

PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI TRANSAKSI PEMBAYARAN SPP PADA SMA NEGERI 1 SUKOHARJO

Ahmad Syaifulloh¹, Dedi Irawan²

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.

E_mail: ahmadsyaefulloh258@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan alat-alat teknologi dan teknologi informasi yang sangat pesat tentu saja sangat mengembirakan, mengingat segala sesuatu yang dilakukan manusia akan semakin mudah dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang sampai saat ini banyak diminati adalah teknologi komputer. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, Sistem pembayaran SPP di SMA Negeri 1 Sukoharjo masih dilakukan secara manual baik dalam hal transaksi maupun rekap data. Sehingga memperlambat di dalam proses pembayaran, pencatatan dan rekap pembayaran. Hal ini menyebabkan proses-proses yang terkait dengan pembayaran SPP belum berjalan secara optimal. Untuk mengatasi masalah itu, maka penulis mengusulkan untuk merancang dan membangun aplikasi yang mendukung sistem basis data agar pengolahan pembayaran SPP lebih efektif dan efisien. Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan Visual Basic 6.0, dengan menggunakan metode pengembangan System Development Life Cycle (SDLC). Penggunaan teknik-teknik terstruktur melibatkan pengembangan model-model baik untuk sistem yang ada maupun sistem yang baru. Tahapan-tahapan pengembangan sistem yang membentuk siklus hidup yaitu analisis sistem, desain sistem dan implementasi sistem. Dengan sistem yang baru diharapkan akan mudah dalam pencarian data, memberikan informasi yang lengkap, cepat, akurat dan mempermudah pengaksesan data dan informasi.

Keyword: Aplikasi pembayaran, SPP, Pembayaran SPP, Visual Basic.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan. Sekolah merupakan lembaga atau instansi untuk mewujudkan sarana kegiatan untuk media belajar siswa didik dan mengajar pendidik yang terbentuk dalam suatu organisasi. (Yana Suryana, 2013)

Kuangan sekolah merupakan kegiatan administrasi yang mengurus keluar masuknya uang dalam suatu lembaga pendidikan, salah satunya keuangan SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan). Pengelolaan keuangan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM). Pada saat ini proses Pembayaran keuangan SPP di SMA Negeri 1 Sukoharjo masih belum terkomputerisasi, pada proses transaksi keuangan SPP siswa harus mengisi terlebih dahulu form yang telah disediakan oleh bagian keuangan, kemudian di serahkan ke staff

keuangan untuk direkap kembali pada buku besar, selanjutnya ditulis pada kartu siswa sebagai tanda bukti pembayaran yang berupa potongan kartu kecil bertuliskan bulan yang dibayar, melihat proses yang berjalan menjadi masalah apabila tanda bukti pembayaran hilang, proses penyusunan laporan keuangan SPP dan proses transaksi yang kurang efektif. (Hilman Sudirman, 2012: 2)

Sebuah sistem untuk pembayaran keuangan SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang diharapkan akan membantu pihak sekolah, terutama staff keuangan dalam mengelola sekaligus menyimpan data keuangan, dimana data tersebut dapat digunakan dalam proses pembuatan laporan keuangan. (Kristanto, 2011). Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk membangun sebuah aplikasi Pembayaran keuangan SPP dengan menggunakan metodologi pengembangan sistem SDLC, melihat latar belakang tersebut di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Sistem Aplikasi Pembayaran SPP pada SMA Negeri 1 Sukoharjo Kecamatan Sukoharjo Lampung"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 1 Sukoharjo Kec. Sukoharjo?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi pembayaran SPP pada SMA1 Negeri Sukoharjo Kec. Sukoharjo?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini adalah pada penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada Pembayaran keuangan sekolah SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan)

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Agar karyawan atau staff mudah dalam membuat laporan keuangan secara terkomputerisasi.
2. Untuk mempercepat dalam pencatatan data transaksi pembayaran.

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan karyawan atau staff dalam pencatatan pembayaran SPP siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo.
2. Mempercepat dalam pencatatan pembayaran SPP dan memudahkan pengecekan data pembayaran.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pembayaran data. Jadi aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal. (Jogiyanto, 2012: 71).

Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. (Dhanta, 2010: 32)

Aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu. (Hendrayudi, 2008:194)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program komputer atau *software* yang berisikan perintah-perintah untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

2.2. Pembayaran

Pembayaran adalah pembelian akan diikuti pembayaran, kapan suatu pembelian harus dibayar tergantung pada syarat jual beli yang ditetapkan. Disamping pembelian barang dan jasa, pembayaran dapat dilakukan untuk keperluan lain, misalnya mengembalikan pinjaman atau membagikan laba kepada pemilik. (Soemarso, 2014:160)

Pembayaran adalah merupakan suatu proses memberikan uang sebagai imbalan dari proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa pembayaran dilakukan apabila terjadi timbal balik antara siswa selaku yang menerima pendidikan dari sekolah dan pengajar selaku yang memberikan pelajaran dan sekolah sebagai fasilitator terjadinya proses tersebut. (dalam jurnal Yana Suryana, 2013)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembayaran adalah pembelian akan diikuti pembayaran, kapan suatu pembelian harus dibayar tergantung pada syarat transaksi yang ditetapkan. Disamping pembelian barang dan jasa, pembayaran dapat dilakukan untuk keperluan lain, misalnya mengembalikan pinjaman atau membagikan laba kepada pemilik, merupakan suatu proses memberikan uang sebagai imbalan dari proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa pembayaran dilakukan apabila terjadi timbal balik antara siswa selaku yang menerima pendidikan dari sekolah dan pengajar selaku yang memberikan pelajaran dan sekolah sebagai fasilitator terjadinya proses tersebut. (Reski Alfian, 2012: 3)

2.3. Pembayaran SPP

Suatu lembaga pendidikan memerlukan pengelolaan manajemen yang baik untuk melayani kebutuhan siswa. (Poerwadarmita, 2005). Proses pendataan siswa yang benar serta administrasi keuangan siswa sangatlah berperan. Salah satu informasi yang sangat dibutuhkan oleh yaitu informasi mengenai pembayaran dana sumbangan pembangunan (DSP) serta pembayaran iuran bulanan siswa, informasi ini sangat berpengaruh demi kelancaran proses belajar dan memaksimalkan fasilitas yang sekolah. (Dalam jurnal Heni Dwi Arinawati, 2012: 2)

SMA 1 Negeri Sukoharjo dilihat dari sistem yang berjalan mulai dari proses pendataan siswa hingga pembayaran keuangan siswa ini masih kurang efektif dan kurang efisien dimana dalam

pencatatan terutama dalam pembayaran SPP dan DSP 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. Untuk itu sangatlah penting jika administrasi keuangan dijalankan dengan sistem informasi yang telah terkomputerisi. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP SMA Negeri 1 Sukoharjo Kec. Sukoharjo secara terkomputerisasi diharapkan dapat membantu petugas untuk dapat mempercepat proses pencarian data dan memperkecil resiko kerusakan serta kehilangan data. Dalam pembuatan laporan baik laporan penerimaan iuran bulanan (SPP) menjadi lebih mudah dan akurat.

Pengolahan administrasi pembayaran keuangan siswa di SMA Negeri 1 Sukoharjo masih bersifat konvensional dimana pencatatan data dilakukan ke dalam buku besar karena proses dapat menyita waktu, sering terjadi kekeliruan dan penyimpanan data masih berupa arsip. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dibuat suatu sistem informasi yang terkomputerisasi. Sistem yang dibangun diharapkan dapat mendukung kegiatan pembayaran administrasi diantaranya sistem *input* siswa baru, sistem *input* pembayaran SPP, sistem *input* pembayaran insidental sehingga mempermudah dalam pencarian data siswa yang diperlukan dan dalam hal pembuatan laporan bulanan lebih menjadi cepat dan tepat waktu.

2.4. Visual Basic 6.0

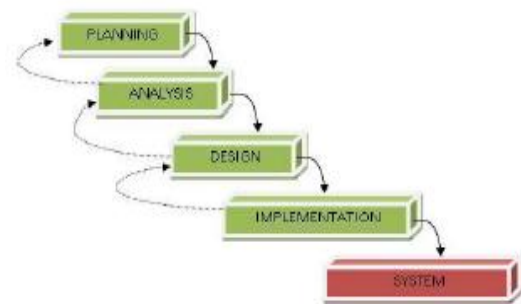
Visual Basic adalah program untuk membuat aplikasi berbasis Microsoft windows secara cepat dan mudah. Visual Basic menyediakan tool untuk membuat aplikasi yang sederhana sampai aplikasi kompleks atau rumit baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan perusahaan atau instansi dengan sistem yang lebih besar. (Husein, 2010:23).

III. METODE PENELITIAN

3.1. System Development Lyfe Cycle SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *waterfall*. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain*, *spiral*, *rapid*, *prototyping*, *incremental*, *build & fix*, dan *synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar,

masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.



Gambar 3.1. SDLC

Pengembangan sistem Informasi atau dalam bahasa awamnya lebih dikenal dengan pengembangan *software* identik dengan salah satu teori pengembangan *software* yang dikenal dengan nama SDLC atau *Software Development Life Cycle*. Menurut teori tersebut, tahapan pengembangan *software* dibagi menjadi 4 (empat) tahap, yaitu (Dennis, 2012: 55):

1. Fase Planning

Fase ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi. Fase ini akan menjawab pertimbangan-pertimbangan mengapa sistem informasi tersebut perlu dibangun (*why*) serta menentukan bagaimana tim pengembangan sistem informasi akan mengembangkan sistem informasi tersebut.

2. Fase Analysis

Fase ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (*who*), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (*what*) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (*where and when*). Fase ini merupakan penentuan bahwa SMA Negeri 1 Sukoharjo akan menggunakan sistem aplikasi sebagai pembuatan laporan pembayaran SPP dan yang harus dilakukan dalam sistem ini adalah pengontrolan penggunaan sistem dengan baik serta mengembangkan sistem tersebut.

3. Fase Design

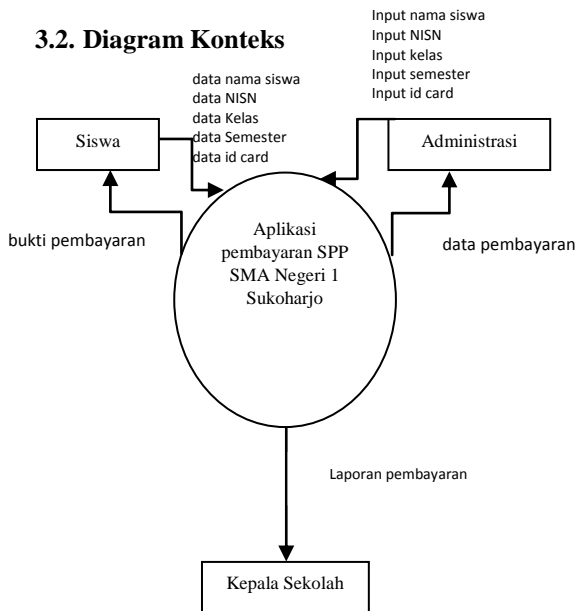
Fase ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks *hardware*, *software*, infrastruktur jaringan komputer, menentukan *user interface*, *form* dan *report* serta program, *database* dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan Fase ini merupakan tahapan merancang tampilan aplikasi pembayaran SPP yang nantinya akan dijadikan sarana pembuatan

laporan pembayaran yang sudah atau yang belum dilakukan oleh siswa.

4. Fase Implementasi

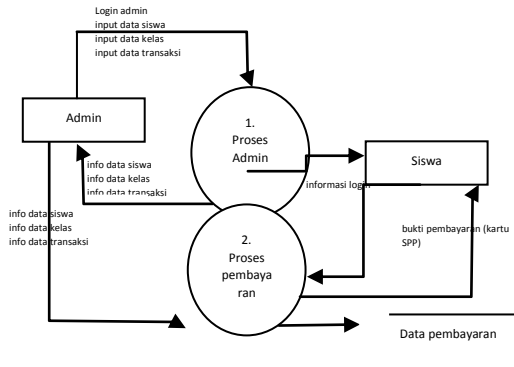
Fase ini merupakan fase inti dari keempat fase di atas, dimana pada fase ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan verifikasi sistem informasi yang dibangun sesuai dengan *scope* yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya. Pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi, fase ini merupakan fase yang menghabiskan biaya paling banyak dibanding ketiga fase sebelumnya. Fase ini merupakan tahapan penggunaan aplikasi yang sudah dibangun beserta tim-tim pengembang sistem agar sistem berjalan dengan baik dan dapat dikontrol.

3.2. Diagram Konteks



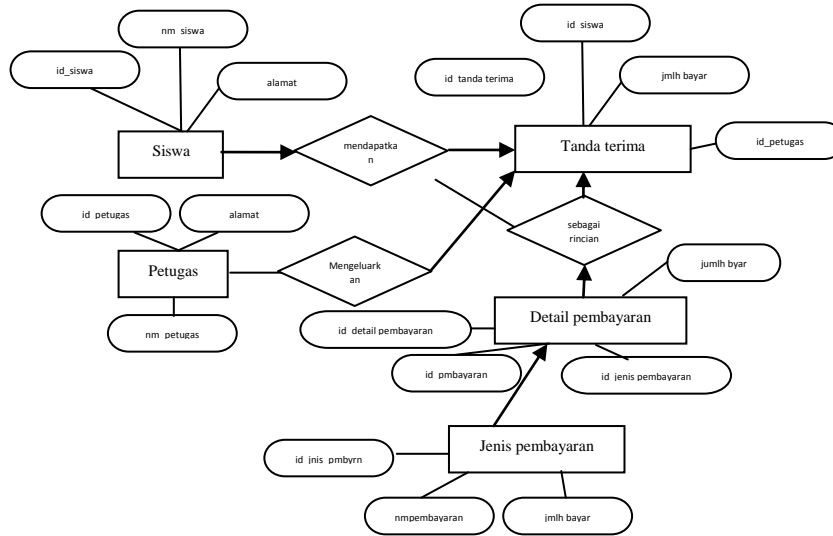
Gambar 3.2. Diagram Konteks

3.3 DFD Level 1



Gambar 3.3. Diagram Level 1

3.4. ERD



Gambar 3.4 Diagram ER

IV. PEMBAHASAN

A. Menu Utama

File ini adalah *file* form menu utama yang merupakan tampilan utama dari program, adapun tampilan menu utama seperti pada gambar di bawah ini:



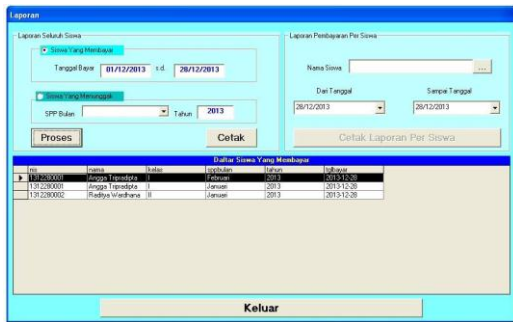
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Utama

B. Menu Entri Bayar SPP

Nomor	Tanggal	NIS	Nama	Bulan	Biaya
201213000	2013-12-28	1312280001	Angga Triadipita	Januari	70000
201213001	2013-12-28	1312280002	Radha Wardhana	Januari	90000
201213001	2013-12-28	1312280001	Angga Triadipita	Februari	70000

Gambar 4.2. Menu Entri Bayar SPP

C. Laporan Seluruh Siswa



Gambar 4.3. Laporan Seluruh Siswa

D. Kartu Pembayaran

00%	Total:3	100%	3 of 3
KARTU PEMBAYARAN SMA NEGERI 1 SUKOHARJO JL. Dadirejo, Waringin Sari Barat, Sukoharjo - Pringsewu			
No. Kwitansi	: 291213003		
No. Induk Siswa	: 1510380006		
Nama Siswa	: Angga Setiawan		
SPP Bulan	: Maret 2017		
Jumlah Bayar	: Rp. 85.000		
Terbilang	: Delapan Puluh Lima Ribu Rupiah		
Bendahara			
Lilis Apriana			

Gambar 4.4. Kartu Pembayaran

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 1 Sukoharjo.
2. Aplikasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 1 Sukoharjo digunakan untuk memasukkan data siswa, data pembayaran, data tanggal pembayaran.

5.2. Saran

Saran yang diberikan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Perawatan sistem dilakukan secara berkala untuk menjaga kerahasiaan data pelanggan dan mencegah kehilangan data.
2. Perawatan sistem hendaknya dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya.
3. Pengembangan sistem dapat diterapkan pembayaran dengan aplikasi mobile sehingga lebih memudahkan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Dennis. 2012. *Metodelogi Penelitian*. Bandung Dhanta. 2010. *Aplikasi Pembayaran pada SMK Garut*. Jawa Barat
- Hendrayudi. 2008. *Aplikasi Penjualan Mainan Anak*. Bandung
- Heni Dwi Arinawati. 2012. *Pembangunan Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Rembang Berbasis Web*. Universitas Semarang.
- Hilman Sudirman. 2012. *Perancangan Program Aplikasi Transaksi Pembayaran SPP, UTS dan UAS. Menggunakan Metode Analisis dan Desain Berorientasi Objek Model Unified Approach (UA)*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Husein. 2010. *Pemrograman Visual Basic*. Jakarta
- Jogiyanto. 2012. *Metodelogi Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Kristanto. 2011. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Balai Pustaka. Jakarta
- Reski Alfian. 2012. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK Negeri 1 Geger Madiun*
- Soemarso. 2004. *Aplikasi Penjualan Kendaraan Bermotor*. Jakarta
- Yana Suryana. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Sumbangan pembinaan pendidikan (SPP) di SMA Ciledug Garut Menggunakan Metodologi Berorientasi Objek Unified Approach (UA)*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.