

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah merambah ke berbagai bidang, diantaranya adalah bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatannya adalah dalam penyampaian informasi kepada publik. Persaingan dalam dunia pendidikan menuntut adanya suatu sistem yang mempermudah proses-proses yang dilakukan secara manual agar proses tercatat secara akuntabilitas dan terperinci.

Semua elemen lembaga pendidikan memerlukan sistem yang menghasilkan informasi akurat, serta membantu dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan perkembangan lembaga pendidikan yang bersangkutan. Begitu pula dengan administrasi yang ada di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya (SMATAG). Dalam hal pelayanan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), mengingat banyaknya jumlah siswa, maka akan rumit jika masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang mampu merekam data pembayaran SPP dengan cepat dan akurat.

Pada dasarnya pekerjaan pengolahan data keuangan siswa untuk membuat laporan data keuangan bulanan bukan tidak mungkin dilakukan secara manual, akan tetapi mengingat permasalahannya adalah media penyimpanan data tidak terkomputerisasi dan masih berupa arsip, sehingga dalam pencarian data membutuhkan waktu yang lama karena harus mencari dan mencocokkan arsip-arsip. Untuk itu, perlu suatu sistem yang terintegrasi dengan pemakaian teknologi komputer guna mencapai dan

mempercepat proses pemasukan data dan pelaporan.

Dilihat dari sistem yang berjalan saat ini, pembayaran keuangan siswa ini masih kurang efektif dan kurang efisien dimana dalam pencatatan terutama dalam pembayaran SPP dilakukan secara berulang-ulang sehingga menyebabkan proses yang lama dalam mengolah data-data dan dapat menghabiskan waktu terutama untuk menentukan sebuah keputusan dalam menindaklanjuti informasi yang di dapat dari siswa.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan diatas, proses pembayaran SPP perlu di dukung oleh sebuah sistem yang terkomputerisasi. Oleh karena itu, penulis membuat solusi untuk merancang sebuah software berbasis *desktop* yang dapat mengatasi permasalahan di atas sebagai tema tugas kerja praktek.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, didapatkan suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembayaran SPP yang bisa menangani transaksi pembayaran SPP tiap-tiap siswa dan memberikan rincian data pembayaran yang telah di lakukan oleh siswa.
2. Bagaimana membuat aplikasi pembayaran SPP yang bisa melakukan pencarian tunggakan siswa yang belum membayar dengan ketentuan sesuai dengan kebijakan sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi yang dibuat adalah:

Aplikasi pembayaran SPP ini hanya di gunakan di lembaga pendidikan SMA 17 Agustus 1945 Surabaya.

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya Sistem Informasi Pembayaran SPP pada SMA 17 Agustus 1945 adalah:

1. Membuat aplikasi pembayaran SPP yang bisa menangani transaksi pembayaran SPP tiap-tiap siswa dan menyimpan rincian data pembayaran yang telah di lakukan oleh siswa.
2. Membuat aplikasi pembayaran SPP yang bisa melakukan menampilkan tunggakan tiap masing-masing siswa.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari Sistem Informasi Pembayaran SPP ini adalah sebagai berikut:

1. SMA 17 Agustus 1945 Surabaya

Manfaat yang dapat diperoleh dari Sistem Informasi Pembayaran SPP adalah:

- a) Dapat memberikan informasi pembayaran yang telah di lakukan oleh siswa.

- b) Memudahkan operator dalam melakukan kegiatan pencatatan transaksi pembayaran SPP, sehingga proses pembayaran SPP dapat berjalan dengan lancar dan optimal dengan di dukung Sistem Informasi Pembayaran SPP.

2. STIKOM Surabaya

Manfaat yang juga diperoleh oleh STIKOM Surabaya adalah:

- a) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan sesama lembaga pendidikan.
- b) Agar sumber daya yang dimiliki lebih efektif daripada bila hanya dimanfaatkan oleh lembaga masing-masing secara individual. Semuanya itu akan menunjang upaya yang dilakukan untuk memperbaiki pengembangan masing-masing lembaga pendidikan.

3. Peserta Kerja Praktek

Manfaat yang diperoleh oleh mahasiswa peserta kerja praktek sendiri yaitu antara lain:

- a) Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang suatu sistem informasi yang real.
- b) Mengasah kemampuan dalam manajemen waktu dan sistem perancangan sistem informasi yang sistematis.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah dan penjelasan permasalahan secara umum, perumusan masalah serta batasan masalah yang dibuat, tujuan dari pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini akan membahas gambaran umum tentang bagian tata usaha SMA 17 Agustus Surabaya yang meliputi profil, visi misi, tujuan, program kerja dan struktur organisasinya.

BAB III : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas secara singkat teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan aplikasi ini, meliputi: VB.NET, Database SQL SERVER EXPRESS 2005, SPP, KEUANGAN / BIAYA PENDIDIKAN.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan saat pelaksanaan kerja praktek yaitu analisa sistem, *sistem flow*, ERD, struktur tabel, desain I/O dan implementasi berupa *screenshot* dari aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari evaluasi program serta saran-saran yang bermanfaat guna peningkatan efisiensi dan pengembangan sistem.

