

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin meningkat, salah satunya adalah teknologi di bidang informasi. Sejak dahulu informasi menjadi suatu kebutuhan pokok dalam kehidupan masyarakat, tanpa informasi masyarakat merasa ada yang kurang. Disamping itu kemajuan teknologi saat ini memacu suatu penyampaian informasi lebih cepat, mudah, dan akurat. Hal ini juga harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Penggunaan komputer terutama dalam suatu sistem informasi pembayaran SPP menjadi suatu alat pemecahan masalah yang dapat memberikan manfaat, baik dalam ketelitian, penyampaian informasi, maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara akurat, tepat waktu, dan lengkap tanpa harus melalui proses pencatatan secara berulang-ulang atau manual.

SMK IDSA KOBA adalah intitusi pendidikan yang selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang administrasi keuangan yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih menggunakan cara manual. Sehingga informasi yang dihasilkan terkadang masih mengalami kekeliruan dan keterlambatan pembuatan laporan. Hal ini disebabkan terbatasnya sumber daya manusia dan banyaknya data yang dikelola. Dalam hal ini tentunya proses pengolahan harus diolah secara efektif, efisien dan proses

pengolahan data yang dijalankan harus mudah dalam pengisian data, pemrosesan data dan pelaporannya. Sedangkan ditinjau dari keefektifan sebuah sistem baik dari segi manfaat, biaya, maupun waktu yang digunakan, kesemuanya itu harus dapat mendukung tercapainya pemenuhan akan informasi pengolahan data yang berkualitas.

Melihat permasalahan di atas menjadi motivasi bagi penulis untuk membuat Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK IDSA Koba Bangka Tengah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

Bagaimana Membuat Aplikasi Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK IDSA Koba Bangka Tengah, sebagai pemanfaatan teknologi informasi yang lebih optimal guna mempercepat proses pengolahan Data Pembayaran SPP Siswa.

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Fasilitas pelayanan yang di sajikan adalah pembayaran SPP.

2. Pengguna sistem informasi ini adalah bagian petugas pembayaran SPP.
3. Tujuan dan sasaran terhadap siswa untuk pembayaran SPP dan bagian keuangan untuk mendapatkan informasi pembayaran.
4. Terdapat dua bagian tarif pembayaran, yaitu:
  - a. Reguler
  - b. Bantuan
5. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a. Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai perancangan *interface* yang menyediakan komponen-komponen yang memungkinkan untuk membuat program aplikasi yang sesuai dengan tampilan dan cara kerja Microsoft Windows.
  - b. Microsoft SQL Server 2000 sebagai pembuatan dan penyimpanan database pada sistem.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk pembuatan sistem informasi pembayaran SPP pada SMK IDSA Koba, sehingga sistem mempunyai kemampuan:

1. Memberikan pelayanan pembayaran yang efektif.
2. Mengetahui jumlah transaksi pembayaran yang terjadi.
3. Mengetahui pembayaran tunggakan.
4. Mempermudah dalam penyampaian informasi.
5. Menghasilkan laporan yang diperlukan.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat terutama pada lembaga SMK IDSA Koba dalam pembuatan sistem informasi pembayaran SPP, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan pembayaran yang lebih efisien dan efektif.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam pembuatan sistem pembayaran SPP antara lain:

### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian saat berlangsungnya proses pembayaran dan pengolahan data pembayaran untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

### 2. Metode Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada seluruh petugas pembayaran SPP pada SMK IDSA Koba tentang permasalahan yang terjadi pada sistem lama untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

### 3. Metode Kepustakaan

Penulis membaca literatur atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

#### 4. Metode Kearsipan

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

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori proses pembuatan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi pembayaran SPP.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum SMK IDSA Koba meliputi Sejarah singkat, Visi dan Misi, Struktur Organisasi. Serta membahas tentang analisis sistem dengan menggunakan analisis



kelemahan sistem, kebutuhan sistem, kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup form-form yang digunakan, fungsi masing-masing form pada saat dijalankan (*running* program), kaitannya dengan implementasi dan fungsi sistem.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang hasil dan uraian pembahasan aplikasi yang telah dibuat berupa kesimpulan dan saran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

