

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1.1 Tinjauan Pustaka**

##### **1.1.1 Penelitian Sebelumnya**

Penelitian tentang Sistem Informasi Laporan Keuangan Komite Sekolah Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bandar Lampung, menurut penulis belum pernah dilakukan. Sebagai pendukung pernyataan maka penulis menguraikan hasil dari berbagai penelitian terkait sebagai berikut:

1. Oleh Sahada (2019), dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo, dengan judul Pengelolaan Keuangan Berbasis Aplikasi di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Gorontalo, menjelaskan bahwa aplikasi keuangan di MAN Insan Cendikia memberi dampak yang sangat signifikan bagi pengelolaan keuangan disekolah, seperti menjamin transparansi dan akuntabilitas dari sisi pengguna anggaran sekolah. Untuk itu disarankan bagi lembaga pendidikan, kiranya memberikan bimbingan teknis pada sekolah-sekolah yang belum menerapkan sistem pengelolaan keuangan berbasis aplikasi, agar kedepan seluruh kegiatan pelaporan keuangan yang berbasis manual ke berbasis aplikasi.
2. Oleh Mantovani dan Gustina (2018), dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik UPI Y.A.I Jakarta, dengan judul Perancangan Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis Web Pada Sma Yapermas Jakarta, menjelaskan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pengelolaan keuangan sekolah berbasis web. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengelolaan sistem informasi keuangan sekolah serta memberikan informasi detail pemasukan dan pengeluaran keuangan

sekolah dan mengelola data siswa yang terkait dengan pemasukan dan pengeluaran keuangan sekolah secara sistematis . Manfaat aplikasi ini adalah mempermudah dalam mengelola keuangan sekolah dan memberikan informasi yang akurat tentang keuangan yang terkait dengan siswa kepada orangtua. Aplikasi pengelolaan sekolah berbasis web ini dikembangkan menggunakan Bahasa pemrograman Php database Mysql dengan. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode OOP (Object Oriented Programming) sehingga pembuatan program lebih terstruktur, selain itu aplikasi ini didesain menggunakan Unified Modeling Language (UML). Hasil pengujian menggunakan pengujian Blackbox Testing, menunjukkan bahwa pengelolaan aturan (rule) sistem dapat berjalan sesuai fungsinya dan sistem dapat mengelola keuangan sekolah dan memberikan informasi dengan baik dan akurat.

3. Oleh Pamungkas (2019), dari Universitas Kanjuruhan Malang, dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Siswa Pada Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (Man) Pajajaran Berbasis Web, menjelaskan bahwa MAN Pajajaran merupakan sekolah bertaraf nasional. Sampai saat ini pencatatan dan pengolahan data keuangan siswa pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pajajaran masih belum menggunakan aplikasi khusus dalam hal ini masih menggunakan MS. Excel. Oleh sebab itu perlu dirancang dan dibangun sebuah informasi berbasis web yang bisa mempermudah pekerjaan petugas TU. Dengan adanya sistem pengolahan informasi keuangan siswa yang diterapkan ini diharapkan memberi kontribusi untuk mempermudah pekerjaan petugas TU dalam penginputan dan pengecekan.

Dengan sistem ini petugas TU tidak perlu mencatat kwitansi dengan manual dan dapat mencari data lebih cepat.

4. Oleh Mukti (2017), dari Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, dengan judul Sistem Informasi Madrasah Aliyah Negeri Pagar Alam Berbasis Web, menjelaskan bahwa Madrasah Aliyah Negeri Kota Pagar Alam merupakan madrasah yang berbasis kompetensi yang berorientasi ke depan dalam membangun bangsa yang salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi terus diupayakan, seperti sarana untuk penyebaran informasi. Namun saat ini penyebaran informasi yang dilakukan masih terbatas, untuk itu perlu adanya teknologi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu teknologi penyebaran informasi yang bersifat global adalah website yang bisa dibangun dengan menggunakan metode pengembangan sistem web engineering serta modeling menggunakan UML (Unified Modelling Language) seperti use case diagram, class diagram, activity diagram, sequence diagram. Disamping itu, untuk mempersiapkan implementasi sistem informasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
5. Oleh Ziqri (2020), dari Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika, dengan judul Sistem Informasi Monitoring Pembayaran Spp Online Berbasis Web Di Smk Persada Kota Sukabumi, menjelaskan bahwa Suatu lembaga pendidikan memerlukan pengelolaan administrasi yang baik untuk melayani kebutuhan masyarakat. Sistem Informasi Pembayaran

Sekolah pada SMK Persada Sukabumi saat ini masih konvensional dengan mencatat pada kartu pembayaran kemudian data pembayaran direkap secara manual pada ms.excel. Hal ini menyebabkan proses memakan waktu lama dan tingkat kesalahan yang besar. Penulis menggunakan metode RAD dalam penelitian ini dan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara langsung dengan pihak sekolah. Sedangkan alat bantu yang digunakan antara lain, bahasa pemrograman PHP, database MySQL Sistem yang dibangun diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan pembayaran administrasi diantaranya sistem input data siswa, sistem input biaya SPP, sistem input transaksi pembayaran, sehingga mempermudah dalam pencarian data siswa yang diperlukan dan dalam hal pembuatan laporan bulanan lebih efektif dan efisien.

## **1.2 Pengertian Sistem**

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015) sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Pengertian sistem menurut Diana dan Setiawati (2014), Sistem merupakan “serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

### **1.2.1 Tujuan Sistem**

Adapun tujuan sistem menurut Susanto (2013) Target atau sasaran akhir yang ingin dicapai oleh sistem. Agar supaya target tersebut bisa tercapai, maka target atau sasaran tersebut harus diketahui terlebih dahulu ciri-ciri atau kriterianya. Upaya mencapai sasaran tanpa mengetahui ciri-ciri atau kriteria dari sasaran tersebut kemungkinan besar sasaran tersebut tidak akan pernah tercapai. Ciri-ciri atau kriteria dapat juga digunakan sebagai tolak ukur dalam menilai suatu keberhasilan suatu sistem dan menjadi dasar dilakukannya suatu pengendalian.

### **1.3 Pengertian Informasi**

Pengertian Informasi menurut Mulyanto (2014), informasi adalah “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata”.

Pengertian menurut Krismaji (2015), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015) 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 pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

#### **1.4 Pengertian Sistem Informasi**

Pengertian menurut Kadir (2014), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”.

Pengertian menurut Krismaji (2015) 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.

Definisi menurut Diana dan Setiawati (2014) Sistem informasi, yang kadang kala disebut sebagai sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen (baik manual maupun berbasis komputer) yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi mengenai saldo persediaan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Laudon (2014) yang mendefinisikan sistem informasi :Secara teknis sebagai sesuatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan.

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan data yang terintegritasi dan saling melengkapi dengan menghasilkan output yang baik guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

#### **1.4.1 Ciri-Ciri Sistem Informasi**

Berikut ciri-ciri sistem informasi menurut Ardana dan Lukman (2015):

1. Satu Kesatuan: Satu-Kesatuan organisasi
2. Bagian-Bagian: ada manajemen, karyawan, pemangku kepentingan (stakeholder) lainnya, gedung kantor, sub-sistem komputer (perangkat keras, perangkat lunak, perangkat jaringan, sumber dayam manusia, basis data dan informasi)
3. Terjalin erat: tercermin dalam bentuk hubungan, interaksi, prosedur kerja antar manajemen
4. Mencapai tujuan: menghasilkan informasi yang berkualitas bagi manajemen dan pemangku kepentingan lainnya.

#### **1.4.2 Pengertian Sistem Informasi Berbasis Komputer**

Pengertian menurut Mardi (2014), Sistem komputerisasi akuntansi merupakan “aplikasi dari accounting system yang berbasis sistem database dengan menggunakan teknologi komputer”.

Pengertian menurut Weygant dkk (2014) dalam sistem akuntansi terkomputerisasi., ada program-program yang digunakan dalam menjalankan siklus akuntansi, seperti penjurnalan, posting (pembukuan) dan penyusunan neraca saldo. Dalam sistem yang terkomputerisasi, jurnal dan buku besar dapat dicatat dalam basis data (database) komputer. Lebih jauh lagi, telah ada software

untuk menjalankan sistem bisnis seperti fungsi penagihan, fungsi penyiapan penggajian dan fungsi penganggaran.

## **1.5 Pengertian Keuangan**

Menurut Wulansari (2013), keuangan merupakan satu sumber informasi keuangan yang diberikan oleh perusahaan kepada publik terutama para investor dan kreditur. Salah satu unsur dalam laporan keuangan yang paling banyak diperhatikan dan dinantikan informasinya adalah laporan laba rugi.

### **1.5.1 Laporan Keuangan**

Laporan keuangan merupakan ringkasan dari suatu proses pencatatan, merupakan suatu ringkasan dari transaksi-transaksi keuangan yang terjadi selama tahun buku yang bersangkutan. Secara umum laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan suatu perusahaan pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan tersebut. Laporan keuangan merupakan salah satu sumber informasi yang penting bagi para pemakai laporan keuangan dalam rangka pengambilan keputusan ekonomi (Sujarweni, 2017).

### **1.5.2 Jenis Laporan Keuangan**

Menurut Sujarweni (2017), dalam praktiknya, secara umum ada lima jenis laporan keuangan yang bisa disusun, yaitu:

1. Neraca

yaitu laporan yang menggambarkan posisi keuangan dari suatu perusahaan yang meliputi aktiva, kewajiban dan ekuitas pada suatu saat tertentu.

2. Laporan laba rugi

Yaitu laporan mengenai pendapatan, beban dan laba atau rugi suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu.

3. Laporan perubahan ekuitas

Yaitu laporan yang menjadikan perubahan modal karena penambahan dan pengurangan dari laba/rugi dan transaksi pemilik.

4. Laporan arus kas

Yaitu laporan yang menggambarkan penerimaan dan pengeluaran kas selama satu periode tertentu. Laporan arus kas memberigambaran penggunaan kas pada tiga bagian aktivitas dari sebuah perusahaan yang berhubungan dengan pemasukan dan pengeluaran kas. Tiga bagian dalam aktivitas dalam laporan arus kas bagianyaitu kas dari aktivitas operasi, kas dari aktivitas investasi, kas dari aktivitas pendanaan.

5. Analisis Laporan Keuangan

Agar laporan keuangan menjadi lebih berartisehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh berbagai pihak, perlu dilakukan analisis laporan keuangan. Bagi pihak pemilik dan manajemen, tujuan utama analisis laporan keuangan adalah agar dapat mengetahui posisi keuangan perusahaan saat ini. Dengan mengetahui posisi keuangan, setelah dilakukan analisis laporan keuangan secara mendalam, akan terlihat apakah perusahaan dapat mencapai target yang telah direncanakan sebelumnya atau tidak. Analisis laporan keuangan merupakan suatu metode yang membantu para pengambil keputusan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan perusahaan melalui informasi yang didapat dalam

laporan keuangan, analisis laporan keuangan berarti menguraikan akun-akun laporan keuangan menjadi unit informasi yang lebih kecil dan melihat hubungannya yang bersifat signifikan atau yang mempunyai makna antara yang satu dengan yang lain baik antara data kuantitatif maupun data non kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui kondisi keuangan yang lebih dalam yang sangat penting dalam proses menghasilkan keputusan yang tepat.

### **1.6 Pengertian Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)**

Menurut (Ma'rifati, 2015), SPP adalah sumbangan pembinaan pendidikan yang dibayarkan oleh siswa di sekolah-sekolah. Tujuan SPP adalah agar sekolah dapat membiayai keperluan penyelenggaraan pendidikan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. SPP umumnya dibayarkan setiap bulan oleh siswa.

### **1.7 Komite Sekolah**

Menurut Sadewa dan Yuniningsih (2017), Komite sekolah merupakan nama baru pengganti Badan Pembantu Penyelenggara Pendidikan (BP3). Secara substansial kedua istilah tersebut tidak begitu mengalami perbedaan. Yang membedakan hanya terletak pada pengoptimalan peran serta masyarakat dalam mendukung dan mewujudkan mutu pendidikan. Komite Sekolah adalah badan mandiri yang mewadahi peran serta masyarakat dalam rangka meningkatkan mutu, pemerataan, dan efisiensi pengelolaan pendidikan di satuan pendidikan, baik pada pendidikan pra sekolah, jalur pendidikan sekolah maupun jalur pendidikan di luar sekolah (Kepmendiknas nomor: 044/U/2002). Komite sekolah merupakan

lembaga perwakilan orang tua/wali murid yang dibentuk menggantikan BP3. Pembentukan komite sekolah ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 044/U/2002 tentang Dewan Pendidikan dan Komite sekolah.

### **1.7.1 Peran Komite Sekolah**

Peran dan fungsi komite sekolah adalah sebagai:

1. Pemberi pertimbangan (advisory agency) dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di tingkat satuan pendidikan.
  - a. Mengadakan pendataan kondisi sosial ekonomi masyarakat dan sumberdaya pendidikan di masyarakat sekitar sekolah.
  - b. Menganalisis hasil pendataan sebagai bahan pemberian masukan, pertimbangan dan rekomendasi kepada sekolah.
  - c. Menyampaikan masukan, pertimbangan atau rekomendasi secara tertulis kepada sekolah.
  - d. Memberikan pertimbangan kepada sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
  - e. Memberikan pertimbangan kepada sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan (PAKEM).
  - f. Memberikan masukan dan pertimbangan kepada sekolah dalam penyusunan visi, misi, tujuan, kebijakan, program dan kegiatan pendidikan di sekolah.
  - g. Memberikan masukan dan pertimbangan kepada sekolah dalam penyusunan RAPBS.

2. Pendukung (Supporting agency) baik yang berwujud finansial, pemikiran, maupun tenaga dalam menyelenggarakan pendidikan di satuan pendidikan.
  - a. Mengadakan pertemuan secara berkala dengan stakeholders di lingkungan sekolah.
  - b. Mendorong peran serta masyarakat dan dunia usaha/industri untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang bermutu.
  - c. Memotivasi masyarakat kalangan menengah ke atas untuk meningkatkan komitmennya bagi upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
  - d. Mendorong orang tua dan masyarakat untuk berpartisipasi dalam pendidikan.
3. Pengontrol (controlling agency) dalam rangka transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan.
  - a. Meminta penjelasan sekolah tentang hasil belajar siswa di sekolahnya.
  - b. Mencari penyebab ketidakberhasilan belajar siswa, dan memperkuat berbagai hal yang menjadi keberhasilan belajar siswa.
4. Mediator (Mediator agency) antara pemerintah (eksekutif) dan Masyarakat di satuan pendidikan.
  - a. Melakukan kerjasama dengan masyarakat baik perorangan, organisasi pemerintah dan kemasyarakatan untuk penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu.
  - b. Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan oleh masyarakat.

Oleh karena itu, peran komite dijadikan acuan dalam tingkat tercapainya efektivitas peran komite sekolah. Peran komite sekolah menurut Modul Pemberdayaan Komite Sekolah yaitu sebagai pemberi pertimbangan (advisory agency), pendukung (supporting agency), pengontrol (controlling agency), dan mediator, terdapat empat faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu organisasi, yaitu:

1. Karakteristik Organisasi

Terdiri dari struktur dan teknologi. Yang dimaksud dengan struktur adalah hubungan yang relatif tetap sifatnya berhubungan dengan susunan sumber daya manusianya. Sedangkan teknologi adalah mekanisme suatu organisasi untuk, mengubah keluaran menjadi masukan (operasi, bahan dan pengetahuan).

2. Karakteristik Lingkungan

Mencakup dua aspek yaitu yang pertama lingkungan ekstern adalah semua kegiatan yang timbul di luar batas-batas organisasi dan mempengaruhi keputusan serta tindakan di dalam organisasi. Lingkungan intern, pada umumnya dikenal sebagai iklim organisasi, meliputi orientasi pada karya, orientasi pada imbalan–hukuman dan sebagainya.

3. Karakteristik Pekerja

Menekankan keterikatan pada organisasi mengenai keterikatan, kemantapan kerja (disiplin) dan keikatan dan prestasi kerja dimana perbedaan individual antar para pekerja, pekerja yang berlainan mempunyai motivasi, tujuan, dan kebutuhan, kemampuan serta kejelasan peran.

4. Kebijakan dan praktek manajemen

Kebijakan dan Praktek Manajemen merupakan penyusunan tujuan strategis, pencarian dan pemanfaatan sumber daya, menciptakan lingkungan prestasi serta proses-proses komunikasi dengan kepemimpinan dan pengambilan keputusan serta inovasi dan adaptasi organisasi.

## **1.8 Pengendalian Internal**

Menurut Mulyadi (2016), pengendalian internal adalah suatu proses yang dijalankan oleh dewan komisaris, manajemen dan personil lain yang didesain untuk memberikan keyakinan memadai tentang pencapaian tiga golongan berikut ini : (a) keandalan laporan keuangan (b) kepatuhan terhadap hokum (c) efektivitas dan efesiensi operasi.

Menurut Mulyadi (2016), unsur pengendalian internal, yaitu :

1. Struktur organisasi
2. Sistem otorisasi dan prosedur
3. Praktek yang sehat

Menurut Mulyadi (2016), unsur-unsur diatas dijelaskan sebagai berikut:

1. Struktur Organisasi

Memisahkan tanggung jawab fungsional secara tegas. Dan merupakan pembagian tanggung jawab fungsional kepada unit-unit organisasi yang dibentuk untuk melakukan kegiatan-kegiatan pokok perusahaan. Pembagian tanggung jawab fungsioanl dalam organisasi ini didasari pada prinsip-prinsip berikut ini:

- a. Harus dipisahkan dari fungsi-fungsi operasi dan penyimpanan dari fungsi akuntansi.

b. Suatu fungsi tidak boleh diberi tanggung jawab penuh untuk semua tahap suatu transaksi.

2. Sistem otorisasi dan prosedur

Memberikan perlindungan yang cukup terhadap kekayaan, utang, Pendapatan dan biaya. Dalam organisasi setiap transaksi hanya terjadi atas dasar otorisasi dari pejabat yang memiliki wewenang untuk menyetujui terjadinya transaksi tersebut. Oleh karena itu perlu dibentuk sistem yang mengatur pembagian wewenang untuk otorisasi atas terlaksananya setiap transaksi.

3. Praktek yang sehat

Melaksanakan tugas dan fungsi setiap unit organisasi. Pembagian tanggung jawab fungsional dan sistem wewenang dan prosedur pencatatan yang telah ditetapkan tidak akan terlaksana dengan baik jika diciptakan cara-cara untuk menjamin praktek yang sehat dalam pelaksanaannya.

Adapun cara-cara yang ditempuh oleh perusahaan dalam menciptakan praktek yang sehat adalah:

- a. Formulir Penggunaan formulir yang bernomor urut tercetak yang pemakaiannya harus dipertanggung jawabkan oleh yang berwenang.
- b. Pemeriksaan mendadak (*surprised audit*)
- c. Perputaran jabatan (*Job rotation*)
- d. Keharusan Pengambilan cuti bagi karyawan yang berhak
- e. Secara periodik diadakan pecocokan fisik kekayaan dengan catatannya.

## 1.9 Administrasi Pendidikan

Menurut (Nasir & Samarinda, 2016) kata “Administrasi” berasal dari bahasa latin yang terdiri atas kata ad dan ministrate. Kata ad sendiri mempunyai arti yang sama dengan kata to dalam bahasa inggris, yang berarti “ke” atau “kepada”. Dan ministrate sama artimua dengan kata to serve atau to conduct yang berarti melayani, membantu, atau mengarahkan.

Administrasi Pendidikan adalah proses atau upaya pencapaian dari suatu tujuan pendidikan dengan memperlihatkan berbagai komponen pendidikan sehingga dapat melakukan perbaikan sistem pendidikan dengan cara memanfaatkan berbagai perangkat pendukung sistem aktivitas belajar dan mengajar.

Menurut (Nasir & Samarinda, 2016) Diindonesia sendiri, istilah dari manajemen dan administrasi memiliki pengertian sendiri-sendiri dan pemahamannya ada 3 posisi yaitu:

1. Administrasi lebih luas dari manajemen, karena manajemen sebagai salah satu unsur dan merupakan inti dari administrasi. Manajemen sebagai inti dari administrasi merupakan alat pelaksana utama dari administrasi. Manajemen tidak bersifat operasional, melainkan mengatur tindakan-tindakan pelaksanaan oleh sekelompok orang yang disebut “bawahan”. Jadi dengan manajemen administrasi akan mencapai tujuannya.
2. Administrasi lebih sempit dari manajemen, dalam arti administrasi tercakup dalam manajemen secara spesifikasi administrasi merupakan satu bidang dari manajemen sebab manajemen terdiri atas enam bidang yaitu production, marketing, dinancial, personal, human relation dan

administrative management. Dalam paham ini administrasi disamakan dengan office manajemen yakni sebagai kegiatan ketatausahaan atau sama dengan arti administrative yang berasal dari bahasa Belanda.

3. Dan administrasi sama atau sejajar dengan manajemen. Administrasi dalam arti yang luas adalah mencakup organisasi dan manajemen yang menyatakan bahwa terdapat tiga komponen administrasi, yaitu: Manajemen, Organisasi, Kegiatan-kegiatan operasi.

### **1.9.1 Fungsi Administrasi Pendidikan**

Adapun fungsi administrasi pendidikan diantaranya adalah:

- a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan dalam administrasi pendidikan mencakup apa saja yang akan dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.

- b. Pengorganisasian (Organizing)

Pengorganisasian yaitu kegiatan penyusunan dan pembentukan hubungan kerja antara individu. Maka kesatuan usaha dalam upaya pencapaian maksud dan tujuan administrasi pendidikan bisa terwujud.

- c. Koordinasi (Coordinating)

Kordinasi yaitu upaya yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran dalam bertindak. Dengan kata lain, koordinasi adalah kegiatan yang membawa manusia, material, ide, teknik, dan tujuan ke dalam suatu hubungan yang harmonis dan juga produktif.

- d. Komunikasi (Communicating)

Komunikasi yaitu hal yang sangat penting dalam pelaksanaan suatu program pendidikan. Aktivitas komunikasi tersebut meliputi penyebaran penyampaian gagasan maksud baik secara tertulis maupun lisan (lansung).

e. Pengawasan (Supervision)

Dalam pelaksanaan program pendidikan tentu harus disertai dengan adanya pengawasan, proses pengawasan program pendidikan harus dilakukan dengan teliti agar tujuan pendidikan bisa tercapai.

f. Kepegawaian (Staffing)

Fungsi kepegawaian sudah berjalan mulai dari proses perencanaan dan pengorganisasian. Dalam hal ini, administrasi pendidikan mengupayakan agar yang dipilih untuk menduduki jabatan tertentu yaitu orang-orang yang memiliki kemampuan dan kapasitas yang sesuai dengan jabatan yang diberikan.

g. Penganggaran (Budgeting)

Penganggaran yaitu anggaran biaya yang direncanakan dan direalisasikan untuk pencapaian tujuan administrasi pendidikan.

h. Penilaian (Evaluating)

Tujuan kegiatan evaluasi yaitu untuk meneliti dan mengetahui efektivitas pelaksanaan proses keseluruhan organisasi dalam upaya pencapaian hasil sesuai program yang ditetapkan dalam kaitannya untuk pencapaian tujuan pendidikan.

### **1.9.2 Ruang Lingkup Administrasi Pendidikan**

Berikut ini adalah beberapa bidang penting yang termasuk di dalam ruang lingkup administrasi pendidikan, antara lain:

1. Bidang Tata Usaha Sekolah
  - a. Organisasi dan Struktur Pegawai Tata Usaha
  - b. Anggaran belanja keuangan sekolah
  - c. Masalah kepegawaian dan personalia sekolah
  - d. Keuangan dan pembukuan
  - e. Korespondensi/surat menyurat
  - f. Masalah pengangkatan, pemindahan, penempatan, laporan, pengisian buku induk, rapot, dan sebagainya.
2. Bidang Personalia Murid
  - a. Organisasi murid
  - b. Masalah kesehatan murid
  - c. Evaluasi kemajuan murid
  - d. Masalah kesejahteraan murid
  - e. Bimbingan dan konseling untuk murid
3. Bidang Personalia Guru
  - a. Pengangkatan dan penempatan guru
  - b. Organisasi person guru
  - c. Masalah kepegawaian
  - d. Maslah kondisi dan evaluasi kemajuan guru
  - e. Refreshing dan upgrading guru
4. Bidang Pengawasan (Supervisi)
  - a. Upaya meningkatkan semangat guru dan pegawai tata usaha
  - b. Mengupayakan dan mengembangkan kerjasama yang baik antara guru, murid dan pegawai tata usaha sekolah.

- c. Mengupayakan dan membuat pedoman cara-cara menilai hasil-hasil pendidikan dengan pengajaran.
  - d. Upaya untuk meningkatkan mutu dan pengalaman guru.
5. Bidang Pelaksanaan dan Pembinaan Kurikulum
- a. Berpedoman dan menerapkan kurikulum sekolah dalam upaya mencapai dasar-dasar dan tujuan pendidikan dan pengajaran.
  - b. Melaksanakan organisasi kurikulum dan metodenya sesuai dengan pembaharuan pendidikan dan lingkungan masyarakat.

### **1.10 Pengertian Siswa**

Menurut Hamalik (2008), Siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, di samping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran. Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa murid adalah komponen yang terpenting di antara komponen lainnya. Pada dasarnya ia adalah unsur penentu dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya murid sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran.

Menurut Djamarah (2011), anak didik merupakan subjek utama dalam pendidikan, Dialah yang belajar setiap saat. Belajar anak didik tidak mesti harus selalu berinteraksi dengan guru dalam proses interaktif edukatif. Dia bisa juga belajar mandiri tanpa harus menerima pelajaran dari guru disekolah. Bagi anak didik, belajar seorang diri merupakan kegiatan yang dominan. Setelah pulang sekolah, anak didik harus belajar dirumah. Mereka mungkin menyusun jadwal belajar pada malam, pagi atau sore hari.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa murid atau siswa adalah subjek utama dalam pendidikan yang menerima pelajaran dari guru disekolah.

### **1.11 Tugas-tugas Siswa**

Menurut Ridwan (2011), Tugas seorang siswa di sekolah dibagi menjadi 4 unsur pokok yaitu:

1. Belajar : belajar merupakan tugas pokok seorang siswa, karena melalui belajar dapat menciptakan generasi muda yang cerdas. Tugas siswa di sekolah dibagi menjadi tiga diantaranya adalah:
  - a. Memahami dan mempelajari materi yang diajarkan
  - b. Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
  - c. Mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dan mengerjakan pekerjaan rumah jika ada pekerjaan rumah.
  - d. Taat pada peraturan sekolah: setiap sekolah memiliki tata tertib yang harus ditaati oleh para siswa, demi terciptanya kondisi sekolah yang kondusif, aman, nyaman untuk siswa dalam belajar dan menjalani aktivitas selama di sekolah. Selain itu tata tertib sekolah juga sebagai patokan dan kontrol perilaku siswa di sekolah. Jika tatatertib dilanggar maka akan mendapatkan sangsi atau hukuman.
2. Patuh dan hormat pada guru: tugas seorang siswa di sekolah selanjutnya adalah patuh dan hormat kepada guru. Rahmat, barokah dan manfaat dari sebuah ilmu itu tergantung dari ridhonya guru. Oleh karena itu jika siswa ingin menjadi siswa yang cerdas haruslah patuh, taat dan hormat pada guru.

3. Disiplin: ada sebuah istilah “ kunci meraih sukses adalah disiplin” istilah ini memiliki makna yang kuat jika seseorang memiliki disiplin yang tinggi maka dia akan sukses. Begitu juga dengan siswa jika seorang siswa memiliki disiplin yang tinggi maka dia akan dapat meraih cita-cita yang diinginkan.
4. Menjaga nama baik sekolah: menjaga nama baik sekolah adalah kewajiban setiap siswa, dengan menjaga nama baik sekolah maka siswa dan sekolah akan mendapatkan nilai positif dari masyarakat. Dan jika siswa dapat memberikan prestasi bagi sekolah akan menjadi sebuah kebanggaan yang luar biasa Berdasarkan pendapat tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa tugas-tugassiswa adalah belajar, patuh dan hormat pada guru, disiplin, menjaga nama baik sekolahnya.

### **1.12 Pengertian Kepala Sekolah**

Menurut Wahjosumidjo (2012), Kepala sekolah sendiri terdiri dari dua kata yaitu “kepala” dan ”sekolah”. Kepala dapat diartikan sebagai ketua atau pemimpin dalam suatu organisasi. Sedangkan sekolah atau madrasah adalah sebuah lembaga dimana terjadinya proses menerima dan memberi pelajaran. Selain itu Kepala sekolah atau madrasah dapat diartikan sebagai salah seorang guru yang memimpin sekolah. Pada hakikatnya seorang kepala sekolah merupakan pejabat formal, dimana pengangkatannya melalui proses dan prosedur yang berlaku.

Secara sistematis jabatan kepala sekolah sebagai pejabat atau pemimpin formal dapat dijelaskan dalam berbagai pendekatan, pengangkatan, pembinaan, dan juga tanggungjawab. Dalam mengikutsertakan masyarakat dan lingkungan

sekitar untuk membentuk lembaga pendidikan yang baik seorang kepala sekolah merupakan kunci keberhasilan yang harus dapat menaruh perhatian tentang apa yang terjadi pada peserta didik di sekolah dan apa yang dipikirkan orang tua dan masyarakat mengenai sekolah.

Berdasar beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Kepala sekolah merupakan seorang pemimpin dalam sebuah lembaga pendidikan sekolah atau madrasah dan harus dapat membina dan bekerjasama dengan baik antara sekolah dan masyarakat untuk dapat meningkatkan kualitas ataupun mutu pendidikan dalam sebuah lembaga pendidikan tersebut. Dapat dikatakan pula bahwa seorang kepala sekolah sangat menentukan pendidikan dan kemajuan setiap sekolah atau lembaga pendidikan.

### **1.13 Pengertian *Website***

Menurut Bekti (2015), menyimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Bekti (2015), secara garis besar website dapat berfungsi sebagai:

#### **1. Media Promosi**

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi

informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.

2. Media Pemasaran

Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

3. Media Informasi

Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses darimana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

4. Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

5. Media Komunikasi

Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

### **1.14 Pengertian PHP**

Menurut Susanti (2016), PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page Hypertext Processor. Ataupun biasa disebut PHP merupakan bahasa script yang ditempatkan dalam server dan diproses di server hasilnya dikirimkan ke klien, tempat pemakainya menggunakan browser. Seperti bahasa pemrograman yang lain, PHP memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Adapun kelebihan dari PHP antara lain :

1. PHP merupakan suatu bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. PHP dapat berjalan pada web server yang dirilis oleh Microsoft, juga pada Apache yang bersifat open source.
3. Karena sifatnya yang open source, maka perubahan dan perkembangan interpreted pada PHP lebih cepat dan mudah, karena banyak milis-milis dan developer yang siap membantu pengembangannya.
4. PHP memiliki referensi yang begitu banyak sehingga sangat mudah untuk dipahami.

PHP dapat berjalan pada 3 operating system, yaitu linux, Unix dan Windows, dan juga dapat dijalankan secara runtime pada suatu console.

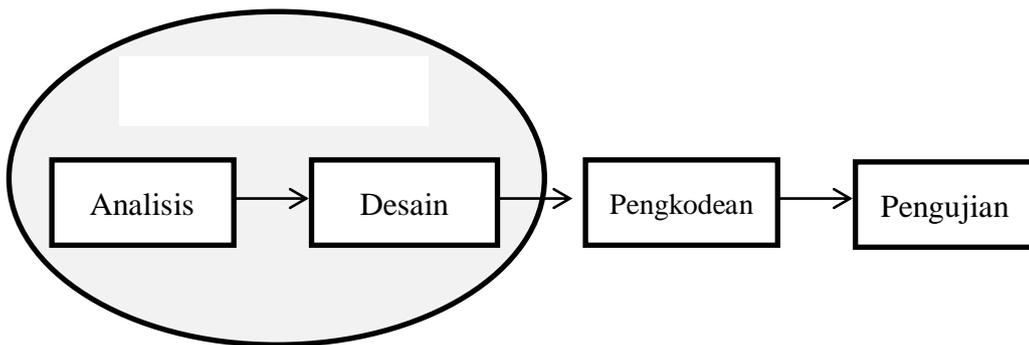
### **1.15 Pengertian MySQL**

Menurut Susanti (2016), MySQL adalah salah satu jenis database server yang menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Dengan menggunakan script PHP dan PERL Software database ini dapat berfungsi

atauberjalan pada semua platform sistemoperasi yang biasa digunakan (Windows, Linux, OS/2, berbagai varian Unix).

### 1.16 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menerapkan metode *waterfall*. *Waterfall* berarti sebuah siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yang sangat penting dalam keberadaan perangkat lunak yang dilihat dari segi pengembangannya. Berikut siklus pengembangan perangkat lunak ditunjukkan oleh gambar 2.3.



**Gambar 1.1 Sistem Model *Waterfall***

**(Rosa, 2016)**

Pada gambar 2.1 adalah ilustrasi model *waterfall* (model air terjun) yang menjelaskan model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut yang dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan tahap pendukung (*support*). Pada laporan ini yang sudah dilakukan adalah analisis dan desain, berikut adalah penjelasan masing-masing tahapan *waterfall*:

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

## 2. Desain

Desain merupakan proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi perangkat lunak, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

## 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilaksanakan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

## 5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemelihara dapat mengulangi

proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai dengan alurnya karena sebab sebagai berikut:

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering sekali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan beberapa kelemahan yang dimiliki model air terjun tetapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak. Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadi perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak sangat kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi di hasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih saat pelaksanaan).

### **1.17 Unified Modeling Language (UML)**

*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan

perangkat lunak). UML merupakan notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem. Sistem berisi informasi dan fungsi, namun secara normal digunakan untuk pemodelan sistem komputer. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan. (Rosa,2016).

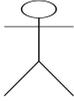
### 1.17.1 Diagram UML

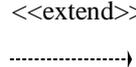
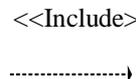
Diagram berbentuk grafik yang menunjukkan simbol elemen model yang disusun untuk mengilustrasikan bagian atau aspek tertentu dari sistem. Sebuah diagram merupakan bagian dari suatu *view* tertentu dan ketika digambarkan biasanya dialokasikan untuk *view* tertentu. Adapun jenis diagram antara lain :

#### 1. Use Case Diagram

*Use case* atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata *user*, sedangkan *use case* diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan *client* (Rosa,2016).

**Tabel 1.1 Simbol-simbol Use Case Diagram**

No.	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, ataupun objek lain	
2.	<i>Use Case</i>	Digambarkan dengan lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> nya tertulis	

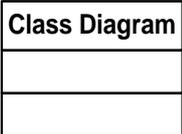
		ditengah lingkaran	
3.	<b>Association</b>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .	
4	<b>Generalization</b>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.	
5	<b>Extend</b>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tamahan itu.	
6	<b>Include</b>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya <i>use case</i> ini.	

Sumber : (Rosa : 2016)

## 2. **Class Diagram**

*Class* adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*. Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class* diagram. *Class* diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem (Rosa, 2016).

**Tabel 1.2 Simbol Class Diagram**

No.	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Object</i>	Blok-blok pembangun program. Bagian atas <i>class</i> menunjukkan namadari <i>class</i> , bagian tengah mengindikasikan atribut dari <i>class</i> , dan bagian bawah mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>	
2.	<i>Activation</i>	Menunjukkan <i>relationship</i> atau hubungan antar <i>class</i>	
3.	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan ketergantungan antara satu <i>class</i> dengan <i>class</i> yang lain	
4.	<i>Message</i>	Menunjukkan <i>inheritance</i> dari satu <i>class</i> ke beberapa <i>class</i>	

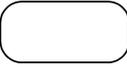
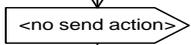
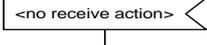
Sumber : (Rosa : 2016)

### 3. Activity Diagram

*Activity Diagram* ini menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity Diagram* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity Diagram* mempunyai peran penting seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa (Rosa, 2016).

**Tabel 1.3 Simbol Activity Diagram**

No.	Notasi	Keterangan	Simbol
-----	--------	------------	--------

1.	<i>Initial State</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas	
2.	<i>Final State</i>	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas	
3.	<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas	
4.	<i>DeciSistemon</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
5.	<i>Fork/Join</i>	Menunjukkan kegiatan menggabungkan dua panel <i>activity</i> menjadi satu atau satu panel <i>activity</i> menjadi dua	
6.	<i>Send</i>	Tanda pengiriman	
7.	<i>Receive</i>	Tanda penerimaan	
8.	<i>ControlFlow</i>	Arus aktivitas	
9.	<i>Note</i>	Catatan khusus untuk sebuah aktivitas	

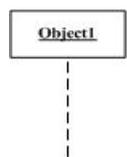
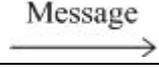
Sumber : (Rosa : 2016)

#### 4. *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang

dikirimkan dan diterima antar objek pada sebuah scenario dan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem (Rosa,2016).

**Tabel 1.4 Simbol *Sequence Diagram***

No.	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Object</i>	Object adalah instancedari sebuah class yangdituliskan tersusun secarahorizontal diikuti lifeline	
2.	<i>Activation</i>	Indikasi dari sebuahobjek yang melakukansuatu aksi	
3.	<i>Lifeline</i>	Indikasi keberadaansebuah objek dalam basiswaktu	
4.	<i>Message</i>	Indikasi untuk komunikasi antar object	
5.	<i>Self-Message</i>	Komunikasi kembalikedalam object itu sendiri	

Sumber : (Rosa : 2016)

### 1.18 Black BoxTesting

Menurut (Pressman, 2015), tujuan dari pengujianadalah untukmenemukan danmemperbaikisebanyakmungkinkesalahandalam program sebelum menyerahkanprogram kepadacustomer.Salah satu pengujianyang baikadalahpengujianyang memilikiprobabilitastinggi dalam menemukan kesalahan. Format tabel pengujian*blackbox*dapat dilihat padatable 2.5.

**Tabel 1.5 Format Pengujian*BlackBox***

<b>Kasus dan Hasil Pengujian</b>
----------------------------------

<b>Data Masukan</b>	<b>Yang Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
			<input type="checkbox"/> Diterima  <input type="checkbox"/> Ditolak