

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya berbagai teknologi yang ada pada saat ini, semakin berkembang pula kebutuhan-kebutuhan yang ada pada masyarakat dalam mengatasi berbagai masalah yang ada. Salah satunya yaitu sistem pembayaran IURAN KOMITTE yang masih menggunakan sistem manual di sebagian sekolah-sekolah yang ada. Sehingga penulis berinisiatif untuk menerapkan sistem yang lebih praktis dari sistem yang masih manual tersebut menggantinya dengan sistem komputerisasi dalam pembayaran IURAN KOMITTE selain lebih efektif, efisien dan praktis sistem ini juga akan lebih memudahkan admin dalam penyimpanan data dan akan sangat sedikit kemungkinan untuk kehilangan data-data pembayaran siswa yang telah lama sekalipun.

Pada SMA N 3 Sragen masih menggunakan sistem pembayaran IURAN KOMITTE secara manual, sehingga hal tersebut sering menyebabkan terjadinya penumpukan data, selain itu juga menyebabkan keterlambatan dalam penyerahan data-data jika ada pihak-pihak yang membutuhkan pelayanan yang menggunakan data-data tersebut. Maka dengan ini penulis memilih SMA N 3 Sragen sebagai objek penelitian.

Penerapan dari sistem yang akan penulis buat ini dibahas dalam laporan Skripsi dengan judul “ *Komputerisasi pembayaran IURAN KOMITTE pada SMA N 3 Sragen* ”

1.2. Rumusan Masalah

Yang akan menjadi masalah pada laporan skripsi yang penulis buat ini adalah “Bagaimana cara agar sistem yang masih manual dalam pembayaran IURAN KOMITTE SMA N 3 Sragen tersebut bias menjadi sistem yang lebih efisien , cepat, valid dan efektif?”

1.3. Batasan Masalah

Setelah observasi yang dilakukan penulis, penulis melihat bahwa sangat luas permasalahan yang ada dalam pengolahan data pembayaran IURAN KOMITTE. Sehingga penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini.

Adapun batasan masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah sistem pembayaran IURAN KOMITTE secara terkomputerisasi
2. Pembuatan laporan yang meliputi : Laporan transaksi Iuran Komite, dan laporan transaksi Tunggakan Iuran Komite
3. Software yang digunakan oleh penulis antara lain, Visual Basic 6.0, SQL Server 2005 express

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk merancang sistem informasi pembayaran IURAN KOMITTE di SMA N 3 Sragen.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak atau hal sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan yang wajib ditempuh program SI Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Untuk bisa mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh penulis selama menjadi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.
4. Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi menggunakan visual basic 6.0 dan SQL Server 2005 serta menambah wawasan penulis tentang sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian.

1.5.2. Bagi SMA N 3 SRAGEN

1. Sebagai media untuk membantu kinerja SMA N 3 SRAGEN dalam pengolahan sistem pembayaran IURAN KOMITTE dan penyajian informasi dengan cepat dan akurat.
2. Memberikan alternatif pada SMA N 3 SRAGEN untuk menggunakan aplikasi yang tepat sehingga masalah dalam pembayaran IURAN KOMITTE secara manual dapat teratasi.
3. Memberikan informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan secara cepat dan akurat.

1.5.3. Bagi Pembaca

1. Bisa menjadi wacana dalam penyusunan skripsi.
2. Menambah wawasan pembaca tentang sejarah dan profil SMA N 3 SRAGEN dan teori dasar yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara yang digunakan untuk mencari fakta permasalahan yang sebenarnya pada pembayaran IURAN KOMITTE.

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mengacu pada literatur yang berhubungan dengan judul permasalahan yang dibahas serta dimaksudkan untuk

mendapatkan konsep-konsep teoritis mengenai sistem pembayaran IURAN KOMITTE.

1.6.2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

1.6.3. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

1.6.4. Metode Kearsipan

Metode kearsipan ini merupakan metode penelitian dengan cara mempelajari data-data dari arsip-arsip yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II Landasan Teori

Berisi semua dasar teori yang selanjutnya digunakan pada pembahasan. Teori yang dibahas menyangkut sistem secara umum, sistem pembayaran IURAN KOMITTE, bahasa pemrograman Visual Basic 6.0, dan Microsoft SQL Server.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum sekolah yang meliputi sejarah berdirinya, struktur organisasi, visi misi sekolah tersebut dan proses pembayaran IURAN KOMITTE. Dalam bab ini akan dibuat perancangan sistem. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Dalam bab ini akan di bahas tahap-tahap implementasi yang meliputi implementasi proses, basis data dan antarmuka ke dalam Visual Basic dan SQL Server. Selain itu akan dibahas tahap-tahap pengujian dan pemeliharaan sistem.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki sistem yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.