

TRANSFORMASI DIGITAL PEMBAYARAN UANG SEKOLAH MELALUI APLIKASI ANDROID DI MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AZRINA

Linda Wahyuni^{1*}, Khairul Ummi², Ananda Fitriani Dewi³, Iwan Fitrianto Rahmad⁴

^{1,2,4}Prodi Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, Jurusan Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama

²Prodi Manajemen, Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Potensi Utama

* Penulis Korespondensi : lindawahyuni391@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian ini dilaksanakan untuk menyediakan sistem pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) berbasis Android di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Azrina sebagai alternatif dari proses pembayaran manual yang selama ini digunakan. Sistem pembayaran konvensional dimulai kurang efisien karena menimbulkan antrean, membutuhkan waktu lama, serta rentan terjadi kesalahan dalam pencatatan. Pelaksanaan kegiatan meliputi pengamatan langsung, pemetaan kebutuhan mitra, sosialisasi kepada pihak sekolah dan wali murid, serta penerapan aplikasi Android yang memungkinkan transaksi dilakukan secara digital. Berdasarkan hasil implementasi, penggunaan aplikasi mampu mempercepat proses transaksi, mempermudah proses pengecekan pembayaran, dan meningkatkan ketepatan penyimpanan data keuangan sekolah. Meski demikian, tidak semua pengguna dapat memanfaatkan sistem dengan optimal karena terbatasnya pemahaman teknologi dan akses internet yang tidak merata. Secara umum, sistem pembayaran SPP berbasis Android ini dinilai layak diterapkan dan berpotensi digunakan secara lebih luas apabila disertai pelatihan lanjutan dan integrasi dengan sistem keuangan digital.

Kata kunci: sistem pembayaran SPP, aplikasi Android, digitalisasi sekolah, administrasi keuangan, pengabdian masyarakat

Abstract

This community engagement program was implemented to introduce an Android-based tuition fee payment system (SPP) at Madrasah Ibtidaiyah Swasta Azrina as a practical alternative to the existing manual procedure. Traditional payment methods were often inefficient, leading to long waiting lines, time-consuming administration, and frequent inaccuracies in financial records. The program was carried out through several stages, including field observation, needs assessment, dissemination to school staff and parents, and the deployment of an Android application that enables digital transactions. The results showed that the application supported faster payment processing, simplified verification procedures, and improved the accuracy and security of financial data management at the school. Nevertheless, some users experienced difficulties due to limited digital literacy and inconsistent internet connectivity. In conclusion, the Android-based payment system is considered effective and applicable for broader use, provided it is supported by gradual training and integration with digital financial platforms.

Keywords: *Android-based payment system, tuition fee management, school digitalization, financial administration, community service*

1. PENDAHULUAN

Di era komputer dan internet saat ini, teknologi telah menjadi penting bagi institusi pendidikan untuk mengelola rutinitas sehari-hari.(Gowtham et al., 2024). Teknologi informasi di zaman sekarang ini sudah semakin canggih dari mulai melakukan komunikasi, melakukan segala macam kegiatan dan juga hal yang dapat mempermudah dalam menjalankan pekerjaan baik dibidang jasa maupun non jasa. Teknologi menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.(Huda, n.d.).

Penyebarluasan informasi yang lebih cepat diperlukan seiring perkembangan zaman dan teknologi.(et al., 2017)

Dengan perkembangan teknologi banyak aspek kehidupan yang terpengaruhi termasuk ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan di bidang pendidikan.(Asoka et al., 2020). Kebutuhan manusia akan teknologi terus meningkat. Teknologi membantu masyarakat mengatasi masalah yang ada.(Helmiyanto & Muslihudin, 2020). Sekolah, baik formal maupun informal, dikelola oleh negara atau swasta dan bertujuan untuk memberikan pendidikan, mengelola, dan mendidik

siswa melalui instruksi guru. Sekolah juga melakukan hal lain, seperti pengelolaan sekolah.(Syafitri et al., 2024)

Kegiatan belajar mengajar di sekolah membutuhkan biaya, jadi pendanaan harus dikelola dengan baik agar dana dapat digunakan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan.(Winia Waziana, n.d.) Pada bidang Pendidikan dari mulai Paud sampai ke perkuliahan/ diperguruan tinggi sudah hampir rata-rata menggunakan kecanggihan dari teknologi, sistem akan menjadi baik karena didukung dengan implemenatai dari kecanggihan teknologi. Sistem informasi akan sangat membantu proses kegiatan operasional di sekolah. Salah satunya dalam pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).(Indah Pramita, Aninda Muliani Harahap, n.d.). Salah satu hal yang harus dilakukan oleh semua siswa yang masih bersekolah di sekolah adalah menyelesaikan SPP.(Nurlaela et al., 2024). Setiap siswa atau wali siswa diwajibkan untuk membayar uang sekolah secara berkala setiap bulan.(Hariselmil, Miftahul Ilmi, Henky Andema, n.d.).

Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan bersama tim dengan melihat sistem pembayaran uang sekolah pada Madrasah Ibtidaiyah Azrina medan yang berlokasi di jalan marelan raya pasar satu di samping swalayan irian, Sistem pembayaran uang sekolah yang dilakukan oleh orang tua siswa setiap sebulan sekali dengan langsung datang ke sekolah dan membayar dengan menunjukkan bukti SPP sebelumnya dan memberikan uang cash, kemudian bagian administrasi akan mencatat bukti pembayaran kedalam buku besar. Berikut bukti pembayaran SPP atau uang sekolah pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta Azrina. Yang dapat dilihat pada gambar 1.berikut ini :



gambar.1. Transaksi pembayaran uang sekolah/spp yang dilakukan orangtua/wali siswa

Dari pengamatan yang kami lakukan cara manual dalam pembayaran tersebut dapat memakan waktu yang

sangat lama dan juga rentan kesilapan dalam hal pembayaran, dan juga dalam hal sistem pencatatan. Maka dari itu perlu pemberian sistem agar tercapai tujuan yang diinginkan. Dikarenakan faktor kemudahan dan keamanan, layanan pembayaran seperti bank menjadi pilihan peneliti dalam melakukan perancangan dan pembangunan sistem.(Habib & Kindhi, 2018). Digitalisasi teknologi telah memasuki semua bidang, termasuk pendidikan.(Imelda Dian Rahma, n.d. 2025). Institusi pendidikan berusaha menggunakan berbagai platform digital untuk meningkatkan mobilitas dan otomatisasi sistem pendidikan dan operasional sehingga mereka dapat memberikan layanan lebih cepat, lebih efisien, dan lebih konsisten.(V. Pahuriray, 2021).

Android adalah sistem operasi yang terdiri dari aplikasi, middleware, dan sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux. (Fatmaningtyas, 2020). Layanan Elektronik Berbasis Android Sekolah adalah platform elektronik berbasis cloud dan seluler yang dapat menjalankan layanan operasional penting bagi siswa dan bagian yang lain yang membutuhkannya.(V. Pahuriray, 2021). Tim PKM akan menggunakan smartphone berbasis Android sebagai alternatif untuk mempermudah pembayaran uang sekolah. (Arini Rosa Sinensis, Thoha Firdaus, n.d.)

Kegiatan yang dilakukan bersama tim yang dilakukan dari bulan Juni 2025 sampai dengan bulan September 2025 meninjau langsung sistem pembayaran uang sekolah, aplikasi android yang akan diimplementasikan diharapkan dapat mempermudah orang tua siswa ataupun siswa dalam melakukan transaksi pembayaran, tanpa harus datang ke sekolah, karena sudah dapat membayar melalui handphone dimanapun berada, sehingga juga mengurangi kesilapan dalam hal pembayaran. Bagian administrasi atau tata usaha tentu saja akan dapat dengan mudah mengontrol atau mengecek sistem pembayaran uang sekolah yang dilakukan oleh orang tua siswa atau siswa.

2. BAHAN DAN METODE

2.1. Lokasi dan waktu kegiatan

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Azrina Medan, yang terletak di Jalan Marelan Raya Pasar Satu, Medan, adalah tempat kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan. Kegiatan berlangsung dari Juni 2025 hingga September 2025. Pada waktu ini, tim PKM melakukan observasi, analisis sistem pembayaran, perancangan aplikasi, dan uji coba implementasi.

2.2. Bahan dan Perangkat yang digunakan

Beberapa bahan dan perangkat pendukung digunakan dalam kegiatan ini, seperti:

1. Perangkat keras, atau hardware, seperti laptop, smartphone berbasis Android, dan koneksi internet.
2. Perangkat lunak (software) yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah Android Studio, bahasa pemrograman Java/Kotlin, dan basis data Firebase atau

MySQL untuk penyimpanan data transaksi.
3. Alat bantu dan data seperti buku catatan pembayaran, bukti SPP

2.3. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan

Tahap awal dilakukan dengan meninjau secara langsung sistem pembayaran uang sekolah yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Azrina Medan. Tim melakukan pencatatan terhadap alur pembayaran manual, mengidentifikasi kendala yang dialami pihak administrasi maupun orang tua siswa, serta menganalisis kebutuhan terhadap sistem pembayaran yang lebih efisien dan terkomputerisasi.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil observasi, tim melakukan identifikasi kebutuhan pengguna dari dua sisi utama, yaitu orang tua siswa sebagai pengguna aplikasi dan bagian administrasi sekolah sebagai pengelola data pembayaran. Hasil analisis ini dijadikan dasar dalam perancangan sistem berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Perancangan Sistem (System Design)

Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dan struktur basis data. Desain sistem disusun agar mudah digunakan, memiliki tingkat keamanan yang memadai, serta mampu menghasilkan laporan keuangan secara otomatis untuk memudahkan pihak administrasi dalam pengelolaan pembayaran.

4. Pembuatan Aplikasi

Proses pengembangan aplikasi dilaksanakan menggunakan Android Studio. Beberapa fitur utama yang dikembangkan meliputi sistem login pengguna, menu pembayaran SPP, riwayat transaksi, serta notifikasi otomatis sebagai bukti pembayaran yang berhasil dilakukan.

5. Uji Coba dan Implementasi Sistem

Setelah proses pengembangan selesai, dilakukan uji coba terbatas kepada sejumlah orang tua siswa dan staf administrasi sekolah. Tujuan uji coba ini adalah untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi uji coba, dilakukan penyempurnaan sebelum aplikasi diimplementasikan secara menyeluruh di sekolah.

6. Evaluasi dan Pendampingan

Tahap akhir kegiatan mencakup pelatihan penggunaan aplikasi bagi pihak sekolah dan orang tua siswa. Tim PKM juga melakukan pendampingan selama masa awal penggunaan aplikasi serta mengevaluasi efektivitas sistem dalam meningkatkan efisiensi pembayaran dan keakuratan pencatatan keuangan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya bahwa sistem pembayaran yang dilakukan masih dilakukan secara manual, setelah tim menganalisis dan merancang serta mengimplementasikan sistem pembayaran uang sekolah berbasis android adapun dokumentasi dari pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat sebagai berikut :

1. Pendaftaran kehadiran orang tua siswa

Gambar pendaftaran kehadiran orang tua siswa dicatat didalam buku kehadiranyang dapat dilihat sebagai berikut :



gambar.2. Pendaftaran kehadiran orang tua siswa

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dihadiri oleh orang tua siswa beserta guru dilakukan absensi terlebih dahulu, supaya dpt terdata jumlah kehadiran keseluruhan orang tua siswa.

2. Sosialisasi kegiatan

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan tim pengabdian yang dilaksanakan pada hari jum'at dan sabtu tanggal 3 oktober sd 4 oktober 2025 dapat dilihat sebagai berikut :



gambar.3. Sosialisasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

3. Uji coba Aplikasi

Adapun tampilan uji coba aplikasi yang dilakukan bersama orang tua siswa dan juga guru dapat dilihat pada gambar:4 sebagai berikut :



gambar.4. Uji coba aplikasi bersama wali siswa

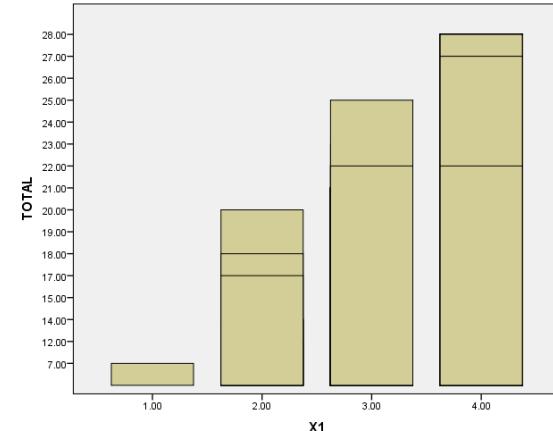


gambar.5. Uji coba aplikasi bersama guru

Dari hasil uji coba memperlihatkan bahwa orang tua dapat login menggunakan username dan password yang telah di sesuaikan. Sebagian orang tua mengalami kendala saat salah memasukkan username dan password. Setelah diberi penjelasan ulang oleh tim pengabdian, aplikasi dapat digunakan dengan baik. Aplikasi ini sangat membantu dalam mempercepat tata usaha (admin) didalam proses pendataan pembayaran uang sekolah. Berdasarkan masukan selama uji coba, tim pengabdian melakukan beberapa penambahan fitur yaitu : Menambahkan fitur “Lupa Password” untuk memudahkan pengguna. Implementasi aplikasi ini memberikan dampak positif bagi sekolah dan orang tua, Dimana administrasi pembayaran menjadi lebih rapi dan terdigitalisasi, dapat mengurangi risiko kehilangan data atau kesalahan pencatatan dan proses pengecekan pembayaran dapat dilakukan lebih cepat. Dan orang tua siswa tidak perlu datang langsung ke sekolah untuk melihat jumlah tagihan. Dapat memantau pembayaran menggunakan smartphone kapan saja. Mendapatkan informasi secara transparan mengenai pembayaran uang sekolah siswa.

4. Grafik menampilkan rata-rata skor penilaian per aspek

Adapun grafik yang akan ditampilkan dibawah ini adalah tentang pertanyaan yang diberikan oleh responden yang di bei nama variabel X1 :



Gambar.6. Grafik Variabel X1

Pada gambar grafik diatas menyatakan bahwa penilaian responden untuk tingkat sangat puas dengan point nilai 4 sebanyak 28 orang yang memilih, untuk tingkat puas sebanyak 25 responden, untuk tingkat kurang puas sebanyak 20 orang dan yang untuk tidak puas responden sebanyak 7 orang jadi kalau dijumlahkan ada 80 responden yang memberikan tanggapan terhadap hasil uji coba aplikasi tentang pembayaran uang sekolah berbasis android.

5. Hasil analisis korelasi

Adapun hasil analisis korelasi dapat dilihat pada gambar.7 sebagai berikut :

		Correlations							
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.918**	.832**	.856*	.807*	.826*	.846**	.925**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X2	Pearson Correlation	.918**	1	.877**	.904*	.823**	.872**	.899**	.956**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X3	Pearson Correlation	.832**	.877**	1	.939**	.853**	.763**	.798**	.928**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X4	Pearson Correlation	.856**	.904**	.939**	1	.890**	.858*	.869**	.965**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X5	Pearson Correlation	.807**	.823**	.853**	.890**	1	.886**	.820**	.930**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X6	Pearson Correlation	.826**	.872**	.763**	.858*	.886**	1	.891**	.928**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
X7	Pearson Correlation	.846**	.899**	.798**	.869**	.820**	.891**	1	.929**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOTAL	Pearson Correlation	.925**	.956**	.928**	.965**	.930**	.928**	.929**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar.7. Tabel hasil analisis korelasi

Berdasarkan hasil analisis korelasi diatas, diketahui bahwa koefisien korelasi antara variabel X1–X7 dengan skor total berada pada kisaran 0,925 hingga 0,965 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,01). Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh aspek penilaian terhadap aplikasi pembayaran uang sekolah berbasis Android memiliki

hubungan yang sangat kuat dan signifikan dengan tingkat kepuasan total pengguna di MIS Azrina. Dengan kata lain, hasil uji coba menunjukkan kecenderungan positif: semakin baik persepsi pengguna terhadap aspek-aspek tertentu seperti kemudahan penggunaan atau kecepatan transaksi, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan keseluruhan terhadap aplikasi yang digunakan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian ini membuktikan bahwa penerapan sistem pembayaran SPP berbasis Android mampu menjadi solusi atas permasalahan administrasi keuangan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Azrina yang sebelumnya dilakukan secara manual. Pada kondisi awal, pembayaran hanya dapat dilakukan secara langsung di sekolah dan dicatat ke dalam buku besar, sehingga prosesnya lambat, berpotensi terjadi keterlambatan informasi, dan tidak tertutup kemungkinan terjadi kesalahan pencatatan. Melalui penerapan aplikasi Android, proses pembayaran menjadi lebih praktis, tidak lagi menuntut tatap muka, dan setiap transaksi tercatat otomatis dalam sistem digital yang dapat dipantau kapan saja oleh petugas administrasi. Bagi orang tua, sistem ini memberikan fleksibilitas karena pembayaran dapat dilakukan melalui ponsel tanpa harus meninggalkan pekerjaan atau aktivitas lainnya. Perbandingan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dalam ketepatan data, akuntabilitas keuangan, dan efisiensi pekerjaan administrasi sekolah. Meski demikian, beberapa tantangan masih ditemui, seperti perbedaan kemampuan teknologi di kalangan orang tua, keterbatasan akses internet di beberapa wilayah, serta perlunya integrasi dengan layanan keuangan seperti bank atau dompet digital agar transaksi lebih aman dan resmi. Oleh karena itu, pengembangan sistem secara berkelanjutan, penambahan fitur, dan pelatihan bagi pengguna menjadi langkah penting agar aplikasi ini dapat digunakan jangka panjang dan mendukung pengelolaan sekolah yang lebih modern dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini Rosa Sinensis, Thoha Firdaus, U. R. (n.d.). *jurnal insan View of PENINGKATAN LITERASI DIGITAL GURU MELALUI PKM WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DI YAYASAN PONDOK PESANTREN NURUL HUDA OKU TIMUR.pdf*.
- Asoka, E., Tullah, R., & Handoko, D. B. (2020). Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Android Di SMA Permata Pasarkemis. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(1). <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i1.313>
- Fatmaningtyas, I. D. (2020). Sistem manajemen sekolah dasar berbasis web dan android. *Journal of Information Management*, 4(2), 173–182.
- Gowtham, T., Vinaykumar, V., Kumar, T. G., Balaji, A., Rakesh, M., Takkar, S., Sharma, N., & rakhra, M. (2024). Development of Android-Based Management Application to Enhance the School Efficiency. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4492392>
- Habib, A., & Kindhi, B. Al. (2018). Analisis Perancangan Dan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Sekolah Berbasis Android Mobile App. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 36–55. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/sehasil/article/view/1850>
- Hariselm1, Miftahul Ilmi, Henky Andema, D. R. H. (n.d.). *View of IMPLEMENTATION OF ANDROID-BASED SPP PAYMENT INFORMATION SYSTEM WITH MIDTRANS PAYMENT GATEWAY.pdf*.
- Helmiyanto, H., & Muslihudin, M. (2020). Aplikasi Pembayaran Spp Berbasis Android Di Madrasah Aliyah Walisongo Lampung Tengah. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 3(1), 68–79. <https://doi.org/10.30873/simada.v3i1.2008>
- Huda, M. (n.d.). *Jurnal international ke-3 View of ANDROID-BASED ADMINISTRATIVE SYSTEM DEVELOPMENT AT TACHFIDZHUL QUR'AN BOARDING SCHOOL PONDOK AL MUKHLISH KALIDADI CENTRAL LAMPUNG.pdf*.
- Imelda Dian Rahmawati1, Alfan Rosyid, Kemil Wachida, Felsa Finda, P. M. (n.d.). *jurnal_PKM_Ubharajaya Pelatihan Pengelolaan Keuangan Sekolah dan E-Payment di SD Muhammadiyah 2 Krian*.
- Indah Pramita, Aninda Muliani Harahap, A. B. N. (n.d.). *jurnal 2 View of PENERAPAN PAYMENT GATEWAY MIDTRANS PADA SISTEM PEMBAYARAN SPP BERBASIS ANDROID DI SMAN 1 BANGUN PURBA.pdf*.
- Kadam, A. J., Singh, A., Jagtap, K., & Tankala, S. (2017). Mobile Web Based Android Application for College Management Sysystem. *International Journal Of Engineering And Computer Science*, 6(2), 20206–20209. <https://doi.org/10.18535/ijecs/v6i2.07>
- Nurlaela, L., Septiana, R. D., & Oktaviani, R. (2024). Aplikasi Pembayaran Uang Sekolah Pada Sekolah Rainbows Berbasis Android. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 4(1), 47–58. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol4no1.452>
- Syafitri, N., Suryani, D., Fadhillah, M., & Baskara, A. (2024). Pemanfaatan Sistem Informasi Pengelolaan Pembayaran Uang Sekolah untuk Peningkatan Layanan Pendidikan di SMK Migas Teknologi

- Riau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 28–39.
<https://doi.org/10.31294/jabdimas.v7i1.14878>
- V. Pahuriray, A. (2021). School Android Based E-Services Perspective. *Globus An International Journal of Management and IT*, 12(2), 40–45.
<https://doi.org/10.46360/globus.mgt.120211006>
- Winia Waziana, R. H. S. (n.d.). *jurnal international 2 View of UTILIZATION OF INFORMATION SYSTEMS IN WEB MOBILE-BASED SCHOOL FINANCIAL ADMINISTRATION MANAGEMENT CASE STUDY OF MA'ARIF 1 VOCATIONAL SCHOOL, KALIREJO.pdf*.