

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Piri Sleman adalah sekolah swasta di Propinsi Yogyakarta dengan sistem pelayanan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sampai proses pelaporan yang ada sekarang ini masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara mencatat pada kartu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) masing masing siswa. Pembayaran dilakukan di ruang Tata Usaha dan penangan pembayaran ditangani oleh satu orang.

Pada umumnya, sistem secara manual memiliki banyak kendala dalam pelayanan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) tersebut. Masalah yang ada di SMK Piri Sleman adalah sering terjadinya kesalahan perhitungan , kurangnya keamanan data karena data mudah terselip dan terlalu banyak waktu yang dibutuhkan untuk melakukan satu transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sehingga menimbulkan antrian yang panjang.

Untuk menyelesaikan masalah-masalah diatas dan untuk membantu kinerja petugas yang ada, maka penulis akan membuat suatu Sistem Informasi Pengolahan data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMK Piri Sleman. Adapun program aplikasi yang penulis gunakan untuk mengimplementasikan rancangan sistem tersebut yaitu dengan menggunakan Netbeans 8.0.2 dan database MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang masih manual di SMK Piri Sleman menjadi Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang berbasis komputer dengan menggunakan Netbeans 8.0.2 dan database MySQL ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil penulis yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat hanya mampu menangani transaksi pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang ada pada instansi SMK Piri Sleman.
2. Aplikasi yang dibuat hanya dapat menampilkan laporan transaksi tiap periode dan laporan riwayat pembayaran setiap siswa.
3. Aplikasi ini dibuat agar dapat bekerja pada Sistem Operasi minimal Windows XP dengan menggunakan Netbeans 8.0.2 dan database MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Sistem Informasi Pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang terkomputerisasi sehingga dapat mencapai sasaran yang diharapkan.
2. Sistem informasi pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) ini dapat memperkecil angka kesalahan dalam pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMK Piri Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Banyak manfaat yang dapat diambil dengan adanya penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Dengan adanya pembuatan aplikasi sistem informasi pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) ini maka dapat meningkatkan kualitas mutu sekolah untuk pelengkapan data akreditasi.
2. Diharapkan dapat mempercepat proses penyelesaian pekerjaan bagian keuangan khususnya biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sehingga dapat menghemat waktu serta meningkatkan mutu dan pelayanan yang lebih baik kepada siswa.
3. Mempermudah bagian Tata Usaha dalam pengolahan dan perhitungan dana Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).
4. Memudahkan dalam proses pembuatan laporan kepada kepala SMK Piri Sleman.

5. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya yang berkait dengan pembuatan program, khususnya sistem aplikasi pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di sekolah-sekolah maupun instansi lain.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan agar pembuatan program yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka pengumpulan data tersebut dilakukan dengan tiga metode pengumpulan yaitu :

1.6.1 Survey / Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung cara kerja pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMK Piri Sleman dengan pencatatan hasil-hasil kegiatan yang dilakukan. Penulis juga diberi kesempatan untuk melihat data-data yang berada di SMK Piri Sleman.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab atau wawancara dengan karyawan Tata Usaha yang dapat memberikan informasi yang akurat. Mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek yang sedang dijadikan bahan penelitian yaitu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan sebagai dasar penyusunan Tugas Akhir Sistem Informasi Pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dengan mempergunakan buku-buku kepustakaan seperti buku mengenai perancangan pembuatan sistem informasi dan buku mengenai bahasa pemrograman java serta database MySQL yang berhubungan dengan penyusunan Tugas Akhir Sistem Informasi Pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini akan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan serta jadwal rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam pembahasan bab ini akan menguraikan tentang konsep dasar sistem, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), Normalisasi, relasi antar tabel, UML,

konsep dasar basis data, Flowchart dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum SMK Piri Sleman baik dari sejarah, visi misi, struktur organisasi sekolah, serta flowchart sistem yang sedang berjalan di SMK Piri Sleman.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan database, relasi antar tabel, perancangan model (UML) dan implementasi aplikasi Pembayaran biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dengan menggunakan Netbeans 8.0.2 dan database MySQL.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA