

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan kecuali dengan upaya penguasaan, ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu, pengetahuan tentang komputer memang sangat dibutuhkan oleh setiap orang pada masa sekarang ini.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat, berbicara tentang teknologi dan informasi, komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya begitu cepat, komputerisasi merupakan suatu bentuk 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 juga telah banyak membantu pekerjaan manusia. Komputerisasi adalah pemakaian komputer sebagai alat bantu penyelesaian tugas, sebagai pengganti penyelesaian secara manual, bukan sekedar mesin ketik. Hal ini harus di tunjang oleh *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), dan *brainware* (operator/pengguna).

Perkembangan teknologi komputer juga telah merambat kedalam dunia pendidikan, hampir seluruh sarana pendidikan, instansi pemerintahan serta dalam segala aspek kehidupan dalam masyarakat. Terutama dalam aspek pendidikan, perkembangan teknologi komputer telah merambat kedalamnya, hampir seluruh sekolah telah memiliki teknologi yang canggih guna menunjang kemajuan dan peningkatan dalam lingkup sekolah tersebut. Hal ini juga terkait dalam teknologi yang canggih dalam bentuk pengolahan data sekolah, baik dalam pengolahan data siswa, data pegawai maupun pengkajian dalam bentuk keuangan sekolah.

Dalam penyajian informasi, setiap instansi memiliki cara yang berbeda-beda, ada yang telah menggunakan komputer namun ada juga yang masih menggunakan tenaga manusia atau yang di sebut manual. Keberadaan administrasi membutuhkan peralatan yang cukup canggih atau paling tidak memadai. Dalam hal ini komputer merupakan suatu bentuk alat bantu dalam pengolahan data karena memiliki kemampuan yang tinggi dalam hal ketelitian, daya tampung pengingat yang besar, kecepatan proses yang tinggi dan efisien tenaga serta waktu. Dengan demikian, sangat tepat jika memilih komputer untuk menangani sistem pembayaran pada suatu instansi pendidikan.

Berkaitan dengan sistem informasi yang telah ada saat ini pada sekolah TK Kanisius Sumber Muntilan maka dibutuhkan sistem informasi berdasarkan komputer untuk mengolah, mengumpulkan, menyimpan, dan

melihat informasi-informasi pada pembayaran sekolah. Hal ini yang melatar belakangi penyusunan untuk menerapkan judul Tugas Akhir “Sistem Aplikasi pembayaran Pada TK Kanisius Sumber Muntilan”.

Sistem pembayaran memang sangat dibutuhkan pada setiap instansi-instansi termasuk instansi sekolah. Sistem yang baik akan sangat membantu bagi suatu instansi untuk mengetahui transaksi apa saja yang telah dilakukan. Sistem pembayaran sekolah sangat dibutuhkan karena untuk membantu memudahkan pihak sekolah mengetahui seberapa besar uang yang telah dibayarkan oleh siswa. Tidak hanya jumlah nominal yang dibayarkan, tetapi dapat diketahui pula waktu dan jenis pembayarannya. Hal tersebut dilakukan agar sistem yang ada dapat terorganisasi dengan baik dan sesuai. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah *Visual Basic 6.0* dan *SQLServer* sebagai basis datanya. *Visual Basic* merupakan salah satu program yang berdasarkan GUI (*Graphical User Interface*), sehingga tidak perlu membuat intruksi pemrograman dengan kode baris, cukup dengan pembuatan program baris objek. *Visual Basic* juga didukung oleh bahasa *Basic* yang merupakan bahasa yang mengandung pernyataan, fungsi dan *keyword* yang langsung terhubung dengan windows.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat sistem pembayaran SPP dan Tabungan untuk sekolah TK Kanisius Sumber Muntilan ?
2. Bagaimana meningkatkan efisiensi dalam hal pelayanan pembayaran siswa TK Kanisius Sumber Muntilan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem aplikasi pembayaran untuk TK Kanisius Sumber Muntilan.
2. Input data pembayaran berupa input data SPP dan Tabungan siswa.
3. Software yang di gunakan adalah *Visual Basic 6.0* dan *SQL Server*.
4. Platform yang digunakan adalah windows XP.
5. Aplikasi ini di buat tanpa password
6. Backup data tidak termasuk dalam aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

a. Bagi penulis :

1. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Diploma III Manajemen Informatika Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai sarana untuk mengapresiasi ilmu yang di peroleh selama penulis menimba ilmu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Bagi Sekolah TK Kanisius Sumber Muntilan

1. Sistem Aplikasi pembayaran SPP dan Tabungan ini dapat meningkatkan efisiensi dalam hal pembayaran SPP dan Tabungan pada TK kanisius Sumber Muntilan.
2. Efisiensi dan efektifitas dalam penyusunan laporan data pembayaran pada TK Kanisius Sumber Muntilan.

c. Bagi pembaca

1. Menambah wawasan pembaca
2. Memberikan referensi untuk gambaran dalam membuat suatu sistem aplikasi komputerisasi

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Penulis berharap mendapat pengalaman dalam membuat aplikasi, dan nantinya berguna untuk bekal pengalaman kerja di dalam dunia kerja kelak.
2. Bagi TK Kanisius Sumber Muntilan nantinya sistem aplikasi pembayaran ini dapat membantu pihak sekolah dalam penolahan pembayaran SPP dan Tabungan para siswanya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipakai dan digunakan untuk membuat sistem aplikasi pembayaran ini adalah :

1. *Observasi*

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan, pengamatan, dan pencatatan secara langsung terhadap objek penelitian sehingga mendapatkan data yang akurat dan relevan.

2. *Interview*

Yaitu dengan secara langsung mendapat data dari pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. *Kearsipan*

Data-data diperoleh langsung dari yang dimiliki oleh objek penelitian sebagai analisa.

4. Kepustakaan

Metode kepustakaan mempergunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literature, catatan kuliah, serta bacaan lain yang dapat mendukung.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan di uraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Dalam bab ini akan di jelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan membahas mengenai TK Kanisius Sumber Muntilan, meliputi profil, Sejarah sekolah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, serta sistem yang berjalan saat ini.

BAB IV. PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai sistem yang diusulkan beserta rancangan program.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari peneliti.

