

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini ikut membantu manusia untuk menyelesaikan pekerjaan. Keberadaan komputer saat ini merupakan faktor penunjang yang sangat penting bagi kelancaran aktivitas suatu lembaga, sebagai salah satu sarana untuk menghasilkan informasi yang akurat dan tepat waktu terutama dalam pengolahan data.

Sebuah komputer dapat bekerja dengan sebagaimana mestinya melibatkan tiga hal yaitu perangkat keras, perangkat lunak dan sumber daya manusia. Dalam pengoperasian komputer tersebut faktor paling penting adalah manusia, karena mempunyai peranan untuk mengoperasikan komputer. Dengan sistem yang terkomputerisasi manusia dapat menangani data yang banyak dan rumit dengan tepat, sehingga dapat melancarkan pekerjaan, selain itu komputer dapat menyimpan banyak memori dalam bentuk file- file tertentu dengan aman.

Memang tidak semua komputerisasi dapat diterapkan seefektif mungkin, masih banyak instansi atau lembaga yang belum melakukan pengolahan data yang komputerisasi. Sistem pembayaran administrasi pada SANGGAR KEGIATAN BELAJAR (SKB) KOTA YOGYAKARTA masih dilakukan secara manual seperti pembayaran spp bulanan. Sistem manual ini dirasa

petugas sulit untuk memberikan laporan yang cepat dan akurat. Penumpukan data ataupun keterlambatan dalam pengolahan data sering menjadi hambatan dalam pelayanan informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Petugas harus membuat semua laporan dari transaksi yang dibutuhkan.

Dengan keadaan tersebut penyusun mencoba untuk merancang sistem informasi administrasi. Sistem informasi ini dapat membantu petugas untuk mengolah, menyimpan dan mencari data siswa tentang pembayaran spp.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas muncul permasalahan yang dihadapi oleh petugas dalam mengolah sistem pembayaran, maka rumusan masalah diatas sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi data siswa secara terkomputerisasi untuk menampilkan informasi yang berkualitas ?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan database yang sudah dirancang dalam bentuk aplikasi pembayaran spp ?

Maka dengan adanya perancangan sistem administrasi pembayaran spp tersebut dapat bermanfaat dan membantu bagi petugas menyelesaikan masalah dalam pembayaran spp secara komputerisasi.

1.3 BATASAN MASALAH

Dilakukan agar penyusunan skripsi dapat memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka batasan masalahnya adalah :

1. Merancang sebuah sistem yang lebih detail.
2. Pembuatan Laporan meliputi : Laporan kartu Spp, laporan kwitansi pembayaran, laporan tunggakan pembayaran.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pelaksanaan penelitian:

1. Merancang sistem informasi pembayaran spp yang dapat membantu mengolah data, menyimpan data dan mencari data siswa tentang pembayaran spp.
2. Sebagai salah satu syarat jenjang STRATA-1 pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

a. Bagi penulis

1. Menambah pengetahuan mengenai sistem informasi pembayaran spp, mengetahui penerapannya dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0 dan database SQL server 2000 dan dapat dijadikan bekal dalam memasuki dunia kerja.
2. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menerapkan teori dan praktek yang diperoleh selama kuliah.

b. Bagi petugas

1. Dapat menyampaikan laporan kepada yang berwenang dengan mudah dan cepat.
2. Mempermudah penyusunan laporan.

c. Bagi SANGGAR KEGIATAN BELAJAR (SKB) KOTA YOGYAKARTA

Sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan sistem informasi pembayaran spp menggunakan komputer.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam susunan skripsi ini dilakukan penelitian yang diperlukan dalam penulisan. Metode-metode yang digunakan :

Metode pengumpulan fakta

- a. Metode wawancara / interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan sumber yang mengetahui data yang diperlukan dalam penelitian.

b. Metode pengamatan / observasi

Metode ini dilakukan dengan pengamatan langsung di sekolah. Dengan pengamatan langsung tersebut akan memperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian.

c. Metode kepustakaan / literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber yang ada dipustakaaan atau literatur yang ada di perpustakaan yang membahas tentang berbagai aplikasi yang menggunakan visual basic 6.0 dan microsoft SQL server 2000.

d. Metode kearsipan

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dari sumber, digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, visi, misi dan struktur organisasi.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan , manfaat, metodologi penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori sistem informasi, pembayaran spp dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang gambaran objek, sistem yang ada, analisis kelemahan sistem, kebutuhan sistem, kelayakan sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang bagaimana mengimplementasikan sistem dan menguji sistem yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dan saran tentang perancangan sistem.