BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMA Negeri 1 Rancaekek merupakan sekolah yang cukup menonjol dan sekolah unggulan di Kecamatan Rancaekek, bahkan di Kabupaten Bandung. Berbagai prestasi baik tingkat Kabupaten maupun Propinsi telah diraih. Siswa SMA Negeri 1 Rancaekek bukan hanya berasal dari lingkungan Rancaekek saja, tetapi dari luar Kecamatan Rancaekek.

Pada tahun 2010-2011 SMA Negeri 1 Rancaekek mempunyai 1088 siswa dan terbagi menjadi 27 kelas, kelas X, XI, dan XII. Sedangkan tiap kelas dibagi menjadi 9 bagian. Untuk kelas X di bagi menjadi Kelas X-1 sampai X-9 sedangkan untuk kelas XI dan XII dibagi menjadi satu (1) kelas Bahasa, empat (4) kelas IPA, dan empat (4) kelas IPS. Dalam sistem pembayaran uang sekolah di SMA Negeri 1 Rancaekek dari kelas X samapai XII terdiri dari pembayaran IBS, DU, DSPT, dan Tunggakan. Dimana masing-masing *system* pengelolaannya masih menggunakan *system* manual.

Banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi petugas administrasi dalam pengelolaannya karena banyaknya siswa dan pengolahan data yang memakan waktu karena satu kali bekerja atau satu kali transaksi petugas harus menyalin beberapa kali laporan yang sama yang kemudian laporan itu diserahkan kepada kepala sekolah. Selain sulitnya pelaporan kendala yang dihadapi petugas administrasi adalah waktu

penginputan data pembayaran yang memakan waktu lama sehingga terkadang menggangu waktu belajar mengajar siswa.

Seiring berkembanganya kemajuan teknologi dan informasi yang memberikan fasilitas yang mudah dan praktis maka petugas administrasi pun menginginkan ke efisienan sebuah *system* yang dikemas secara komputerisasi. Dari permasalahan yang dihadapi petugas administrasi di SMA Negeri 1 Rancaekek maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat aplikasi pembayaran Uang Sekolah yang cukup dengan satu kali inputan maka akan secara otomatis laporan akan tercetak sehingga petugas tidak perlu lagi untuk menyalin beberapa kali laporan. Dengan aplikasi ini semoga bisa membuat proses pembayaran lebih efisien dan praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka judul yang akan diambil untuk laporan kerja praktek ini adalah **"APLIKASI PEMBAYARAN KEUANGAN SEKOLAH BERBASIS DESKTOP SMAN 1 RANCAEKEK"**.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan melakukan pembayaran keuangan menggunakan aplikasi ini, Petugas dapat melayani pembayaran keuangan sekolah dengan mudah, cepat dan waktu yang di perlukan relative lebih cepat. Selanjutnya dari uraian latar belakang diatas, maka terdapat beberapa masalah utama yang perlu di identifikasi. Masalah-masalah tersebut antara lain :

1. Aplikasi seperti apa yang ingin dibuat, sehingga mampu memenuhi kebutuhan bagi penggunannya.

2. Bagaimana menciptakan suatu aplikasi yang user friendly, sehingga tidak membuat petugas kesulitan dalam melakukan pembayaran keuangan sekolah.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh penulis, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan Sistem Pembayaran Keuangan Sekolah Berbasis *Desktop* dengan harapan petugas dapat melakukan transaksi pembayaran keuangan sekolah dengan mudah dan cepat.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan Kerja Praktek Mahasiswa ini yaitu :

a. Aplikasi yang di buat berbasis *desktop*, agar petugas lebih mudah dalam pengoperasiannya.
b. Aplikasi dapat melakukan transaksi pembayaran keuangan dengan cepat.
c. Dengan pembayaran keuangan yang cepat, diharapkan mampu meningkatkan kinerja petugas.
d. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pada saat pembayaran keuangan tidak lagi mengganggu proses belajar mengajar siswa.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis berikan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini adalah :

1. *Software*
   a. operasi yang di butuhkan adalah Microsoft Windows XP, Delphi sebagai bahasa pemrograman, Microsoft Office Access sebagai *databases*-nya.
   b. Hanya dapat melakukan input data berupa NIS, Nama Siswa, Kelas, dan jurusan.
   c. Hanya dapat melakukan pembayaran dan cetak data pembayaran IBS, DSPT, DU, Tunggakan.
2. *Hardware*

   Komputer dengan *minimal* kecepatan *processor* 2.0 Ghz, pentium 4, RAM 512Mb, dan *harddisk* 20Gb untuk penyimpanan data.
3. *Brainware*
   a. Terbiasa menggunakan sistem operasi Microsoft Windows XP.
   b. Tidak asing dengan aplikasi berbasis *desktop*.

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam pembuatan Aplikasi pembayaran keuangan sekolah berbasis desktop di SMAN1 Rancaekek ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskritif. Metode

deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, subjek set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini peneliti menggunakan jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Sumber data primer, adalah sumber data yang memberikan data langsung di lapangan melalui observasi ataupun wawancara ke pengguna.
2. Sumber data sekunder, adalah sumber data yang berasal dari sumber lain ataupun merupakan kutipan dari pendapat dari para ahli di bidang *progemmer*.

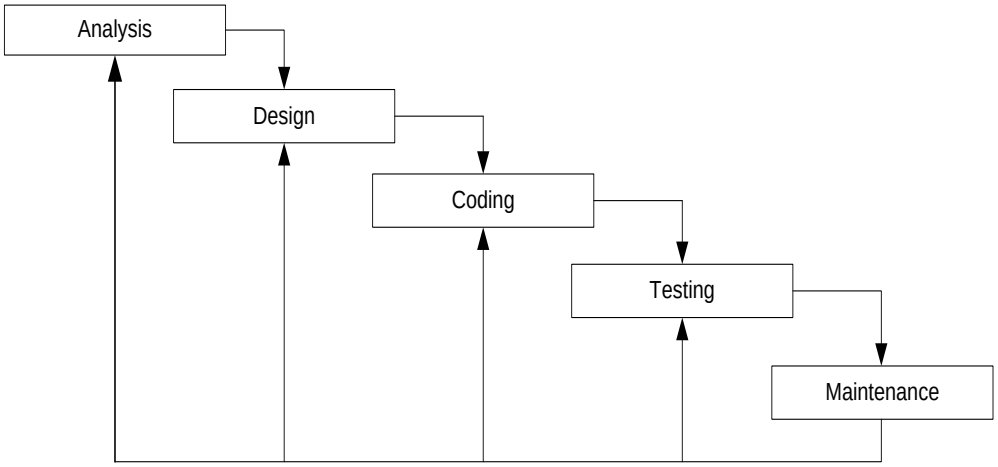
Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun tugas ini adalah:

1. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
2. Observasi, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian sekolah.
3. Interview, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall)*. Pada metode ini terdapat lima tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*.

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1 Metode Waterfall

a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software.*
b. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (Diagram Aliran Data), *Entity Relationship Diagram*, Struktur Tabel, dan Struktur Menu.

c. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.
d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan
e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Maksud dan Tujuan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan,

Bab II. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang sejarah tempat kerja praktek, visi dan misi, logo instansi, struktur organisasi dan job description serta landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan peranngkat lunak.

Bab III. Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang deskripsi dari program yang dibuat.

Bab IV. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesiumpulan dan saran dari seluruh laporan yang dibuat.