

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa ini perkembangan jaman mengalami kemajuan yang sangat pesat, bersamaan dengan hal itu teknologi juga mengalami kemajuan yang cukup pesat, khususnya teknologi komputer. Tentu saja hal tersebut tidak luput dari peran manusia yang tidak henti menciptakan inovasi baru agar teknologi tersebut dapat membantu pekerjaan manusia. Pada umumnya teknologi-teknologi sudah banyak digunakan untuk membantu manusia itu sendiri terhadap kehidupan sehari-harinya.

Namun pada kenyataannya masih banyak sistem pembayaran yang belum menerapkan teknologi sebagai alat bantu pekerjaan dalam proses pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan. Seperti halnya pada SMKN 5 Bekasi untuk mengetahui layanan informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Sistem yang berjalan saat ini masih menggunakan *Ms Excel*, sehingga dikatakan kurang efektif dilihat dari aktivitas yang ada pada bagian keuangan, bila terjadi *transaksi* pembayaran, bagian tata usaha harus mencatat pada kartu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) siswa.

Dari uraian permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk merancang suatu program aplikasi berbasis dekstop agar proses pembayaran dan pendataan berjalan dengan cepat dan tidak terjadi kesalahan dalam melakukan pembayaran dan bahkan terjadinya kehilangan data pembayaran karena kelalaian petugas itu sendiri atau yang biasa di sebut human error.

Azka Gemilang sebuah jasa percetakan yang terus berkembang di kota kisanan.karena harga jasanya yang terjangkau menjadikan terkenal di masyarakat sehingga mengharuskan menerima pesanan yang banyak sehingga menimbulkan masalah dalam sistem pembayaran yang masih bersifat manual,Sehingga perlu dilakukan sebuah aplikasi berbasis desktop untuk mempermudah karyawan percetak (Royal, 2018).

Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pacitan dalam sistem pembayaran siswa masih menggunakan sistem konvensional. Seh(Rochman, Sidik, & Nazahah, 2018)ingga kesalahan maupun ketidak amanan data bias terjadi. Dengan pengolahan berbasis komputerisasi diharapkan dapat mengatasi malah yang sering terjadi. Dengan tehnologi dinformasi tersebut dapat memudahkan berlangsungnya proses pembayaran (Ashari, 2014).

SMK Al-Amanah merupakan salah satu organisasi yang bergerak di dunia pendidikan.berusaha untuk memberikan pelayanan yang terbaik sesuai dengan kebutuhan termasuk dalam pelayanan pembayaran SPP yang terkadang mengalami kesulitan penanganan antrian dan laporan keuangan.dengan adanya sistem informasi pembayaran SPP menggunakan web diharapkan menjadi efesien dan juga untuk keamanan data lebih terjamin (Rochman et al., 2018).

SMA Negeri 5 Kota Cimahi dalam pengelola data pembayaran SPP masih menggunakan buku besar untuk setiap bulannya.Sehingga dalam pencatatan transaksi pembayaran SPP ini kurang lebih 5 menit sampai 10 menit. Di perlukan aplikasi yang dapat membantu pekerjaan yang di lakukan oleh karyawan yang bersangkutan (Agustin, Suryatiningsih, & Siswanto, 2016).

SMA Negeri 1 Rembang sistem informasi pemabayaran Sekolah masih konvensional data pembayaran kemudian data pembayaran di rekap secara manual. Sehingga proses memakan waktu lama dan tingkat kesalahan yang besar, selain itu akses data laporannya dibutuhkan sewaktu-waktu menjadi terlambat. Dengan kemajuan teknologi informasi dari masalah-masalah pelaksanaan administrasi di atas dapat di atasi dengan menggunakan aplikasi pembayaran sekolah (Dwi Erinawati, 2012).

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari masalah tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang sudah berjalan saat ini.
2. Merancang program pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) berbasis dekstop.
3. Menerapkan dan menyalurkan ilmu yang diperoleh penulis selama menuntut ilmu di Universitas Bina Sarana Informatika.

Adapun Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat untuk penulis
Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
 - a. sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang berjalan.
 - b. menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu proses pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) tersebut.

3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep Perancangan Program pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Dekstop.

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2016:28) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisa kebutuhan dan Perangkat Lunaks

Proses pengumpulan kebutuhan untuk pembuatan program di lakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan data transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dan dokumen transaksi seperti apa yang dibutuhkan.

2. Desain

Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Dalam proses desain perangkat lunak, penulis menjabarkannya dalam bentuk *Entity Relation Diagram (ERD)*, *Hierarchy Input Process Output (HIPO)* dan *FlowChart*.

3. Pembuatan kode program

Setelah membuat rancangan desain, penulis menerapkan rancangan desain tersebut dan membuat program sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan aplikasi Netbeans IDE.

4. Pengujian

Pengujian pada perangkat lunak berfokus pada segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Tahapan pengujian penulis menggunakan *Black Box testing*.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan bahwa sebuah perangkat lunak dapat mengalami perubahan data. Hal tersebut bisa diakibatkan kesalahan program, baik itu disengaja maupun tidak. Tahap pendukung atau pemeliharaan diharapkan dapat mencegah masalah tersebut. Melakukan *Back up* data pada perangkat lunak adalah salah satunya.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pengumpulan data untuk pembuatan tugas akhir adalah:

1. Riset

Penulis melakukan pengamatan terhadap SMK Negeri 5 Bekasi kegiatan tata usaha melakukan transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Dimulai dari siswa membayar SPP memberikan kartu SPP dan sampai dengan pemberian kwintansi kepada siswa.

2. Wawancara

Selain melakukan riset penulis juga melakukan tanya jawab dengan para tata usaha sekolah dan siswa mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).

3. Studi Pustaka

Selain kegiatan diatas, penulis juga melakukan studi pustaka melalui referensi-referensi yang ada di perpustakaan Universitas Bina Sarana Informatika. Dan penulis juga mencari referensi-referensi melaui jurnal-jurnal di internet.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini dibuat batasan permasalahan-masalahan yang terjadi dalam lingkup ruang lingkup. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpanan dari permasalahan yang telah dipilih dalam pembuatan perancangan program pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Ruang lingkup membahas tentang proses penginputan data user, data siswa sampai data transaksi pembayaran serta pembuatan laporan.

