

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mempengaruhi pola dan cara kerja seseorang. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat tertentu memerlukan penanganan yang cepat, tepat, dan akurat. Mengingat hal tersebut maka diperlukan alat bantu yang dapat mengatasi masalah tersebut sehingga menjadi efektif dan efisien.

Sistem pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3 yang berjalan menggunakan metode manual, yaitu dengan cara mencatat pada kartu pembayaran SPP dan di catat ke dalam buku besar yang kemudian direkap ke komputer dalam bentuk dokumen excel. Meski sudah memanfaatkan teknologi komputer, pada kenyataannya hal tersebut tidak berpengaruh cukup besar dalam membantu pegawai administrasi melakukan pendataan pembayaran SPP siswa. Dikarenakan dokumen yang digunakan sebagai perekapan data tidak khusus untuk perekapan SPP saja, namun bercampur dengan data registrasi siswa dan data tabungan siswa. Sehingga menyulitkan pegawai administrasi dalam mencari informasi detail terkait pembayaran SPP siswa.

Dalam kajian ini penulis ingin memberikan suatu solusi dengan merancang dan mengaplikasikan suatu alur kerja sistem pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3 yang masih kurang efektif, efisien dan membuat basis data yang akan digunakan dalam aplikasi SPP yang terkomputerisasi, *User*

Interface untuk mengelola basis data tersebut, aplikasi pembayaran SPP yang terkomputerisasi dengan baik antara basis data, *user interface* dan *user* itu sendiri untuk memberikan solusi optimal dalam kecepatan dan ketepatan pengolahan data serta mengurangi tingkat kesalahan pada waktu proses transaksi berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat masalah tersebut sebagai Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal ‘Aisyiyah 3 Basin”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal ‘Aisyiyah 3 Basin yang dapat memberikan informasi serta laporan yang lengkap dan cepat?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak menyimpang dari penelitian, maka berikut ditetapkan batasan-batasan permasalahan :

1. Sistem hanya menyajikan administrasi pembayaran SPP di TK Bustanul Athfal ‘Aisyiyah Basin 3 yang memiliki fasilitas untuk menyimpan data, menambah data, membatalkan data, mengeluarkan program, serta mencetak laporan dan kwitansi pembayaran.
2. Laporan transaksi hanya mampu dicetak dalam ketentuan per siswa, per periode, dan seluruh transaksi.

3. Laporan tunggakan hanya mampu dicetak dalam ketentuan per siswa, per periode dan seluruh tunggakan.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan diatas sebagai berikut :

1. Membuat sebuah sistem informasi pembayaran SPP yang dapat membantu kinerja pegawai administrasi dalam pelayanan.
2. Memudahkan pengarsipan data SPP pada TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3.
3. Sebagai media untuk meningkatkan kinerja pegawai administrasi TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3 dalam pengolahan data SPP.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a) Dapat memberikan contoh langsung salah satu penerapan dan manfaat teknologi informasi di kehidupan sehari-hari.
- b) Menyederhanakan dan mempermudah administrasi sekolah.
- c) Mempercepat pelayanan terhadap siswa maupun pihak-pihak yang terkait.

1.6. Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka dibutuhkan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Metode-metode untuk membangun rancangan sistem aplikasi ini adalah :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka (*Library*)

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (sebagai dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan dengan perancangan sistem pengolah data pembayaran SPP dengan teknologi *barcode* ini.

2) Observasi (*Observation*)

Pengamatan secara langsung dalam hal ini langsung di ruang administrasi atau tata usaha TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3.

3) Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara pada ketua bagian administrasi atau tata usaha TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3 terkait informasi yang dibutuhkan seperti atribut yang sering disimpan dalam database.

4) Kearsipan (*Documentation*)

Suatu metode penelitian dimana penulis mengumpulkan dokumen-dokumen laporan (*print out*), catatan dan bentuk *sample* lain pada

semua bagian yang terkait dengan permasalahan yang akan dikembangkan guna untuk meneliti keakuratan laporan.

1.6.2. Metode Perancangan

1. *Flowchart*

Flowchart atau bagan alir adalah teknik analisis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat, dan logis.

2. *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram merupakan suatu bagan untuk mewakili arus data atau aliran data dalam suatu sistem.

3. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, digunakan dalam sistem bisnis.

4. *Relationship*

Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara satu atau lebih entitas, misalnya proses pembayaran pegawai.

1.6.3. Implementasi

Pada tahap implementasi ini menggunakan Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server untuk membangun "Sistem Informasi Pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah 3 Basin". Agar lebih leluasa mengendalikan jalannya program, pada tahap ini akan lebih banyak membahas tentang kode program.

Beberapa setting properti dan method suatu komponen dikendalikan dari kode program.

1.6.4. Metode Pengujian

1) *Black Box Testing*

Black box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

2) *White Box Testing*

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat oleh penulis terdiri dari 5 bab, diantaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini menguraikan tentang latar belakang pembuatan Sistem Informasi Pembayaran SPP pada TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basin 3, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penyusunan Tugas Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini berisi tentang konsep-konsep dan teori-teori yang mendukung pembuatan Sistem Informasi Pembayaran SPP.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab III ini berisi tentang penjelasan secara umum mengenai objek yaitu sejarah singkat TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Basir 3, identitas sekolah, visi misi, dan struktur organisasi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab IV ini berisi tentang perancangan, implementasi, dan pengujian sistem informasi yang diusulkan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari semua pelaksanaan kegiatan penelitian dan pembuatan program serta saran dari penulis kepada pihak yang akan melaksanakan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip dari baik buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, serta jurnal dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.