

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK SUKAWATI Sragen adalah sebuah lembaga tingkat pendidikan kejuruan yang merupakan lanjutan dari SMP/MTS atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah ini terletak di Jl. Mawar No.6, Kebayan I, Sragen. Pada umumnya, Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mewajibkan adanya pembayaran biaya operasional sekolah seperti Sumbangan Pendanaan Pendidikan (SPP), tidak terkecuali pada SMK SUKAWATI Sragen.

Sistem pembayaran yang dijalankan saat ini masih menggunakan sistem manual. Pencatatan dan pengolahan data dituliskan pada sebuah buku pembayaran. Sistem ini memungkinkan terjadinya kesalahan dalam penginputan dan pengolahan data serta penggunaan waktu yang kurang efisien. Pegawai yang bertanggung jawab pada transaksi pembayaran ini pun sering mengalami kesulitan ketika melakukan pencarian data lama kembali.

Berdasarkan dari beberapa permasalahan diatas, dibuatlah sebuah sistem pembayaran SPP berbasis desktop yang diharapkan nantinya dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sistem lama. Sistem tersebut juga diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pegawai dalam melakukan penginputan dan pengolahan data seperti, data siswa, data jurusan, data kelas, data transaksi, serta *output*/laporan pembayaran dan laporan tunggakan.

Sistem pembayaran SPP yang akan dibangun ini merupakan aplikasi berbasis desktop yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan SQL Server sebagai database untuk menampung data yang akan diinputkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang, membangun, dan mengimplementasikan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Desktop pada SMK SUKAWATI Sragen ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan Tugas Akhir perlu diterapkan batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian, batasan-batasan masalah tersebut ialah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat hanya mampu menangani transaksi pembayaran SPP yang ada pada SMK SUKAWATI Sragen.
2. Sistem hanya memiliki fitur untuk menyimpan data, menampilkan data, menambah data, mengubah data, menghapus data, dan mencetak laporan.
3. Laporan pembayaran hanya mampu dicetak dalam ketentuan laporan pertanggal bayar atau laporan harian, laporan persiswa, dan laporan persemester.
4. Laporan tunggakan hanya mampu dicetak dalam ketentuan laporan perkelas dan laporan persiswa.
5. Agar sistem dapat bekerja Sistem Operasi yang digunakan minimal Windows XP dengan menggunakan bahasa pemrograman java yang diimplementasikan menggunakan Netbeans 8.2 dan SQL SERVER.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian adalah sebagai berikut

:

1. Merancang dan membangun sistem pembayaran SPP pada SMK SUKAWATI Sragen untuk memudahkan pegawai dalam pelayanan dan pengolahan data.
2. Membantu pegawai untuk memberikan informasi yang akurat dalam bentuk laporan-laporan yang diperlukan pada SMK SUKAWATI Sragen.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat terhadap Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan pola pikir peneliti dalam menganalisa berbagai kasus khususnya pada topik yang diangkat oleh penulis.

2. Manfaat terhadap Objek Penelitian

Sistem yang akan dibangun ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja pegawai dalam melakukan pelayanan transaksi serta pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang akurat.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan dalam melakukan penelitian :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati objek secara langsung mengenai proses pembayaran SPP pada SMK SUKAWATI Sragen guna mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan dalam membangun Sistem tersebut.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data diperoleh dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada wakil kepala sekolah dan pegawai yang bertugas dalam pelayanan pembayaran terkait informasi yang dibutuhkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi lainnya sebagai penunjang penelitian (dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, clipping, jurnal).

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi yang digunakan untuk pemodelan basis data meliputi perancangan Entity Relationship Diagram (ERD), Unified Modeling Language (UML), Flowchart dan sebagainya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah pembuatan aplikasi pembayaran SPP pada SMK SUKAWATI Sragen, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan penyusunan Tugas Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori, berisi tentang konsep-konsep dan teori-teori yang mendukung pembuatan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Desktop pada SMK SUKAWATI Sragen.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Tinjauan Umum, berisi gambaran secara umum tentang objek, yaitu sejarah singkat SMK SUKAWATI Sragen, profil sekolah, visi & misi, struktur organisasi, dan analisis sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan sistem yang diusulkan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pembahasan berisi tentang perancangan, implementasi, dan pembahasan tentang Sistem Pembayaran SPP yang diusulkan.

BAB V : PENUTUP

Penutup menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang diperoleh dari pengerjaan penyusunan penelitian dan pembuatan sistem, serta saran dari peneliti terhadap pelaksanaan penelitian yang sama di masa yang akan datang.