

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan seiring teknologi yang terus maju sekarang ini, ikut membantu manusia untuk menyelesaikan pekerjaan. Perubahan pola pikir manusia yang sering terjadi didukung dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi yang semakin baik. Kemajuan teknologi informasi banyak dimanfaatkan diberbagai bidang seperti perusahaan, lembaga pemerintahan bahkan dibidang pendidikan sekarang pun mulai diadakan sesuai dengan kebutuhan masing – masing.

Sistem komputer yang berteknologi tinggi merupakan salah satu yang membantu aktifitas manusia. Namun sebuah komputer dapat bekerja sebagaimana mestinya melibatkan tiga hal yaitu perangkat keras, perangkat lunak dan sumber daya manusia. Yang merupakan urusan penting dalam pengoperasian komputer tersebut adalah faktor manusia, karena mempunyai peranan untuk mengoperasikan komputer. Dengan sistem yang terkomputerisasi, manusia dapat menangani data yang sedemikian banyak dan rumit dengan cepat, akurat sehingga dapat memperlancar pekerjaan, selain itu komputer dapat menyimpan cukup banyak memori dalam bentuk file-file tertentu dengan aman.

Sistem pembayaran SPP di SMA UII masih dilakukan manual seperti pencatatan siswa membayar SPP dan pembuatan laporan pembayaran SPP. Sistem manual seperti ini dirasa petugas sulit untuk memberikan laporan secara cepat dan akurat. Petugas mencatat transaksi pembayaran SPP, siswa datang ke loket pembayaran SPP bukan hanya membayar SPP per bulan tapi per tiga bulan, kemudian dicatat petugas satu per satu. Beasiswa yang diterima siswa tidak hanya dibayarkan untuk SPP tapi juga ada siswa yang menggunakannya untuk buku dan her-registrasi ataupun uang gedung. Sedangkan petugas juga harus membuat laporan dari semua transaksi yang dibutuhkan.

Dengan kondisi tersebut penyusun mencoba untuk membangun Sistem Informasi Pembayaran SPP. Sistem informasi ini membantu petugas untuk mengolah, menyimpan dan mencari data siswa tentang pembayaran spp.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas muncul permasalahan yang sering dihadapi petugas dalam mengolah sistem pembayaran, maka rumusan masalah diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada.
2. Bagaimana cara merancang database pada sistem pembayaran spp.
3. Bagaimana cara mengimplementasikan database yang sudah dirancang ke dalam bentuk aplikasi pembayaran spp.
4. Bagaimana mekanisme supaya mendapat program yang berkualitas.

Maka dengan adanya perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP tersebut diharapkan bermanfaat dan dapat membantu petugas menyelesaikan masalah dalam pembayaran siswa.

### 1.3 BATASAN MASALAH

Dilakukan agar penulisan skripsi dapat memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Perancangan sistem informasi pembayaran spp untuk mendapatkan data tarif spp, data pengguna, data siswa, data kelas, data siswa kelas, data beasiswa, data penerima beasiswa dan data pembayaran.
2. Pembuatan aplikasi sistem pembayaran spp ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan database Microsoft SQL Server2000..
3. Perancangan aplikasi ini tidak membahas mengenai data guru, data penggajian guru maupun presensi guru dan siswa.
4. Dalam sistem pembayaran ini untuk mendapatkan laporan data siswa kelas, laporan penerima beasiswa dan laporan pembayaran spp menurut yang menerima beasiswa, laporan pembayaran spp yang tidak menerima beasiswa serta laporan pembayaran spp berdasarkan NIS siswa.
5. Pengolahan data kenaikan kelas, surat pemberitahuan pembayaran tidak termasuk yang dibahas pada penelitian ini.
6. Sistem pembayaran ini tidak menangani sistem administrasi lainnya, hanya sebatas pada penanganan pembayaran spp siswa.

#### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Membuat Sistem Informasi Pembayaran SPP yang dapat membantu petugas untuk pengolahan dan penyimpanan data pembayaran siswa.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

a. Bagi Penulis:

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sistem informasi pembayaran spp, mengetahui penerapannya dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan database SQL Server 2000 sehingga dapat dijadikan bekal saat masuk dalam dunia kerja.
- 2) Untuk mengetahui sejauhmana kemampuan penulis dalam menerapkan teori dan praktik yang telah diperoleh selama kuliah.

b. Bagi Petugas:

- 1) Dapat menyampaikan laporan kepada yang berwenang dengan mudah dan cepat.
- 2) Mempermudah untuk menyusun laporan.
- 3) Dapat dijadikan pembanding atau literatur penyusunan skripsi dimasa yang akan datang serta menambah referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

d. .Bagi SMA UII:

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem informasi pembayaran spp berbasis spp menggunakan kartu pelajar selayaknya kartu ATM, spp online bahkan sistem informasi pembayaran yang berbasis open source.

## 1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam susunan skripsi ini, dilakukan kegiatan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari:

1. Metode Pengumpulan Fakta

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan penulis dalam penyusunan Skripsi ini maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a. Metode Wawancara / Interview

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada sumber-sumber yang mengetahui data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

b. Metode Pengamatan / Observasi

Yaitu Metode ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan langsung di sekolah dan dengan pengamatan langsung tersebut akan diperoleh data-data yang dibutuhkan sesuai dengan tema penelitian

c. Metode Kepustakaan / Literatur

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber-sumber yang ada dipustaka atau literatur-literatur yang ada dikampus yang banyak membahas tentang berbagai aplikasi yang dikembangkan dengan Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000. Selain itu, penulis juga melakukan studi empiris melalui internet dengan mempelajari aplikasi sistem yang ada di internet.

d. Metode Eksperimental

Penulisan ini dimulai dengan uji coba dari merancang database, membuat design antar muka hingga dapat mengimplementasikannya menjadi sebuah sistem.

2. Identifikasi Masalah / Analisis

Karena Penelitian ini tidak bersifat kuantitatif, sehingga sama sekali tidak menggunakan alat-alat maupun perangkat lunak statistik dalam menentukan sistem yang akan dibangun maupun menganalisa data yang diperoleh. Oleh karena itu dilakukan cara kualitatif dengan melakukan perbandingan-perbandingan secara empiris dari data-data yang ada dengan sistem yang mampu menanganinya secara efektif dan efisien.

3. Perancangan

- a. Perancangan database.
- b. Perancangan proses.
- c. Perancangan Interface.

- d. Perancangan fitur.
4. Implementasi
  - a. Implementasi basis data.
  - b. Implementasi interface.
  - c. Implementasi sistem.  
Pelatihan personil dan dimana sistem akan diimplementasikan.
5. Uji Coba
  - a. White box.
  - b. Black box.
6. Pemeliharaan
  - a. Pemeliharaan aplikasi.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Garis besar sistematika penulisan Skripsi ini meliputi :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian.

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dasar teori dari sistem informasi, pembayaran spp dan software yang digunakan dalam pengembangan program aplikasi.

### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis membahas tentang perancangan sistem, yang meliputi definisi perancangan sistem, data flow diagram (DFD), perancangan database.

