

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengolahan data telah dilakukan oleh manusia sejak zaman dahulu kala. Manusia telah berpikir untuk menemukan peralatan – peralatan yang dapat mengolah data dengan lebih cepat, misalnya: kalkulator , alat ini dapat melakukan perhitungan – perhitungan matematika, menghitung laba, menghitung rumus-rumus, menghitung laporan pembukuan dan sebagainya. Namun penggunaan alat ini masih terbilang kurang cukup untuk memenuhi kebutuhan manusia saat ini, tapi ada yang lebih canggih yaitu komputer untuk memenuhi kebutuhan manusia saat ini.

Penggunaan teknologi komputer sudah memenuhi sarat kebutuhan manusia sehingga komputer sangat berperan penting dalam beberapa hal , misalnya pendidikan, komunikasi dan bisnis. Pemanfaatan teknologi komputer diantaranya dapat membantu menyelesaikan pekerjaan maupun mengatasi masalah yang timbul dalam kegiatan sehari – hari dan ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia maupun bagi instansi.

Komputer adalah komponen yang sangat penting bagi suatu instansi, dengan adanya sebuah komputer instansi dapat menjalankan semua operasinya dengan baik. Sehingga sebuah instansi maupun membuat laporan administrasi yayasan dan pemasukan data secara komputerisasi

Sumber daya manusia merupakan modal penting dari suatu instansi. Pada saat ini maupun dimasa yang akan datang suatu instansi tidak hanya di tentukan

oleh kualitas sumber daya manusianya saja, tetapi oleh tingkat pelayanan yang diberikan oleh instansi tersebut.

Yayasan MA Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta adalah salah satu yayasan yang berkecimpungan dalam dunia pendidikan yang islami, dan dijadikan objek penelitian oleh penulis. Dan proses pembayaran spp di Yayasan MA Sunan Pandanaran Yogyakarta masih dilakukan secara manual perbulannya, oleh setiap siswa – siswanya. Dan jika ada tunggakan yang belum di bayar maka petugas akan mencari berkas sebelumnya yang masih ada tunggakan dan menurut saya belum maksimal. Melalui penelitian ini di peroleh hasil bahwa sistem pencatatan SPP di Yayasan Ma Sunan Pandanaran Jogja masih menggunakan sistem pencatatan manual atau belum terkomputerisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Sistem Informasi Pembayaran Spp Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0”.

1.2 Rumusan Masalah

Sistem penginputan data dan penyimpanan data pembayaran SPP dalam bentuk basis data yang terstruktur sangat diperlukan pada Yayasan MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

Dalam hal ini pengolahan data masih dilakukan secara manual sehingga kurang optimalnya dari sistem yang sedang berjalan dan menyebabkan sumber daya manusia maupun waktu yang tersia – siakan. Dari uraian di atas dapat menimbulkan masalah yang akan diidentifikasi antara lain:

- a) Bagaimana cara pengimputan data pembayaran SPP dengan sistem komputerisasi yang terstruktur di Yayasan MA Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta dengan menggunakan Visual Basic?
- b) Bagaimana penerapan Visual Basic dalam pengolahan data pembayaran SPP Yayasan Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta?
- c) Bagaimana cara memberikan pelayanan yang baik terhadap siswa – siswi dalam pengolahan data pembayaran SPP di MA Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah hal yang sangat penting untuk di tentukan terlebih dahulu sebelum sampai pada tahap selanjutnya. Mengingat luasnya cakupan permasalahan serta untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan. Tugas akhir ini maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan dan agar lebih memudahkan dalam pemahamannya meliputi :

1. Perancangan sistem informasi pembayaran SPP di MA Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta menggunakan bahasa pemograman Microsoft Visual Basic 6.0
2. Perancangan installer sistem

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut ini :

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini merancang sebuah Aplikasi dengan visual basic 6.0 dan sql server 2000 untuk sistem pembayaran SPP MA Sunan Pandanaran dan dapat membantu dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di MA Sunan Pandanaran, Khususnya di bagian Administrasi agar sistem lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Membantu dalam pengembangan Sistem Informasi Pembayaran SPP pada MA Sunan Pandanaran Sleman
2. Memberikan informasi yang cepat, tepat, dan akurat kepada semua pengguna termasuk para pengambil keputusan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan sistem yang lebih baik dalam perkembangan instansi.
3. Membuat suatu aplikasi pembayaran SPP yang mengatasi pembayaran SPP secara komputerisasi dan mengaplikasikan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Sql Server 2000

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang erat kaitannya dengan permasalahan dengan cara mengumpulkan data SPP siswa-siswi yang bersangkutan di MA Sunan Pandanaran Sleman .

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap siswa-siswi yang terkait di MA Sunan Pandanaran Sleman untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari instansi yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam melakukan proses analisa terhadap sistem yang akan dibangun penulis mengamati sistem yang sedang berjalan pada MA Sunan Pandanaran Sleman dan melakukan proses analisa data yang sudah didapat dalam metode pengumpulan data. Metode analisis yang digunakan oleh penulis adalah Analisis *PIECES* (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*) sehingga dari proses analisis tersebut menghasilkan sebuah permasalahan pada sistem yang berjalan pada MA Sunan Pandanaran Sleman.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam melakukan proses perancangan agar sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang menjadi permasalahan pada MA Sunan Pandanaran Sleman penulis membuat sebuah flowchart, DFD, ERD, rancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam melakukan proses pengembangan atau tahap pembuatan aplikasi dimulai dengan pembuatan desain aplikasi atau pembuatan tampilan aplikasi sesuai dengan apa yang sudah dirancang pada tahap metode perancangan. Setelah desain dibuat kemudian membuat database dan table yang digunakan untuk menyimpan data atau informasi MA Sunan Pandanaran Sleman. Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan pengkodean aplikasi yang akan dibuat yaitu dengan dengan membuat sebuah kode yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi dengan database.

1.5.5 Metode Testing

Dalam melakukan testing penulis menggunakan black box testing dan white box testing. Pengujian yang akan dilakukan adalah pada modul – modul dan kode yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau masih terdapat kesalahan atau terjadi error pada aplikasi yang sudah dibuat.

1.6 Sistematik Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan yang terdapat dalam skripsi ini, maka penulisan materi yang akan disampaikan akan disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan memaparkan gambaran umum instansi, analisis sistem untuk mengindensikasi dan mengevaluasi masalah, representasi pengetahuan, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

BAB IV IMPLEMENTAS DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluarannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pengembangan program selanjutnya ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA