

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan organisasi maupun instansi. Terutama teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Teknologi komputer dan telekomunikasi telah membawa manusia ke dalam era informasi yang meningkat tiada batas. Informasi diperlukan manusia untuk menyelesaikan berbagai keperluan hidup termasuk pekerjaan diorganisasi, instansi maupun lembaga. Dengan berkembangnya teknologi komputer sebagai alat pengolah data menjadi informasi, pekerjaan yang rumit mengalami perubahan dan kemudahan termasuk dalam mengolah administrasi keuangan. Data adalah keterangan tertulis mengenai sesuatu fakta yang masih sendiri-sendiri, belum mempunyai pengertian sebagai kelompok, belum terkoordinir satu sama lain, dan belum diolah sesuai keperluan tertentu. Informasi adalah data yang diolah dengan cara tertentu menjadi bentuk yang sesuai dengan keperluan penggunaan informasi bersangkutan.

Administrasi dalam arti sempit adalah kegiatan penyusunan dan pencatatan data dari informasi secara sistematis dengan tujuan untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam satu hubungan satu sama lain. Administrasi berfungsi sebagai perencanaan, artinya bahwa dalam menyusun perencanaan memerlukan kegiatan administrasi,

misalnya pengumpulan data, pengolahan data dan penyusunan perencanaan.¹ Dengan demikian administrasi sangat dipentingkan dalam kegiatan tersebut. Uang dapat didefinisikan sebagai alat pembayaran yang sah dan diterima oleh masyarakat umum, sedangkan administrasi keuangan dapat didefinisikan sebagai proses pengolahan yang melibatkan semua kegiatan yang berhubungan dengan keuangan, pembuatan laporan keuangan.

SMP Negeri 4 Kepil Wonosobo sebagai suatu instansi pendidikan yang memiliki bidang administrasi keuangan terdiri dari pengumpulan dan penyusunan data-data keuangan pengolahan keuangan dan penyusunan hasil laporan keuangan. Bidang administrasi keuangan yang selama ini masih menggunakan metode pembukuan dalam pengerjaannya dan input data yang masih dalam bentuk Microsoft Word dan Microsoft Excel. Beberapa permasalahan yang masih sering muncul dalam penyusunan laporan keuangan yaitu, terjadinya *human error*, data-data keuangan yang terpisah-pisah di beberapa buku, untuk itu dibutuhkan suatu sistem yang lebih mampu mengatasi permasalahan tersebut. Selama ini SMP Negeri 4 Kepil masih menggunakan sistem pembayaran yang belum terkomputerisasi, penumpukan data sering menjadi hambatan bagi pihak yang membutuhkan. Oleh karena itu, pengolahan data menggunakan komputer akan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan cepat.

¹⁴ Arif Wahyudi.2015.*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang di Inova Computer Semarang*. Hal 1.Skripsi

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sistem informasi administrasi yang mampu mempermudah pengolahan data pembayaran SPP, Sarana dan Kegiatan di SMP Negeri 4 Kepil?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan sistem informasi administrasi pembayaran diperlukan batasan untuk mempermudah dalam proses pengerjaannya. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Sistem informasi memberikan informasi tentang pembayaran administrasi SPP, Sarana dan Kegiatan.
2. Aplikasi yang dibuat belum menggunakan keamanan yang tinggi.
3. Sistem hanya membahas pengolahan data siswa.

1.4 Maksud Atau Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari analisis dan perancangan sistem informasi administrasi pembayaran sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan sistem pembayaran administrasi yang ada di SMP negeri 4 Kepil.

2. Membuat sistem informasi administrasi pembayaran yang tepat dan sesuai dengan pengelolaan pembayaran di SMP Negeri 4 Kepil.
3. Membantu memperkenalkan tentang sistem informasi yang digunakan untuk membangun rancangan program berupa aplikasi berbasis komputer yang berhubungan dengan sistem informasi pembayaran administrasi di SMP Negeri 4 Kepil.
4. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa sistem pembukuan secara langsung di dalam sekolah SMP Negeri 4 Kepil Wonosobo.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Kepil secara langsung mengenai gambaran umum sistem informasi yang ada.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan *strength* (kekuatan) dan *opportunit*(peluang), namun secara bersamaan dapat meminimalkan *weakness*(kelemahan) dan *threat* (ancaman).

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti, bagan alir sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode SDLC (*Systems development life cycle*) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun. Siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle / SDLC*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. *System Development Lyfe Cycle* (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Beberapa model lain SDLC

misalnya *fountain*, *spiral*, *rapid prototyping*, *incremental*, *build & fix*, dan *synchronize & stabilize*.²

1.5.5 Metode Testing

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

^[2] Hanif A Fatta, 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Hal 34-37

1.6 Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika dari Perancangan sistem administrasi pembayaran SMP Negeri 4 Kepil.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan sekumpulan teori yang dapat mendukung dalam pembuatan sistem informasi administrasi pembayaran. Teori tersebut menjadi landasan pokok untuk analisis permasalahan yang ada dan membantu pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada di SMP Negeri 4 Kepil. Metode tersebut digunakan dalam perancangan sistem administrasi pembayaran.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, menguraikan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Menghasilkan sebuah Perancangan sistem informasi administrasi SMP negeri 4 Kepil.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup dan saran yang diberikan kepada SMP Negeri 4 Kepil untuk pengelolaan administrasi pembayaran kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

