

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mempengaruhi pola dan cara kerja seseorang. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat tentu memerlukan penanganan yang cepat, tepat, akurat pula. Mengingat hal tersebut maka diperlukan alat bantu yang dapat mengatasi masalah tersebut sehingga menjadi efektif dan efisien.

Pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMK Sulaiman Sleman saat ini masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan cara mencatat pada kartu pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan). Pembayaran dilakukan di ruang Tata Usaha dan penanganan pembayaran ditangani dengan satu orang. Dalam perekapan data juga mengalami kendala karena adanya penulisan yang salah sehingga terjadi pergeseran data.

Dengan mempertimbangkan keunggulan komputer maka penulis akan mengimplementasikan dengan membuat suatu Sistem Informasi Pengolah Data Pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang selama ini masih memakai sistem manual. Maka dengan demikian penulis akan memilih judul “ Sistem Informasi pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMK Sulaiman Sleman”.

Dalam proses penginputan data perlu adanya aplikasi untuk membantu kinerja agar lebih tepat, cepat, dan akurat. Adapun program aplikasi yang penulis gunakan untuk mengimplementasikan rancangan sistem tersebut yaitu dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di atas, maka dapat diuraikan beberapa permasalahan, seperti :

1. Bagaimana kesalahan pencatatan pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang masih manual dapat diminimalisir dengan menggunakan sistem informasi terkomputerisasi.
2. Bagaimana pengolahan data pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang masih manual dapat menjadi lebih efisien dengan adanya sistem terkomputerisasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil penulis yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat hanya mampu menangani transaksi-transaksi pada pelayanan pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang ada pada instansi SMK Sulaiman Sleman.
2. Aplikasi yang akan dibangun hanya didesain untuk satu admin dan satu kasir saja sesuai dengan ketentuan lembaga.
3. Aplikasi ini dirancang agar dapat bekerja pada Sistem Operasi Windows XP karena dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan database SQL Server 2000

1.4 Tujuan Penelitian

Dapat membantu pelayanan Pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMK Sulaiman Sleman menjadi lebih tepat, cepat, dan akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem Pembayaran SPP yang baru.
2. Bagi pembaca dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan masalah baru.
3. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi pembayaran SPP bagi karyawan Tata Usaha dan Penulis.

1.6 Metode Penelitian

Adapun cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan agar pembuatan program yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka pengumpulan data tersebut dilakukan dengan empat cara metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu dimana metode pengumpulan ini dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Penulis melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung cara kerja pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMK Sulaiman Sleman dengan pencatatan hasil-hasil kegiatan yang dilakukan. Penulis juga diberi kesempatan untuk melihat data-data yang berada di SMK Sulaiman Sleman.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan yang dilakukan dengan tanya jawab atau wawancara dengan karyawan Tata Usaha yang dapat memberikan informasi yang akurat. Mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek yang sedang dijadikan bahan penelitian yaitu pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan).

3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan sebagai dasar penyusunan Tugas Akhir dengan mempergunakan buku-buku kepustakaan yang meliputi penulisan Tugas Akhir dan buku-buku lain yang berhubungan dengan penyusunan Tugas Akhir sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.7 Tempat Penelitian

Tempat penelitian Tugas Akhir ini di "SMK Sulaiman Sleman".

1.8 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini di uraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Tempat Penelitian, Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori-teori yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir dan konsep dasar Sistem Informasi.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan menjelaskan gambaran umum SMK Sulaiman Sleman, yang meliputi sejarah, Visi dan Misi serta kegiatan ketatausahaan SMK Sulaiman Sleman.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam Bab ini berisikan rancangan dan manual program yang akan diterapkan dalam instansi SMK Sulaiman Sleman. Bab ini juga menjelaskan tentang Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship (ERD).

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.