

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem digitalisasi yang canggih terus berkembang banyak membarikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, mengembangkan ide, dan kreatifitas, karya-karya tersebut terlihat jelas dalam pembuatan berbagai sistem informasi. Sistem informasi dapat memberikan kemudahan dari segi penyimpanan data-data hingga pengolahan data-data menjadi sebuah informasi secara komputerisasi.

Setiap instansi perusahaan, pemerintah maupun pendidikan pasti membutuhkan suatu sistem informasi didalam menjalankan aktifitas kerjanya sehingga lebih teratur dan terarah dengan waktu yang lebih efisien. SMA N 1 Lasem merupakan salah satu sekolah negeri yang sudah menggunakan sistem informasi berupa sistem informasi perpustakaan, tetapi dalam penggunaan sistem informasi belum menyeluruh. Sehingga membuat aktifitas pengolahan data dan laporan sering terjadi keterlambatan.

Permasalahan yang sama terjadi pada bagian keuangan dimana pengolahan pembayaran uang sekolah siswa yang masih menggunakan tulisan tangan atau sering disebut pembukuan. Permasalahan lain yaitu ketika mencari data pembayaran yang telah dilakukan siswa, bagian keuangan harus mengecek

terlebih dahulu pada buku pembayaran. Di SMA N 1 Lasem mempunyai pembayaran uang sekolah meliputi uang sekolah bulanan, uang gedung, uang OSIS, dan uang tabungan.

Sebagai solusi dari permasalahan diatas, maka penyajian sistem informasi sangat menunjang untuk mengurangi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penulis akan mengambil judul penelitian yaitu **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH DI SMA N 1 LASEM REMBANG"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka ditentukan suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi untuk mengolah data pembayaran uang sekolah secara komputerisasi yang dapat mengolah data siswa, data pembayaran uang sekolah sehingga memberikan kemudahan dalam pengolahan laporan pembayaran uang sekolah dan laporan keterlambatan pembayaran uang sekolah di SMA N 1 Lasem?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer sangat luas, agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu :

1. Studi kasus sistem informasi pembayaran uang sekolah di SMA N 1 Lasem Kabupaten Rembang.
2. Perancangan data pembayaran uang sekolah meliputi input data, pengolahan data, serta penyusunan laporan.
3. Laporan atau informasi yang disajikan adalah laporan pembayaran uang sekolah dan laporan keterlambatan pembayaran uang sekolah
4. Software yang digunakan pembuatan sistem berbasis desktop adalah NetBeans 8.2 untuk merancang tampilan aplikasi dan My SQL sebagai database.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakannya penelitian ini adalah sebagai acuan penulis untuk merancang sistem informasi pembayaran uang sekolah yang tepat guna dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan dari SMA N 1 Lasem.

Sedangkan tujuan peneliti adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menganalisis sitem informasi pembayaran uang sekolah yang ada di SMA N 1 Lasem serta memberikan solusi dalammengolah data pembayaran dan mempercepat mendapatkan laporan pembayaran.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang permasalahan yang terjadi sehingga diperoleh pemahaman untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

2. Wawancara

Melakukan komunikasi secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan, terutama bendahara sekolah dan petugas pembayaran untuk membantu peneliti memperoleh data-data yang diperoleh.

3. Kepustakaan

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku, maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan dan pengembangan sistem.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

Metode analisis digunakan dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang dilihat dari enam variable, yaitu *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Keamanan), *Efficiency* (Efisiensi), *Service* (Pelayanan).

2. Analisis Kebutuhan

Dalam Tahap ini akan menjelaskan apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik dalam proses pembuatan maupun proses penerapan sistem pembayaran.

3. Analisis Kelayakan

Analisis ini untuk menentukan kelayakan sistem dari berbagai segi diantaranya: kelayakan teknis, kelayakan oprasional, kelayakan ekonomi, dan kelayakan hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan tahapan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)
2. UML (*The Unified Modeling Language*) meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*

3. Desain antar muka (*interface*)

1.5.4 Metode Implementasi

Metode ini meliputi proses pembuatan program mulai dari pembuatan database, *interface*, dan koneksi.

1.5.5 Metode Uji Coba Sistem

Setelah semua proses dilakukan, tiba saatnya penulis melakukan uji coba program apakah masih ada yang salah atau tidak.

Penulis menggunakan 2 metode pengujian, yaitu:

1. *Blackbox Testing*

Blackbox testing adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu modul seperti *function* dan *procedure*.

2. *Whitebox Testing*

Whitebox testing merupakan cara pengujian dengan meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apabila terdapat kesalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan alokasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, tinjauan umum, teknik penyajian aplikasi serta pengenalan hardware dan software yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem baru yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.