

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah dibidang teknologi sistem informasi. Penggunaan komputer sebagai alat Bantu menyelesaikan pekerjaan dibidang teknologi sistem informasi makin marak dan berkembang disegala bidang. Komputer dirasa memiliki banyak keunggulan, alasanya komputer dapat diprogram sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakainya.

Kemudahan pemrograman komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan bahasa manusia (*high level language*) telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat Bantu pekerjaan manusia. Bahasa pemrograman yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi programmer untuk memilih bahasa pemrograman mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi.

SMAN 1 SIDAREJA 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 penolahan 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.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil topik untuk menyusun skripsi dengan judul : **Analisis dan Perancangan Sistem Pembayaran SPP Siswa SMAN 1 SIDAREJA.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan skripsi yaitu : **Bagaimana membangun sebuah sistem pembayaran SPP siswa pada SMAN 1 SIDAREJA yang dapat memberikan informasi secara cepat dan akurat?**

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pembuatan sistem pembayaran SPP SMAN 1 SIDAREJA sebagai berikut:

1. Penerapan aplikasi pembayaran SPP siswa digunakan bendahara dan petugas TU untuk mempercepat proses kinerja sehingga sehingga waktu yang dibutuhkan dalam pelayanan dapat semakin cepat .
2. Perancangan aplikasi pembayaran SPP siswa menggunakan standalone karena sistem interaksi yang digunakan hanya memerlukan satu komputer.
3. Aplikasi ini yang digunakan dengan menggunakan Sistem Operasi Windows Xp serta software Visual Basic 6 dan Microssof SQL Server 2000.
4. Pengolahan meliputi : data siswa ,data kelas, data bagi kelas, data kewajiban, data pembayaran dan data petugas.

1.4 Tujuan

1. Mengembangkan sebuah sistem yang sudah ada yang bersifat manual menjadi berbasis komputer.
2. Membangun sistem informasi yang dapat menyajikan sebuah aplikasi pembayaran SPP pada SMA yang berkualitas secara cepat dan akurat.
3. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 SISTEM INFORMASI di SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat

- a. Membantu proses pengolahan pembayaran spp siswa secara cepat, tepat dan akurat .
- b. Membantu bendahara dan 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.
- c. Sebagai landasan untuk pengembangan sistem pengolahan data yang lebih baik dimasa datang .

1.6 Metodologi Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Adapun yang menjadi objek penelitian adalah SMAN 1 SIDAREJA

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Yaitu suatu metode penelitian dimana penulis langsung mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

b. Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melakukan suatu tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan guru atau

petugas TU sekolah untuk memperoleh keterangan yang diperlukan.

c. Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur dan buku-buku penunjang untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan dalam penelitian.

3. Analisis Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan yang ada dalam sistem.

4. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desai program selanjutnya.

5. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisis.

6. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database dan desain grafis.

7. Uji Coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi akan disajikan dalam lima bab, yang masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar administrasi pembayaran siswa, konsep dasar basis data, landasan teori perangkat lunak yang digunakan yaitu pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tinjauan umum SMA, menguraikan analisis dan perancangan proses, aliran data /informasi, perancangan basis data dan perancangan sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB IV Implementasi Sistem

Berisi tentang implementasi antar muka, manual program dan pembahasan aplikasi.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran .

