

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan Teknologi Informasi yang semakin meningkat dengan cepat sehingga membuat instansi atau perusahaan menggunakan teknologi informasi yang ada untuk membantu meningkatkan kinerjanya. Banyak teknologi informasi yang ada seperti teknologi informasi berbasis website (internet) maupun berbasis desktop.

Dengan adanya teknologi informasi dapat membantu dalam mengakses informasi dengan sangat cepat, tepat dan akurat. Sebelum teknologi berkembang seperti sekarang pengolahan suatu bidang pekerjaan dilakukan dengan menggunakan cara yang manual sehingga lebih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan suatu pekerjaan, kini dengan adanya teknologi informasi dapat mempermudah pekerjaan sehingga lebih efektif dan juga efisien.

Di era globalisasi sekarang ini membuat dunia teknologi informasi berkembang lebih cepat dan mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan. Kemajuan dari teknologi dan informasi merupakan penunjang utama untuk suatu instansi atau organisasi guna menghasilkan kinerja yang baik tanpa terkecuali instansi pendidikan.

Teknologi informasi sangat berperan dalam segala aspek yang dikerjakan manusia. Selain memberikan kemudahan dalam mengoperasikannya juga memberikan dampak yang efisien. Salah satunya adalah aplikasi yang berbasis desktop yaitu aplikasi yang tidak menggunakan browser atau koneksi internet untuk menjalankannya. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu dalam proses kerja yang ada pada instansi tersebut.

Pencatatan pembayaran iuran spp dan seragam pada SMK Negeri 2 Sungailiat masih dilakukan secara manual. Dibutuhkan buku yang banyak untuk mencatat pembayaran iuran spp dan seragam. Karena pencatatan pembayaran masih manual membuat pekerjaan menjadi tidak efisien.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis memilih judul “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN IURAN SPP DAN SERAGAM PADA SMK NEGERI 2 SUNGAILIAT”

1.2 Masalah

a. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan pada pengolahan nilai siswa yang ada yaitu:

1. Pencatatan pembayaran iuran spp dan pembayaran seragam masih dilakukan secara manual belum terkomputerisasi.
2. Membutuhkan waktu untuk mencari siswa yang belum membayar iuran spp.
3. Dalam proses pencatatan pembayaran iuran spp dan pembayaran seragam sering terjadi kekeliruan.

b. Batasan Masalah

1. Proses pendataan siswa
2. Proses pendataan kelas
3. Proses pencatatan pembayaran iuran spp
4. Proses pencatatan pembayaran seragam
5. Proses pembuatan laporan pembayaran iuran spp
6. Proses pembuatan laporan pembayaran seragam

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan sistem informasi untuk pembayaran iuran spp dan seragam. Untuk itu manfaatnya sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dibidang administrasi keuangan agar lebih baik lagi dan mudah mendefinisikan penyimpanan data dan penyajian data dengan mudah dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
- b. Meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta menekankan seminimal

mungkin terjadi kesalahan dalam proses pencatatan dalam proses transaksi pembayaran.

- c. Untuk mendukung transaksi pembayaran sehingga menghasilkan laporan yang cepat, tepat dan akurat.

1.4 Sistematika Penulisan

Dalam laporan Kerja Praktek ini terdiri atas beberapa bagian dengan perincian penjelasannya sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai konsep dasar sistem, informasi, pengertian analisa berorientasi objek, dan perancangan berorientasi objek.

BAB III

TINJAUAN ORGANISASI

Pada bab ini berisi profil instansi, kegiatan yang ada pada instansi, visi & misi, struktur organisasi, tujuan instansi serta membahas mengenai pengertian-pengertian dan literatur yang terkait dalam proses pengerjaan kerja praktek ini.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran, analisa masukan, identifikasi kebutuhan, *use case diagram*, deskripsi use case, *Entity Relationship Diagram* (ERD),

Transformasi ERD ke LRS, *Logical Record Structure* (LRS), tabel, dan spesifikasi basis data.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari Laporan Kerja Praktek yang terdiri dari kesimpulan dan saran.