

Pembuatan Website dan Sistem Informasi Pembayaran SPP sebagai Pendukung Kompetitif dan Eksistensi Madrasah Aliyah Abadiyah Gabus-Pati

Sholiq¹, Nisfu Asrul Sani¹, Andre Parvian Aristio¹, Hanim Maria Astuti¹, Tony Dwi Susanto¹, Eristya Maya Safitri¹, Endang Sulistiyani¹, Nina Fadilah Najwa¹, Afifah Nurul Izzati¹

¹Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya 60111 Indonesia.

E-mail:

sholiq@is.its.ac.id;

soni@its-sby.edu;

parvian@is.its.ac.id.

ABSTRAK

Madrasah Aliyah Abadiyah merupakan madrasah swasta di bawah naungan Yayasan Abadiyah Kurokalangan yang sudah 30 tahun berdiri dan saat ini sudah terakreditasi A. Akan tetapi berdasarkan rincian nilai per standar pada data histori akreditasi terlihat bahwa standar sarana menyumbang nilai terkecil, yakni 78. Berdasarkan wawancara dengan pimpinan Madrasah diketahui bahwa rendahnya nilai pada standar tersebut dikarenakan masih minimnya pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana pendukung. Sebagai contoh, promosi dan publikasi terkait profil madrasah masih menggunakan media cetak seperti banner dan spanduk. Media formal sebagai identitas madrasah juga masih belum dimiliki (masih menggunakan blog dan facebook yang tidak dikelola resmi oleh madrasah). Tidak hanya itu pengelolaan pembayaran SPP yang merupakan aspek krusial pun masih dilakukan secara manual. Di lihat dari sisi eksternal, persaingan madrasah swasta juga tidak bisa dihindarkan (dimana terdapat 16 madrasah swasta di Kabupaten Pati). Oleh karena itu, pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Abadiyah ini memberikan produk berupa website sekolah dan sistem keuangan, kemudian memberikan pelatihan Microsoft Office kepada tenaga pendidik dengan jangka waktu selama tiga bulan. Sehingga, dengan adanya teknologi baru yang dikenalkan, maka tim pengabdian juga akan mengamati proses penerimaan teknologi baru (inovasi) di lingkungan madrasah sembari menyusun strategi adopsi teknologi informasi yang sesuai dengan kondisi individu dan lingkungan sosial di tempat pengabdian.

Kata Kunci: Website, Pembayaran SPP, Madrasah Aliyah Abadiyah, Kompetitif, Inovasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Madrasah Aliyah Abadiyah merupakan madrasah swasta di bawah naungan Yayasan Abadiyah Kurokalangan yang sudah 30 tahun berdiri. Di usianya yang sudah kepala tiga banyak perkembangan yang terjadi, mulai dari meningkatnya infrastruktur gedung, prestasi, dan peserta didik. Hingga tahun pelajaran 2016/2017 jumlah siswanya lebih dari 350 yang tergabung pada program IPA dan IPS dengan 12 ruang kelas. Hal ini berbeda dengan kondisi awal berdiri yang hanya terdiri dari 25 siswa. Beragam prestasi dari bidang akademik dan non akademik mulai diraih oleh siswa. Hingga yang terakhir adalah diperolehnya status akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah pada tahun 2016 (BANSM, 2016).

Akan tetapi berdasarkan rincian nilai per standar pada data histori akreditasi terlihat bahwa standar sarana menyumbang nilai terkecil, yakni 78 (BANSM, 2016). Berdasarkan wawancara dengan pimpinan Madrasah diketahui bahwa rendahnya nilai pada standar tersebut dikarenakan masih minimnya pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana pendukung. Sebagai contoh, promosi dan publikasi terkait profil madrasah masih menggunakan media cetak seperti banner dan spanduk. Media formal sebagai identitas madrasah juga masih belum dimiliki (masih menggunakan blog dan facebook yang tidak dikelola resmi oleh madrasah). Tidak hanya itu pengelolaan pembayaran SPP yang merupakan aspek krusial pun masih dilakukan secara manual.

Terlepas dari hasil nilai akreditasi yang sudah diperoleh, berbagai kendala yang dirasakan oleh pihak madrasah adalah belum terpusatnya data profil dan prestasi sehingga

para alumni atau kolega harus bertanya langsung kepada pimpinan, adanya kerentanan hilangnya data pembayaran spp siswa, dan kesalahan pencatatan yang berdampak pada kesalahan perekapan uang karena pencatatan dilakukan secara manual. Hal ini mengingat petugas yang melakukan pencatatan berjumlah satu orang dan masih memiliki beban mengajar.

Di lihat dari sisi eksternal, persaingan madrasah swasta juga tidak bisa dihindarkan (dimana terdapat 16 madrasah swasta di Kabupaten Pati) (K. D. A., n.d.). Setidaknya madrasah membutuhkan media untuk memperkenalkan profil, promosi, dan publikasi guna meraih keunggulan kompetitif. Hal ini dirasa penting karena sebagai madrasah swasta, inovasi dan perbaikan perlu diperhatikan untuk tetap eksis dan menarik peserta didik di samping perbaikan pada sisi kurikulum. Menurut Abdillah, website merupakan salah satu bentuk identitas sekolah di era informasi ini. sekarang website sudah menjadi salah satu parameter nilai ketanggapan sekolah terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Sementara itu pemanfaatan sistem terkomputerisasi begitu dibutuhkan untuk mempermudah proses administrasi keuangan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka diusulkan pembuatan website untuk Madrasah Aliyah Abadiyah sebagai media identitas dan sistem informais keuangan untuk administrasi pembayaran spp siswa. Akan tetapi, karena permasalahan yang ada bukan hanya dari segi kebutuhan teknologi melainkan juga SDM, maka pengadain yang diusulkan ini berkelanjutan. Mulai dari pembuatan website dan sistem informasi pembayaran spp dengan diadakannya pelatihan Microsoft office untuk para tenaga pendidik dan kependidikan di sela-sela pembangunan sistem. Sebagai tambahan, karena aka nada teknologi baru yang dikenalkan, maka tim pengabdian juga mengamati proses penerimaan teknologi baru (adopsi) di lingkungan madrasah sembari menyusun strategi yang sesuai dengan kondisi individu dan lingkungan sosial di tempat pengabdian.

Perumusan Konsep dan Strategi

Kegiatan ini dilakukan untuk mendukung pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan Madrasah Aliyah Abadiyah. Pemanfaatan ini mulai dari kesadaran akan pentingnya, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi pemanfaatan. Mengingat penerimaan teknologi baru bukan hanya sebuah aktivitas tunggal

Adapun konsep dari pengabdian masyarakat ini adalah berkolaborasi dengan melibatkan pihak Madrasah Aliyah Abadiyah, terutama pada penggalan kebutuhan dan penggunaan teknologi informasi. Ada pun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan pembuatan laporan. Pada tahapan persiapan terdiri dari kegiatan survei tempat pengabdian, Analisa kondisi saat ini untuk menentukan ruang lingkup, membuat proposal dan penyelesaian administrasi perijinan, dan pengkomunikasian akan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi untuk proses operasional madrasah. Selanjutnya pada pelaksanaan program

dimulai dari pengembangan sistem (analisa kebutuhan, perancangan, dan pembuatan sistem). Di sela-sela itu juga dilakukan pelatihan Microsoft office untuk mengetahui kemampuan tenaga pendidik dan kependidikan. Setelah sistem jadi, dilakukanlah pendampingan dan pelatihan penggunaan usulan teknologi informasi. Evaluasi juga ditargetkan untuk dilaksanakan guna mengetahui kendala yang ada dan cara penanganannya. Pembuatan laporan menjadi bentuk dokumentasi pelaksanaan penabdian di Madrasah Aliyah Abaiyah.

Strategi yang dilakukan agar kegiatan ini dapat berhasil adalah dengan melibatkan pihak madrasah dalam program ini. Teknologi informasi yang diusulkan bukan asal dtentukan oleh tim pengabdian melainkan merupakan usulan dari pihak sekolah berdasarkan kebutuhan yang ada. Melalui pendekatan seperti ini harapannya, rasa tanggung jawab dan kepemilikan ini bukan hanya milik tim pengabdian melainkan milik bersama dengan pihak madrasah.

Agar keberlanjutan kegiatan ini dapat berjalan maka pemantauan pemanfaatan eknologi baru tidak hanya dengan program pelatihan yang hanya dilakukan sekali saja. Tim pengabdian akan memberikan buku panduan penggunaan sistem secara fisik dan meninggalkan kontak yang bisa dihubungi kapanpun. Tidak hanya itu, tim pengabdian juga menunjuk salah satu perwakilan madsah untuk menjadi admin sistem dengan mempertimbangkan kemampnan dan keterampilan berkomunikasi untuk membantu apabila ada permasalahan ketika tim pengabdian tidak bisa datang dengan segera.

Tujuan, Manfaat, dan Dampak Kegiatan yang Diharapkan

Tujuan

Tujuan ini pada dasarnya adalah untuk meningkatkan pemanfaatan teknoogi informasi di Madrasah Aliyah Abadiyah dengan pembuatan website dan sisteminformasi pembayaran SPP. Peningkatan pemanfaatan ini didasarkan pada konsep difusi inovasi TI yang diperoleh dari topik adops teknologi informasi.

Manfaat

Manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat berupa pembuatan website dan sistem informasi pembayaran SPP adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan kesadaran dan memberikan gambaran kepada madrasah bahwa ada banyak teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk operasional Pendidikan (pelatihan, pembuatan sitem, dan pendampingan penggunaannya)
2. Website yang dibangun dapat menjadi identitas madsrah dan pusat informasi, baik media publikasi atau pun promosi. Sementara itu sistem informasi pembayaran spp dapat mengurangi beban pekerjaan bendahara dalam mencatat transaksi pembayaran dan mempermudah proses perekapan data.

Dengan kata lain salah satu manfaat program pengabdian masyarakat ini adalah melakukan efisiensi

biaya promosi madrasah melalui pemanfaatan website dan efisiensi proses pembayaran SPP.

Dampak Kegiatan

Dampak yang dapat dirasakan oleh Madrasah Aliyah Abadiyah dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa (1) kesadaran dan pemanfaatan SI/TI untuk efisiensi organisasi; (2) Analisa adopsi teknologi informasi baru. Sehingga strategi implementasi S/TI sesuai dengan karakteristik individu dan lingkungan social madrasah.

Target Luaran

Target luaran dari program pengabdian kepada masyarakat mandiri dengan judul “Pembinaan dan Pemanfaatan TI pada Madrasah Aliyah Abadiyah sebagai Pendukung Kompetitif dan Eksistensi Madrasah” adalah terciptanya *prototype* website dan sistem informasi keuangan (pebayaran SPP siswa) dan penggunaannya di Madrasah Aliyah Abadiyah Gabus Kabupaten Pati.

TINJAUAN PUSTAKA

Komponen Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai (Kadir, 2003). Komponen sistem informasi menurut Stair & Reynolds, 2008 terbagi menjadi 6 komponen yaitu, people, software, telecommunication, procedure, dan data base (Kadir, 2003).

Penerimaan Teknologi (Difusi Inovasi)

Difusi inovasi (*Diffusion of innovation*) didefinisikan sebagai proses penyebaran serapan ide atau gagasan baru dalam upaya untuk merubah kelompok atau masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu ke kurun waktu, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem social (Rogers, 2003). Dalam proses difusi tersebut tidak semua inovasi dapat disebarkan dan diterapkan oleh masyarakat. Sehingga keterbaruan dari inovasi dapat ditekankan pada suatu pengetahuan, persuasi dan keputusan untuk mengadopsi.

Karakteristik inovasi adalah sifat dari difusi inovasi, dimana karakteristik inovasi merupakan salah satu yang menentukan kecepatan suatu proses inovasi. Terdapat lima karakteristik dari inovasi, yaitu (Rogers, 2003):

a) *Relative advantage*, tingkat dimana inovasi dianggap lebih baik daripada gagasan yang lain dan secara ekonomis memberikan keuntungan. Selain diukur dari ekonomis, *relative advantage* juga mempertimbangkan faktor prestise sosial, kenyamanan dan kepuasan.

b) *Compatibility*, sejauh mana inovasi sejalan dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan adopter.

c) *Complexity*, sejauh mana inovasi dianggap sulit untuk dipahami dan digunakan. Beberapa inovasi yang mudah dipahami oleh sebagian besar anggota dari suatu sistem sosial, mungkin dirasa rumit dan diadopsi lebih lambat oleh kelompok sistem sosial lain.

d) *Trialability*, sejauh mana inovasi dapat dicoba terlebih dahulu atau harus terikat untuk menggunakannya. Suatu inovasi dapat diuji cobakan pada keadaan sesungguhnya, inovasi pada umumnya lebih cepat diadopsi. Untuk lebih mempercepat proses adopsi, maka suatu inovasi harus mampu menunjukkan keunggulannya.

e) *Observability*, sejauh mana hasil penggunaan inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan inovasi diadopsi oleh orang atau sekelompok orang.

Proses pengambilan keputusan inovasi merupakan proses mencari informasi dan pengolahan informasi dimana seorang individu memperoleh informasi dalam rangka untuk secara bertahap mengurangi ketidakpastian mengenai inovasi. Dalam pengambilan keputusan tersebut, terdapat lima tahapan (Rogers, 2003).

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Dalam tahap ini, seseorang belum memiliki informasi mengenai inovasi baru. Untuk itu informasi mengenai inovasi tersebut harus disampaikan melalui berbagai saluran komunikasi yang ada, bisa melalui media elektronik, media cetak, maupun komunikasi interpersonal diantara masyarakat. Informasi mengenai inovasi tersebut dapat diperoleh ketika individu mempelajari keberadaan inovasi beserta keuntungan dan fungsinya. Tahapan ini juga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik dalam pengambilan keputusan, yaitu: (1) Karakteristik sosial-ekonomi, (2) Nilai-nilai pribadi dan (3) Pola komunikasi.

b) Persuasi (*Persuasion*)

Pada tahap ini individu tertarik pada inovasi dan aktif mencari informasi/detail mengenai inovasi. Tahap kedua ini terjadi lebih banyak dalam tingkat pemikiran calon pengguna. Inovasi yang dimaksud berkaitan dengan karakteristik inovasi itu sendiri, seperti: (1) Kelebihan inovasi, (2) Tingkat keserasian, (3) Kompleksitas, (4) Dapat dicoba dan (5) Dapat dilihat.

c) Keputusan (*Decision*)

Pada tahap ini individu mengambil konsep inovasi dan menimbang keuntungan/kerugian dari menggunakan inovasi dan memutuskan apakah akan mengadopsi atau menolak inovasi.

d) Implementasi (*Implementation*)

Implementasi terjadi ketika individu mulai menggunakan inovasi dan mencari tahu lebih mendalam mengenai inovasi tersebut.

e) Konfirmasi (*Confirmation*)

Konfirmasi terjadi ketika individu berusaha untuk memperkuat keputusan inovasi yang telah dibuat.

Proses ini dapat merubah keputusan inovasi.

Proses pengambilan keputusan dalam inovasi dapat menyebabkan adopsi (keputusan untuk memanfaatkan sepenuhnya dari inovasi sebagai tindakan terbaik yang tersedia) atau penolakan (keputusan untuk tidak mengadopsi suatu inovasi). Keputusan tersebut dapat dibalik dikondisi lain. Sebagai contoh, tindakan *discontinuance* atau penghentian. *Discontinuance* adalah keputusan untuk menolak inovasi setelah sebelumnya telah diadopsi. *Discontinuance* dapat terjadi jika individu menjadi tidak puas dengan inovasi atau karena inovasi diganti dengan ide lain. Hal lain juga dapat terjadi, misalnya sebelumnya menolak adopsi kemudian berubah menjadi menerima. Hal-hal tersebut dapat terjadi selama tahapan konfirmasi dari proses pengambilan keputusan inovasi.

Website

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung satu sama lain dan file– filenya saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. Homepage berada pada posisi teratas dengan halaman terkait berada di bawahnya. Halaman di bawah homepage disebut *child page* yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web (Agung, 2001).

Sekolah negeri maupun swasta menggunakan website dengan tujuan untuk menawarkan informasi berupa jadwal, kontak personil sekolah, dan materi kepada siswa, keluarga, guru, dan staf. Beberapa komunitas lokal sekolah juga bergantung pada informasi dari website sekolah (Klein et al., 2003). Dalam penggunaan website pemahaman konten merupakan salah satu komponen yang penting. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami struktur website dan fungsi konten yang mencerminkan niat penulis secara langsung (Chen, Zhou, Shi, Zhang, & Fengwu, 2001).

STRATEGI, RENCANA KEGIATAN DAN KEBERLANJUTAN

Strategi

Kegiatan ini dilakukan dengan strategi melibatkan pihak mitra pengabdian. Pembinaan dan pemanfaatan TI disesuaikan dengan kebutuhan madrasah. Pelatihan dasar Microsoft office dilakukan di sela-sela pembuatan sistem. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan teknologi dasar untuk bekal dalam pemanfaatan sistem yang dibangun. Pengenalan teknologi baru secara umum disampaikan kepada semua elemen madrasah. Akan tetapi untuk fokus pengoperasian sistem difokuskan pada tenaga pendidik dan kependidikan yang termasuk kategori *adopter early adopter*.

Rencana Kegiatan

Kegiatan ini rencananya akan dibagi menjadi 3 tahapan kegiatan:

1. Tahap persiapan

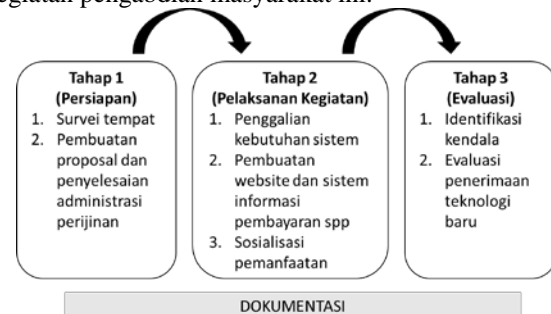
Pada tahap persiapan dan pengenalan ini, tim Pengabdian Masyarakat akan melakukan survei tempat untuk melihat kondisi madrasah dan mengidentifikasi permasalahan dalam proses operasional pendidikan yang kemungkinan dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pembuatan proposal menjadi gambaran kegiatan yang dilakukan. Administrasi perijinan juga dilakukan bersamaan dengan penyerahan proposal kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan kegiatan

Setelah bentuk kegiatan berhasil diidentifikasi, maka akan dilakukan pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari tiga aktifitas utama, yakni penggalan kebutuhan sistem, pembuatan, dan penerapan. Kebutuhan sistem digali melalui wawancara, evaluasi dokumen, dan pemberian contoh bentuk sistem. Selanjutnya pada aktivitas pembuatan, dimulai dengan perancangan alur sistem dalam bentuk flowchart, fungsionalitas sistem dibentuk dalam diagram use case, dan pembuatan prototype sistem. Penerapan sistem baru dimulai dengan penyerahan sistem kepada pihak madrasah dan sosialisasi dalam bentuk pelatihan. Pada tahap ini dilakukan instalasi sistem di madrasah. Website juga sudah *dihosting* dengan domain sch.id.

3. Tahap Evaluasi

Setelah sistem selesai dibangun dan diserahkan kepada pihak madrasah, maka tahap selanjutnya adalah evaluasi. Terdapat dua aktivitas utama dalam tahapan ini, yakni identifikasi kendala penerapan sistem dan evaluasi penerimaan teknologi baru. Evaluasi kendala dilakukan untuk mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki. Sedangkan evaluasi penerimaan sistem ini terkait dengan kesediaan pengguna untuk menggunakan dan kemungkinan keberlanjutan. Sepanjang tahapan dilakukan dokumentasi untuk mempermudah pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Gambar 1. menunjukkan rencana kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 1. Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kebertlanjutan

Kebertlanjutan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini tentu saja sangat diharapkan. Bukan saja dapat memberikan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan penerapan SI/TI bagi proses operasional organisasi, selain itu sistem yang telah diterapkan dapat ditindaklanjuti

dengan evaluasi kesuksesan sitem dalam pemanfaatannya oleh pengguna. Evaluasi ini berfokus pada realiasi manfaat yang diharapkan dari pengemangan sistem. Idntifikasi manfaat menjadi lankah awal yang dilanjutkan dengan strukturisasi manfaat. Pengukuran ketercapaian manfaat menjadi bentuk penilaian apakah sistem sukses atau tidak.



Gambar 1. Keberlanjutan Program Pengabdian Masyarakat.

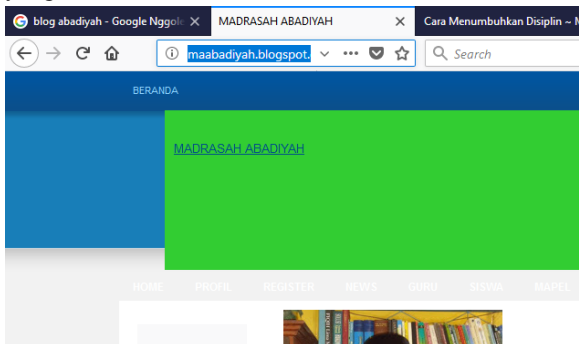
HASIL YANG DICAPAI DAN KEBERLANJUTANNYA

Hasil yang Dicapai

Identifikasi Permasalahan di Madrasah

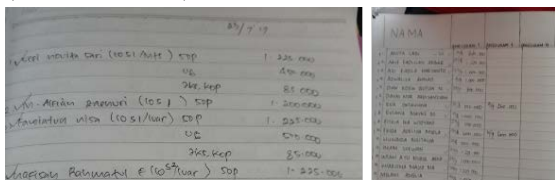
Berdasarkan hasil survei awal diketahui beberapa permasalahan dalam pengelolaan operasional madrasah, yaitu:

1. Identitas madrasah dalam bentuk teknologi informasi masih berupa blog yang belum dikelola resmi oleh madrasah. Menu yang disediakan masih belum banyak yang aktif (Lihat Gambar 3).



Gambar 3. Blog MA Abadiyah

2. Proses pembayaran SPP siswa masih dicatat di buku untuk kemudian di rekap di buku besar secara manual (Lihat Gambar 4)



Gambar 4. Gambaran Pencatatan Pembayaran SPP secara Manual

Perancangan Website dan Sistem Informasi Pembayaran SPP

Pembuatan website dan sistem informasi pembayaran spp diawali dengan identifikasi kebutuhan dan pengguna. Kebutuhan pada website meliputi profilmadrasah,

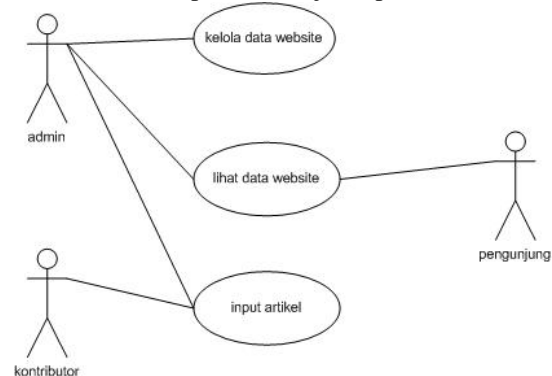
informasi guru dan karyawan, informasi siswa, fasilitas, ekstrakurikuler, dan prestasi. Sedangkan pada sistem pembayaran SPP, kebutuhan fungsional meliputi input transaksi pembayaran, perekapan data, dan lihat histori. Sementara itu perancangan kedua sistem disajikan dalam diagram use case.

Pada sistem informasi keuangan diketahui bahwa terdapat dua actor (pengguna) sistem, yakni admin dan kepala sekolah. Actor kepala sekolah hanya dapat menggunakan fungsionalitas melihat pebayaran atau histori saja. Sedangkan admin dapat melakukan semua use case yang berhasil diidentifikasi. Detail diagram use case untuk sistem informasi keuangan disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Use Case Sistem Informasi Pembayaran SPP

Sementara itu, pada website teridentifikasi 3 aktor utama, yakni admin, contributor, dan pengunjung. Detail use case untuk setiap aktor disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Use Case Website

Hasil Pengabdian dan Luaran yang Telah Diperoleh

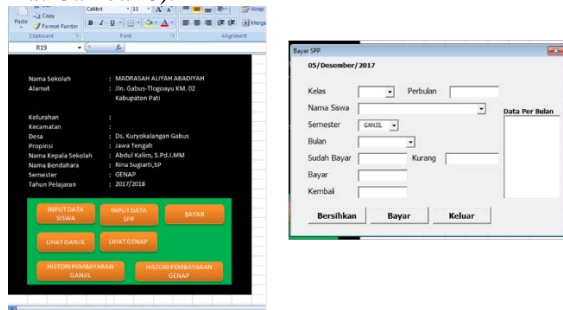
Prototpe website dan sistem informasi pembayaran spp sdah berhasil dibuat. Website dengan alamat abadiya-gabus.sch.d sudah dapat diakses. Tedapat 7 menu utama,

akni home, profil, unit Pendidikan, fasilitas, eksrakurikler, majalah, dan kontak. Detail untuk menu pad jenjang Aliyah dapat diakses di unit Pendidikan. Gambar 7. menunjukkan beranda dari website yang dibangun.



Gambar 7. Tampilan Beranda Website

Sedangkan untuk sistem informasi pembayaran spp terdiri dari menu input data siswa, data spp, bayar, lihat pembayaran ganjil dan genap, dan histori pembayaran (Lihat Gambar 8).



Gambar 8. Gambaran Sistem Pembayaran SPP yang dibangun

Berdasarkan Gambar 8, saat ada siswa yang ingin membayar spp cukup menyebutkan kelas dan nama masing-masing. Kemudian petugas akan memilih bulan pembayaran SPP. Melalui sistem ini perhitungan kemungkinan uang kembali akan dilakukan otomatis melalui sistem. Sehingga menghindari kemungkinan kesalahan. proses transaksi melalui sistem ini juga akan menghasilkan rekap pembayaran secara otomatis tanpa harus memindah dari catatan harian.

Sementara itu proses penyerahan kedua sistem, pelatihan, dan uji coba sistem disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Penyerahan, Petatihan, dan Uji Coba Sistem

Keberlanjutan

Sistem yang telah diterapkan dapat ditindaklanjuti dengan evaluasi kesuksesan sistem. Evaluasi ini berfokus

pada realisasi manfaat yang diharapkan dari pengemangan sistem. Identifikasi manfaat menjadi langkah awal yang dilanjutkan dengan strukturisasi manfaat. Pengukuran ketercapaian manfaat menjadi bentuk penilaian apakah sistem sukses atau tidak.

Analisis Capaian Luaran terhadap Target Luaran

Berdasarkan hasil pelaksanaan program diketahui bahwa dua sistem yang ditargetkan, yakni website dengan url *abadiyah-gabus.sch.id* dan sistem informasi keuangan berhasil dibuat. Target ketiga yakni modul sekaligus user manual kedua sistem juga berhasil dibuat.

Pembahasan tentang indikator penerimaan dan keberhasilan adopsi sistem sebagai ketercapaian luaran akan dipaparkan pada pembahasan berikut ini:

1. Prototype website

Ukuran yang digunakan untuk melihat penerimaan website pada program pengabdian masyarakat ini adalah jumlah pengunjung dan update konten website setelah adanya pelatihan. Berdasarkan hasil statistik diketahui bahwa jumlah pengunjung website adalah **lebih dari 80 orang**. Hasil ini dihitung mulai tanggal 1 Desember 2017 sejak website di *launching*. Sementara itu untuk update konten website ditarget minimal ada 5 artikel baru yang ditampilkan pada website, konten utama seperti profil, siswa, dan guru. Berdasarkan pemantauan yang dilakukan diketahui bahwa sudah terdapat **5 artikel baru** yang ditampilkan setiap hari, konten **profil madrasah** juga sudah ditampilkan, **data guru dan siswa** juga sudah dapat dilihat diwebsite.

Beberapa kemajuan isi konten ini memperlihatkan bahwa pengelola website sekolah bersedia menerima sistem baru yang dibangun. Hal ini dapat terjadi mengingat adanya pendekatan teori adopsi yang dilakukan pada program ini. Misalkan dilakukannya **pendekatan kepada kepala madrasah sebagai pimpinan dan agen perubahan** di madrasah. Selanjutnya karena pengetahuan terhadap teknologi yang dimiliki pimpinan terbatas, maka dicarilah **pemimpin opini** yang diperoleh dari hasil penilaian rekan guru yang lain. Salah seorang guru yang menjadi pemimpin opini ini membantu kepala sekolah untuk menyampaikan pesan inovasi. Selain itu sosok ini juga yang sementara menjadi admin untuk melakukan update konten. Tidak hanya itu, karena pesan inovasi ini tidak hanya ada pada puncak organisasi, melainkan **menyebarkan ke bawah sampai ke guru dan juga staf karyawan** maka diperoleh kemudahan untuk pengisian konten website.

2. Prototype sistem informasi keuangan

Sebagai informasi bahwa sistem informasi keuangan yang dibangun baru akan dipakai pada awal tahun pelajaran di tahun depan. Oleh karenanya, **ukuran** untuk melihat penerimaan sistem ini dilihat dari **kesediaan petugas dalam mengisi data** yang diperlukan untuk menjalankan sistem. Data yang ditargetkan harus diisi meliputi identitas madrasah, data siswa, data SPP. Kelengkapan data tersebut penting agar tahun depan sistem siap digunakan. Berdasarkan pemantauan setelah program dilakukan terlihat bahwa petugas pembayaran

(dalam hal ini bendahara) sudah melengkap data yang dibutuhkan.

Selain itu, penerimaan sistem juga dilihat dari kesediaan petugas dalam mencoba mengoperasikan sistem. Hal ini akan membuat petugas lebih familier dengan sistem yang akan digunakan. Tidak hanya itu proses uji coba ini akan membuat petugas bias merasakan manfaat yang akan diperoleh sembari mengevaluasi kemungkinan potensi perbaikan sistem.

3. Modul kedua sistem

Sebagai sebuah sistem baru yang dikenalkan di lingkungan baru, sebuah buku panduan penggunaan sistem perlu disertakan. Calon pengguna perlu mendapatkan panduan yang setiap saat dapat diakses. Pelatihan atau sosialisasi memang sudah dilakukan. Akan tetapi untuk keberlanjutan pemakaian, baik pengguna yang sudah mengikuti pelatihan atau pun calon pengguna baru perlu memiliki buku panduan penggunaan sistem. Sebagaimana ditargetkan di awal, **dua modul sistem (website dan sistem informasi keuangan) berhasil dibuat.**

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini antara lain:

1. Pembuatan website dan sistem informasi pembayaran spp sebagai pemanfaatan TI sudah selesai dilakukan dan diserahkan kepada madrasah.
2. Penerimaan website dilihat dari jumlah pengunjung lebih dari 80 orang dan artikel terbaru 5 buah.
3. Penerimaan sistem informasi pembayaran spp dilihat dari selesainya proses input data siswa, jenis pembayaran, dan identitas madrasah ke dalam sistem
4. Buku panduan penggunaan kedua sistem juga berhasil dibuat

Saran

Saran dari kegiatan ini antara lain:

1. Proses evaluasi tidak hanya dilakukan pada penerimaan akan tetapi pada fase pemanfaatan untuk melihat kesuksesan sistem
2. Pelatihan tidak hanya dilakukan di awal saja melainkan perlu pemantauan berkala

RENCANA SELANJUTNYA

Sebagaimana diketahui bahwa keputusan organisasi dan individu untuk menerima sebuah ide baru bisa saja berubah. **Oleh karena itu untuk selanjutnya perlu dilakukan evaluasi pemanfaatan jangka panjang.** Hal ini penting agar dapat diketahui perlu adanya evaluasi dan pembaharuan sistem. Pihak organisasi dan individu didalamnya harus selalu dibuat memiliki **attitude positif** terhadap teknologi. Hasilnya kebermanfaatan sistem tidak hanya dirasakan di awal saja, melainkan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2001). *BELAJAR sendiri : membuat homepage interaktif dengan CGI / perl*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- BANSM. (2016). Status Akreditasi Sekolah. Retrieved September 17, 2017, from http://bansm.or.id/sekolah/sudah_akreditasi/2
- Chen, J., Zhou, B., Shi, J., Zhang, H., & Fengwu, Q. (2001). Function-based object model towards website adaptation. In *Proceedings of the 10th international conference on World Wide Web - WWW '01* (pp. 587–596). New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/371920.372161>
- K. D. A. (n.d.). Jateng. Retrieved from <http://jateng.bps.go.id/linkTabelStatistis/view/id>
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Klein, D., Myhill, W., Hansen, L., Asby, G., Michaelson, S., & Blanck, P. (2003). Electronic doors to education: study of high school website accessibility in Iowa. *Behavioral Sciences & the Law*, 21(1), 27–49. <https://doi.org/10.1002/bsl.521>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press.