

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi, banyak instansi ataupun lembaga-lembaga yang menginginkan dan membutuhkan sebuah sistem yang mendukung dan menunjang bagi perkembangan usahanya yang lebih baik. Sistem yang berjalan secara manual kini tidak lagi menjadi salah satu komponen yang menunjang bagi perusahaan ataupun lembaga-lembaga yang sedang berkembang, karena didalamnya terdapat resiko yang lebih besar bagi keamanan, keselamatan dan keakuratan data-data yang dimilikinya.

Yayasan Perguruan Era Utama adalah suatu Lembaga Instansi swasta yang bergerak dibidang pendidikan khususnya untuk daerah Pancurbatu. Adapun pengolahan data Pembayaran SPP yang gunakan oleh Yayasan Era Utama masih manual yaitu dengan memindahkan data ke dalam buku, tentu dalam hal ini akan mempersulit pihak Yayasan dalam hal pengontrolan data lembaga instansi swasta yang bergerak dalam pendidikan khususnya di bagian pembayaran SPP, karena jika suatu saat diperlukan maka bagian administrasi pembayaran SPP harus mencari satu persatu data tentang pembayaran, ini dapat memakan waktu yang lama dan tidak efisien. Selain itu kemungkinan terjadi penyelewengan dan penyimpangan dalam hal keuangan juga cukup besar karena sistem yang digunakan belum memadai dalam pengaturan pengolahan data khususnya dipembayaran SPP yang ada pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu.

Hal tersebut penulis mencoba menganalisa, merancang dan membuat sistem usulan berbasis komputerisasi yang diharapkan dapat membantu mengatasi kendala-kendala dan resiko yang di temui pada sistem yang berjalan secara manual. Untuk itu penulis mengajukan salah satu sistem usulan berupa “**Sistem Informasi Akuntansi Pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan, dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi pokok dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sistem pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu masih bersifat manual.
2. Kinerja pihak administrasi sekolah dalam melakukan transaksi pembayaran SPP memakan waktu yang lama.
3. Sering terjadinya antrian dalam proses pembayaran SPP, sehingga sering terjadi kesalahan dalam proses pemasukan data – data keuangan.
4. Tidak dapat menghasilkan laporan yang baik dan akurat.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu, maka penulis mencoba merumuskan masalah dari identifikasi masalah yang ada tersebut. Penggunaan sistem semi komputerisasi dalam pengelolaan data pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama dapat mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam menghasilkan laporan pembayaran SPP dari bagian administrasi sekolah. Oleh karena itu perlu di kembangkan suatu sistem yang lebih efektif dari sistem yang sudah ada.

1. Bagaimana merubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi?
2. Bagaimana cara mengatasi keterlambatan dalam transaksi pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama?
3. Bagaimana cara mengatasi terjadinya antrian dan kesalahan dalam menghasilkan laporan pembayaran SPP?
4. Bagaimana cara mengatasi keterlambatan dalam pembuatan laporan SPP?

I.2.3. Batasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksudkan agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan mengenai Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu. Batasan masalah dalam skripsi ini nantinya adalah sebagai berikut :

1. Data input : data siswa-siswi, data kelas, data transaksi pembayaran SPP.

2. Data output : laporan kelas, laporan siswa, laporan Pembayaran SPP, dan laporan jurnal Umum.
3. Aplikasi dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2010*.
4. Penggunaan *database* untuk menyimpan data hasil dari inputan yaitu menggunakan *SQL Server 2008*.
5. Laporan yang di rancang yaitu dengan menggunakan *Crystal Report*.
6. Perancangan program menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi akuntansi pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan suatu sistem informasi pengolahan pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu.
2. Mempermudah pekerjaan bagian administrasi sekolah dalam transaksi pembayaran SPP.
3. Untuk memberikan laporan yang akurat dan tepat waktu.

I.3.2. Manfaat

Adapun Manfaat yang diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan sistem kerja yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi bentuk terkomputerisasi sehingga data yang di olah menjadi terintegrasi secara keseluruhan.
2. Untuk meningkatkan pelayanan pada siswa – siswi dalam pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu.
3. Informasi yang dihasilkan juga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak yang membutuhkan informasi tersebut khususnya di Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Analisa tentang sistem yang ada.

Adapun langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kejadiannya dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembayaran SPP di bagian tata usaha.

b. Wawancara (*Interview*)

Merupakan Pengumpulan data dengan cara wawancara kepada Ibu Ayu, selaku pegawai tata usaha Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu. Adapun bentuk wawancara penulis dengan pihak tata usaha yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu adalah :

1. Bagaimana Sistem yang berjalan di sekolah ini khususnya pembayaran SPP?
2. Apakah pernah mengalami kekeliruan suatu data laporan pembayaran SPP?
3. Bagaimana jika ada salah satu orang siswa yang protes tentang pembayaran SPP, misalnya di bulan juni sudah melunasi SPP tetapi pihak administrasi tidak menuliskan data transaksi pembayaran ke buku tempat penyimpanan data pembayaran SPP?

c. Sampel

Mengambil contoh – contoh data yang diperlukan khususnya data pembayaran SPP, data jumlah siswa - siswi, SPP perbulan, dan lain -lain.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data – data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti : buku tentang sistem informasi dan aplikasi *Visual studio 2010*, *internet*, dan lain – lain.

I.4.2. Bagaimana sistem yang lama dengan sistem yang akan dirancang.

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat manual dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Pada sistem yang lama, bagian tata usaha sekolah melakukan penyimpanan data siswa-siswi, data jumlah SPP perbulan, data transaksi pembayaran SPP ditulis dalam buku yang mengakibatkan pencarian data yang lama. Tidak adanya database untuk menyimpan data pembayaran SPP sehingga menyulitkan pihak administrasi dalam mencari data.

Penulis merancang sistem informasi akuntansi pembayaran SPP pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu dengan bahasa pemrograman Visual Studio 2010 dan database SQL server 2008 dengan menggunakan metode UML. Sistem ini telah memiliki database untuk menyimpan data-data siswa, data transaksi pembayaran SPP, dan dapat di proses secara otomatis.

I.4.3. Pengujian / Uji Coba sistem

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi – fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan

kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

Dalam hal ini penulis melakukan beberapa pengujian baik pada *software*, *hardware* maupun sistem yang baru. Pengujian *software* bertujuan agar aplikasi yang di buat sesuai dengan hardware yang akan digunakan. Hardware yang digunakan harus memiliki spesifikasi yang sesuai dengan versi software yang digunakan agar tidak memerlukan waktu yang lama dalam menjalankan aplikasi.

Sistem yang baru dilakukan uji coba dengan menjalankan aplikasi yang dibangun dan disesuaikan dengan tujuan penelitian berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

1.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk penulisan skripsi ini dilakukan pada Yayasan Perguruan Era Utama Pancurbatu yang berlokasi di Jl. Pembangunan No. 27 Pancurbatu Deli serdang.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang, seperti pengertian sistem informasi, alat bantu perancangan sistem, database, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa sistem yang akan dibangun dan rancangan sistem yang akan dibangun, dan termasuk pembahasan terhadap sistem yang lama dan baru, kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan bagian penutup yang berisi kesimpulan untuk user dari terbentuknya perancangan sistem informasi serta saran untuk pengembangan sistem informasi selanjutnya.