
Pemanfaatan Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Website Pada SMK Pariwisata Telkom Bandung Sebagai Pendukung Cashless Payment di Sekolah

Bayu Rima Aditya¹, Aditya Permadi², Dedy Rahman Wijaya³

¹Universitas Telkom

²Universitas Mandiri Subang

³Universitas Telkom

bayu@tass.telkomuniversity.ac.id, aditya.didit.permadi@gmail.com, dedyrw @tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Abstrak Dalam menghadapi perkembangan zaman, SMK Pariwisata Telkom Bandung telah memperbarui sistem pembayaran SPP dengan mengadopsi metode transfer bank. Namun, masih terdapat hambatan dalam proses pencatatan keuangan yang dilakukan secara manual menggunakan jurnal harian dan pembukuan konvensional. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembayaran SPP berbasis website di sekolah. Evaluasi hasil dari kegiatan ini mengindikasikan bahwa implementasi aplikasi tersebut telah berhasil menghasilkan digitalisasi penyimpanan data, pencarian informasi, dan pembuatan laporan pembayaran SPP serta dokumen terkait. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menciptakan sebuah solusi teknologi tepat guna dalam bentuk aplikasi pembayaran SPP berbasis website yang berpotensi memberikan dampak positif dalam efisiensi administrasi sekolah.

Kata Kunci : Aplikasi Keuangan, Sistem Pembayaran Sekolah, Digitalisasi Sekolah, Cashless Payment

PENDAHULUAN

Sistem pembayaran tanpa uang tunai awalnya dikembangkan agar membuat hidup lebih mudah, mengurangi intimidasi terkait uang dan mengurangi dokumen staf kantor. Digitalisasi keuangan saat ini telah berkembang pesat, sistem tanpa uang tunai menghemat waktu, biaya dan menghilangkan pemborosan (Olipas & Esperon, 2020). Digitalisasi keuangan telah digunakan dibanyak industri bisnis maupun non-bisnis seperti sekolah (Ahmad et al., 2021; Rakasiswa & Kusumo, 2021, Suyati, 2020). Sekolah masa depan menerapkan lingkungan Sistem pembayaran tanpa uang tunai (Ya'Acob et al, 2019). Terlebih lagi

penerapan pembayaran elektronik memberikan manfaat tambahan bagi perusahaan yaitu berkurangnya biaya operasional karena biaya pembayaran elektronik setara dengan 1/3 dari yang berbasis kertas (Wisniewski at al, 2017). Salah satu sekolah yang merespon perkembangan tersebut adalah SMK Pariwisata Telkom Bandung (Aditya et al, 2023). Hal ini disebabkan karena sekolah tersebut memiliki tujuan percepatan peningkatan kapasitas dan kualitas sekolah berbasis teknologi, termasuk dalam layanan keuangan sekolah.

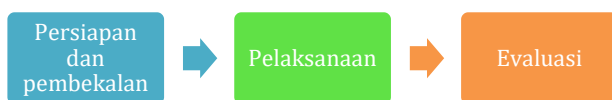
Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan tim pengusul, didapat bahwa permasalahan yang perlu di solusikan melalui kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah belum

tersedianya inovasi berbasis teknologi yang diimplementasikan dalam kaitannya dengan layanan keuangan, terutama untuk pembayaran SPP siswa.

Walaupun sistem pembayaran SPP pada SMK Pariwisata Telkom Bandung sudah mulai menerapkan cara pembayaran melalui transfer bank, namun proses pencatatan keuangannya masih dilakukan secara manual berupa jurnal harian yang kemudian direkap ke dalam pembukuan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi pembayaran SPP di sekolah berbasis website. Aplikasi pembayaran SPP dapat menjadi pilihan inovasi bagi SMK Pariwisata Telkom Bandung untuk memudahkan dalam pengelolaan SPP siswa (Handayani, 2018). Secara umum, proses pengelolaan SPP siswa meliputi 3 hal: 1) pembayaran spp, 2) monitoring, dan 3) laporan/bukti pembayaran (Denin et al, 2022). Selain itu, aplikasi pembayaran SPP siswa dapat bermanfaat dalam pengelolaan keuangan siswa, seperti mengurangi resiko, meningkatkan akuntabilitas, dan meningkatkan transparansi keuangan (Wong et al, 2020).

METODE

Untuk mendukung pencapaian tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat ini, maka kegiatan ini akan dilakukan beberapa langkah yang ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah kegiatan

- 1) Tahap persiapan dan pembekalan:
Pada tahap pertama ini adalah proses pembentukan tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa untuk dilibatkan dalam kegiatan pengabdian Masyarakat. Kemudian dilakukan

koordinasi dengan pihak manajemen SMK Pariwisata Telkom Bandung sebagai mitra untuk menentukan jadwal kegiatan, dan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk penerapan aplikasi pembayaran SPP ini.

- 2) Tahap pelaksanaan.

Pada tahap kedua, dilakukan analisis dan perancangan aplikasi. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 3 bulan dimulai dari analisis proses bisnis, pengumpulan persyaratan, perancangan fungsionalitas, dan pembuatan aplikasi. Tahapan analisis proses bisnis merupakan tahapan esensial dimana pemodelan yang baik akan meningkatkan kesuksesan pengembangan aplikasi, kegagalan sistem bukan karena kelemahan teknis melainkan tidak cukup mendukung proses bisnis yang mendasarinya. Perangkat lunak yang sukses adalah hasil dari penodelan yang baik (Barjis, 2008).

- 3) Tahap evaluasi.

Tahap ketiga berfokus pada pengujian dan sosialisasi aplikasi berdasarkan fungsionalitas sistem yang sudah dibuat, dan memastikan aplikasi telah sesuai dengan proses bisnis pembayaran SPP di sekolah mitra tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk mendukung inovasi layanan keuangan sekolah di SMK Pariwisata Telkom Bandung yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023– 27 Juni 2023. Kegiatan diawali dengan pengumpulan data terkait proses pembayaran SPP di sekolah secara onsite seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Analisis Proses Bisnis

Hasil analisis proses bisnis itu kemudian dilakukan penentuan actor dan use case sebagai gambaran tentang apa saja yang akan dilakukan oleh actor di aplikasi nanti. Adapun hasil penentuan Use Case menunjukkan bahwa terdapat 5 aktor yang akan terlibat dalam aplikasi SPP ini, meliputi: 1) siswa/orang tua, 2) staf keuangan, 3) kaur keuangan, 4) kepala tata usaha, dan 5) kepala sekolah. Adapun jumlah use case nya adalah sebanyak 8 use case, meliputi 2 use case untuk siswa/orang tua, 2 use case untuk staf keuangan, 2 use case untuk kaur keuangan, 1 use case untuk kepala tata usaha, dan 1 use case untuk kepala sekolah (lihat Gambar 3).



Gambar 3. Kegiatan Penentuan Use Case

Selanjutnya, persyaratan-persyaratan yang ada kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan aplikasi pembayaran SPP sekolah. Proses digitalisasi pembayaran SPP sekolah dilakukan dengan mengembangkan aplikasi berbasis web menggunakan pihak ketiga *non-bank* (midtrans). Berikut ini beberapa tampilan aplikasi cashes payment untuk layanan keuangan SMK Pariwisata Telkom Bandung (Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6)



Gambar 4. Tampilan Login



Gambar 5. Tampilan Tagihan Siswa



Gambar 6. Tampilan Pilihan Jenis Pembayaran SPP siswa

Setelah aplikasi pembayaran SPP dibangun, sesi selanjutnya adalah pengujian dan diakhirnya dengan sosialisasi aplikasi kepada semua actor dalam aplikasi (Gambar 7 dan Gambar 8).



Gambar 7. Kegiatan Pengujian



Gambar 8. Kegiatan Sosialisasi

Adapun umpan balik hasil kegiatan pengabdian masrakat ini dapat dilihat pada Tabel 1. Proses feedback ini dilakukan dengan melibatkan 5 orang, meliputi 2 orang manajemen sekolah, dan 3 orang staf pengelola keuangan.

Tabel 1. Hasil Umpan Balik Kegiatan

No	Kategori	STS	TS	N	S	SS
1.	Materi Kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra	0	0	0	0	5
2.	Teknologi yang disajikan sangat bermanfaat bagi mitra	0	0	0	0	5
3.	Waktu pelaksanaan kegiatan ini sesuai dan cukup	0	0	0	0	5
4.	Materi kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	0	0	5
5.	Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	0	5
6.	Mitra berharap kegiatan-kegiatan seperti ini	0	0	0	0	5

dilanjutkan di masa yang akan datang

Tabel 1 menunjukkan bawah kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini telah memberikan feedback positif berdasarkan persepsi SMK Pariwisata Telkom Bandung dengan nilai semua kategori adalah Sangat Sesuai (Skor 5).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diungkapkan dalam makalah ini, dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Website di SMK Pariwisata Telkom Bandung Sebagai Pendukung Cashless Payment di Sekolah" telah berhasil dilaksanakan dengan sukses. Keberhasilan ini terlihat dari implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam bentuk situs web yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembayaran SPP siswa di SMK Pariwisata Telkom Bandung. Tidak hanya itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga telah menghasilkan inovasi dalam layanan keuangan sekolah, membuktikan secara empiris bahwa sekolah memiliki kemampuan dan kesiapan untuk bertransformasi menjadi sekolah yang menggunakan sistem pembayaran non-tunai melalui aplikasi pembayaran SPP berbasis website. Dalam melangkah ke depan, disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat ini terus berkembang dengan mengintegrasikan fitur-fitur lanjutan yang terkait dengan pengelolaan data pembayaran SPP, seperti fitur cicilan dan tabungan. Tindakan ini akan terus mendorong inovasi di lingkungan sekolah, sambil tetap fokus pada peningkatan kualitas layanan pendidikan.

Dengan demikian, sekolah akan semakin siap untuk menghadapi tantangan masa depan dengan memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan keuangan dan administrasi, serta terus beradaptasi untuk memberikan layanan terbaik kepada para siswa, orang tua, dan seluruh komunitas sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom yang telah memberikan kontribusi pendanaan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

Aditya, B. R., Iradianty, A., Gartina, I., Rahayu, S., Kusuma, G. P., Wijaya, D. R., & Sari, S. K. (2023). Peningkatan Layanan Keuangan Sekolah dengan Aplikasi Cashless Payment (Studi Kasus SMK Pariwisata Telkom Bandung). *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(1), 298-303.

Ahmad, R., & Dwianika, A. (2021). Analisa Penggunaan Perangkat Lunak dalam Mendukung Pembukuan Keuangan Sekolah. *JSMA (Jurnal Sains Manajemen Dan Akuntansi)*, 13(1), 24-36.

Denih, D., Wendasmoro, R. G., & Ramos, S. (2022). Rancang bangun aplikasi pembayaran spp berbasis web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(1), 125-131.

Handayani, R., & Prasetyo, A. E. (2018). Implementasi Sistem Informasi Keuangan Pada Sekolah Swasta Di Kabupaten Lamongan Guna Mewujudkan Transparasi Dan Pelayanan Prima Kepada Masyarakat. *Community Development Journal*, 2(2), 367-372.

Olipas, C. N. P., & Esperon, R. M. (2020). The Design and Development of a Cashless Payment

System with an Automatic Identification and Data Collection (AIDC) Technology. *Online Submission*, 9(3), 6718-6723.

Rakasiwi, S., & Kusumo, H. (2021). Utilization of E-money for School Payments Using Web-Based RFID Sensors. *Advance Sustainable Science, Engineering and Technology*, 3(2), 0210204.

Suyati, S. (2020). Tata Kelola Keuangan Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 64-75.

Wisniewski, T. P., Polasik, M., Kotkowski, R., & Moro, A. (2021). Switching from cash to cashless payments during the COVID-19 pandemic and beyond. *Available at SSRN 3794790*.

Wong, T. L., Lau, W. Y., & Yip, T. M. (2020). Cashless Payments and Economic Growth: Evidence from Selected OECD Countries. *Journal of Central Banking Theory and Practice*, 9, 189-21.

Ya'Acob, N., Yusoff, A., Sarnin, S. S., Ali, D. M., Naim, N. F., Kassim, M., & Azni, N. A. B. M. (2019). A cashless payment transaction (CPaT) using RFID technology. *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci.*