

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an Berkaitan Dengan Penelitian

Al-Qur'an surat Al-Hujurat' ayat 6 yang telah penulis buat sebagai judul pada skripsi ini. Berikut adalah sebuah ayat dan terjemahan dari surat tersebut, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا
بِجَهْلَةٍ فَتُصِحُّوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نُدَمِينَ

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.”

Dalam ayat ini, Allah memberitakan peringatan kepada kaum Mukminin, jika datang kepada mereka seorang fasik membawa berita tentang apa saja, agar tidak tergesa-gesa menerima berita itu sebelum diperiksa dan diteliti dahulu kebenarannya. Sebelum diadakan penelitian yang seksama, jangan cepat percaya kepada berita dari orang fasik, karena seorang yang tidak mempedulikan kefasikannya, tentu juga tidak akan mempedulikan kedustaan berita yang disampaikannya. Perlunya berhati-hati dalam menerima berita adalah untuk menghindarkan penyesalan akibat berita yang tidak diteliti atau berita bohong itu. Penyesalan yang akan timbul sebenarnya dapat dihindari jika bersikap lebih hati-hati.

Ayat ini memberikan pedoman bagi sekalian kaum Mukminin supaya berhati-hati dalam menerima berita, terutama jika bersumber dari seorang yang fasik. Maksud yang terkandung dalam ayat ini adalah agar diadakan penelitian dahulu mengenai kebenarannya. Mempercayai suatu berita tanpa diselidiki kebenarannya,

besar kemungkinan akan membawa korban jiwa dan harta yang sia-sia, yang hanya menimbulkan penyesalan belaka.

Sesuai dengan judul bab ini, maka penulis menyajikan kompilasi ayat ayat yang menjadi tema pembahasan dalam skripsi ini. Adapun ayat yang dikaji adalah ayat 90 dari surat An-Nahl :

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
 وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan dan Dia melarang (Melakukan) perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan, Dia memberi pengajaran kepada kamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”

2.2 Teori-Teori Berkenaan Dengan Sistem Yang Akan Dibangun

Pemahaman tentang konsep sistem yang akan dibangun dapat dimulai dari mengetahui definisi bagian-bagian yang berkaitan dengan sistem informasi geografis.

2.2.1 Sistem Informasi

2.2.1.1 Sistem

Berbagai definisi tentang sistem dapat dilihat pada tabel 2.1 dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang sistem.

Tabel 2.1. Berbagai defenisi sistem

Sumber	Defenisi
(Al-Bahra, 2013:3)	Menurut Davis (1985), Sistem merupakan sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.
(Romney dan Steinbart 2015:3)	Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem

	terdiridari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.
(Mulyadi 2016:5)	Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.

Dari berbagai uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.1.2 Informasi

Berbagai definisi tentang sistem dapat dilihat pada **tabel 2.2** dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang informasi.

Tabel 2.2. Berbagai defenisi informasi

Sumber	Defenisi
(Al-Bahra, 2013:9)	Raymond McLeod (1995) mendefenisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya.
(Krismaji 2015:14)	Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.
(Romney dan Steinbart 2015:4)	Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Berdasarkan defenisi-defenisi dari para ahli tentang informasi dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi informasi sehingga berguna bagi penerimanya.

2.2.1.3 Sistem Informasi

Berbagai definisi tentang sistem dapat dilihat pada **Tabel 2.3** dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang sistem informasi.

Tabel 2.3. Berbagai defenisi sistem informasi

Sumber	Defenisi
(Al-Bahra, 2013:14)	Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.
(Kadir 2014:9),	Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.
(Krismaji 2015:15)	Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan defenisi-defenisi dari para ahli tentang sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan sub-sub sistem yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam mengolah data guna menghasilkan informasi yang berguna.

2.2.2 Administrasi

Menurut Kamaluddin (2017:1-2) :

- a. Administrasi merupakan suatu seni sekaligus sebagai proses, sebagai seni. Penerapan administrasi memerlukan kiat tertentu yang sifatnya sangat situasional dan kondisional.
- b. Administrasi memiliki unsur-unsur tertentu, yaitu adanya dua orang atau lebih, orang-orang tersebut bekerja sama dalam hubungan yang sifatnya formal dan hirarkis, adanya tujuan yang ingin dicapai.
- c. Administrasi sebagai proses kerjasama bukanlah merupakan hal baru karena administrasi sesungguhnya timbul bersamaan dengan timbulnya peradaban manusia.

2.2.3 Administrasi Keuangan

Menurut Sumadiono (2018:107) “Kata Adminitrasi Keuangan diartikan sebagai proses pengelolaan keuangan yang dilakukan oleh sebuah organisasi, baik organisasi sektor privat maupun organisasi sektor publik. Salah satu pengertian administrasi keuangan adalah seluruh aktifitas pengelolaan yang berkaitan dengan keuangan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya adminitrasi keuangan yang baik, maka akan tercipta suasana kerja yang lebih nyaman serta produktif.”
Sedangkan menurut

Menurut Kamaluddin (2017:247) “Administrasi keuangan adalah kegiatan yang berkenaan dengan pencatatan, penggolongan, pengolahan, penyimpanan, pengarsipan terhadap seluruh kekayaan negara termasuk di dalamnya hak dan kewajiban yang timbul karenanya baik kekayaan itu berada dalam pengelolaan bank-bank pemerintah, yayasan-yayasan pemerintah, dengan status hukum publik ataupun privat, badan-badan usaha negara dan badan-badan usaha lainnya dimana pemerintah mempunyai kepentingan khusus serta terikat dalam perjanjian dengan penyertaan pemerintah ataupun penunjukan pemerintah”.

2.3 Teori-Teori Berkaitan Alat Bantu Permodelan

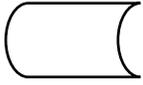
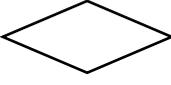
Dalam melakukan penelitian ini, menjadi sangat penting untuk mengetahui *Tools* yang digunakan untuk dapat menyajikan sistem yang diusulkan yaitu

dengan bagan alir atau *flowchart*, dan Diagram Arus Data atau *Data Flow Diagram* yang digunakan untuk pemodelan sistem dengan metodologi terstruktur.

2.3.1 Flowchart

Indrajani (2015:36,38), “Flow chart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.” Menjelaskan simbol-simbol dalam Flow Chart adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Notasi *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	Proses yang digambarkan dengan notasi persegi
	Data tersimpan dapat digambarkan persegi dengan bagian sisi yang melengkung ke arah kiri
	Keputusan atau pemilihan yang digambarkan dengan bentuk layang-layang
	Manual input dapat digambarkan persegi dengan bagian atas memiliki kemiringan ke bagian kiri
	Dokumen atau berkas yang digambarkan dengan notasi persegi dengan bagian bawah membentuk gelombang
	Operasi manual digambarkan dengan bentuk persegi dengan sisi yang hampir mengerucut ke bawah
	Tampilan layar yang digambarkan oval dengan bagian kiri yang lebih melengkung
	Sambungan dari proses pada halaman yang sama dapat digambarkan dengan bentuk lingkaran kecil

	Sambungan proses pada halaman berbeda digambarkan dengan bentuk segitiga dengan bagian atas bernetuk persegi
	konektor atau penghubung antar notasi yang digambarkan dengan garis lurus.

Sumber (Indrajani 2015:38)

2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*) (Rossa dan Shalahuddin, 2014:70).

Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek. (Sukamto dan Shalahuddin 2014:288)

Untuk membaca suatu DFD harus memahami dulu elemen – elemen yang menyusun suatu DFD. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu :

1. Proses

Aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasanya berupa manual maupun terkomputerisasi.

2. Data Flow

Suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.

3. Data Store

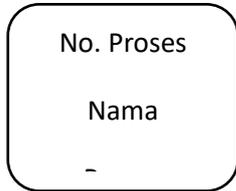
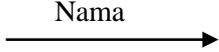
Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data *store*. Aliran data di-*update* atau ditambahkan ke data *store*.

4. External Entity

Orang, organisasi, atau sistem yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

Ada beberapa metode untuk menggambarkan elemen elemen tersebut. Untuk lebih jelas nya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.5 Elemen – elemen dari DFD dan lambangnya

Simbol Gane & Sarson	Elemen data flow diagram	Field tipikal yang biasa digunakan
	Setiap proses memiliki: Nomor Nama Deskripsi proses Satu/lebih <i>output data flow</i> Satu/ lebih <i>input flow</i>	Label (nama) Tipe (proses) Deskripsi Nomor proses
	Setiap data flow memiliki: Nama Deskripsi Satu/lebih konteks Ke suatu proses	Label Tipe Deskripsi Alias Komposisi (Deskripsi dari elemen-elemen data)
	Setiap <i>data store</i> memiliki: Nomor Nama Deskripsi Satu/lebih <i>output data flow</i> Satu/ lebih <i>input data flow</i>	Label (nama) Tipe Deskripsi Alias Komposisi Catatan
	Setiap entitas eksternal memiliki nama deskripsi	Label Tipe Deskripsi Alias Deskripsi Entitas

(Sumber Sukamto dan Shalahuddin 2014:72)

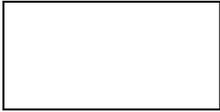
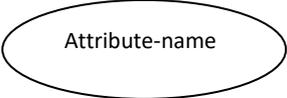
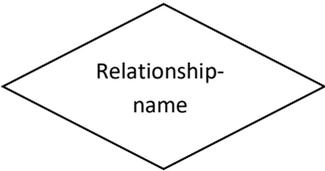
2.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Sukamto dan Shalahuddin (2014:289), “Entitiy Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan

teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional”. Sukamto dan Shalahuddin (2014:50),

ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen). Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.6 Elemen – elemen ERD

Notasi Chen	Keterangan
<p data-bbox="507 824 687 853">Entity-Name</p> 	<p data-bbox="815 824 938 853">Entitas :</p> <p data-bbox="815 860 1268 994">Orang,tempat atau benda memiliki nama tunggal ditulis dengan huruf besar berisi lebih dari 1 <i>instance</i></p>
 <p data-bbox="517 1077 683 1106">Attribute-name</p>	<p data-bbox="815 1012 970 1041">Attribute :</p> <p data-bbox="815 1048 1268 1146">Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail</p>
 <p data-bbox="528 1301 671 1361">Relationship-name</p>	<p data-bbox="815 1200 1018 1229">Relationship :</p> <p data-bbox="815 1236 1268 1411">Menunjukkan hubungan antar 2 entitas dideskripsikan dengan kata kerja memiliki modalitas (null/not null) memiliki kardinalitas (1:1, 1:N, atau M:N)</p>

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin 2014:50)

2.4 Metode Pengembangan *Prototype*

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013), *Prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. [5]. Proses pembuatan *prototype* ini disebut *prototyping*. Dasar pemikirannya adalah membuat *prototype* secepat mungkin, bahkan dalam waktu semalam, lalu memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan *prototype* tersebut diperbaiki kembali dengan sangat cepat.

2.4.1 Jenis Jenis prototype

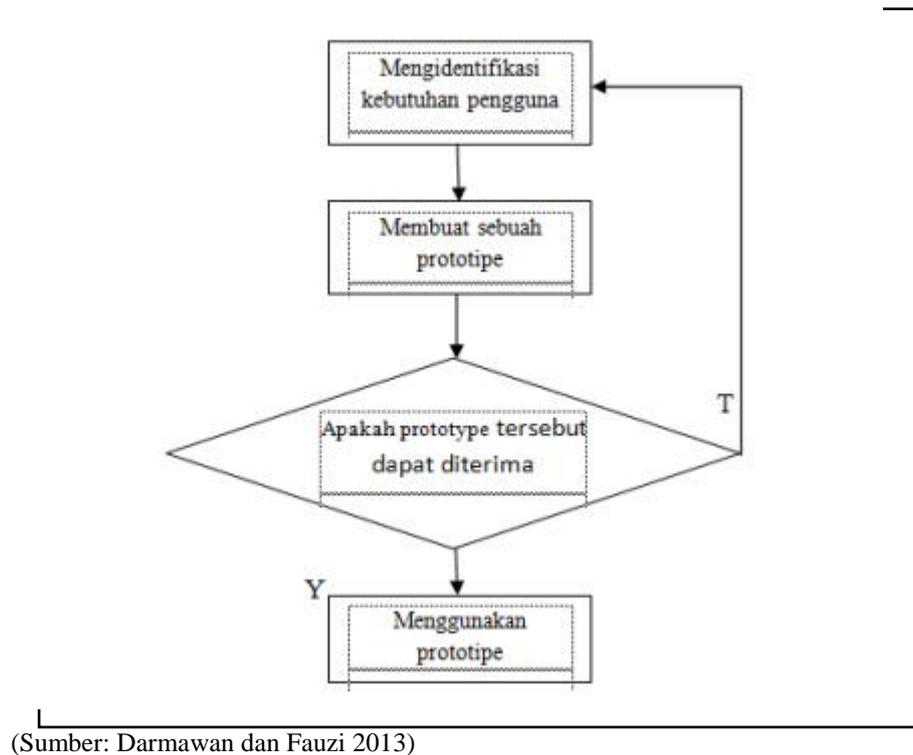
Terdapat dua jenis prototype evolusioner dan persyaratan. Prototype evolusioner (evolutionary prototype) terus- menerus disempurnakan sampai memiliki seluruh fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang baru. Prototype ini kemudian dilanjutkan produksi. Jadi satu prototype evolusioner akan menjadi sistem aktual. Akan tetapi, prototype persyaratan (requirement prototype) dikembangkan sebagai satu cara untuk mendefinisikan persyaratan- persyaratan fungsional dari sistem baru ketika pengguna tidak mampu mengungkapkan apa yang diinginkan. Dengan meninjau prototype persyaratan seiring dengan ditambahkannya fitur- fitur, pengguna akan mampu mendefinisikan pemrosesan yang dibutuhkan dari sistem yang baru. Ketika persyaratan ditentukan, prototype persyaratan telah mencapai tujuan dan proyek lain akan dimulai untuk pengembangan sistem baru.

2.4.2 Langkah Pembuatan Prototype Evolusioner

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013), empat langkah dalam pembuatan suatu prototype evolusioner, yaitu:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pengembang mewawancarai pengguna untuk mendapatkan ide mengenai apa yang diminta dari sistem.
- b. Membuat satu prototype. Pengembang mempergunakan satu alat prototyping atau lebih untuk membuat prototype.
- c. Menentukan apakah prototype dapat diterima, pengembang mendemonstrasikan prototype kepada para pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan, jika sudah, langkah keempat akan diambil; jika tidak, prototype direvisi dengan mengulang langkah satu, dua dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna.
- d. Menggunakan prototype, prototype menjadi sistem produksi.

Pendekatan ini mungkin untuk dilakukan hanya ketika alat-alat prototyping memungkinkan prototype untuk memiliki seluruh unsur yang penting dari sistem yang baru.



Gambar 2.1 Model *Prototype*

2.4.3 Daya Tarik *Prototyping*

Keuntungan-keuntungan metode *prototyping* antara lain yaitu :

- Membbaiknya komunikasi antara penulis dan pengguna.
- Penulis dapat melakukan pekerjaan lebih baik guna menentukan kebutuhan pengguna.
- Implementasi menjadi lebih mudah karena penulis tahu apa yang diharapkannya.

Penulis dan pengguna menghabiskan waktu lebih sedikit sehingga sistem lebih cepat selesai.

2.5 Alat Bantu Yang Digunakan Untuk Implementasi Permodelan

Proses konstruksi untuk dapat membangun sebuah *prototype* yang diinginkan membutuhkan alat bantu perangkat lunak pendukung pemrograman seperti *Hypertext Processor* (PHP), *My Structured Query Language* (MySQL), *Web Server*.

2.5.1 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa pemrograman pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi *web* dinamis untuk pengolahan data, pemrosesan data dari *user* via *form*, membuat buku tamu, toko *online*, dan lain sebagainya. Dengan mudah PHP dapat melakukan koneksi ke *database* karena PHP memang dilengkapi fitur yang memungkinkan koneksi ke PHP dilakukan dengan mudah, tanpa harus melakukan pemrograman yang memusingkan (Tim EMS, 2016:55).

Bahasa Pemrograman PHP yang sudah dituliskan tidak dimasukkan ke dalam *output* yang dikirim ke *user*. Inilah yang dimaksud kode PHP aman karena kode tersebut tidak bisa dilihat oleh *user* dan bisa dilihat oleh *programmer* di *server* saja. Adapun *user* hanya bisa melihat hasil pengolahan yang berupa kode HTML saja (Tim EMS, 2016:58).

2.5.2 MySQL

Data yang tersimpan di *database* bisa sangat beragam, dari data kecil hingga yang besar. Semakin besar aplikasi, semakin pula memerlukan *database* yang bisa menyimpan data dengan ukuran besar. Untuk itu, MySQL adalah salah satu *database* yang bisa digunakan. MySQL termasuk *database* yang fleksibel yang bisa digunakan menyimpan informasi dalam jumlah banyak ataupun sedikit dengan MySQL (Tim EMS, 2016:55).

2.5.3 Web Server

Sebuah perangkat lunak yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian web server menurut para ahli.

Menurut Sibero (2013:11) “Web Server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak”.

Menurut Supono dan Putratama (2016:6) “Web- Server adalah perangkat lunak server yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs web melalui HTTP atau HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai browser web dan

mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML.”

2.6 Teori Pengujian Yang Akan Digunakan

Pengujian adalah satu set aktifitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Aktifitas pengujian terdiri dari satu set atau sekumpulan langkah dimana dapat menempatkan desain kasus uji yang spesifik dan metode pengujian (Rossa dan Shalahuddin, 2014:272).

Pengujian perangkat lunak merupakan aktivitas menantang yang melibatkan beberapa kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain. Diawal pengujian , hal yang perlu dilakukan adalah pemilihan dan perancangan pengujian dengan memperhatikan teknik-teknik pengujian yang mungkin dilakukan terhadap pengujian perangkat lunak tersebut. Sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian pada perangkat lunak adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program untuk menemukan kesalahan.
- b. Kasus pengujian yang baik adalah kasus pengujian yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.
- c. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya. (Simarmata, 2010:299-301).

Teori pengujian yang digunakan pada pembangunan SI-AMI ini adalah *Black-Box Testing*, . *Black-Box Testing* adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam ini memungkinkan untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program.

Menurut Pressman (2012:587) Pengujian kotak hitam (*Black-Box testing*) berkaitan dengan pengujian-pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak. Pengujian kotak hitam mengkaji beberapa aspek fundamental dari suatu sistem/perangkat lunak dengan sedikit memperhatikan struktur logis internal dari perangkat lunak.

2.7 Tinjauan Pustaka

Susantu Eka Dewi (2013) jurnal nasional yang berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pgrri 1 Pacitan”. Pada penelitian ini, akan dibangun Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI 1 menghasilkan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah yang tertata baik dan membantu petugas keuangan dalam proses pengolahan data keuangan. Penelitian ini juga akan menguraikan produk-produk yang dihasilkan pada masing-masing tahap analisis. Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah dilakukan secara lengkap dan terperinci. Adapun metode penelitian penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah observasi, wawancara, dokumentasi, kepustakaan, analisis sistem, perancangan sistem, uji coba, dan implementasi sistem, supaya menghasilkan perubahan yang lebih baik pada sistem yang telah ada. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam melakukan proses pengolahan keuangan sekolah agar pengelolaan keuangan dapat diolah secara efektif dan efisien. Sehingga data keuangan dapat terealisasikan dengan baik dan dapat menghasilkan perhitungan yang akurat.

Prasateya Feby (2011) skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis Website di SMA Negeri 4 Cimahi”. Penelitian ini membahas mengenai Sistem informasi berbasis *website* menggunakan alat bantu analisis yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah *flow map*, *diagram konteks dan DFD* sebagai bahasa pemodelannya. Penelitian ini juga menghasilkan sistem ini membuat proses pengolahan data administrasi keuangan menjadi terkomputerisasi dan terpusat pada satu database sehingga dalam penyampaian informasi dan pencarian data akan lebih cepat dan optimal.

Huda Gan Nurul (2016) jurnal nasional yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Keuangan Sekolah Menengah Atas menggunakan Metode Pendekatan Unified Approach”. Hasil penelitian tersebut Perancangan sistem informasi pengelolaan administrasi keuangan sekolah menengah atas menggunakan metode pendekatan *unified approach* menghasilkan

Diagram Analisis dan Desain yang berbeda dengan metode *Waterfall* atau tertruktur pada penelitian-penelitian pembandingan dalam penelitian ini, Dengan adanya Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Keuangan Sekolah Menengah Atas ini, diharapkan dapat mempermudah dalam mengelola administrasi keuangan sekolah menjadi lebih cepat, tepat dan akurat..

Purnama Bambang Eka (2013) Jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI 1 Pacitan”. Penelitian ini Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI 1 menghasilkan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah yang tertata baik dan membantu petugas keuangan dalam proses pengolahan data keuangan. Penelitian ini juga akan menguraikan produk-produk yang dihasilkan pada masing-masing tahap analisis. Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Sekolah dilakukan secara lengkap dan terperinci. Adapun metode penelitian penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah observasi, wawancara, dokumentasi, kepustakaan, analisis sistem, perancangan sistem, uji coba, dan implementasi sistem, supaya menghasilkan perubahan yang lebih baik pada sistem yang telah ada. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam melakukan proses pengolahan keuangan sekolah agar pengelolaan keuangan dapat diolah secara efektif dan efisien. Sehingga data keuangan dapat terealisasi dengan baik dan dapat menghasilkan perhitungan yang akurat.

Rahayu Dewi Kartika (2011) Skripsi yang berjudul “sistem informasi administrasi keuangan berbasis web di slb budaya bangsa”. Penelitian ini membahas Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis Web di SLB C Budaya Bangsa menggunakan bahasa pemrograman PHP, metode pengembangan sistemnya menggunakan metode prototype., hasil penelitian ini adalah untuk dapat memperlancar aktifitas dan mempermudah dalam pengolahan data administrasi keuangan agar lebih efektif dan efisien serta menghasilkan informasi yang akurat.

