

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Sebelumnya, telah dilakukan banyak studi tentang *usability* sistem, yang merupakan aplikasi dengan berbagai tujuan yang berbeda, mulai dari tujuan akademis, pemasaran, hingga tujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi, baik itu aplikasi berbasis *website* maupun berbasis *android*.

Penulis skripsi ini menggunakan teori-teori sebagai dasar untuk menyelidiki masalah dan mencari solusinya. Dengan menggunakan teori-teori ini, peneliti dapat menghasilkan penelitian yang kokoh dan berlandaskan pada aspek yang terukur dan terukur dengan baik.

A. Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS)

Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) adalah sebuah sistem yang digunakan oleh sekolah untuk mengelola dan merencanakan anggaran kegiatan sekolah secara lebih efektif dan transparan. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan rencana kegiatan tahunan sekolah dan alokasi anggaran sesuai dengan kebutuhan dan prioritas yang telah ditetapkan. Berikut adalah beberapa fitur utama Aplikasi RKAS[4]:

1. **Penyusunan Rencana Anggaran:** Memungkinkan sekolah untuk menyusun anggaran berdasarkan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dalam satu tahun anggaran. Setiap kegiatan dapat dirinci dengan detail, termasuk sumber dana dan estimasi biayanya.

2. **Monitoring dan Pelaporan:** Aplikasi RKAS memungkinkan pengawasan terhadap penggunaan anggaran secara real-time. Laporan keuangan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat, memudahkan pihak sekolah dan pihak berwenang untuk melakukan audit atau evaluasi.
3. **Sinkronisasi dengan Sistem Pusat:** Biasanya, aplikasi ini terhubung dengan sistem pendidikan nasional, seperti Dapodik (Data Pokok Pendidikan) di Indonesia, untuk memastikan bahwa data anggaran sesuai dengan data pendidikan yang ada.
4. **Transparansi:** Dengan menggunakan aplikasi ini, pihak sekolah dapat menunjukkan transparansi dalam pengelolaan dana sekolah, sehingga meminimalkan kemungkinan penyalahgunaan anggaran.
5. **Kemudahan Akses:** Karena berbasis digital, Aplikasi RKAS dapat diakses oleh pengguna yang berwenang dari berbagai perangkat, seperti komputer atau smartphone, sehingga memungkinkan pengelolaan yang lebih fleksibel.

Aplikasi RKAS biasanya digunakan oleh sekolah negeri maupun swasta yang menerima dana dari pemerintah untuk memastikan akuntabilitas dan efektivitas penggunaan anggaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

B. Use Questionnaire

Untuk mengukur *usability* bisa dikatakan ideal merupakan bagaimana sistem/produk kita mampu merampungkan tugas pengguna dengan baik. Menurut ISO 9421-11 bahwa standar *usability* yang baik yaitu *effective, efficient, and satisfaction*. Sudah kentara bahwa usahakan menjadi pengguna bisa melakukan secara efektif (berpacu pada hasil), efisien (berpacu pada caranya), dan *satisfaction* (mendapatkan kepuasan).[5]

Metode pengukuran dan penilaian kegunaan situs *web* bersifat relatif dan bergantung pada bagaimana pengguna melakukan banyak tugas. Menurut buku *Usability Engineering* karya Jakob Nielsen, ada beberapa indikator umum yang dapat digunakan sebagai *benchmark* untuk mengukur karakteristik *usability* [5], yaitu :

Berdasarkan definisi ini, kegunaan diukur dengan menggunakan komponen-komponen berikut:

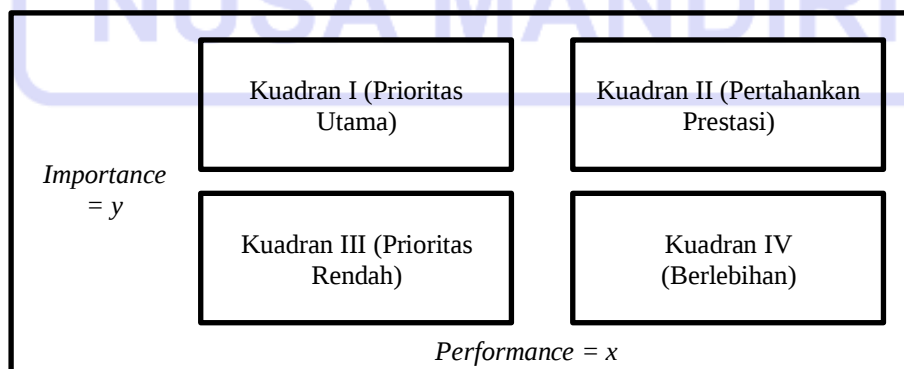
1. Kemudahan (*learnability*) didefinisikan sebagai waktu yang dibutuhkan pengguna untuk mempelajari sistem, seberapa mudah menjalankan suatu fungsi, dan hasil apa yang dapat mereka capai.
2. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai jumlah sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan dengan tepat dan lengkap.
3. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan sebagai kemampuan pengguna untuk mempertahankan atau mengingat pengetahuan tentang sistem setelah jangka waktu tertentu, termasuk pengaturan menu yang tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan sebagai jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, termasuk juga ketidaksesuaian antara apa yang dipikirkan pengguna dan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
5. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan sebagai gejala dan sikap positif terhadap penggunaan produk, atau pengukuran subjektif tentang perasaan pengguna saat menggunakan sistem.

C. Teknik Analisis dengan Metode IPA (*Importance Performance Analysis*)

Metode Importance Performance Analysis (IPA) pertama kali diperkenalkan oleh Martilla dan James pada tahun 1977 dengan tujuan mengevaluasi hubungan

antara kesadaran konsumen dan prioritas dalam meningkatkan kualitas produk atau layanan. Metode ini sering dikenal pula sebagai analisis kuadran. Berkat kemudahan penerapannya dan hasil analisis yang jelas dalam mengarahkan upaya perbaikan kinerja, IPA telah banyak diadopsi dan digunakan secara luas dalam berbagai bidang penelitian. [6].

Metode Importance Performance Analysis (IPA) memiliki tujuan utama untuk memberikan informasi mengenai faktor-faktor pelayanan yang sangat memengaruhi kepuasan dan loyalitas pelanggan, sekaligus mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki karena belum memenuhi harapan. IPA mengintegrasikan pengukuran tingkat kepentingan (harapan) dan tingkat kinerja (persepsi) ke dalam sebuah grafik dua dimensi yang memudahkan analisis data sekaligus menawarkan rekomendasi praktis. Dalam proses ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap tingkat kepentingan dan kinerja. Hasil penilaian dari kedua aspek tersebut kemudian dianalisis menggunakan Importance Performance Matrix. Pada grafik, sumbu x merepresentasikan kinerja (persepsi), sementara sumbu y menggambarkan kepentingan (harapan). Grafik ini terbagi menjadi empat kuadran berdasarkan hasil pengukuran, yang masing-masing memberikan interpretasi spesifik sebagaimana dijelaskan berikut ini:



Sumber: [6]

Gambar II.1.
Pembagian Kuadran *Importance Performance Analysis*

Diagram *Importance Performance Analysis* (IPA) terdiri dari empat kuadran:

1. Kuadran I adalah wilayah yang berisi item-item yang relatif penting, tetapi tidak memenuhi harapan pengguna. Item yang berada di kuadran ini memerlukan perbaikan kinerja segera untuk memenuhi harapan pengguna.
2. Kuadran II adalah wilayah yang memuat item-item yang relatif penting dan sangat memuaskan. Item yang berada di kuadran ini dianggap sebagai faktor pendukung kepuasan pengguna, dan penting untuk menjaga kinerjanya agar produk atau jasa tetap unggul di mata pengguna.
3. Kuadran III adalah wilayah yang berisi item-item dengan tingkat kepentingan relatif rendah, kinerjanya tidak terlalu tinggi, dan kepuasannya juga relatif rendah. Item dalam kuadran ini memiliki sedikit pengaruh pada manfaat yang dirasakan oleh pengguna.
4. Kuadran IV adalah wilayah yang memuat item-item yang dianggap berlebihan oleh pengguna dengan tingkat kepentingan relatif rendah, namun kepuasannya relatif tinggi. Item yang berada di kuadran ini dapat membantu mengurangi biaya dukungan dan menghemat pengeluaran.

Terdapat dua cara untuk menyajikan data dalam *Importance Performance Analysis* (IPA). Salah satunya adalah dengan menempatkan titik-titik perpotongan kuadran pada rata-rata sumbu kepuasan dan sumbu prioritas pelanggan untuk memberikan gambaran umum mengenai kuadran mana yang mencakup distribusi data secara keseluruhan. Sementara itu, cara kedua adalah dengan menempatkan titik-titik perpotongan kuadran pada rata-rata pengamatan pada sumbu kepuasan dan sumbu prioritas pelanggan untuk mengetahui secara tepat kuadran mana setiap elemen data berada. Metode kedua lebih sering digunakan oleh para peneliti.[6]

Langkah-langkah dalam metode IPA adalah sebagai berikut:

1. Menentukan faktor-faktor yang akan dianalisis.
2. Melakukan survey dengan menyebarkan kuesioner kepada responden.
3. Menghitung nilai rata-rata tingkat kepentingan (*importance*) dan tingkat kinerja (*performance*) dari faktor-faktor yang telah diidentifikasi.
4. Membuat grafik IPA berdasarkan hasil perhitungan tersebut.
5. Melakukan evaluasi terhadap faktor-faktor yang ada sesuai dengan kuadran masing-masing pada grafik IPA, untuk menentukan tindakan selanjutnya berdasarkan prioritas kepentingan dan kinerja.

D. Aplikasi Website

Aplikasi atau program aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. [7] Menurut Elgamar dalam [8], *website* adalah sebuah media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan satu sama lain, dan berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan informasi dalam berbagai bentuk, seperti gambar, video, teks, suara, atau kombinasi dari semuanya. *Website* bersifat *multi-platform*, yang berarti dapat diakses melalui berbagai perangkat atau peranti yang terhubung dengan jaringan internet.

E. Variabel Penelitian

Operasional Variabel adalah variabel-variabel yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan informasi tentangnya dan kemudian digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. [9].

Variabel disini ada dua macam :

1. Variabel Independen, juga dikenal sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, atau *antecedent*, merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab

perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas.

2. Variabel Dependen, juga disebut sebagai variabel *output*, kriteria, atau konsekuensi, merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel terikat.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

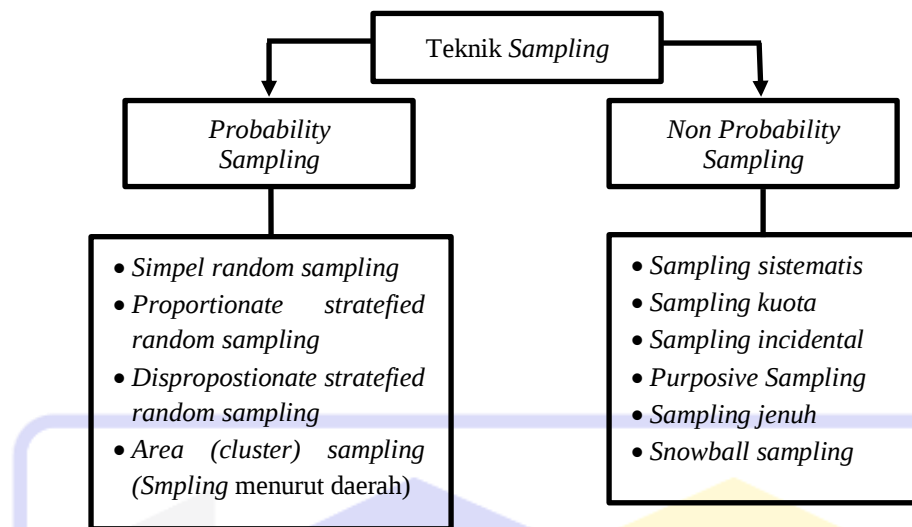
Populasi adalah total keseluruhan jumlah subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti, dan dari populasi tersebut, peneliti kemudian akan menarik kesimpulan [9].

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari kumpulan karakteristik demografi yang digunakan dalam penelitian. Informasi yang kita dapatkan dari sampel dapat diterapkan untuk membuat kesimpulan mengenai populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sampel yang diambil dari populasi harus representatif dan valid. Representatif berarti sampel tersebut harus mewakili ciri-ciri utama dari populasi secara keseluruhan. Valid berarti bahwa pengukuran yang dilakukan harus akurat dan sesuai dengan apa yang perlu diukur. [9].

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara atau metode pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, ada berbagai teknik sampling yang digunakan. [9].



Sumber : [9]

Gambar II.2.
Bermacam-macam teknik *sampling*

a. ***Probability Sampling***

Adalah metode pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen (anggota) populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel[9]. Teknik ini terdiri dari empat metode, yaitu:

- 1) *Simpel random sampling*
- 2) *Proportionate stratified random sampling*
- 3) *Disproportionate stratified random sampling*
- 4) *Area (cluster) sampling (Sampling berdasarkan wilayah/klaster)*

b. ***Nonprobability Sampling***

Adalah metode pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel[9]. Teknik ini terdiri dari:

- 1) *Sampling Sistematis*
- 2) *Sampling Kuota*

- 3) *Sampling Insidental*
- 4) *Sampling Purposive*
- 5) *Sampling Jenuh*
- 6) *Snowball Sampling*

G. Skala *Likert*

Skala *Likert* adalah sebuah alat pengukuran yang diciptakan oleh Likert (1932). Skala ini terdiri dari empat atau lebih pertanyaan yang digabungkan untuk membentuk sebuah skor yang mencerminkan karakteristik individu, seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku. Untuk analisis data, skor gabungan dari semua pertanyaan dapat digunakan, biasanya dalam bentuk skor keseluruhan atau rata-rata. [10].

Penelitian ini menggunakan skala *Likert* untuk mengukur tingkat kepastian. Skala *Likert* merupakan sebuah alat pengukuran psikologis yang sering digunakan dalam kuesioner dan menjadi pilihan utama dalam penelitian. Skala ini dinamakan berdasarkan Rensis Likert, yang merilis laporan yang menjelaskan penggunaannya. Dalam mengisi pertanyaan pada skala *Likert*, responden menentukan tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan dengan memilih salah satu opsi yang tersedia.

Skala *Likert* merupakan sebuah metode pengukuran bipolar yang mengukur respons positif dan negatif terhadap pernyataan. Dalam kuesioner Skala *Likert*, terdapat pilihan empat opsi yang mengharuskan responden memilih salah satu dari kutub karena opsi "netral" tidak ada. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis skala *Likert* yang digunakan. Skala pertama digunakan untuk mengukur tingkat kepentingan (*importance*) dan pencapaian (*performance*).

Tabel II.1.
Skala *Likert* Tingkat Kinerja (*Performance*)

Nilai	Keterangan
1	STB (Sangat Tidak Baik)
2	TB (Tidak Baik)
3	CB (Cukup Baik)
4	B (Baik)
5	SB (Sangat Baik)

Sumber : [6]

Tabel II.2.
Skala *Likert* Tingkat Kepentingan (*Importance*)

Nilai	Keterangan
1	STP (Sangat Tidak Penting)
2	TP (Tidak Penting)
3	CP (Cukup Penting)
4	P (Penting)
5	SP (Sangat Penting)

Sumber : [6]

H. SPSS

Sejumlah aplikasi komputer untuk analisis statistik telah dikembangkan oleh para pengembang perangkat lunak. Beberapa di antaranya termasuk *Minitab*, *Eview*, *Lisrel* (*Linear Structural Relationship*), *SAS* (*Statistical Analysis System*), dan juga SPSS. Di Indonesia, SPSS cukup populer dan banyak digunakan oleh para pengguna.[11].

SPSS merupakan perangkat lunak pengolahan data statistik yang sangat populer dan telah tersebar secara luas di seluruh dunia. Banyak peneliti mengandalkan SPSS untuk melaksanakan berbagai tugas penelitian, termasuk penyusunan disertasi, dan juga untuk berbagai keperluan lainnya, seperti riset pasar. [12]

I. Pengujian Prasyarat

Uji prasyarat adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan keandalan peralatan yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Efektivitas dan keandalan peralatan penelitian merupakan syarat mutlak dalam memastikan validitas dan keandalan data, yang berperan penting dalam mempengaruhi kualitas hasil penelitian. [13]

1. Pengujian Dengan Validitas

Validitas menunjukkan seberapa jauh instrumen itu mengukur apa yang coba diukur. Teknik korelasi faktor produk digunakan untuk menentukan validitas. Artinya, mengkorelasikan skor antar item dengan skor total. Jika hasil pengukuran sesuai dengan tujuan pengukuran, maka validitas alat ukur tersebut tinggi. Metode yang digunakan adalah analisis item dan faktor dengan menggunakan persamaan *Product-Moment-People Correlation*, yang bertujuan untuk mengkorelasikan setiap item dan pengaturan faktor dengan pengaturan skor total untuk semua item dan faktor. Hasil korelasi positif berarti instrumen yang digunakan valid, dan semakin tinggi korelasinya (mendekati 1,0), semakin efektif.[14] .

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengetahui derajat kevalidan instrumen adalah dengan menggunakan teknik Korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Uji statistik Korelasi *Product Moment* dilakukan dengan cara mengolerasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dan skor totalnya.

Skor total diperoleh dari hasil penjumlahan semua skor item. Skor masing-masing item haruslah berkorelasi secara signifikan dengan skor totalnya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *product moment*, adalah:

- a. Apabila nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel, maka item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b. Apabila nilai r hitung lebih kecil daripada nilai r tabel, maka item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

2. Pengujian Dengan Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indikator seberapa reliabel atau dapat diandalkannya suatu alat ukur. Jika Anda menggunakan meteran beberapa kali untuk mengukur gejala yang sama dan mendapatkan hasil yang lebih konsisten setelah pengukuran, maka meteran tersebut dapat diandalkan. [14].

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus koefisien reliabilitas Alpha-Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right]$$

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas, adalah:

- a. Apabila nilai alpha lebih besar daripada nilai r tabel, maka item pertanyaan dinyatakan reliabel.
- b. Apabila nilai alpha lebih kecil daripada nilai r tabel, maka item pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.

2.2. Penelitian Terkait

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti merujuk pada penelitian sebelumnya yang telah diakui dan terverifikasi kebenarannya. Penggunaan penelitian-penelitian ini membantu peneliti dalam menyusun penelitiannya dengan lebih mudah dan lebih terarah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Sistem Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (ARKAS) dalam pengelolaan dana BOS di sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Lokasi penelitian adalah Kabupaten Buleleng, dengan sampel diambil dari SD Negeri 3 Banjar Jawa. Kendala yang ditemukan dalam penggunaan ARKAS meliputi gangguan sistem, ketidaksesuaian menu barang dan jasa dengan kebutuhan sekolah, serta kesalahan manusia. Upaya mengatasi kendala meliputi penyegaran sistem, memastikan jaringan internet stabil, menggunakan menu yang mirip untuk barang dan jasa yang tidak sesuai, serta melaporkan kesalahan manusia kepada operator ARKAS Kabupaten Buleleng.[15]

RKAS adalah rencana aksi sekolah yang mencakup perencanaan, koordinasi, pelaksanaan, dan pemantauan kegiatan belajar mengajar di masa mendatang. Dengan demikian, RKAS mencakup seluruh aspek pengelolaan anggaran, mulai dari perencanaan hingga pertanggungjawaban. Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) harus disusun sesuai dengan prosedur yang ditetapkan, termasuk mempersiapkan kertas kerja dan spreadsheet, menetapkan tujuan keuangan dan anggaran, serta menyesuaikannya dengan format standar RKAS. Proses penyusunan ini juga diterapkan di SMAN 13 Surabaya, yang melibatkan guru dan komite sekolah dalam diskusi terkait rancangan program kegiatan sekolah. Pelaporan RKAS sangat

penting untuk memastikan akuntabilitas dan transparansi di lembaga pendidikan. SMAN 13 Surabaya melakukan pelaporan melalui dua cara: pelaporan wajib melalui aplikasi pemerintah, yaitu SIPLAH dan ARKAS, yang digunakan untuk memantau pengelolaan dan perencanaan pembelajaran, serta pelaporan manual kepada komite sekolah.[16]

Berdasarkan penelitian sebelumnya, diperlukan suatu penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengulas sesuai dengan metode dan objek penelitian yang telah dijalankan oleh penulis sebelumnya. Penelitian ini akan membahas Analisis Pengukuran Usability Aplikasi Rencana Kegiatan Dan Anggaran Sekolah (Aplikasi RKAS) Dengan Metode Use Questionnaire Dan IPA.

2.3.Tinjauan Objek Penelitian

A. Sejarah Institusi

Yayasan Nurussalam Medangasem, yang beralamat di Jalan Raya Rengasdengklok - Batujaya Desa Medangasem Kecamatan Jayakarta Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat, didirikan oleh KH. Nurdin (Alm) pada tanggal 26 Juli 1982. Yayasan ini merupakan Pondok Pesantren Alumni Pondok Pesantren Cipasung Tasikmalaya dan Pondok Modern “Darussalam” Gontor. Yayasan ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara Ilmu Agama (Imtaq) dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) sesuai dengan perkembangan zaman.

Yayasan ini juga menerapkan penggunaan bahasa Arab dan Inggris di dalam maupun di luar kampus, serta menekankan pada disiplin dalam menjalankan ajaran agama, pendidikan mental, kewirausahaan, pengajian kitab kuning, pengembangan keterampilan, seni, olahraga, pramuka, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. SMA Islam Nurussalam didirikan pada tanggal 30 Maret 2000 berdasarkan SK Pendirian

No. 1139/102.1/Kep/Okt/2000 yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan Nasional. Sekolah ini memiliki area khusus seluas 2000 m² yang terletak di Jalan Raya Rengasdengklok - Batujaya Desa Medangasem Kecamatan Jayakarta Kabupaten Karawang.

B. Visi, Misi dan Strategi SMA

1. Visi

SMA Islam Nurussalam Mampu Bersaing Dengan Sekolah Lain Dalam Meraih Prestasi Terutama Unggul Dalam Bidang Keagamaan, Bahasa, Keterampilan Dan Kesenian Dengan Dilandasi Keimanan Dan Ketaqwaan Kepada Allah SWT.

2. Misi

- a. Melaksanakan Proses Pendidikan Dalam Pembelajaran Secara Efektif Sehingga Setiap Siswa Berkembang Secara Optimal Sesuai Dengan Potensi Atau Minat Dan Bakat Yang Dimilikinya.
- b. Membina Siswa Dalam Praktek Ibadah Yang Continue Dan Ketat.
- c. Membekali Siswa Dengan Pendidikan Kemasyarakatan Yang Disesuaikan.
- d. Mendisiplinir Siswa Untuk Menggunakan Bahasa Inggris Dan Arab Sebagai Bahasa Sehari-Hari Di Dalam sekolah.
- e. Membina Siswa Dalam Menumbuhkan Daya Kreativitas Di Bidang Keterampilan.

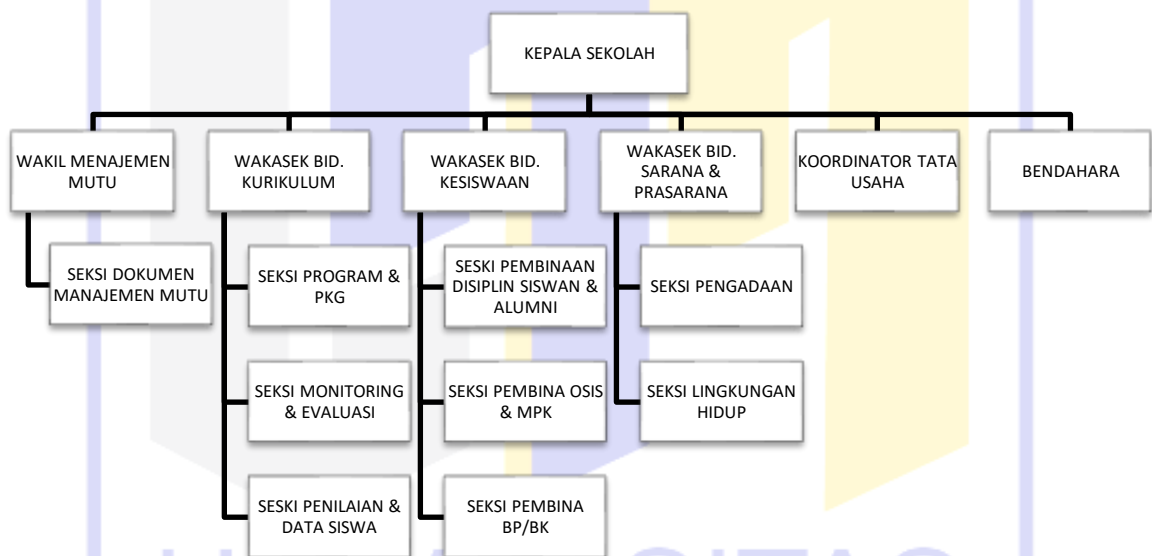
3. Strategi

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
- b. Mengembangkan sikap mandiri.
- c. Meningkatkan kesejahteraan dan rasa aman.
- d. Menyempurnakan sistem administrasi.

- e. Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang ada.
- f. Melengkapi jumlah dan jenis sumberdaya yang diperlukan
- g. Meningkatkan kerjasama internal dan eksternal.
- h. Mengembangkan motivasi untuk berprestasi.
- i. Menanamkan nilai-nilai agama, moral dan budi pekerti.
- j. Menciptakan lingkungan bernuansa keimanan dan ketaqwaan.

C. Struktur Organisasi

Berikut struktur organisasi SMA Islam Nurussalam:



Sumber : SMA Islam Nurussalam (2023)

Gambar II. 3. Struktur Organisasi SMA Islam Nurussalam

1. Kepala Sekolah

Sebagai kepala sekolah, peran tersebut meliputi manajer, pendidik, pemimpin, motivator, dan inovator bagi seluruh anggota sekolah termasuk guru dan staf pendidikan.

2. Wakil Kepala Sekolah

Wakil kepala sekolah memiliki peran membantu kepala sekolah dalam berbagai aktivitas seperti perencanaan, arahan, organisasi, pengawasan, evaluasi,

pengembangan, peningkatan mutu, penyusunan laporan, serta manajemen kepegawaian.

3. Bagian Kurikulum

Bagian kurikulum bertanggung jawab dalam membuat jadwal akademik, menetapkan tugas dan jadwal pengajaran bagi guru, mengelola program pengayaan, mengurus perpindahan siswa, serta menyusun laporan terkait aktivitas akademis.

4. Bagian Kesiswaan Bagian Sarana dan prasarana

Bagian kesiswaan memiliki tanggung jawab dalam merencanakan kebutuhan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, mengatur penggunaan sarana dan fasilitas, serta membuat laporan terkait kegiatan ini. Bagian kesiswaan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian pustakawan dan pengelolaan laboratorium.

5. Bagian Ketatausahaan

Bagian ketatausahaan bertugas dalam menyusun laporan mengenai program kerja, mengelola keuangan sekolah, mengurus administrasi yang terkait dengan tenaga kerja dan siswa, serta menyusun dokumen administrasi terkait pengembangan karir pegawai tata usaha di sekolah.

6. Guru

Para guru bertanggung jawab dalam menjalankan proses pembelajaran, menganalisis hasil ujian, melakukan evaluasi proses pembelajaran, serta mencatat nilai-nilai siswa.

7. Wali kelas

Wali kelas memiliki tanggung jawab utama dalam mengatur dan mengelola aktivitas di dalam kelas.

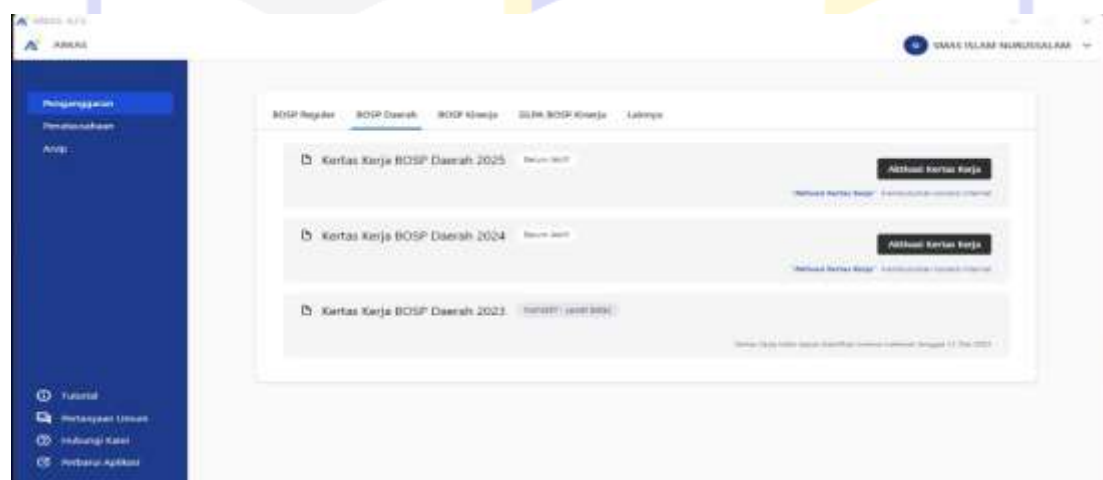
D. Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS)

Aplikasi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membantu sekolah dalam menyusun, mengelola, dan melaporkan anggaran serta rencana kegiatan tahunan secara sistematis dan terstruktur. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan sekolah dalam merencanakan penggunaan dana, termasuk dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), dengan mengikuti standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Fitur utama RKAS meliputi perencanaan anggaran, pengelompokan kegiatan berdasarkan jenis belanja (seperti barang dan jasa), pemantauan realisasi anggaran, serta pelaporan keuangan. Aplikasi ini juga berfungsi untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam penggunaan dana pendidikan. Dengan RKAS, sekolah dapat lebih mudah mengkoordinasikan kegiatan dan anggaran, memantau penggunaan dana, dan memastikan laporan sesuai dengan regulasi yang berlaku.

Gambaran visual tampilan aplikasi RKAS:

1. Menu Pada ARKAS



Sumber : SMA Islam Nurussalam (2024)

Gambar II. 4. Menu Pada ARKAS

2. Tampilan Periode Anggaran

URIP 4.2.5

Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah (RKAS)

RKAS 2024

Rencana Anggaran Sekolah (RAS) Rp 252.320.000

Periode Anggaran 2024

Rencana Anggaran Rp 252.320.000

No	Program Kegiatan	Kegiatan	Berkas	Uraian	Tanggungan	Dibekukan	Status	Harga Satuan	Total	Aksi
1	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Kertas HVS A4 P...	5	5	OK	Rp 5.000	Rp 25.000	...
2	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Kertas HVS A4 P...	5	5	OK	Rp 64.000	Rp 320.000	...
3	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Tinta Printer Epi...	1	1	OK	Rp 110.000	Rp 110.000	...
4	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Tinta Printer Epi...	1	1	OK	Rp 110.000	Rp 110.000	...
5	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Tinta Printer Epi...	1	1	OK	Rp 110.000	Rp 110.000	...
6	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Tinta Epson 008...	1	1	OK	Rp 110.000	Rp 110.000	...
7	Pengembangan standar ...	Pembelian Bahan Habis ...	Belanja Alat/Da...	Map Folio Merk...	1	1	OK	Rp 115.000	Rp 115.000	...

Sumber : SMA Islam Nurussalam (2024)

Gambar II. 5. Periode Anggaran

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI