

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era modern yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Bahkan hampir semua kegiatan manusia memerlukan teknologi. Teknologi informasi sangat penting bagi manusia karena teknologi informasi dapat menyajikan informasi yang cepat, akurat, dan tepat waktu. Sebagian besar pengguna teknologi informasi adalah perusahaan, instansi pemerintah dan lembaga pendidikan tidak menutup kemungkinan yang telah merasakan manfaat teknologi informasi, suatu organisasi, kelompok dan individu.

Semakin berkembangnya teknologi informasi, maka sebuah perusahaan dan lembaga pendidikan dapat mengandalkan komputer untuk mendukung aktifitas perusahaan atau organisasi agar memenangkan persaingan. Dengan kemampuan menyimpan data dalam jumlah yang besar, kecepatan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan hasil proses yang lebih akurat dan tingkat ketelitian lebih tinggi diharapkan mampu menyajikan informasi yang jelas, tepat, dan bermanfaat.

SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo merupakan sebuah yayasan lembaga pendidikan kejuruan di bidang teknologi informasi. Dengan maraknya perkembangan teknologi yang begitu cepat, namun penggunaan

komputer di SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang masih belum maksimal dan tepat guna karena hanya sebatas mengetik. Hal ini dibuktikan dengan pengolahan data administrasi pembayaran siswa 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 tidak sesuai dengan personil yang menangani data tersebut. Dalam hal ini tentunya proses pengolahan data harus diolah secara efektif, efisien dan proses pengolahan data yang dijalankan harus mudah dalam pengisian data, pemrosesan data, dan pelaporannya. Sedangkan ditinjau dari keefisien 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 Administrasi Pembayaran Siswa pada SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang"**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan skripsi yaitu: bagaimana membangun sebuah sistem administrasi pembayaran siswa pada SMK Syubbanul

Wathon Tegalrejo Magelang yang dapat memberikan informasi secara cepat dan akurat?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pembuatan sistem administrasi pembayaran siswa pada SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang sebagai berikut :

1. Penerapan aplikasi administrasi pembayaran siswa digunakan oleh bendahara dan petugas TU untuk mempercepat proses kinerja sehingga waktu yang dibutuhkan dalam pelayanan kegiatan administrasi kesiswaan dapat semakin cepat.
2. Perancangan aplikasi administrasi pembayaran siswa menggunakan sistem *standalone*, karena sistem informasi yang digunakan hanya memerlukan satu buah komputer saja.
3. Aplikasi administrasi pembayaran siswa yang digunakan dengan menggunakan sistem operasi Windows XP, serta menggunakan *software* Microsoft Visual Basic 6.0, dan Microsoft SQL 2000.
4. Pengolahan administrasi pembayaran siswa pada SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang meliputi : data siswa, data kelas, data bagi kelas, data jenis kewajiban, data kewajiban, data petugas dan data pembayaran.
5. Laporan/ informasi yang disajikan seperti laporan data siswa, laporan data kelas, laporan data bagi kelas, laporan data jenis kewajiban, laporan data kewajiban, laporan data petugas, dan laporan data pembayaran.

1.4. Tujuan

- a. Mengembangkan sebuah sistem yang sudah ada yang bersifat manual menjadi berbasis komputer.
- b. Membangun sistem informasi yang dapat menyajikan sebuah aplikasi sistem administrasi pembayaran siswa pada SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang yang berkualitas secara cepat dan akurat.
- c. 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 administrasi pembayaran siswa secara cepat, tepat, dan akurat.
- b. Untuk menunjang kemajuan dan kelancaran proses pengolahan data administrasi pembayaran siswa.
- c. Membantu bendahara dan petugas TU SMK 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.
- d. Sebagai landasan untuk pengembangan sistem pengolahan data yang lebih baik di masa 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 SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

yaitu suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Metode Wawancara

yaitu metode yang dilaksanakan dengan melakukan suatu tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan guru atau bendahara sekolah untuk memperoleh keterangan yang diperlukan.

c. Metode Kepustakaan

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

d. Metode Kearsipan

yaitu metode yang mengacu pada data yang diambil dari dokumen yang berasal dari dokumen objek penelitian dalam hal ini adalah data

siswa dan data administrasi pembayaran siswa pada SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang.

3. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

4. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain 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 masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, 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 SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang, menguraikan analisis dan teknik-teknik perancangan proses, aliran data/informasi, perancangan basis data dan perancangan sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang implementasi antarmuka, manual program dan pembahasan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang menguraikan tentang kesimpulan yang diperoleh serta saran bagi pengembangan aplikasi ini.