

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer begitu cepat merambah ke segala bidang kegiatan, sehingga memungkinkan kemudahan pelayanan serta pengolahan data begitu cepat. Komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dirancang untuk mengolah data, dan sumber informasi yang dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu keputusan sesuai dengan yang dibutuhkan.¹

Sistem informasi pembayaran SPP memegang peranan penting dalam pengelolaan sekolah, tetapi masih banyak sekolah yang belum melakukan penataan dengan baik. Banyak data yang seharusnya diproses, tetapi kemudian terbengkalai, sehingga data-data tersebut rusak dan sulit ditemukan kembali saat diperlukan.

Pada SMK Negeri 3 Wonosari proses pembayaran SPP dan administrasi lainnya masih dilakukan dengan manual atau dengan cara yang lebih sederhana. Karena dalam setiap transaksi pembayaran, karyawan harus mencari data siswa di buku besar, kemudian mencatat transaksi pada kolom-kolom yang telah tersedia. Dengan adanya hal tersebut, maka sebuah sistem informasi khususnya sistem administrasi siswa sangat diperlukan.

¹ Al Fatta, H. 2007, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Andi

Sistem informasi pembayaran SPP ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0 dengan didukung basis data Microsoft SQL Server 2000. Untuk membuat sistem pembayaran SPP yang aman dan akurat. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan sistem informasi yang diperlukan, karena sistem lama yang masih manual menemui berbagai kendala dan permasalahan.

Dari beberapa hal tersebut dapat dilihat mengenai perlunya pembangunan sebuah sistem informasi khususnya sistem informasi administrasi siswa untuk diterapkan dalam proses pengolahan data administrasi siswa. Pada rencana perancangan **Sistem Informasi Pembayaran SPP SMK Negeri 3 Wonosari**, diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan menyangkut sistem pembayaran SPP di SMK Negeri 3 Wonosari.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat dari sisi latar belakang yang ada, maka pokok permasalahannya adalah pada SMK Negeri 3 Wonosari dalam melakukan transaksi pembayaran spp dan administrasi sekolah masih dilakukan dengan cara manual atau dengan cara yang lebih sederhana, sehingga kinerja karyawan kurang maksimal, adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan, serta hasil laporan yang kurang akurat.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sebuah sistem informasi pembayaran SPP pada SMK Negeri 3 Wonosari yang cepat dan akurat, sehingga mampu meningkatkan kinerja karyawan?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada pokok-pokok permasalahan yang ada pada SMK Negeri 3 Wonosari yaitu pengolahan pembayaran SPP. Dari pengolahan data tersebut diharapkan dapat menghasilkan laporan pembayaran SPP.

Software yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai bahasa pemrograman dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai database.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi dimana pengolahan pembayaran SPP dapat dilakukan secara cepat dan akurat sehingga mampu meningkatkan kinerja karyawan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari sistem informasi ini adalah :

1. Bagi Penulis

Diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terlebih kaitannya dengan sistem informasi.

2. Bagi Instansi

- a. Meningkatkan kinerja para karyawan.
- b. Meningkatkan kualitas sistem pembayaran SPP yang ada pada SMK Negeri 3 Wonosari.
- c. Mempermudah dalam proses pengambilan keputusan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian pada SMK Negeri 3 Wonosari adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Informasi diperoleh dengan mengajukan pertanyaan kepada kepala sekolah dan karyawan mengenai sistem yang berjalan pada SMK Negeri 3 Wonosari. Hasil wawancara yang dilakukan yaitu, sejarah berdirinya SMK Negeri 3 Wonosari, Tujuan, Visi dan Misi.

b. Pengamatan

Pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi tambahan sebagai bahan tambahan.

c. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang telah ada, untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pertimbangan. Hasil dari studi kepustakaan adalah untuk mendapatkan informasi baru yang berguna bagi penelitian khususnya dalam sistem pengolahan data.

1.7 Metode Pengembangan Sistem

Pada perkembangannya, proses pengembangan sistem dituangkan dalam satu metode yang dikenal dengan Systems Development Life Cycle (SDLC). SDLC merupakan metode umum pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. Fase-fase didalam SDLC meliputi :

1. Identifikasi dan seleksi proyek

Dalam tahapan ini ada beberapa hal yang harus dilakukan :

- a. Mengidentifikasi proyek-proyek yang potensial
- b. Melakukan klasifikasi dan meranking proyek
- c. Memilih proyek untuk mengembangkan

2. Inisiasi dan perancangan proyek

Tahap ini sangat detail dengan rencana kerja yang harus dikerjakan, durasi yang diperlukan masing-masing tahapan, diantaranya sumber daya manusia, perangkat lunak, perangkat keras, maupun finansial diestimasi, yang dtuangkan dalam jadwal pelaksanaan proyek.

3. Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan tahapan merubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil. Tahapan ini dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Desain Logis

Desain logis adalah dimana semua fitur fungsional dari sistem dipilih dari tahap analisis dideskripsikan terpisah dari platform komputer yang akan digunakan.

b. Desain Fisikal

Tahap ini aktifitas coding dilakukan, adapun output dari sistem ini diantaranya dekripsi teknis yang meliputi pilihan teknologi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, serta deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi modul-modul program, file-file, sistem jaringan, dan sistem perangkat lunak.

4. Implementasi

Tahap implementasi meliputi :

a. Testing

Menguji kode program yang dihasilkan dari tahap desain fisik.

b. Instalasi

Setelah program lulus uji coba, maka perangkat lunak dan perangkat keras akan diinstal pada organisasi atau perusahaan klien dan secara resmi digunakan untuk mengganti sistem lama.

5. Ujicoba Sistem

Menguji hasil program yang telah dihasilkan.

6. Pemeliharaan

Langkah ini merupakan langkah terakhir dalam SDLC, dimana sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatka. Hasil dari tahap ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telahdibuat.



1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab atau sub pokok pembahasan permasalahan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan pengumpulan data.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, yang berupa definisi ataupun model matematis yang berkaitan langsung dengan masalah dari objek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian, analisis dari semua permasalahan dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi program yang telah dibuat, uji coba sistem dan manual program untuk sistem pengolahan data siswa.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.