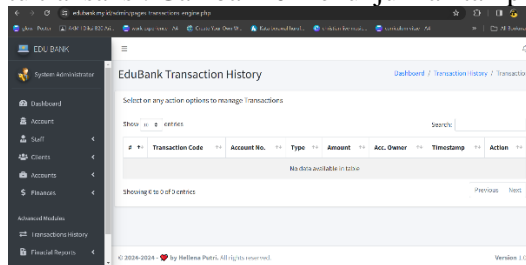
Halaman Penarikan (Withdrawal) merupakan tempat admin untuk melakukan withdraw pada rekening client. Jika client ingin menarik uang, maka admin dapat menarik tabungannya pada menu “Withdrawal.” Gambar 9 menunjukkan tampilan halaman Penarikan (Withdrawal).



Gambar 9. Tampilan Halaman Penarikan (Withdrawal)

8. Tampilan Halaman Histori Transaksi

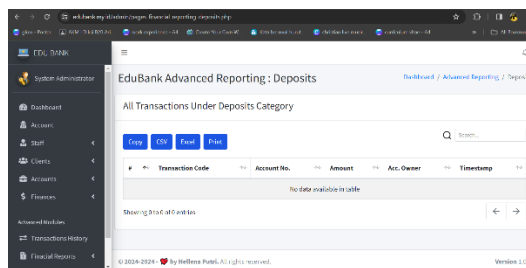
Admin dapat melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan pada menu “Transaction History” secara *real time*. Pada menu ini terdapat kode transaksi, nomor rekening, keterangan (deposit/withdrawal), jumlah, nama pemilik akun rekening, dan waktu transaksi. Gambar 10 menunjukkan tampilan halaman Histori Transaksi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Histori Transaksi

9. Tampilan Halaman Cetak Laporan

Admin dapat melihat laporan keuangan secara rinci pada menu “Financial Reports”. Laporan keuangan juga dapat diunduh menjadi file Excel. Gambar 11 menunjukkan tampilan halaman Cetak Laporan



Gambar 11. Tampilan Halaman Cetak Laporan.

Hasil implementasi uji coba sistem informasi menunjukkan bahwa pencatatan transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah melalui sistem pengelolaan tabungan berbasis *web*. Hal ini didukung dengan sistem berbasis *web* yang memiliki fitur mudah diakses dan mudah digunakan oleh staff baik pada PC/laptop maupun *handphone*. Selain itu, data yang terintegrasi dalam sistem memudahkan staff dalam pencarian dan pembuatan laporan tabungan siswa. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian yang menemukan bahwa sistem informasi berhasil membuat transaksi di koperasi siswa menjadi lebih efisien. Sistem informasi berbasis *web* memiliki fitur pencatatan keuangan yang dapat memudahkan pencatatan keuangan koperasi siswa. (Aditia et al., 2022). Hasil penelitian lain menambahkan bahwa sistem yang telah terkomputerisasi dapat mempermudah dalam pencarian informasi dan penyampaian informasi transaksi secara detail. Dengan adanya sistem berbasis komputerisasi dapat meminimalisir hilangnya buku tabungan siswa, kesalahan dalam pencatatan data apabila penyeteroran dengan jumlah transaksi yang banyak (Triyanti & Dermawan, 2019). Penelitian lain juga menunjukkan hasil serupa yaitu sistem pengelolaan keuangan berbasis *web* memberikan dampak positif pada administrasi perbendaharaan di lembaga pendidikan, terutama selama dan setelah pandemi COVID-19 (Alarco & Auccahuasi, 2023). Hal serupa juga



mengungkapkan bahwa sistem berbasis *web* dapat mengoptimalkan pengelolaan akun siswa di lembaga pendidikan, meningkatkan efisiensi akademik, menyederhanakan pencatatan, dan memperbaiki operasional administratif (Nitron, 2024).

Sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa berbasis web dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran berbasis web, seperti video edukasi dan situs interaktif, terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa di berbagai lingkungan pendidikan. Penggunaan media seperti video pendidikan dan situs web telah terbukti meningkatkan hasil belajar dan karakteristik siswa (Akhlis & Wahyuni, 2019). Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis web terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosyadi et al., 2023).

Penggunaan sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa berbasis web dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis web menawarkan peluang baru yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menjadikannya sumber daya penting dalam pendidikan global (Jabeen et al., 2015). Metode ini memberikan akses yang fleksibel dan efektif ke berbagai sumber informasi global, sekaligus mengurangi beban kerja staf akademik dan menyediakan waktu untuk pengembangan profesional (Odunaike et al., 2012).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa berbasis web dalam pembelajaran akuntansi masih memiliki beberapa tantangan. Pendidik perlu mempertimbangkan efektivitas penggunaan multimedia berbasis web untuk pendidikan jarak jauh, serta memahami karakteristik dan tantangan yang muncul dalam proses pendidikan (Fang et al., 2009). Meningkatnya ketersediaan koneksi internet berkecepatan tinggi di rumah menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik, yang membutuhkan keterampilan luas dan beragam dari bidang teknologi (Wiley, 2011).

KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa dibangun menggunakan PHP, MySQL, JavaScript, dan Bootstrap, serta use case diagram dalam perancangan sistem. Sistem yang dikembangkan mampu membuat pengelolaan tabungan siswa menjadi lebih efektif dan efisien. Data yang terintegrasi dalam sistem memudahkan staff dalam pencarian dan pembuatan laporan tabungan siswa. Penelitian tentang analisis dan perancangan sistem informasi akuntansi pengelolaan tabungan siswa merupakan langkah awal yang perlu dilakukan ke tahap penelitian yang lebih lanjut. Rekomendasi untuk tahap lanjutan perlu dilakukan pada obyek yang sama dengan waktu yang lebih banyak guna memahami apakah sistem yang dirancang sudah memenuhi kebutuhan sekolah atau belum. Penelitian lanjutan bisa juga dilakukan dengan kasus yang sama terhadap obyek penelitian yang lain guna mendapat hasil yang lebih beragam.

Ucapan terima kasih diberikan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta dan SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberikan dukungan materiil dan nonmateriil dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Aditia, M. R., Aranta, A., & Astuti, P. (2022). Sistem Informasi Manajemen Koperasi Siswa SMK N 3 Mataram Berbasis Website. *JBegaTI*, 90–100.
- Akhlis, I., & Wahyuni, S. (2019). The development of web-based multimedia physic learning tool to enhance student's character. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032083>
- Alarco, R., & Auccahuasi, W. (2023). Web-based Financial Management System Applied to Educational Institutions. *International Conference on Electronics and Sustainable Communication Systems (ICESC)*, 1780–1787.
- Bambang Suprayogi, A. R. (2019). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat . *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* , 119.
- Damayanti, Sulistiani, H., & Umpu, E. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)* .
- Fang, R.-J., Tsai, H.-L., Lee, C.-J., & Chang, Y.-H. (2009). Web-based multimedia for distance learning. *WSEAS Transactions on Information Science and Applications*, 6(8), 1320–1328.



[https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-70349624115&partnerID=40&md5=5c7a51347a42076990619d7480044a11)

[70349624115&partnerID=40&md5=5c7a51347a42076990619d7480044a11](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-70349624115&partnerID=40&md5=5c7a51347a42076990619d7480044a11)

- Hakim, A. R., Putra, A. S., & Maula, N. (2023). Sistem Informasi Tabungan Siswa (Sitasi) Berbasis Website Dengan Model PIECES Azzah Rifqi Hakim. *JASIKA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)*, 8–16.
- Hidayat, A., Yani, A., Rusidi, & Saadulloh. (2019). Membangun Website SMA PGRI Gunung Raya Ranau menggunakan PHP dan MYSQL. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 41–52.
- Jabeen, S. S., Banerjee, A., & Bhatia, P. D. (2015). Strategizing for the future: Introducing e-learning in educational and corporate houses. 2014 International Conference on Web and Open Access to Learning, ICWOAL 2014. <https://doi.org/10.1109/ICWOAL.2014.7009196>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik . *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 77–85.
- Mundzir, M. F. (2018). *Buku Sakti Pemrograman Web seri PHP. Start Up.*
- Nitron, J. (2024). Optimizing Student Information Management: A Holistic Examination of Implementation Strategies. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*.
- Nurjanah, I., & Nur, M. (2019). Pengembangan Sistem Pembukuan Smart Bank untuk Meningkatkan Efektivitas Kerja pada Unit Produksi Bank Mini Cabe Rawit di Smk Negeri 1 Pengasih. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi*, 1–15.
- Odunaike, S. A., Olugbara, O. O., & Ojo, S. O. (2012). Using cloud computing to mitigate rural E-learning sustainability and challenges. *Lecture Notes in Engineering and Computer Science*, 1, 265–270. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84893185531&partnerID=40&md5=876f554f30a29fb7f773cbfa81bb930f>
- Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 68 Tahun 2022 Tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi Dan Pelatihan Vokasi (2022).
- Purnama, H. (2014). Perancangan Program Aplikasi Tabungan Siswa Sekolah Dasar Negeri Cipancar Iv Dengan Menggunakan Pendekatan Metodologi Rapid Application Development. *Online Journal STT-Garut, VOI II, No 1* .
- Puspitasari, D. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Romney, M. B., & Steinbarth, P. J. (2015). *Accounting Information Systems 13th edn.* Pearson Educatial Limited.
- Rosmalina, & Nurdesni, A. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Keuangan untuk Pembayaran dan Tabungan Siswa pada Bank Mini di Smk Bppi Baleendah. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 70–79.
- Rosyadi, I., Santosa, S., & Fatmawati, U. (2023). Development of Website-Based Learning Media using Wordpress on Virus Material to Empowered Students' Learning Motivation. *AIP Conference Proceedings*, 2540. <https://doi.org/10.1063/5.0112435>
- Siahaan, V., & Sianipar, R. H. (2020). *Tutorial Pemograman Java Untuk Pemula.* Balige Publishing.
- Suryantara, I. G. (2017). *Merancang Aplikasi Dengan Metodologi Extreme Programmings.* Elexmedia.
- Triyanti, D., & Dermawan, T. (2019). Membangun Sistem Informasi Pengolahan Data Tabungan Siswa Berbasis Web. *Jurnal Informasi dan Komputer. Jurnal Informasi Dan Komputer*, 109–120.
- Tukino. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang. *Computer Based Information System Journal*, 25–33. *Computer Based Information System Journal*, 25–33.



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 Tentang Perbankan, Kementerian Keuangan (1998).

Wiley, D. (2011). Learning objects, content management, and e-learning. In Content Management for E-Learning (pp. 43–54). https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6959-0_3

Wongso, F. (2016). Perancangan Sistem Pencatatan Pajak Reklame pada Dinas Pendapatan Kota Pekanbaru dengan Metode Visual Basic. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis* , 160–180.