BAB I

PENDAHULUAN

1.1 **Latar Belakang Masalah**

SMA Negeri 1 Pabuaran adalah sekolah negeri menengah atas pertama yang ada di daerah paburan, sekolah ini diresmikan pada 23 maret 2006. SMAN 1 Pabuaran baru meluluskan satu angkatan dan pada saat ini jumlah siswa yang terdapat di SMAN 1 Pabuaran adalah sebanyak 500 siswa dari kelas X, XI dan XII. Adapun jumlah kelas yang terdapat di SMAN 1 Pabuaran saat ini sebanyak 12 kelas. Saat ini di SMAN 1 Pabuaran pada divisi administrasi terdapat yang salah satu tugasnya mengolah data pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pendidikan) yang dimana proses pengolahan data DSP masih menggunakan cara manual. Berdasarkan hasil observasi, DSP ini digunakan untuk kebutuhan operasional sekolah yaitu diantaranya untuk pembangunan sekolah, pembayaran gaji guru honorer, buku pelajaran dan semua kebutuhan sekolah yang terkait dengan kepentingan dan kebutuhan sekolah. SMAN 1 Pabuaran menghadapi permasalahan yaitu pada proses pengolahan data keuangan dimana masih banyak sekali kelemahan dan kekurangan pada pengerjaan di sistem tersebut.

Permasalahan yang ada pada SMAN 1 Paburan adalah proses pengolahan data keuangan khususnya proses pembayaran dana Sumbangan pendidikan (DSP) di SMA Negeri 1 Pabuaran masih manual, Sehingga menimbulkan permasalahan dalam pengolahan data, pencarian data siswa,

laporan keuangan dana sumbangan pendidikan, keterlambatan dalam pembuatan laporan keuangan yang menghabiskan banyak waktu sehingga mengakibatkan pekerjaan menjadi tidak efektif, dan tidak tersedianya sistem yang berfungsi sebagai neraca perbandingan untuk mengetahui persentase DSP (Dana Sumbangan Pendidikan) dari tahun ke tahun dalam setiap tahun ajaran baru. Permasalahan lain yang muncul adalah bila berkas/kwitansi bukti pembayaran hilang maka mengakibatkan permasalahan yang timbul menjadi kompleks baik bagi sekolah maupun bagi siswa baik yang sudah ataupun belum membayar.

Dari permasalahan yang timbul di atas, maka dibutuhkan suatu sistem informasi pengolahan data pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pendidikan), dimana dengan adanya sistem ini akan mempermudah proses pengolahan data yang terkomputerisasi dalam hal ini adalah otomatisasi sistem pembayaran pada DSP (Dana Sumbangan Pembangunan) yang dapat di akses setiap saat dengan cepat dan efisien.

1.2 **Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian ini adalah membangun suatu sistem informasi pengolahan data pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pembangunan) di SMA Negeri 1 Pabuaran Subang.

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari:

1. Mempermudah pegawai dalam pencarian dan pembuatan laporan mengenai data siswa dalam hal pembayaran Dana Sumbangan Pendidikan (DSP).
2. Otomatisasi sistem pembayaran sehingga memberikan kemudahan layanan kepada siswa dalam pelayanan administrasi khususnya pembayaran Dana Sumbangan Pendidikan (DSP).
3. Membangun neraca perbandingan yang bertujuan untuk mengetahui persentase DSP (Dana Sumbangan Pendidikan) dari tahun ke tahun pada setiap tahun ajaran baru.
4. Agar tidak terjadi hilangnya data siswa yang belum ataupun sudah membayar Dana Sumbangan Pendidikan (DSP) yang disebabkan oleh pengolahan data siswa yang buruk.
5. Mempermudah administrasi dalam pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pendidikan), cepat,efektif dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, penulis membatasi perancangan perangkat lunak, yaitu :

1. Aplikasi ini mengolah data pemasukan dan penggunaan dana sumbangan pendidikan serta membangun neraca perbandingan yang bertujuan untuk mengetahui presentase dana sumbangan pendidikan dari tahun ke tahun setiap tahun ajaran baru.

2. Pembuatan laporan pembayaran Dana Sumbangan Pendidikan (DSP) yaitu sewaktu-waktu oleh pihak-pihak terkait baik itu kepala sekolah maupun intansi Dinas Pendidikan.
3. Aplikasi ini dibuat untuk otomatisasi sitem pembayaran pada DSP (Dana Sumbangan Pendidikan) di SMA Negeri 1 Pabuaran Subang.
4. Pengarsipan data siswa di SMA Negeri 1 Pabuaran Subang.
5. *Software* pembangun aplikasi adalah Delfhi.7.0 dengan *database* menggunakan MySQL.
6. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menggambarkan model fungsional dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk menggambarkan model data.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan diterapkan meliputi metodologi pada tahap pengumpulan data dan pada tahap pembangunan perangkat lunak sistem informasi pengolahan data pembayaran DSP (Dana Sumbangan Pembangunan) di SMA Negeri 1 Pabuaran Subang adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian secara langsung dari objek penelitian, seperti perangkat keras yang ada / disediakan, pengguna aplikasi, dan lain sebagainya.

1. Studi Kepustakaan

   Merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku, karya ilmiah, koleksi perpustakaan, dan *browsing via* internet yang berkaitan erat dengan materi bahasan dalam penulisan laporan ini.

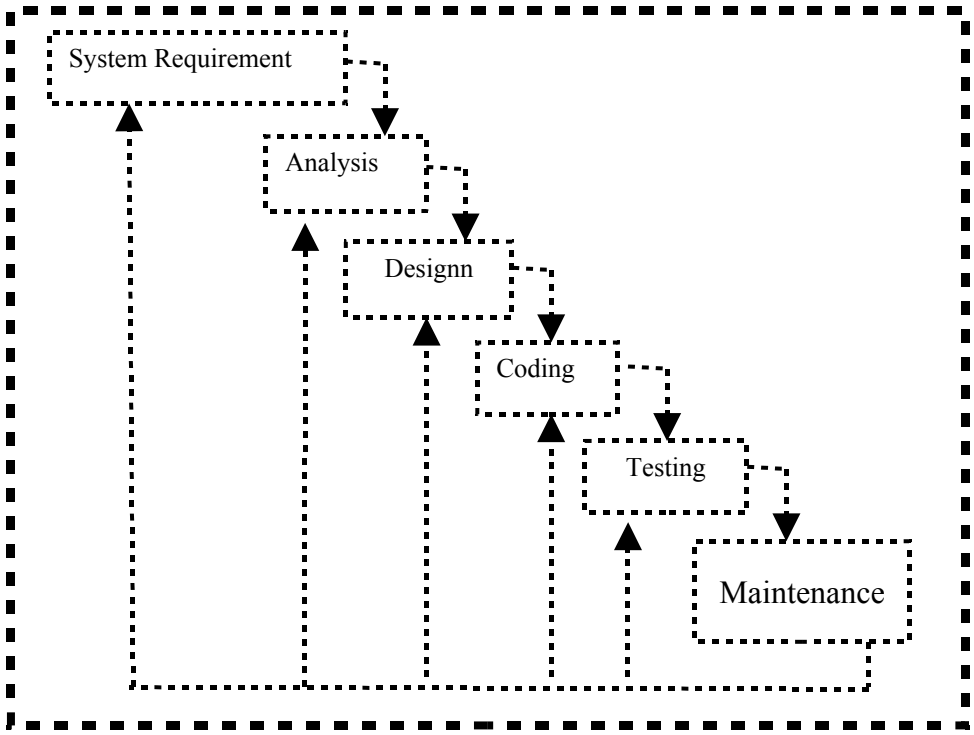
2. Wawancara

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara berupa tanya jawab secara langsung dengan para teknisi yang ada di lingkungan tersebut untuk memperoleh data dan informasi serta memperoleh metode yang paling baik dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pada akhirnya.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan yang akan di lakukan dalam pengembangan perangkat lunak akan menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari *System Requitment, Analisis, Design*, *Coding, Testing* dan *Maintenance,*untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan yang ada pada metode waterfall.dari paradigma waterfall dapat di lihat dari

gambar berikut ini:



Gambar 1.1. Waterfall

Keterangan metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1 .Tahap Analisis Sistem (*Analysis*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu mengumpulkan data, pembuatan diagram alir dan menganalisa sistem.

2. Tahap Desain (*Design*)

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain ini yaitu pemilihan peralatan, perincian program, perincian *database,* dan pembuatan sistem yang baru.

3. Tahap Pengkodean (*Coding*)

   Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap pengkodean ini yaitu memulai dalam pembuatan untuk membangun sistem yang baru.

4. Tahap Ujicoba (*Testing*)

   Pada tahap ujicoba ini berisikan hal-hal yang mencakup pengujian program yang telah dibuat.

5. Tahap Perawatan (*Maintenance*)

   Pada tahap pemeliharaan ini berisikan cara-cara pemeliharaan perangkat lunak (*software*) yang sudah tersedia agar berjalan dengan baik.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, sistem

pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi sejarah, visi dan misi perusahaan, tempat dan kedudukan serta divisi/bidang pekerjaan perusahaan. Selain itu ada landasan teori yang berisi keterkaiatan sistem informasi, basis data serta teori mengenai perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi sub bab analisis yang mencakup analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, serta analisis kebutuhan non fungsional. Sedangkan pada sub bab perancangan sistem akan mencakup beberapa hal yaitu diagram konteks, DFD (*data flow diagram*), kamus data, diagram E-R, dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi yang menjelaskan implementasi sistem serta pengujian yang akan menjelaskan pengujian/evaluasi sistem agar mengurangi terjadinya kegagalan sistem.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran, penulis akan mengungkapkan kesimpulan apa saja yang dapat diambil, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan sistem ini selanjutnya.