BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat penggunaan komputer pada saat ini merupakan suatu kebutuhan setiap instansi. Kemajuan suatu instansi dapat dilihat dari bagaimana cara memanfaatkan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah ataupun pekerjaan. Hal tersebut sangat menunjang dalam pengoperasian suatu instansi berskala kecil, menengah besar dalam persaingan yang makin pesat pada saat ini.

Setiap instansi baik itu instansi besar, menengah ataupun intansi kecil membutuhkan pengolahan data yang khusus untuk mengelola suatu data, dengan cepat dan tepat waktu sehingga tidak terjadi banyak penumpukan data (arsip) yang menyita waktu dan tenaga dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, yang dikarenakan pada saat pencarian data dengan mengecek data tersebut dilakukan dengan cara manual

Hal inilah yang menjadi permasalahan pada intansi/sekolah SMK Bandung Timur. Untuk itu, penggunaan dengan cara mencatat data dalam buku besar (manual), harus diubah dengan cara kompoterisasi, karena komputer sangat membantu kelancaran dan kemudahaan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dalam suatu instansi besar menengah. maupun instansi kecil tersebut dalam menyelesaikan pekerjaan .

Salah satu informasi yang sangat dibutuhkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bandung Timur yaitu informasi mengenai data pembayaran administrasi sekolah, informasi ini sangat penting karena, informasi mengenai pembayaran administrasi ini sangat berpengaruh demi kelancaran proses belajar dan memaksimalkan fasilitas yang ada di SMK tersebut. Informasi pembayaran ini juga menpermudah bagian Tata Usaha untuk melakukan pengecekan masalah data pembayaran siswa yang tadinya dicatat secara manual kini dilakukan secara komputerisasi.dan bagi siswa yang mengalami terlambat dalam membayar administrasi sekolah akan di kenakan sangsi yang berlaku di SMK tersebut. Sehingga petugas tata usaha tidak akan mengalami kesulitan dalam mencari data siswa yang belum membayar administrasi sekolah.

Dengan dibantu oleh *software*/program , sistem pencatatan data , pencarian data, dan pengolahan data dapat terkomputerisasi dengan baik. *User* hanya tinggal melakukan pencatatan yang ada di dalam program aplikasi tersebut kemudian komputer akan memproses hasil dari pencatatan tersebut untuk selanjutnya akan berinteraksi dengan *user* melalui menu-menu yang telah disediakan.

Perancangan sistem aplikasi dan alat tersebut secara lengkap akan dituangkan dalam bentuk laporan tugas akhir dengan judul **“ SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang terjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bandung timur adalah antara lain:

1) Sering telatnya pembuatan laporan keuangan administrai siswa ,baik laporan, bulanan maupun tahunan yang kurang akurat dan tidak tepat waktu sehingga memperlambat pekerjaan bagian tata usaha di sekolah itu karena belum terkomputerisasi.
2) Dalam proses pembuatan laporan yang sering salah.membuat banyak waktu dan tenaga yang terbuang.
3) Lambatnya mencari data siswa yang belum melakukan administrasi seperti iuran wajib sekolah (SPP) maupun pembayaran regristrasi, baik regristarsi siswa baru (pada saat siswa mendaftar) ataupun regristrasi pada saat siswa sudah berada di lingkungan sekolah (regristrasi ulang).

1.3 Maksud dan Tujuan.

Maksud dari penelitian ini adalah :

1) Untuk memenuhi salah satu syarat untuk melakukan Tugas Akhir pada Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Teknik & Ilmu Komputer
2) Membuat program aplikasi untuk membantu petugas tata usaha di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bandung Timur, dalam menangani proses administrasi sekolah

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1) Dengan dibuat nya aplikasi ini, laporan administrasi baik administrasi bulanan, maupun administrasi tahunan akan semakin lebih mudah dan

diharapkan mampu mengatasi keterlambatan dalam membuat laporan mengenai system informasi administrasi siswa karena Informasi administrasi siswa sudah terkomputerisasi

2) Dengan dibuatnya aplikasi ini kesalahan dalam penginputan data bayaran siswa dapat diatasi sehingga sehingga proses pembuatan laporan administrasi siswa menjadi lebih cepat dan efesien. Kesalahan yang dimaksudkan disini seperti: misalkan siswa sudah melakukan pembayaran spp tetapi data pembayarannya belum di tulis dikarenakan adanya kecerobohan oleh bagian bendahara
3) Dengan dibuatnya aplikasi ini kebenaran data bayaran yang ada pada siswa dan pada bagian bendahara menjadi akurat
4) Pencarian Data Siswa yang belum membayar administrasi baik iuran wajib (SPP) ataupun pembayaran regristrasi. dapat dicari dengan cepat dan tepat dan tidak perlu waktu yang lama sehingga menjadi lebih efesien

1.4 Batasan Masalah

Dengan melihat kompleksnya permasalahan yang ada dalam suatu sistem di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bandung Timur, Maka penulis akan membatasi penelitian ini yaitu

1) Tidak akan dibuatnya laporan keuangan dalam bentuk neraca, Grafik
2) Penginputan data siswa ini berdasarkan data yang sudah ada pada bagian kesiswaan yang diberikan dari bagian kesiswaan kepada bagian Tata Usaha

3) Untuk proses diluar system administrasi ini tidak akan di bahas

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan ini dilakukan dengan menggunakan metode:

a. Study Literatur

Yaitu mempelajari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian dengan literatur-literatur yang ada di perpustakaan dan sumber bacaan lainnya yang ada hubunganya dengan identifikasi masalah yang sudah ditentukan

b. Wawancara (*interview*)

Suatu teknik pengumpulan data melalui wawancara atau tanya jawab langsung dengan dengan staff tata usaha pihak sekolah.

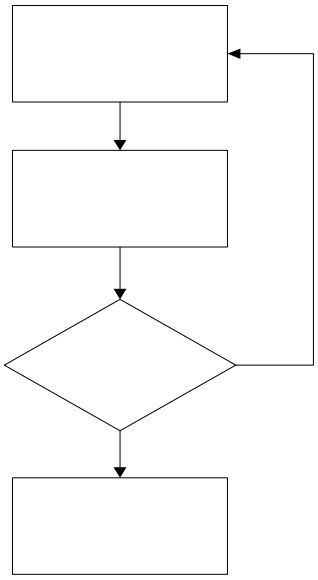
c. Observasi

Yaitu dengan melakukan penelitian langsung dilapangan (tempat kerja) dengan cara mengamati obyek yang diteliti secara langsung

1.6 Metodologi Perancangan Sistem

Metodologi yaitu kesatuan metode-metode atau aturan-aturan pekerjaan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan. Sedangkan metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Dalam hal ini penulis menggunakan metode *Prototype*. Pada metode ini terdapat 4 (empat) langkah untuk mengembangkan suatu perangkat lunak.

Langkah - langkah pengembangan perangkat lunak metode *Prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 ***Metode Prototype***

[Sumber : Raymond Mc. Leod, Jr., 1995]

Berikut ini akan diuraikan tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *Prototype*, yaitu :

1. **Mengidentifikasi kebutuhan pemakai.** Pada tahap ini, analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. **Mengembangkan prototype.** Pada tahap kedua ini, analis sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangunnya.

3. **Menentukan prototype**. Apakah akan diterima oleh pemesan atau pemakai. Analis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatnya dapat diterima oleh pemesan. Perbaikan – perbaikan apa yang diinginkan pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

Penggunaan prototype**.** Pada tahap ini, analis sistem akan menyerahkan kepada pemrogram untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi suatu sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan menguraikan latar belakang, identifikasi masalah maksud dan tujuan, batasan masalah, ruang lingkup penelitian termasuk pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori atau pengertian yang akan berhubungan dengan permasalahan yang diambil dalam tugas akhir

BAB III ANALISA SISTEM

Pada bab ini menerangkan tentang analisis organisasi, analisis aliran dokumen, analisis prosedur, serta aliran data dan informasi evaluasi yang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab perancangan menguraikan rancangan sistem program yang diusulkan seperti: pembuatan desain tampilan utama, desain input dan output, rancangan basis data.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Berisikan tentang keuntungan dari implementasi, pemilihan bahasa pernrograman, dan kebutuhan alat spesifikasi.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab penutup berisikan kesimpulan dan saran yang meliputi kesimpulan dari pemecahan masalah yang dibahas serta berisi saran - saran yang diharapkan dapat bermanfaat.