

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat, berbicara tentang teknologi dan informasi, komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya dalam hitungan hari saja dan merupakan suatu media elektronik yang memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini, serta terus menerus mendominasi berbagai proses kerja agar dapat lebih mudah, efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi komputer telah banyak membantu pekerjaan manusia. Komputerisasi adalah pemanfaatan secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), dan *brainware* (operator/pengguna).

Perkembangan teknologi komputer juga telah merambat kedalam dunia pendidikan, hampir seluruh sekolah telah memiliki teknologi yang canggih dalam pengolahan data sekolah, baik dalam pengolahan data siswa, data pegawai maupun laporan penggajian hingga laporan pembayaran SPP maupun biaya pendidikan lainnya.

Dalam penyajian informasi, setiap instansi memiliki cara yang berbeda-beda pula, ada yang sudah menggunakan komputer dan ada juga yang masih menggunakan cara manual. Hal ini terjadi karena dalam menggunakan komputer membutuhkan

dana yang mahal, selain faktor tersebut, *brainware* juga merupakan kendala serta kurangnya pengaruh *eksternal* yang masuk kedalam instansi tersebut.

Melihat banyaknya buku-buku yang digunakan dalam pencatatan pembayaran SPP pada MAN 2 Kebumen yang mengakibatkan pekerjaan menjadi tidak efisien, maka penulis berkeinginan membangun sebuah "Sistem Informasi Pembayaran SPP pada MAN 2 Kebumen Menggunakan Visual Basic 6.0" yang nantinya diharapkan dapat membantu petugas penerima SPP dalam pekerjaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah disebutkan tadi, penulis merumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengatasi kinerja pembayaran SPP di MAN 2 Kebumen yang masih dilakukan secara manual ini?
2. Bagaimana cara membuat sistem informasi pembayaran SPP pada MAN 2 Kebumen yang berbasis komputer secara optimal ?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam pengembangan system. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk pengembangan system pembayaran SPP dalah sebagai berikut :

1. Penerapan aplikasi pembayaran SPP digunakan untuk petugas TU untuk mencapai preoses kinerja sehingga waktu digunakan dalam pelayanan admisnistrasi dapat semakin cepat

2. Tujuan dan sasaran terhadap siswa untuk pembayaran Spp dan petugas TU untuk mendapatkan informasi pembayaran .
3. Aplikasi ini menggunakan sistem operasi windows XP serta software Visual Basic 6.0 dan juga Microsoft SQL server 2000.
4. Pengolahan meliputi : data siswa, data kelas, data Petugas, data pembayaran, dan data kewajiban. Dan menghasilkan beberapa laporan meliputi : laporan Berdasarkan NIS, laporan berdasarkan seluruh pembayaran dan laporan berdasarkan periode tanggal.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada "STMIK AMIKOM" YOGYAKARTA.
- 2) Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama di bangku kuliah dan membandingkan dengan kenyataan di lingkungan masyarakat.
- 3) Dapat membangun atau menentukan sistem informasi pembayaran SPP yang lebih baik untuk diterapkan.
- 4) Menentukan masalah dan memberikan penyelesaian berupa sistem informasi efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem pembayaran SPP yang baru.
- 2) Untuk membantu proses pengolahan pembayaran SPP di MAN 2 kebumen secara cepat, tepat dan akurat.
- 3) Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi pembayaran SPP.
- 4) Untuk mempermudah Petugas TU dalam proses pengolahan data dalam penyimpanan data.
- 5) Membantu petugas TU dalam menerapkan sistem baru yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan kinerja para pegawai dan juga memberikan informasi yang akurat dalam pembuatan laporan-laporan yang diperlukan .

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait dilembaga tersebut yang menangani secara langsung data-data siswa dan siswi yang ada untuk mendapat informasi tentang data pembayaran SPP.

3. Metode Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca literature atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

4. Metode Sistem

Yaitu metode yang menggunakan program Visual Basic 6.0 sebagai tool dan Microsoft SQL server 2000 sebagai database dengan input berupa data siswa sehingga menghasilkan output berupa laporan pembayaran siswa sehingga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dikemudian hari.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis merancang suatu sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, Manfaat Penelitian ,metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem Manajemen, Konsep dasar sistem pembayaran, Konsep Dasar Teori Analisis, Konsep dasar basis data, konsep perancangan database, konsep teori analisis, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka MAN 2 kebumen, mengurai analisis sistem dan identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, analisis biaya dan manfaat, perancangan sistem, perancangan basis data dan perancangan sistem dan menjelaskan permasalahan yang ada.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang implementasi antar muka, manual program pembahasan aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.