

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada umumnya setiap organisasi memiliki sistem informasi dalam melihat, mengumpulkan, menyimpan, dan menyalurkan informasi dalam membuat perancangan sistem informasi. Konsep dasar sistem merupakan sekelompok komponen berbasis komputer yang dibuat oleh manusia dalam mengelola data, menyimpan, menghimpun kerangka kerja serta mengkoordinasikan sumber daya manusia dan komputer untuk mengubah sistem masukan menjadi sistem keluaran untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin yaitu (systema) dan bahasa Yunani (sustema) yang memiliki pengertian bahwa sebuah sistem merupakan suatu kumpulan komponen dan elemen yang saling terintegrasi suatu kesatuan yang didalamnya terdiri dari komponen atau elemen yang saling terintegrasi, komponen yang terorganisir dan bekerja sama dalam mewujudkan suatu tujuan tertentu, serta berhubungan satu dengan lainnya yang berfungsi untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

Sistem adalah entitas atau satuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem (sistem yang lebih kecil) yang saling terhubung dan terkait untuk mencapai sebuah tujuan (Tantra, 2012). Sistem merupakan sekumpulan objek atau elemen yang dipandang sebagai keseluruhan dan dirancang untuk mencapai satu sasaran, memiliki batas sistem berada di dalamnya dan diluar batas adalah sebagai lingkungan

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan bagian yang penting dalam kehidupan manusia, setiap aspek dalam kehidupan tidak terlepas dari informasi untuk pengambilan suatu keputusan, suatu informasi dapat dikatakan berkualitas tergantung dari tiga hal yaitu informasi harus akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan, informasi yang tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Informasi dapat dipahami sebagai pemrosesa input yang terorganisir, memiliki arti, dan berguna bagi orang yang menerimanya. Informasi harus memiliki makna sehingga dapat dimanfaatkan. (Tantra, 2012). Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah sehingga memiliki arti atau makna yang bermanfaat bagi penerimanya.



Gambar 1 : Alur Sistem Informasi

2.2 Sistem Informasi Donasi

Sistem informasi penggalangan donasi AKU Peduli merupakan sistem yang dibangun untuk mengakomodasi kegiatan donasi dan publikasi di tubuh Yayasan Ilmu Tanpa Batas. Sistem ini menghubungkan yayasan dengan para donatur yaitu melalui fitur donasi dan publikasi berita. Fitur donasi memungkinkan donatur untuk melakukan donasi serta memantau donasi yang masuk ke yayasan. Begitu juga dengan pihak AKU Peduli, organisasi ini dapat memantau dan memvalidasi donasi yang masuk. Sementara itu, disertakan juga fitur publikasi berita yang dirancang bagi yayasan untuk melakukan publikasi pengumuman maupun kegiatan yang telah dilakukan sehingga para donatur maupun pengunjung situs

dapat mengetahui bagaimana pemanfaatan donasi yang masuk ke yayasan.

Dalam sistem informasi ini terdapat dua *user* utama yakni donatur dan admin AKU Peduli. Untuk memperoleh hak akses ke dalam sistem, donatur harus melakukan donasi terlebih dahulu. Bila sudah melakukan donasi, maka donatur dapat mengisi data pada akhir transaksi sebelum melakukan transfer. Donatur dapat masuk ke dalam sistem dan dapat melakukan kegiatan donasi serta melihat daftar donasi yang masuk yang sebelumnya telah divalidasi oleh admin. Sementara itu admin bertugas untuk melakukan validasi terhadap donasi yang dilakukan oleh donatur untuk kemudian dapat ditampilkan di daftar donasi. Selain validasi, admin juga dapat melakukan publikasi, *edit*, atau menghapus berita. Berita disini dibedakan menjadi dua kategori yaitu informasi dan kegiatan. Untuk kategori informasi ditujukan untuk berita berupa pengumuman agenda maupun artikel, sementara kegiatan mencakup berita kegiatan yang telah dilaksanakan oleh yayasan.

Adapun proses penerimaan donasi dilaksanakan dengan cara calon donatur mentransferkan uang melalui via atm atau bank kepada nomor rekening yang telah ditentukan ataupun dengan cara calon donatur datang langsung ke JLO LAW Office Jl. Raya Pasar Minggu Komplek. Angkasan Udara, Ruko Triloka Blok C 6 Lantai 2, Jakarta Selatan. Proses donasi masih menggunakan cara yang konvensional dan belum tertata dengan baik dalam para donatur mendaftar, pengecekan dari transfer ATM/Bank, pencatatan, perhitungan, maupun dalam pembuatan laporan belum tertata dengan rapi, hal tersebut menyebabkan proses donasi menjadi lama dan beberapa kendala terjadi seperti sulitnya mencari data donatur, merekap data donasi yang telah masuk serta sulitnya admin AKU Peduli membuat laporan hasil donasi sehingga memerlukan waktu yang lama, donatur tidak bisa melihat berapa donasi yang sudah mereka lakukan, donatur juga tidak memiliki satu ruang tempat mereka saling berkoordinasi dan sulitnya para donatur untuk melihat laporan donasi.

Melihat permasalahan tersebut, tentunya membutuhkan solusi yaitu dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis website. Website merupakan beberapa laman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan/gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman, yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Sistem Informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya menurut. menjelaskan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan- laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

2.3 Yayasan Ilmu Tanpa Batas Aku Peduli

Yayasan Ilmu Tanpa Batas (YITB) didirikan pada tanggal 06 Juni 2018 di Kota Jakarta. Pendirian YITB merupakan wujud dari kepedulian generasi muda bangsa Indonesia atas berbagai macam persoalan dalam masyarakat. AKU Peduli adalah platform untuk menggalang dana dan berdonasi secara online melalui sebuah halaman campaign. AKU Peduli menyediakan wadah agar donatur dapat menggalangdana secara transparan. Setiap donasi yang masuk tercatat oleh sistem)

/ setiap donasi yang masuk akan dicatat oleh tim AKU Peduli, sehingga dapat dipertanggungjawabkan jumlah donasi yang terkumpul baik kepada donatur maupun publik luas. Sebagai sarana menggalang dana online, AKU Peduli juga dapat diakses oleh donatur kapan saja dan dari mana saja, serta lebih mudah dibagikan melalui channel-channel online seperti media sosial dan aplikasi instant messaging (WhatsApp) AKU Peduli memiliki badan hukum yayasan untuk aktivitas donasi, serta badan hukum Perseroan Terbatas (PT) untuk

pengembangan teknologi. Untuk saat ini, AKU Peduli memiliki legalitas dibawah naungan Yayasan Ilmu Tanpa Batas (YITB).

2.4 Odoo v 13

Odoo adalah sebuah perangkat lunak atau aplikasi bisnis (ERP) yang bersifat *opensource* berbasis web yang dapat digunakan sebagai aplikasi Sistem Informasi pada suatu usaha. Aplikasi Odoo memiliki fitur yang sangat lengkap mulai dari CRM, Sales, Purchase Of Sales, Accounting, Inventory, Project Management, Event, Payroll, Website, Blog, Chat, Human Resour e-Commerce dan lain-lain. Pengguna hanya meng-install modul-modul yang dibutuhkan. Modul yang tersedia adalah standar sistem internasional. Dalam menjalankan seluruh fungsi tersebut, Odoo menerapkan sistem ERP (Enterprises Resource Planning) yang mengelola berbagai elemen bisnis secara terintegrasi melalui satu aplikasi. (Syarif, 2018)

Selain sebagai aplikasi Odoo juga dapat berfungsi sebagai framework atau kerangka kerja bagi para pengembang perangkat lunak (Software Developer). Setiap modul dapat dikostumisasi sesuai dengan kebutuhan. Odoo menawarkan efisiensi dan fleksibilitas melalui modul-modul yang dapat dirakit dan diimplementasi secara bertahap sesuai kebutuhan dan tantangan yang dihadapi perusahaan. Karena bentuknya modular, perusahaan dapat memulai dengan beberapa modul utama. Modul-modul baru bisa ditambahkan dengan mudah di kemudian hari, sehingga aplikasi ini bisa disesuaikan dengan budget yang tersedia serta mengikuti perkembangan perusahaan. Odoo menawarkan 3 macam versi layanan, Enterprise version, Online SaaS (Software as a Service) version, dan Community version. Enterprise version di-install pada server sendiri dan berbayar dengan penggunaan minimum 5 user. Online version berada pada sistem cloud, dengan sistem pembayaran bulanan. Sedangkan Community version adalah versi

open source. (Hanipah, 2019)

Odoo versi 13, menggunakan Python 3.6, Python itu sendiri dikenal sebagai bahasa yang menggabungkan kapabilitas, kemampuan, dengan sintaksis kode yang sangat jelas, dan dilengkapi dengan fungsionalitas pustaka standar yang besar serta komprehensif. Untuk database, Odoo menggunakan PostgreSQL sebagai database bawaannya. PostgreSQL adalah sistem database yang kuat untuk relasi, open source. Lebih dari 15 tahun pengembangan aktif dan sudah terbukti dari sisi rancangan arsitekturnya serta mendapat ulasan yang baik. Berbagai sistem operasi yang dapat digunakan oleh Aplikasi Odoo, diantaranya yaitu Linux, FreeBSD, Windows, Mac.

2.5 Metode Penelitian Implementasi

2.5.1 Konsep Penelitian Implementasi

1. Pengertian Penelitian dan Implementasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesesi untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Sedangkan, implementasi merupakan proses atau cara menerapkan.

2. Penelitian Implementasi

Penelitian implementasi adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan menerapkan, menguji, dan mengevaluasi kemampuan suatu teori yang diterapkan dalam memecahkan masalah-masalah praktis, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik individu maupun kelompok. Penelitian implementasi dalam Pendidikan, berkaitan dengan peningkatan kualitas strategi Teknik dan model pembekajaran untuk

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, kualitas media belajar atau pengimplementasian kurikulum.

3. Ciri-Ciri penelitian Implementasi

- a. Penelitian implementasi merupakan kegiatan ilmiah
- b. Penelitian implementasi memerlukan penggunaan metode yang tepat.
- c. Penelitian implementasi memerlukan penggunaan teori-teori dan pengalaman yang bersifat terpakai (applied).
- d. Data yang dikumpulkan harus lengkap dan objektif.
- e. Penelitian implementasi tidak hanya menyajikan data, tetapi juga pengolahan data baik secara kuantitatif maupun kualitatif.
- f. Penelitian implementasi perlu dilaporkan secara jelas dan sistematis serta dapat ditanggung jawabkan.
- g. Penelitian implementasi memfokuskan masalahnya kepada gejala alam atau gejala sosial yang memiliki berbagai kekurangan dan dapat merugikan bila dibiarkan berkelanjutan.

2.5.2 Metode Penelitian implementasi

Salah satu dari metode penelitian implementasi yang akan penulis pakai pada penelitian ini yaitu metode deskriptif yang dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta (fact finding) bagaimana keadaan sebenarnya. Metode deskriptif dapat dipergunakan sebagai bentuk penelitian yang berdiri sendiri dan digunakan secara kombinasi. Bentuk utama metode deskriptif diantaranya, Survei (Survey Studies), Studi Hubungan (Interrelationship Studies), dan Studi Perkembangan (Developmental Studies).

2.6 Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual yang menjadi standar untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (Object-Oriented Analysis/Design) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkontruksi, dan mendokumentasikan artifact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu Booch, OMT (Object Modeling Technique), dan OOSE (Object-Oriented Software Engineering). (Yuni Sugiarti S.T., 2013)

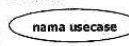

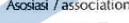



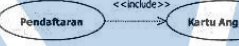
2.7 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem informasi dan aktor. Use Case mendeskripsikan sebuah tipe interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dirancang. Use Case merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Tujuan dibuatnya use case yaitu untuk mengetahui proses kegiatan apa saja yang terjadi dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja aktor yang berhak menggunakan fungsi tersebut. (Yuni Sugiarti S.T., 2013)

Ada dua komponen utama dalam use case, yaitu aktor dan *use case*.

- 1) Aktor : Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem informasi, di mana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima informasi dari sistem dan tidak memegang kendali pada use case. Pada umumnya aktor disimbolkan dengan
- 2) Use Case : merupakan fungsional sistem yang akan di buat, agar pengguna lebih mengerti penggunaan system melalui pertukaran pesan antar unit atau aktor.

Menurut Sugiarti (2013: 42), dalam *use case diagram* terdapat beberapa simbol yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

Simbol	Deskripsi
 Use case nama usecase	fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frasa nama use case
 Aktor nama actor	orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frasa nama aktor.
 Asosiasi / association	komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor
 Extend <<extend>>	relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan, arah panah menunjuk pada use case yang dituju. contoh : 
 Include <<include>>	relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case, include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan, contoh : 

Gambar 2 : Simbol pada Use Case Diagram

2.8 Use Case Scenario

Use Case Scenario merupakan penjelasan secara tekstual dari sekumpulan skenario interaksi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan langkah yang dilakukan aktor ketika berinteraksi dengan sistem, baik yang berhasil maupun gagal. UC scenario dijelaskan secara tekstual dalam beberapa format tergantung kebutuhannya, yaitu singkat (brief), informal (casual), atau lengkap (fully dressed). Pada format singkat, penjelasan diberikan cukup 1 paragraf yang mengacu hanya pada skenario yang berhasil. Pada format informal, penjelasan diberikan dalam beberapa paragraf yang mencakup semua skenario, baik yang berhasil maupun gagal. Sedangkan, pada format lengkap, penjelasan dibuat secara detil disertai dengan bagian-bagian pendukung yang penting. Format terakhir ini yang banyak digunakan di dalam praktik. Bagian-bagian penting tersebut adalah (Larman, 2004) :

1. Aktor primer (primary actor), yaitu aktor yang menginisiasi layanan sistem untuk




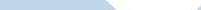
- mencapai tujuan dari aktor tersebut. Jumlah aktor primer dimungkinkan lebih dari 1.
2. Prakondisi (preconditions), yaitu kondisi spesifik yang harus terpenuhi sebelum sebuah UC bisa diinisiasi atau dieksekusi oleh aktor primer. Jumlah prakondisi bisa lebih dari 1 keadaan.
 3. Alur Utama (main or basic flow), yaitu jalur interaksi yang mengarahkan pada skenario yang berhasil sehingga tujuan aktor bisa terpenuhi. Jalur ini hanya terdiri dari 1 jalur saja.
 4. Alur Alternatif (alternative flows), yaitu jalur alternatif dari interaksi yang terjadi antar aktor dengan sistem yang mencakup pencabangan (pilihan) maupun skenario yang gagal sehingga tujuan aktor tidak terpenuhi. Jalur ini bisa terdiri dari lebih dari 1 jalur kemungkinan.
 5. Kondisi Akhir (postconditions), yaitu kondisi spesifik yang harus terjadi ketika UC berhasil dijalankan atau dieksekusi secara lengkap, sebagai representasi dari tujuan yang ingin dicapai oleh aktor primer. Jumlah kondisi akhir bisa lebih dari 1 keadaan.

2.9 ERD

ERD adalah pemodelan data utama yang membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas. ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi (M., 2011). Sedangkan menurut pendapat lainnya, Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah suatu pemodelan konseptual yang didesain secara khusus untuk mengidentifikasi entitas yang menjelaskan data dan hubungan antar data, yaitu dengan menuliskan cardinality, menggunakan entitas dan atribut yang saling berhubungan (Kroenke, 2006). ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

Table 1 : Simbol Diagram Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
----	--------	------------

1		Entitas
2		Atribut
3		Relasi
4		Garis

1. Entitas

Entitas merupakan objek dari sesuatu yang nyata maupun abstrak yang dapat dibedakan dari objek lain. Entitas terdiri atas beberapa atribut yang mengidentifikasikan atau membedakan satu dengan yang lainnya. Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips. Atribut memiliki dua jenis, yaitu :

- a. Identifier (key) digunakan untuk menentukan suatu entity secara unik (primary key).
- b. Descriptor (nonkey attribute) digunakan untuk menspesifikasi karakteristik dari suatu entity yang tidak unik.

3. Relasi (hubungan)

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Biasanya digambarkan dengan simbol panah. Jenis hubungan diantara dua tipe entitas dinyatakan dengan istilah hubungan one-to-one, one-to-many, many-to-one, dan many-to-many (Kadir, Yogyakarta).

Diasumsikan terdapat dua buah tipe entitas yang diberi nama X dan Y dapat saling berhubungan, penjelasan dari masing-masing jenis hubungan yang dapat terjadi pada X dan Y tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Hubungan one-to-one (1:1) : Setiap entitas pada tipe entitas X paling banyak berpasangan dengan satu entitas pada tipe entitas Y, begitu pula sebaliknya.
- b. Hubungan one-to-many (1:M) : Setiap entitas pada tipe entitas X bisa berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas Y, sedangkan setiap entitas pada entitas Y hanya dapat berpasangan dengan satu entitas pada entitas X.
- c. Hubungan many-to-one (M:1) : Setiap entitas pada tipe entitas X paling banyak berpasangan dengan satu entitas pada tipe entitas Y dan setiap entitas pada tipe entitas Y dapat berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas X.
- d. Hubungan many-to-many (M:M) : Setiap entitas pada suatu tipe entitas X bisa berpasangan dengan banyak entitas pada tipe entitas Y dan begitu pula sebaliknya.

2.10 Tabel Penelitian Terkait

STT - NF
Tabel 1 : Tabel Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil
1	Yuris Socio Perestroika, Adam Hendra	Pengembangan Sistem Informasi Penggalangan Donasi pada Yayasan	Ingin mengembangkan sebuah sistem informasi untuk penggalangan donasi dan publikasi bagi yayasan	Hasil akhir dari pengembangan sebuah sistem ini yaitu informasi untuk penggalangan donasi dan publikasi bagi

	Brata, Yusi Tyroni Mursityo, 2018	Gerakan Nurani Orang Tua Asuh (GN-OTA) Kabupaten Lumajang	GN- OTA	Yayasan Gerakan Nurani Orang Tua Asuh (GN-OTA)
2	Saifullah, 2017	Sistem Penggalangan Dana Menggunakan Metode Crowdfunding Pada Lembaga Amil Zakat Infak Dan Sedekah (Lazis) Wahdah Berbasis Website	Merancang Sistem Penggalangan Dana Menggunakan Metode Crowdfunding, sehingga membantu Masyarakat dalam memilih program- program sedekah serta transparan dalam proses pencairan dana.	Perancangan website crowdfunding sebagai metode penggalangan dana
3	Dewi Rizki Anggraini, 2018	Rancang Bangun Aplikasi Donasi Berbasis Website Pada BSMI Cabang Surabaya	Merancang dan membuat aplikasi donasi berbasis website pada BSMI Surabaya	Hasil dari penelitain ini adalah terbentuknya aplikasi donasi berbasis website pada Bulan Sabit Merah Indonesia (BSMI) cabang Surabaya yaitu laporan donator dan laporan donasi setiap bulan
4	Candra Ayu Lestari	Implementasi Odoo Dengan Modul Accounting and Finance di SD Islam Tunas Mandiri	Memahami alur proses keuangan yang dimiliki oleh SD Islam Tunas Mandiri serta mengimplementasik an pengelolaan keuangan yang pada awalnya menggunakan Microsoft Excel dengan menggunakan Odoo	Hasil dari penelitain ini adalah penggunaan beberapa fitur yang terdapat dalam software Odoo, diantaranya: penginputan akun keuangan, penginputan data siswa, penginputan produk layanan sekolah, penginputan transaksi keuangan dan mencetak laporan keuangan