

## Perancangan Sistem Informasi Tabungan Siswa SD Muhammadiyah Abepura Berbasis Web

**Muhamad Ali Kasri, Dian Nitari Ribanor Sabarudin, Rizky Ardharana Sitoresmi**  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Muhammadiyah  
Sorong  
[muhamad\\_ali\\_kasri@unimudasorong.ac.id](mailto:muhamad_ali_kasri@unimudasorong.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi tabungan siswa berbasis web di SD Muhammadiyah Abepura yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah, serta merancang sistem informasi tabungan siswa berbasis web yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model pendekatan prototype. Metode penelitian menggunakan 4 metode pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, studi pustaka dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji coba *Black Box* didapatkan hasil sangat baik dengan persentase diatas 90% untuk aspek pengguna, navigasi, praktis dan efektivitas sehingga dapat sistem informasi mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian ini juga menghasilkan buku panduan penggunaan aplikasi tabungan siswa SD Muhammadiyah Abepura berbasis web agar membantu para guru untuk mengoperasikan sistem tabungan siswa.

**Kata Kunci:** Perancangan, sistem, informasi, tabungan, web.

**Abstract:** *This study aims to design a web-based student savings information system at SD Muhammadiyah Abepura which is used to disseminate good information quickly and easily, and to design a valid, practical, and effective web-based student savings information system. This study uses a research and development (R&D) approach with a prototype approach model. The research method uses 4 data collection methods through observation, questionnaires, literature studies and documentation. Based on the results of the research that has been carried out using the Black Box trial, very good results were obtained with a percentage above 90% for the aspects of users, navigation, practicality and effectiveness so that the information system can overcome existing problems. This study also produces a guidebook for using the web-based student savings application at SD Muhammadiyah Abepura to help teachers operate the student savings system.*

**Keywords:** *Design, systems, information, savings, web*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta manfaatnya dalam bidang kehidupan menandakan bahwa terjadinya perubahan peradaban manusia menuju masyarakat yang modern. Dengan kemajuan teknologi ini, maka muncul berbagai sistem yang membantu menyelesaikan persoalan yang dihadapi manusia (Ramadhani et al., 2022). Dalam hal ini tabungan siswa di sekolahpun dapat didigitalisasi sebagai efisiensi sumber daya. Menurut (Presiden Republik Indonesia, 1998) Tabungan adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu yang disepakati, tetapi tidak dapat ditarik dengan cek, bilyet giro, dan/atau alat lainnya yang disamakan dengannya. Tabungan merupakan simpanan yang penarikannya dapat dilakukan menurut syarat tertentu

yang disepakati tetapi tidak dapat ditarik dengan cek atau alat yang dipersamakan dengan itu” (Wijaya & Harjuna, 2017). Tabungan adalah sejenis simpanan yang sudah dikenali oleh masyarakat luas, karena sejak mereka kecil bahkan sekolah dasar siswa sudah diperkenalkan dengan tabungan meskipun hanya sebatas menabung di sekolah. Secara tidak langsung pihak sekolah sudah mengajarkan cara hidup tidak boros dan berhemat dengan menabung. Meskipun tabungan tersebut sifatnya bukan tabungan seperti yang diterapkan di bank, akan tetapi setidaknya istilah tabungan sudah diperkenalkan sejak masa kecil (Taman et al., 2021). Hal ini diharapkan kelak di kehidupan yang akan datang anak hidup tidak boros, dapat membantu orang terdekatnya, dan dapat membeli sesuatu yang dibutuhkan (Syariah et al., 2009).

SD Muhammadiyah Abepura merupakan sekolah swasta yang didirikan pada 15 Januari 1970, yang berada di Jalan Sarmi No. 3 Abepura kelurahan Kota Baru Kecamatan Abepura Kota Jayapura, Provinsi Papua. SD Muhammadiyah Abepura merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Jayapura (Admin, 2023). Sekolah dasar (SD) ini melayani pengajaran jenjang pendidikan dasar meliputi semua mata pelajaran wajib sesuai kurikulum yang berlaku. SD Muhammadiyah Abepura memiliki staf pengajar guru yang kompeten pada bidang pelajarannya sehingga berkualitas dan menjadi salah satu yang terbaik di Kota Jayapura. Sistem tabungan yang berjalan saat ini di SD Muhammadiyah Abepura dibayarkan setiap hari, yaitu siswa menyerahkan uang tabungan kepada bendahara koperasi di SD Muhammadiyah Abepura. Kemudian admin koperasi melakukan pencatatan dan penyimpanan data ditulis di dalam buku dan kartu khusus, serta perhitungannya masih dikerjakan dengan alat bantu kalkulator. Selain itu melihat jumlah siswa yang pindah, keluar maupun baru masuk, maka sistem tabungan manual ini dirasakan kurang efektif, dan sering tidak valid atau tidak cocok datanya dengan munculnya berbagai masalah seperti admin membutuhkan waktu untuk pencarian data siswa ketika memasukkan data transaksi penyetoran, dengan jumlah frekuensi transaksi yang banyak. Jika terjadi kesalahan pencatatan data maka harus melakukan pengecekan ulang secara terus menerus untuk menghindari kesalahan yang fatal. Harus melakukan perhitungan secara terus menerus jika dilakukan transaksi penyetoran maupun penarikan tabungan siswa. Kesalahan manusia banyak terjadi dalam mengolah data serta penyimpanan dan perawatan dokumen berbentuk kertas, dimana hal ini sangat sulit ditanggulangi. Kurangnya pemahaman para guru tentang perkembangan teknologi informasi saat ini, yang mengakibatkan mereka sering ketinggalan informasi. Tabungan tersebut dapat dipergunakan untuk membayar uang seragam, biaya-biaya ujian, atau dapat diambil setelah lulus dari sekolah tersebut.

Melihat bahwa tabungan ini cukup penting untuk para siswa ada baiknya tabungan tersebut memiliki sistem sendiri dan berbasis web agar memudahkan para guru dan bendahara koperasi dalam mencari dan mengolah tabungan, sekolah memiliki website tentang sistem informasi, serta para siswa pun bisa ikut ambil bagian dalam sistem tabungan tersebut, dan bisa dipergunakan untuk pembayaran keperluan lain yang berkaitan dengan kegiatan sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu dalam proses pengolahan data tabungan siswa adalah dengan merancang sistem informasi tabungan siswa berbasis web di SD Muhammadiyah Abepura. Penelitian ini bertujuan membuat sistem informasi Tabungan pada siswa SD Muhammadiyah Aimas berbasis web. Penelitian dengan topik sistem informasi Tabungan siswa berbasis web sekolah menengah Kejuruan Nusa Putra Kota Tangerang (Suwanto et al., 2018). Sedangkan penelitian Sistem Informasi Pencatatan Buku Tabungan

Siswa Berbasis Web di Madrasah Ibtidaiyah Daroyissalam Desa Kertosono Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* (Nia Silfiyanti et al., 2020).

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. (Sugiono, 2012). R&D telah banyak digunakan pada penelitian bidang teknik yang menghasilkan produk teknologi. Sehingga model ini dapat diterapkan pada penelitian Perancangan Sistem Informasi Tabungan Siswa SD Muhammadiyah Abepura Berbasis Web. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model Prototype. Prototyping adalah proses iterative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis (Purnomo et al., 2018). Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan dengan metode prototype ini yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan system, menguji system, evaluasi system, dan menggunakan sistem.



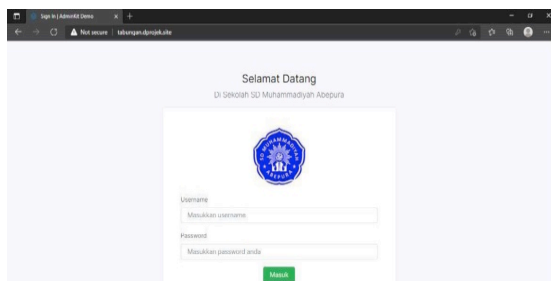
Gambar 1. Tahapan R & D

## 3. Hasil dan Pembahasan

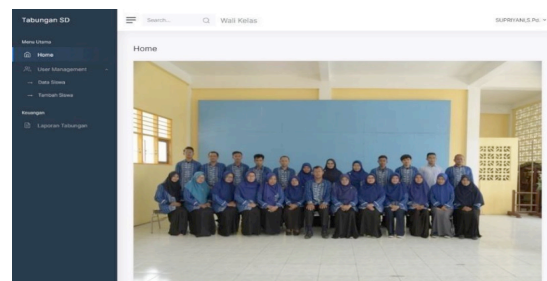
### Hasil perancangan

#### 1. Desain Produk

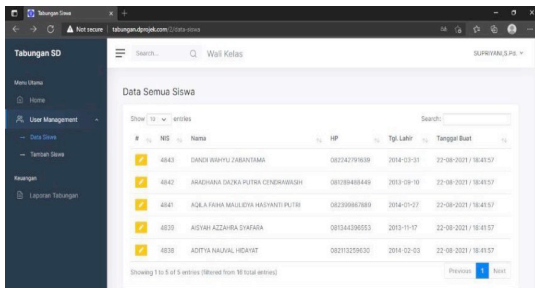
Desain produk dibuat berdasarkan database yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan sistem.



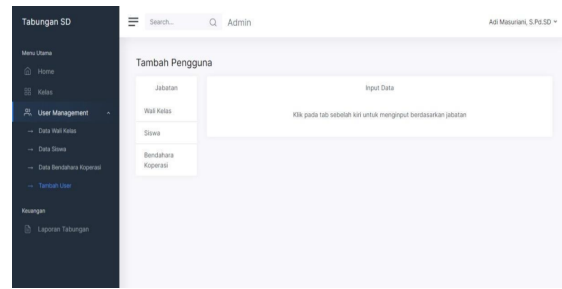
Gambar. 2 Halaman login



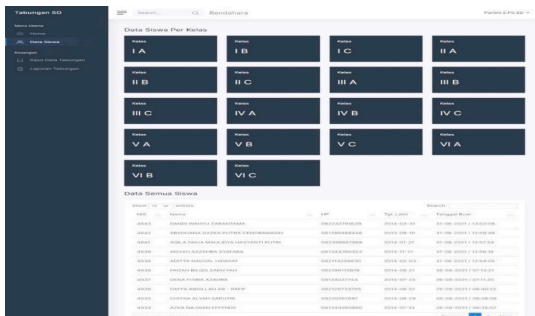
Gambar 3. Halaman Beranda



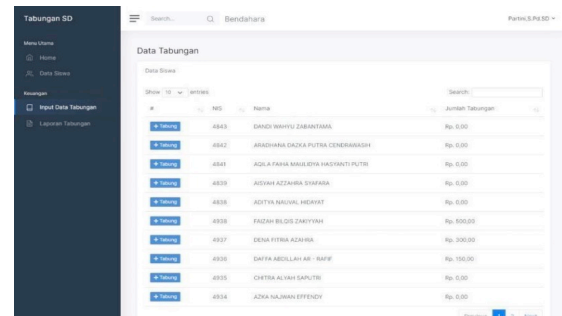
Gambar 4. Data semua siswa



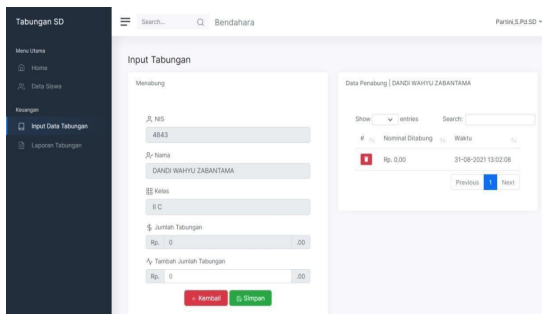
Gambar 5. Halaman tambah pengguna



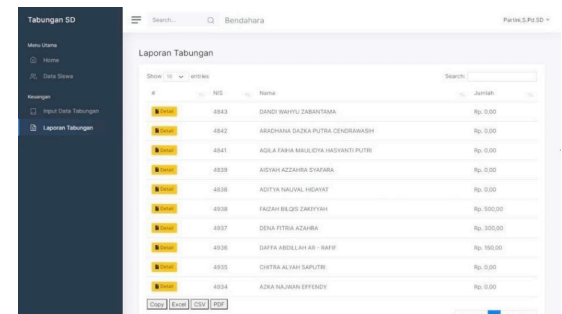
Gambar 6. Menu Data Siswa



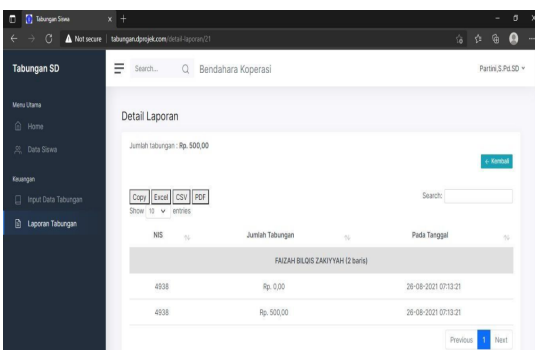
Gambar 7. Halaman Data Tabungan



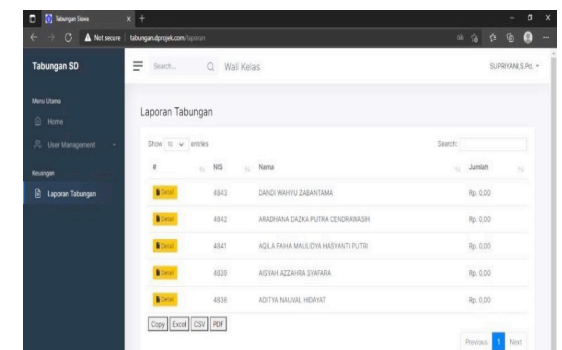
Gambar 8. Halaman Input Tabungan



Gambar 9. Halaman Laporan Tabungan



Gambar 10. Halaman Detail Laporan



Gambar 11. Halaman laporan keuangan

Pada halaman *login* wali berfungsi untuk masuk pada halaman beranda. Halaman Beranda untuk berisi halaman utama dengan menampilkan foto guru SD

Muhammadiyah Abepura dan sub menu yaitu menu *user management* berupa data siswa dan menu tambah siswa. Halaman data semua siswa berisi data seluruh siswa yang telah melakukan penginputan data. Halaman tambah pengguna berfungsi untuk menambah data Tabungan siswa. Halaman input Tabungan berfungsi untuk menginput atau mengedit Tabungan siswa. Halaman laporan Tabungan berfungsi untuk melihat atau mencetak laporan Tabungan siswa. Halaman detail laporan untuk mengetahui secara detail laporan Tabungan siswa. Sedangkan halaman laporan keuangan untuk mengetahui rekapan laporan keuangan pada sistem informasi Tabungan siswa.

## 2. Hasil Uji Coba Produk

### Hasil Pengujian Black Box

Tahapan pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* merupakan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Cholifah et al., 2018). Sistem yang layak digunakan adalah sistem yang sudah melalui proses pengajian (Kasri et al., 2021). Uji coba yang dilakukan untuk mengukur sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian *black box*, pengujian *black box* di lakukan memiliki beberapa komponen yang diujikan adalah fungsional, inputan dan data output. Pengujian *black box* pada sistem dibagi menjadi 3 (tiga) level user yaitu admin, wali kelas, dan bendahara koperasi. Pengujian *Black Box* Admin terdapat 8 item yang diuji. Hasil pengujian mendapatkan hasil yang sesuai. Kemudian Pengujian *Black Box* Wali Kelas mendapatkan hasil yang sesuai pada semua komponen yang dinilai. Terdapat 6 item yang diuji pada pengujian *Black Box* Wali Kelas. Sedangkan Pengujian *Black Box* Bendahara Koperasi terdapat 6 komponen yang diuji. Adapun hasil pengujian *Black Box* Bendahara Koperasi semua sesuai. Sehingga diperoleh setiap halaman yang diuji dan aksi aktor yang dipilih sesuai dengan reaksi sistem yang diharapkan.

### Validasi Sistem

Pada tahap ini, validasi produk dilakukan ahli dengan menggunakan angket. Adapun aspek yang dinilai adalah Aspek *Software*/pemrograman, Aspek Tampilan, dan Aspek Pengguna. Aspek *Software*/pemrograman yang dievaluasi dalam sistem informasi tabungan terdiri dari 3 indikator untuk mengukur sistem. Adapun indikatornya yaitu (1) perangkat lunak, (2) praktis, (3) efektif.

Tabel 1. Hasil Penilaian Aspek *Program*

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Perangkat Lunak	4,3	85%	Sangat Valid
2	Praktis	4,5	90%	Sangat Valid
3	Efektif	5	100%	Sangat Valid
Keseluruhan indikator		4,5	90.91%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1. Diperoleh indikator program sistem informasi tabungan memiliki kategori sangat valid dengan skor 4,5 dan presentase 90,91%. Indikator diatas dianggap sangat baik untuk pengembangan sistem informasi pada aspek program yang digunakan.

Sedangkan pada aspek tampilan yang dinilai terdiri dari 3 indikator yaitu (1) keterbacaan teks, (2) kualitas gambar, dan (3) keserasian warna. Adapun hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Aspek Tampilan

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Keterbacaan teks	4,7	93%	Sangat Valid
2	Kualitas gambar	4,5	90%	Sangat Valid
3	Keserasian warna	4	80%	Sangat Valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,4</b>	<b>88,57%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil penilaian tabel 2. diperoleh program yang memiliki kategori sangat valid untuk aspek tampilan dengan skor 4,4 dan presentase 88,57 % yang termasuk kategori sangat valid. Indikator ini dianggap sudah sangat baik untuk pengembangan sistem informasi untuk aspek tampilan yang siap digunakan.

Pada aspek pengguna yang dinilai terdiri dari 4 indikator. Adapun 4 indikator penilaiannya yaitu: (1) Kualitas aplikasi, (2) Navigasi, (3) penggunaan aplikasi (praktis), (4) penggunaan aplikasi (efektif). Hasil penilaian ahli dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Aspek Pengguna

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Kualitas aplikasi	4,5	90%	Sangat Valid
2	Navigasi	4,8	95%	Sangat Valid
3	Penggunaan aplikasi (praktis)	4,25%	85%	Sangat Valid
4	Penggunaan aplikasi (efektif)	5	100%	Sangat Valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,6</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil penilaian tabel 3 diperoleh bahwa indikator pada aspek pengguna memiliki kategori sangat valid untuk aspek pengguna dengan skor 4,6 dan presentase 92% yang berada pada kategori sangat valid, indikator diatas dianggap sudah sangat baik untuk pengembangan sistem informasi untuk aspek pengguna yang siap digunakan.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba utama untuk mengukur kelayakan sistem informasi tabungan. Uji coba lapangan melibatkan 1 admin, 1 bendahara koperasi, ssdan 1 bendahara SPP. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 4 indikator yaitu : (1) aspek pengguna, (2) navigasi, (3) penggunaan aplikasi (praktis), (4) penggunaan aplikasi (efektif). Pengujian dilakukan dengan mencoba seluruh input dan output serta melakukan percobaan terhadap seluruh fitur yang ada dalam aplikasi sistem informasi tabungan.

1) Indikator Aspek Pengguna

Aspek pengguna yang akan dinilai oleh responden memiliki 4 poin penilaian yang meliputi seluruh aspek pengguna yaitu (1) mudah dipahami, (2) mudah digunakan, (3) memudahkan dalam proses tabungan siswa (4) memudahkan dalam proses rekapan hasil tabungan siswa. Hasil penilaian sistem informasi tabungan dalam aspek pengguna dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Uji Coba Skala Kecil Aspek Pengguna

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Mudah dipahami	5	100%	Sangat Valid
2	Mudah digunakan	5	100%	Sangat valid
3	Memudahkan dalam proses tabungan siswa	5	100%	Sangat valid
4	Memudahkan dalam proses rekapan hasil tabungan siswa	5	100%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat valid</b>

2) Indikator navigasi

Indikator navigasi memiliki 3 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator navigasi yaitu (1) kemudahan memilih menu (2) kemudahan penggunaan menu (3) ada peringatan jika melakukan kesalahan login atau input data (4) kemudahan input dan hapus data. Hasil penilaian sistem informasi tabungan pada indikator navigasi dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Uji Coba Skala Kecil Indikator Navigasi

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Kemudahan memilih menu	5	100%	Sangat valid
2	Kemudahan penggunaan menu	4,67	93%	Sangat valid
3	Ada peringatan jika melakukan kesalahan <i>login</i> atau <i>input</i> data	4,67	93%	Sangat valid
4	Kemudahan input dan hapus data	4,67	93%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,8</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat valid</b>

3) Indikator penggunaan aplikasi (praktis)

Indikator praktis memiliki 4 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator praktis yaitu (1) penggunaan aplikasi secara bersamaan (2) penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu (3) penggunaan aplikasi mengefisienkan tempat (4) penggunaan aplikasi di berbagai hardware dan software yang ada. Hasil penilaian sistem informasi tabungan dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 4.9 Uji Coba Skala Kecil Indikator Penggunaan Aplikasi (Praktis)

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Penggunaan aplikasi secara bersamaan	4,33	87%	Sangat valid
2	Penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu	4,67	93%	Sangat valid
3	Penggunaan aplikasi mengefisienkan tempat	4	80%	Sangat valid
4	penggunaan aplikasi di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada	4,33	87%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,3</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat valid</b>

#### 4) Indikator penggunaan aplikasi (efektif)

Indikator efektif memiliki 3 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator aplikasi (efektif) yaitu : (1) Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran (2) tidak terjadi kesalahan (error) pada saat aplikasi dijalankan (3) penginputan atau data yang dimasukkan diproses (terselesaikan). Hasil penilaian sistem informasi tabungan pada indikator penggunaan aplikasi (efektif) dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Uji Coba Skala Kecil Indikator Penggunaan Aplikasi (Efektif)

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran	5	100%	Sangat valid
2	Tidak terjadi kesalahan (error) pada saat aplikasi dijalankan	5	100%	Sangat valid
3	penginputan atau data yang dimasukkan diproses (terselesaikan)	5	100%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat valid</b>

#### Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba utama untuk mengukur kelayakan sistem informasi tabungan. Uji coba lapangan melibatkan 12 siswa kelas 6 dan 13 wali kelas. Uji coba kelompok besar terdiri dari 4 indikator yaitu (1) aspek pengguna, (2) navigasi, (3) penggunaan aplikasi (praktis), (4) penggunaan aplikasi (efektif). Pengujian dilakukan dengan mencoba seluruh input dan output serta melakukan percobaan terhadap seluruh fitur yang ada dalam aplikasi sistem informasi tabungan.

##### 1) Indikator Aspek Pengguna

Aspek pengguna yang akan dinilai oleh responden memiliki 4 poin penilaian yang meliputi seluruh aspek pengguna yaitu : (1) mudah dipahami, (2) mudah digunakan, (3) memudahkan dalam proses tabungan siswa (4) memudahkan dalam proses rekapan hasil tabungan siswa. Hasil penilaian sistem informasi tabungan dalam aspek pengguna dapat dilihat pada tabel 8 berikut :

Tabel 8 Uji Coba Skala Besar Aspek Pengguna



No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Mudah dipahami	5	99%	Sangat valid
2	Mudah digunakan	5	99%	Sangat valid
3	Memudahkan dalam proses tabungan siswa	5	99%	Sangat valid
4	Memudahkan dalam proses rekapan hasil tabungan siswa	5	100%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>5</b>	<b>99%</b>	<b>Sangat valid</b>

2) Indikator navigasi

Indikator navigasi memiliki 4 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator navigasi yaitu (1) kemudahan memilih menu (2) kemudahan penggunaan menu (3) ada peringatan jika melakukan kesalahan login atau input data (4) kemudahan input dan hapus data. Hasil penilaian sistem informasi tabungan pada indikator navigasi untuk tabel dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9 Uji Coba Skala Besar Indikator Navigasi

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Kemudahan memilih menu	4,9	98%	Sangat valid
2	Kemudahan penggunaan menu	4,8	97%	Sangat valid
3	Ada peringatan jika melakukan kesalahan <i>login</i> atau <i>input</i> data	4,8	96%	Sangat valid
4	Kemudahan input dan hapus data	4,5	90%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,8</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat valid</b>

3) Indikator penggunaan aplikasi (praktis)

Indikator praktis memiliki 4 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator aplikasi (praktis) yaitu (1) penggunaan aplikasi secara bersamaan (2) penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu (3) penggunaan aplikasi mengefisienkan tempat (4) penggunaan aplikasi diandroid dan PC. Hasil penilaian sistem informasi tabungan pada indikator penggunaan aplikasi (praktis) dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Uji Coba Skala Besar Indikator Penggunaan Aplikasi (Praktis)

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Penggunaan aplikasi secara bersamaan	4,1	82%	Sangat valid
2	Penggunaan aplikasi mengefisienkan waktu	4,9	98%	Sangat valid
3	Penggunaan aplikasi mengefisienkan tempat	3,9	78%	Sangat valid
4	penggunaan aplikasi diandroid dan PC	4,7	94%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,4</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat valid</b>

4) Indikator penggunaan aplikasi (efektif)

Indikator aplikasi (efektif) memiliki 3 poin penilaian yang meliputi seluruh indikator aplikasi (efektif) yaitu: (1) Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran (2) tidak terjadi kesalahan (error) pada saat aplikasi dijalankan (3) penginputan atau data yang dimasukkan diproses (terselesaikan). Hasil penilaian

sistem informasi tabungan pada indikator penggunaan aplikasi (efektif) dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10 Uji Coba Skala Besar Indikator Penggunaan Aplikasi (Efektif)

No	Indikator	Rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Inputan/masukan aplikasi sesuai dengan output/keluaran	4,9	98%	Sangat valid
2	Tidak terjadi kesalahan (error) pada saat aplikasi dijalankan	4,8	97%	Sangat valid
3	penginputan atau data yang dimasu diproses (terselesaikan)	5	100%	Sangat valid
<b>Keseluruhan indikator</b>		<b>4,9</b>	<b>98%</b>	<b>Sangat valid</b>

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### Kesimpulan

Sistem informasi tabungan siswa berbasis web ini menggunakan pemograman php dengan database mysql. Sistem ini dapat diakses secara online dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini sudah terkomputerisasi, maka semua data dapat tersimpan dengan rapi, pengolahan data atau informasi dapat di lakukan secara valid, praktis dan efektif. Penggunaan sistem informasi tabungan siswa berbasis web ini sangat mudah, aspek pengguna, navigasi yang praktis dan efektif sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada.

##### Saran

Perlu adanya pengembangan sistem yang terintegrasi langsung dengan Bank sehingga sistem dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.

#### Daftar Pustaka

- Admin. (2023). *Profil SD Muhammadiyah Abeoura*. <https://sdmuhabe.sch.id/#>
- Boyolangu, S. M. K. N. (2019). *Pengembangan aplikasi sistem informasi pelanggaran tata tertib siswa berbasis android di smk negeri 2 boyolangu*. 03, 118–129.
- Cholifah, W. N., Sagita, S. M., & Knowledge, S. (2018). *PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID*. 3(2), 206–210.
- Kasri, M. A., Muharom, L. A., & H, R. C. W. (2021). *Evaluation of The New Student Candidates admission Information System Using ISO/IEC 25010 Model*.
- Nia Silfiyanti, Khabibatul Anif, & Faridatun Nadziroh. (2020). Sistem Informasi Pencatatan Buku Tabungan Siswa Berbasis Web di Madrasah Ibtidaiyah Daroyissalam Desa Kertosono Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 2(1), 42–47. <https://doi.org/10.37802/joti.v2i2.112>
- Presiden Republik Indonesia. (1998). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan. *Lembaran Negara Republik Indonesia*, pasal 1 ayat 3.
- Purnomo, R. D., Herlambang, A. D., & Wardani, N. H. (2018). *Evaluasi Kualitas Layanan dan Tingkat Penerimaan Mahasiswa pada Sistem Informasi Akademik Politeknik Negeri Malang*. 2(11), 4539–4547.
- Ramadhani, I. A., Fahroni, O. D., & Kasri, M. A. (2022). *Analisis Perilaku Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong Pada Penggunaan Aplikasi Tik Tok*. 10(1), 114–119.

- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suwarto, S., Sany, N., & Indriani, E. (2018). Sistem Informasi Tabungan Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Nusa Putra Kota Tangerang. *SENSI Journal*, 4(2), 244–256. <https://doi.org/10.33050/sensi.v4i2.650>
- Syariah, M., Kelompok, B., Bogor, D., Barat, J., & Yasid, M. (2009). *Perilaku Menabung Ibu Rumah Tangga Keluarga Miskin Peserta Program Ikhtiar Lembaga Keuangan*. 4(1), 90–100.
- Taman, D. I., Perigi, B., Santoso, B., Apriyuda, A., Dianti, A., Pertiwi, M. M., & Hastuti, P. W. (2021). *MENABUNG SEJAK DINI AGAR SUKSES MERAIH MIMPI BAGI ANAK-ANAK*. 1, 216–218.
- Wijaya, & Harjuna. (2017). Perancangan Program Aplikasi Tabungan Menggunakan Server Nginx. *Pseudocode*, IV, 29–36.