

BAB I

PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia bisnis, sebuah pengelolaan perusahaan yang baik mutlak diperlukan untuk mendukung kinerja perusahaan yang lebih baik. Namun banyak perusahaan yang justru kurang memperhatikan hal tersebut, dan melakukan pengelolaan secara sederhana dan tidak tertata dengan rapi.

Bimbingan Belajar SCEMATIC adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa, dimana sistem yang sedang berjalan mengalami permasalahan dalam pencatatan, seperti redundansi nomor pendaftaran dan kesalahan dalam pelunasan pembayaran. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu proses transaksi untuk mengolah data pembayaran secara akurat dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, perancangan sebuah sistem di dalam Bimbingan Belajar SCEMATIC sangat diperlukan untuk mendukung kinerja admin. Dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi, akan mempermudah pengecekan data yang dibutuhkan secara cepat dan akurat, sehingga diharapkan dapat mempermudah admin dalam menjalankan tujuan.

Oleh karena itu maka penulis membuat suatu program dan melakukan penelitian dengan judul **"Komputerisasi Pembayaran Jasa Pada Bimbingan Belajar SCEMATIC di Kebumen"**.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana membangun sebuah sistem pembayaran pada Bimbingan Belajar SCEMATIC?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya pada penelitian ini, maka penulis membatasi hanya pada:

- a. Sistem Informasi hanya digunakan pada Bimbingan Belajar SCEMATIC.
- b. Penulis sepenuhnya mengikuti kebijakan dan aturan yang berlaku yang ditetapkan pada Bimbingan Belajar SCEMATIC.
- c. Sistem pengolahan data pembayaran meliputi data siswa, data kelas, data jurusan, data paket, data registrasi, data herregistrasi, data pembayaran dan data angsuran.
- d. Laporan siswa, laporan kelas, laporan paket, laporan jurusan, laporan registrasi, laporan herregistrasi, laporan pembayaran dan laporan angsuran.
- e. Aplikasi ini tidak terdapat perhitungan diskon kepada siswa yang melakukan pembayaran paket mata pelajaran secara tunai atau langsung lunas.
- f. Untuk perancangan sistem informasi ini penulis menggunakan *software* Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam Penyusunan Tugas Akhir ini adalah membangun sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk menangani pengolahan data pembayaran pada Bimbingan Belajar SCEMATIC agar lebih efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Penerapan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh pada saat kuliah.
- b. Sebagai syarat kelulusan program studi diploma III jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun *software* sistem pembayaran jasa berbasis Visual Basic.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

- a. Mengenalkan Penggunaan Sistem Informasi guna menunjang proses bisnis
- b. Referensi dan pedoman untuk mengembangkan sistem baik untuk kepentingan pribadi ataupun perusahaan.

1.5.4 Bagi Bimbingan Belajar SCEMATIC

- a. Meningkatkan kinerja perusahaan.
- b. Adanya laporan keuangan secara berkala.

1.6 Metode Penelitian

Menurut Silverman (2003:163) menyebutkan "Metodologi penelitian merupakan keseluruhan dari cara penelitian yang didasarkan pada pendekatan tertentu, sementara metode penelitian lebih merupakan rincian teknik-teknik yang dilakukan dalam sebuah penelitian". Sedangkan menurut Hasan (2002:20) menyebutkan "Metode penelitian yaitu cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis". Agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan kerangka berfikir ilmiah, diperlukan suatu metode yang akan digunakan ketika melakukan penelitian.

1.7 Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap cara kerja di dalam Bimbingan Belajar SCEMATIC.

1.7.2 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pemilik Bimbingan Belajar SCEMATIC secara langsung tentang berbagai perusahaannya.

1.7.3 Metode Kearsipan

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

1.7.4 Metode Literatur

Yaitu pengumpulan data-data melalui cara membaca buku-buku yang berhubungan dengan obyek permasalahan yang sedang dibahas.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka penulisan dalam laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar sistem, pengenalan software yang digunakan, teori tentang program, serta sistem operasi yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang data-data yang terkumpul dari objek penelitian pada Bimbingan Belajar SCEMATIC meliputi sejarah berdirinya, visi dan misi, dan sistem yang sedang berjalan saat ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan dari aplikasi pembayaran pada Bimbingan Belajar SCEMATIC, membahas urutan-urutan pekerjaan di dalam penggunaan aplikasi, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Sebagai bab penutup, penulis akan melakukan pembahasan berdasarkan bab-bab sebelumnya yang terangkum dalam kesimpulan dan saran-saran yang dapat diambil manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA



