

# Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis *User Experience Design*

Raihan Zahra<sup>1</sup>, Erni Munastiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup> UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

## Article Info

### Keywords:

Finance

Schools

Technology

## ABSTRACT

*User Education* in financial information systems has a significant positive impact on the effectiveness and efficiency of system use. Prioritizing user experience in interface design can improve system usability, minimize input errors, and increase user satisfaction. The research method used in this research uses a qualitative approach. Data collection techniques in this research are through interviews and observations by asking questions to respondents to obtain information and an overview of the problems being studied. In this research, the data source obtained came from interviews with respondents. By observing an intuitive layout, easy navigation, and good responsiveness, users can access the necessary financial information quickly and efficiently. Improved *User Education* also allows users to make remote payments. Additionally, focusing on user experience aspects can reduce the training burden for new users, minimize input errors, and increase user acceptance of system changes.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Corresponding Author:

Raihan Zahra

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa

Yogyakarta 55281

Email: [hanazahra2808@gmail.com](mailto:hanazahra2808@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Keuangan sekolah merupakan aspek dalam menjamin keberlangsungan pendidikan dan perkembangan siswa. Pengelolaan keuangan sekolah yang efektif tidak hanya mencakup pengelolaan pendapatan dan pengeluaran saja, namun juga memperhitungkan alokasi dana untuk berbagai kebutuhan seperti fasilitas pendidikan, pembelian buku, pelatihan guru, dan kegiatan ekstrakurikuler (Megawaty et al., 2021). Keuangan sekolah yang sehat mencerminkan komitmen untuk menyediakan lingkungan belajar terbaik bagi siswa, mendukung inovasi dalam pendidikan, dan memastikan pendidikan dapat diakses oleh semua lapisan Masyarakat. Selain itu, transparansi pelaporan keuangan sekolah juga merupakan kunci untuk membangun kepercayaan antar pemangku kepentingan, termasuk orang tua, guru, dan pihak berkepentingan lainnya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam mendukung kemajuan pendidikan.

Metode kreatif, seperti inisiatif penggalangan dana atau kolaborasi dengan bisnis lokal, digunakan untuk meningkatkan keuangan sekolah. Perencanaan anggaran strategis jangka panjang yang mencakup investasi dalam teknologi pendidikan dan pengembangan guru, sangat penting untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan yang akan datang. Menurut (Sulistiyani et al., 2021) Pentingnya komite keuangan sekolah dan partisipasi masyarakat dalam pengambilan keputusan keuangan tidak dapat dianggap remeh, karena hal ini menumbuhkan kolaborasi yang kuat di antara seluruh pemangku kepentingan dalam mencapai tujuan pendidikan sekolah. Oleh

karena itu, mengelola keuangan sekolah secara efektif tidak hanya menjadi landasan bagi pendidikan berkualitas tinggi namun juga menjadi landasan bagi masa depan yang menjanjikan bagi generasi mendatang.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang keuangan sekolah telah muncul sebagai metode terpenting untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan ketepatan dalam pengelolaan keuangan pendidikan. Sistem pengelolaan keuangan yang mengandalkan teknologi memfasilitasi otomatisasi prosedur akuntansi, pengelolaan pembayaran, dan pelaporan keuangan sekolah. Penerapan *software* keuangan memungkinkan sekolah memantau pendapatan dan pengeluaran mereka secara real-time, menyederhanakan identifikasi pola keuangan, dan menyediakan data yang diperlukan untuk membuat Keputusan strategis. Selain itu, teknologi memfasilitasi penerimaan pembayaran online, sehingga mengurangi kemungkinan kehilangan atau kesalahan data, sekaligus memberikan kemudahan bagi orang tua dan wali siswa. (Izzudin et al., 2020) Dengan memanfaatkan aplikasi atau platform digital, transparansi keuangan dapat ditingkatkan sehingga seluruh pemangku kepentingan terkait dapat dengan mudah mengakses laporan keuangan dan selalu mendapatkan informasi terkini. Hasilnya, integrasi teknologi dalam keuangan sekolah tidak hanya meningkatkan efisiensi administrasi namun juga menumbuhkan suasana keuangan yang lebih inklusif dan saling berhubungan untuk seluruh komunitas sekolah.

Asisten adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembukuan keuangan sekolah dan pengelolaan administrasi keuangan. MA An Nawawi sudah menggunakan asisten sejak tahun 2023. Asisten membantu berbagai macam kebutuhan sekolah seperti pembukuan, administrasi keuangan, dan lainnya secara terkomputerisasi. Software asisten memberikan kemudahan dalam proses input dan rekapitulasi data, selain itu data yang tersimpan berbasis database yang terkomputerisasi sehingga akses pencarian informasi keuangan sekolah yang sudah tersimpan menjadi lebih mudah dan bersifat informatif (Bukhori et al, 2020).

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari pengguna sebuah produk, sistem atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costomer rule*). Seberapa bagus fitur sebuah produk sistem atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah. Perkembangan dunia digital dan mobile menjadikan UX lebih *complicated* dan multidimensi. Kini seseorang dapat mengakses sebuah situs web dari berbagai piranti. Perencanaan UX pun mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan piranti lainnya. Mengakses web dari computer desktop akan berbeda dengan mengakses web yang sama lewat smartphone. Begitu juga media digital yang ditampilkan semakin beragam dengan hadirnya social media. Namun dalam hal *content delivery* sebuah brand harus mengeluarkan satu bahasa yang sama di berbagai channel dan media. Untuk itu konsep UX perlu dipelajari lebih lanjut agar komunikasi brand tetap solid dan fokus.

Penerapan *User Experience* dalam keuangan sekolah dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efisiensi operasional dan kepuasan pengguna. Dalam konteks keuangan sekolah, pengalaman pengguna mencakup desain antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan dalam perangkat lunak manajemen keuangan (Soedewi et al., 2022). Sistem yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman yang lancar bagi pengguna, orang tua dapat dengan mudah berinteraksi dengan platform pembayaran. Melalui penerapan *User Experience*, informasi keuangan dapat disajikan dengan jelas dan mudah dipahami sehingga memungkinkan pengguna mengakses dan menganalisis data keuangan dengan cepat. Faktor-faktor seperti navigasi intuitif, formulir pembayaran sederhana, dan desain responsif yang dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk ponsel cerdas, dapat meningkatkan keterlibatan pengguna (Annahwa et al., 2022).

*User experience* juga dapat berperan penting dalam pengembangan aplikasi atau platform untuk menjamin keamanan dan privasi data yang dikelola oleh sistem keuangan sekolah. (Alfonsius et al., 2022) Pengalaman pengguna yang positif tidak hanya mencakup tampilan visual yang menarik, tetapi juga perlindungan data yang baik dan pengaturan keamanan yang efektif. (Fahrudin et al., 2023) Dengan memprioritaskan pengalaman pengguna ketika mengembangkan solusi keuangan sekolah, lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses, memahami, dan berinteraksi dengan informasi keuangan, sehingga meningkatkan efisiensi operasional dan meningkatkan keterlibatan pemangku kepentingan.

Penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah (2022) menerapkan model desain pengalaman pengguna untuk membuat pemodelan sistem informasi keuangan sekolah menjadi sangat efektif. Penelitian Mentayani (2022) merancang user interface Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara berbasis web untuk mempermudah pembayaran mahasiswa baru dan terdaftar. Dari penelitian-penelitian sebelumnya, perbedaan dengan penelitian-penelitian yang sudah ada terletak pada pendekatan user experience dalam pemodelan sistem informasi keuangan.

Penelitian ini bertujuan menganalisis kepuasan pengguna aplikasi yaitu wali siswa/I MA An Nawawi Berjan Purworejo yang sudah menggunakan aplikasi SIMANAWA dalam melakukan transaksi pembayaran siswa dari mulai tahun 2023.

## 2. METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah satu kegiatan sistematis untuk melakukan eksplorasi atas teori dari fakta di dunia nyata, bukan untuk menguji teori atau hipotesis (Rukajat, 2018). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara dan observasi dengan mengajukan pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi dan gambaran mengenai permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, sumber data yang diperoleh berasal dari wawancara dengan responden yang menggunakan perangkat lunak. Adapun responden tersebut yaitu, wali siswa dan staf bendahara MA An Nawawi dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Penggunaan perangkat lunak asisten menjadi hal utama dalam memberikan kepuasan layanan pada wali siswa, mulai dari pendataan siswa, absensi kehadiran siswa, menagih tunggakan pembayaran siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. HASIL

*Flowchart* merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *Flowchart* menjelaskan tentang urutan-urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dengan menggunakan simbol-simbol (Amborowati & Marco, 2016). *Flowchart* atas aktivitas penerimaan kas sekolah dan pengeluaran sekolah menjadi hal yang penting, pada *flowchart* terdapat rangkaian prosedur mengenai langkah-langkah yang harus dijalankan. Adapun *flowchart* atas aktivitas penerimaan kas atau pendapatan sekolah. Penerimaan kas pada SIMANAWA MA An Nawawi, berasal dari pembayaran iuran siswa/i. Adapun pembayaran yang dilakukan berupa:

#### 1. SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan)

Sumbangan Pembinaan Pendidikan dibayar oleh setiap siswa/i setiap bulannya. Pembayaran SPP bertujuan untuk membiayai keperluan pembiayaan pendidikan sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

#### 2. Ekstrakurikuler

Siswa/i membayar biaya ekstrakurikuler sekolah selama satu tahun. Pembayaran ekstrakurikuler bertujuan untuk membiayai pengajar untuk setiap bidang ekstrakurikuler yang diikuti oleh siswa/i.

#### 3. Ujian Semester

Biaya ujian semester wajib dibayar oleh siswa/i untuk mengikuti ujian, baik ujian tengah semester maupun ujian kenaikan kelas.

#### 4. Ujian Nasional

Biaya ujian nasional dibayar oleh siswa/i untuk mengikuti ujian nasional yang diperuntukan bagi siswa/i tingkat atas sebagai salah satu syarat kelulusan.

#### 5. Daftar Ulang

Biaya daftar ulang dibayar oleh siswa/i ketika kenaikan kelas. Biaya ini diperuntukan untuk biaya perawatan gedung dan fasilitas sekolah.

#### 6. Biaya Seragam

Biaya seragam dikenakan bagi calon siswa/i untuk membeli seragam khusus untuk pakaian sekolah sehari-hari.

#### 7. Biaya Kegiatan

Biaya yang dikeluarkan oleh siswa/i yang sifatnya tidak wajib tapi sangat dianjurkan untuk berbagai macam kegiatan sekolah seperti biaya *study tour* dan *field trip*.

#### 8. Lain-lain

---

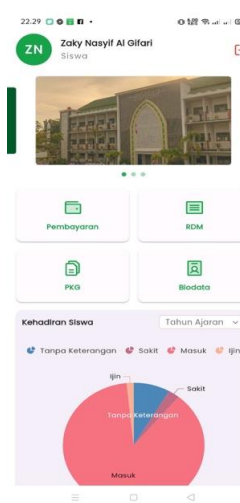
Seperti halnya buku paket, air minum, bet identitas kelas, kalender dan perpustakaan. Biaya-biaya tersebut, menjadi penerimaan kas atau pendapatan sekolah untuk pembiayaan pendidikan sekolah. Berdasarkan *flowchart* penerimaan kas sekolah, berasal dari pembayaran siswa untuk membayar biaya tersebut dengan memberikan nominal uang tertentu kepada bendahara.

#### Penggunaan Asisten untuk Memudahkan Transaksi Pembayaran

Asisten merupakan perangkat lunak khusus pembukuan sekolah yang telah digunakan oleh MA An Nawawi sejak tahun 2023. Asisten membantu segala proses administrasi kesiswaan seperti menginput data siswa/i, absensi kehadiran siswa serta nilai harian maupun nilai ulangan secara lengkap sesuai dengan kelas, serta memudahkan dalam mengelola keuangan sekolah. Asisten memudahkan untuk pembayaran siswa/i dimana dengan menggunakan asisten terlihat data siswa/i yang menunggak pembayaran sekolah, serta dapat memberikan informasi tunggakan kepada seluruh siswa/i.

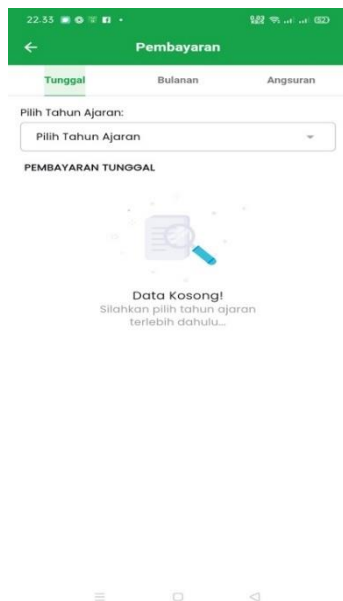


Gambar 1  
(source:aplikasi SIMANAWA)



Gambar 2  
(source:aplikasi SIMANAWA)

Tampilan *dashboard* Asisten *login* sesuai dengan pilihan pengguna dan setelah login akan muncul laman seperti pada gambar 2 yang menampilkan keseluruhan menu pada aplikasi. Wali dapat memilih menu yang tersedia sesuai dengan kebutuhan, dalam *dashboard* ini wali juga dapat melihat absensi siswa, jika ingin melakukan pembayaran bisa mengklik pada pilihan menu pembayaran.



Gambar 3  
(source: aplikasi SIMANAWA)



Gambar 4  
(source: aplikasi SIMANAWA)

Setelah memilih menu pembayaran akan muncul pilihan pembayaran dari tunggal, bulanan dan angsuran. Pembayaran Tunggal dilakukan oleh siswa baru dan setiap siswa pada awal semester sedangkan pembayaran bulanan adalah pembayaran SPP. Pembayaran angsuran biasanya dilakukan di kelas XI untuk *Study Tour* dan di kelas XII untuk rangkaian Ujian Nasional, Ujian Praktek sampai dengan wisuda. Setelah memilih pembayaran akan muncul rincian yang harus dibayarkan, dan memilih pembayaran via bank yang dikehendaki, nomor *Virtual Account* pembayaran akan muncul dan tempo waktu yang tertera 24 jam sejak pemilihan akun bank.

Setelah melakukan transaksi, secara otomatis aplikasi SIMANAWA menampilkan kwitansi pembayaran yang bisa di unduh dan bisa diakses kapan saja sebagai bukti pembayaran. Informasi pembayaran tiap siswa pun segera masuk secara otomatis ke staf keuangan MA An Nawawi.

### 3.2 PEMBAHASAN

Penerapan *User Experience* dalam permodelan sistem informasi keuangan menjadi krusial untuk memastikan pengguna sistem merasakan kemudahan, efisiensi, dan kepuasan dalam interaksi dengan aplikasi keuangan. Desain antarmuka yang intuitif dan responsif menjadi kunci utama dalam meningkatkan *User Experience*, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menavigasi dan menggunakan fitur-fitur sistem tanpa hambatan berarti. Selain itu, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, termasuk para profesional keuangan yang berinteraksi dengan sistem tersebut, menjadi dasar dalam menyusun fungsionalitas yang sesuai. Pengguna yang puas dengan pengalaman interaksi akan cenderung lebih produktif dan efektif dalam memanfaatkan sistem informasi keuangan, yang pada gilirannya dapat mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan efisien dalam konteks keuangan perusahaan. Dengan demikian, integritas konsep *User Experience* menjadi elemen kunci dalam memastikan keberhasilan dan adopsi sistem informasi keuangan oleh para penggunanya.

Hasil yang diperoleh bahwa asisten dapat memudahkan pembayaran yang dilakukan wali siswa setiap bulannya. Asisten memudahkan untuk mencari data tunggakan seluruh siswa, staf dapat memberikan informasi kepada siswa atau wali dengan cepat mengenai tunggakan pembayaran. Asisten juga dapat membantu merekap data keuangan setiap jenis transaksi. Dengan demikian, responden merasa puas menggunakan perangkat lunak asisten untuk menunjang kemudahan dalam pembayaran, terkait pembukaan keuangan sekolah, karena asisten dapat memberikan efektivitas dan efisiensi.

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan *User Experience* dalam permodelan sistem informasi keuangan membawa dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi penggunaan sistem tersebut. Mengutamakan pengalaman pengguna dalam desain antarmuka meningkatkan daya guna sistem, meminimalkan kesalahan input, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan memperhatikan tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah, dan responsivitas yang baik, pengguna dapat dengan cepat dan efisien mengakses informasi keuangan yang diperlukan. Selain itu, fokus pada aspek *User Experience* dapat mengurangi beban pelatihan bagi pengguna baru, meminimalkan kesalahan input, dan memperkuat penerimaan pengguna terhadap perubahan sistem. Keseluruhan, integrasi *User Experience* dalam permodelan sistem informasi keuangan menciptakan lingkungan yang lebih produktif, responsif, dan memuaskan bagi para pengguna, mendukung pencapaian tujuan keuangan dan manajemen sumber daya keuangan dengan lebih efektif, kekurangan pada aplikasi ini hanya bisa digunakan pada hp android karena hanya bisa diunduh melalui Play Store atau google play. Itupun belum bisa support ke PC, pengguna iOS atau macOS belum bisa mengakses aplikasi tersebut karena belum support, maka perlu adanya pembaruan sistem atau upgrade data agar semakin mudah diakses lewat platform apa pun.

#### REFERENSI

- [1] Izzuddin, T. D. Reskiputri, and M. Halim, "Menguatkan Brand Awareness dan Digitalisasi Laporan Keuangan Menuju Kebangkitan BUMdes," J. Pengabd. Masy. Manag., vol. 3, no. 2, pp. 109–116, 2022.
- [2] Megawaty, S. Setiawansyah, D. Alita, and P. S. Dewi, "Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan," Riau J. Empower., vol. 4, no. 2, pp. 95–104, 2021.
- [3] Alfonsius, "Designing Correspondence Administration Information Systems Using User Experience Design Model," J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput., vol. 1, no. 2, pp. 63–68, 2022.
- [4] Annahwa, R. M. Candra, M. Irsyad, and N. Safaat H, "Desain UX Aplikasi Layanan Informasi Transportasi Umum Di Pekanbaru Menggunakan Metode Design Thinking," J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf., vol. 5, no. 3, pp. 513–521, 2022, doi: 10.32672/jnkti.v5i3.4454.
- [5] Sulistiani, A. Sulistiyawati, and A. Hajizah, "Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Gedong Tataan)," Komputika J. Sist. Komput., vol. 10, no. 2, pp. 163–171, 2021.
- [6] International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. *ISO FDIS 9241-210.[2009]. Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407*
- [7] Irwansyah, A. Damuri, and N. Yudaningsih, "Pemodelan Sistem Infomasi Keuangan Sekolah Menggunakan Model User Experience Design," TEMATIK, vol. 9, no. 1, pp. 94–99, 2022.
- [8] Fahrudin and A. D. Wahyudi, "Modeling Inventory Systems Using The User Experience Design Model Method," J. Data Sci. Inf. Syst., vol. 1, no. 1, pp. 9–16, 2023.
- [9] Mentayani, I. P. Satwika, I. G. A. P. D. Putri, A. A. I. I. Paramitha, and T. Tiawan, "Analisis Dan Perancangan User Interface Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Web," Technomedia J., vol. 7, no. 1 Juni, pp. 78–89, 2022.
- [10] Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [11] Soedewi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihiuci," Vis. J. Online Desain Komun. Vis., vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [12] Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," J. Manaj. Inform., vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021.[15]B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," 2020.