

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer begitu pesat dan kebutuhan akan informasi semakin meningkat. Sebuah informasi disajikan dalam pengambilan keputusan untuk menentukan perkembangan suatu organisasi. Sistem informasi berkembang sesuai dengan kemampuannya dalam membantu manusia mengambil keputusan. Sehingga diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan jalannya proses data yang akan diolah menjadi informasi. Manajemen data dan informasi yang tepat juga akan menghasilkan laporan yang akurat.

Sistem informasi telah menjadi bagian yang berhubungan dengan kegiatan bisnis suatu perusahaan ataupun organisasi tertentu, oleh karena itu dengan adanya sebuah sistem informasi maka akan dapat meringankan serta mendukung manajemen dan kegiatan bisnis yang sedang mereka jalankan.

Transaksi pembayaran di SMK Swadaya Temanggung saat ini masih menggunakan sistem pembayaran manual. Pembayaran dilakukan di bank mini lalu dicatat dalam kartu pembayaran. Karena masih banyak terdapat proses yang dilakukan secara manual sehingga dikhawatirkan hal-hal yang tidak diinginkan

terjadi, seperti: banyaknya kesalahan dalam pencatatan data, hilang atau rusaknya data-data yang ada dan juga memakan banyak waktu dalam setiap prosesnya.

Dengan mempertimbangkan keunggulan komputer, penulis bermaksud merancang sistem informasi pengolah data pembayaran yang selama ini masih menggunakan sistem manual. Perancangan sistem ini akan mengubah pembayaran yang masih menggunakan sistem manual menjadi pembayaran berbasis komputer. Sistem ini diharapkan dapat membantu meringankan segala aspek dalam pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan atau SPP, Dana Pembangunan Sekolah atau DPS, dan pembayaran lain-lain serta dapat menghasilkan laporan-laporan yang akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada diatas, maka dapat diuraikan permasalahan, seperti:

Bagaimana merancang sistem informasi pembayaran SPP berbasis komputer yang dapat meningkatkan pelayanan pembayaran dan keamanan data sehingga dapat memperoleh informasi yang lebih akurat pada SMK Swadaya Temanggung?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka diabatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Perancangan sistem ini sebagai sarana pembayaran di SMK Swadaya Temanggung.
2. Sistem ini memuat tentang pembayaran SPP, pembayaran DPS, pembayaran lain-lain, laporan kelas, laporan siswa, laporan setting bayar siswa, laporan bayar SPP, laporan Bayar DPS dan laporan pembayaran lain-lain.
3. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai adalah memperoleh data-data yang diperlukan dari SMK Swadaya Temanggung yang selanjutnya akan dibuat ke dalam sebuah sistem informasi pembayaran SPP SMK Swadaya Temanggung. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut:

1.4.1 Internal

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah:

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4.2 Eksternal

Bagi SMK Swadaya Temanggung, dengan adanya sistem ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Memudahkan dan mempercepat proses pembayaran.
- b. Menghasilkan informasi pembayaran yang akurat.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Informasi diperoleh dengan terjun langsung ke lokasi dan mengajukan pertanyaan kepada pengurus bank mini, staf tata usaha ataupun kepala sekolah mengenai sistem pembayaran yang berjalan pada SMK Swadaya Temanggung. Hasil wawancara yang dilakukan yaitu sejarah berdirinya lembaga, tujuan, visi, misi, data siswa, dan data pembayaran siswa.

2. Pengamatan

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi sebagai tambahan bahan-bahan penelitian.

3. Kepustakaan

Yaitu teknik pengumpulan data menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pertimbangan. Hasil studi kepustakaan yang dilakukan dari berbagai sumber adalah mendapatkan informasi baru yang berguna bagi penelitian khususnya tentang cara-cara membuat sistem pengolahan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terseruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar Sistem Informasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem informasi, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun dan tinjauan umum pada pengguna pembayaran yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan sistem informasi pembayaran SPP SMK Swadaya Temanggung.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.