
SISTEM PEMBAYARAN SUMBANGAN PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN (SPP) PADA MADRASAH ALIYAH DARUL MA'ARIF JAKARTA BERBASIS NETBEANS

Erik Gunawan

*Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka, Tanjung Barat Jagakarsa Jakarta Selatan
Gunawanerik73@gmail.com*

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk membuat suatu perancangan aplikasi sistem Pembayaran SPP kepada siswa agar memudahkan dalam melakukan pembayaran SPP tersebut dan dapat membantu Tata Usaha dalam menginput data serta membuat Laporan kepada Pimpinan serta menerapkan hasil uji coba sistem Pembayaran SPP sekolah ini. Metode penelitian berdasarkan fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Selama penelitian penulis menemukan bahwa informasi Pembayaran SPP yang diterima siswa masih manual, hal ini dikarenakan sistem yang belum dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan akan lebih mudah, karena adanya laporan atau informasi kegiatan yang tepat waktu dan dapat disajikan setiap saat bila dibutuhkan.

Kata Kunci : Sistem Pembayaran, SPP, Java Netbeans

ABSTRACT

The purpose of this research is to make an application design for the SPP Payment system to students to make it easier to make payment of the SPP and be able to assist the Administration in inputting data and making Reports to the Leadership and applying the results of the trial system of the School SPP Payment system. The research method is based on facts and uses comparative analysis with the aim of establishing concepts, proving theories, developing theories, collecting and analyzing data at the same time. During the study the authors found that the SPP Payment information received by students is still manual, this is because the system has not been utilized as well as possible. Supervision of the implementation of activities will be easier, because there are reports or information on activities that are timely and can be presented at any time when needed.

Keywords: Payment System, SPP, Java Netbeans

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia saat ini sangat pesat majunya dan berlaku untuk semua bidang, seperti dalam bidang ekonomi, perbankan, pendidikan dan lain-lain. Kemajuan yang pesat ini adalah manifestasi dari kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Peralatan-peralatan modern banyak diciptakan dan yang paling menonjol adalah diciptakannya peralatan mutakhir yang dikenal dengan nama komputer. sistem informasi secara teknis didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan atau

mendapatkan, memproses, menyimpan dan menyalurkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam sebuah organisasi (K.C Laudon.J, 2010), Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tahap ini dipersiapkan untuk rancangan sistem secara terinci melalui pendekatan top down (terstruktur) dalam bentuk diagram arus data. (Hisbinarto Y. , Sistem Administrasi sekolah, 2014).

Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah merupakan suatu subsistem informasi

secara menyeluruh dan terkoordinasi, sehingga mampu mentransformasikan data menjadi informasi yang dapat meningkatkan efisiensi, efektifitas dan produktivitas (Hisbinarto Y. d., 2014).

METODE PENELITIAN

Dalam mengumpulkan data, keterangan yang dibutuhkan untuk perencanaan sistem Pembayaran SPP menggunakan tiga metode diantaranya:

1. Studi Kepustakaan
Merupakan Jenis metode studi yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang diangkat, bersifat teoritis dengan cara membaca buku-buku, makalah, bahan kuliah dan membaca dari sumber-sumber lainnya.
2. Studi Lapangan
Merupakan metode dengan melihat dan mengumpulkan data serta menganalisa langsung di lapangan.
3. Studi Literature
Merupakan metode yang dilakukan dengan mengunjungi website atau situs-situs yang berhubungan dengan skripsi.

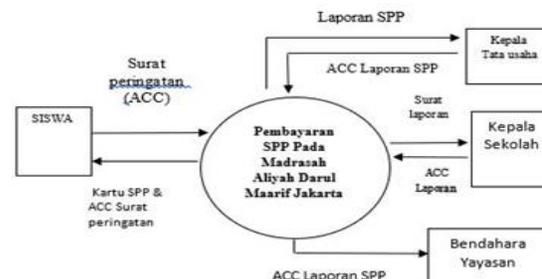
Langkah-langkah Pengembangan Sistem

Untuk menyempurnakan hasil penelitian ini, penulis mencoba melakukan langkah-langkah berikut:

1. Identifikasi masalah
2. Menentukan syarat-syarat informasi
3. Mengambil kebutuhan sistem
4. Merancang sistem Aplikasi yang direkomendasikan
5. Menguji dan mempertahankan sistem aplikasi yang di buat
6. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem aplikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digram Alir Data (DAD) Sistem yang Berjalan



Gambar 1. Diagram Konteks Sistem Berjalan

Dari hasil Penelitian yang penulis lakukan maka penulis dapat menganalisa atas permasalahan yang ada diantaranya :

1. Penulisan data siswa masih dilakukan secara manual
2. Proses pencatatan secara manual memerlukan tempat penyimpanan yang sangat luas, akibat kertas yang bertumpuk serta memerlukan waktu yang lama dalam proses pencarian data kembali.
3. Kinerja Tata Usaha menjadi tidak efisien dan mungkin akan terjadi kesalahan akibat waktu yang lama dalam pencarian data.
4. Pembuatan laporan yang dilakukan secara manual memungkinkan terjadinya kesalahan yang memerlukan waktu yang lama dalam mengubahnya.

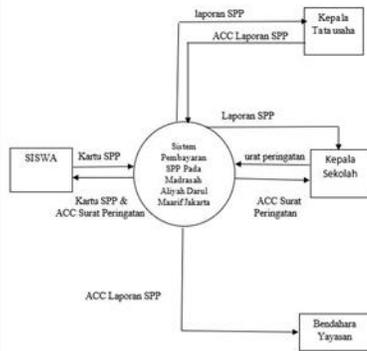
Alternatif Penyelesaian Masalah

Berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan saat ini penulis melihat kelemahan-kelemahan dan pokok permasalahan yang terdapat pada aplikasi Pembayaran SPP maka penulis dapat menyarankan beberapa alternatif permasalahan yang dapat dicoba, yaitu:

1. Mengembangkan sistem Pembayaran SPP dengan aplikasi Java Netbeans agar mendapatkan informasi mengenai Pembayaran SPP Siswa update dan akurat.
2. File ataupun data yang sudah dikerjakan sebaiknya disimpan ke Hardisk atau alat penyimpanan data lain, dan jika perlu dibuat salinan nya jika saat terjadi kesalahan kita masih memiliki cadangan file ataupun data-

datanya. Membuat suatu sistem Pembayaran SPP agar dapat mengelola laporan SPP secara akurat agar tidak terjadi kesalahan Administrasi pada siswa dan tidak mengganggu dalam proses belajar.

Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan



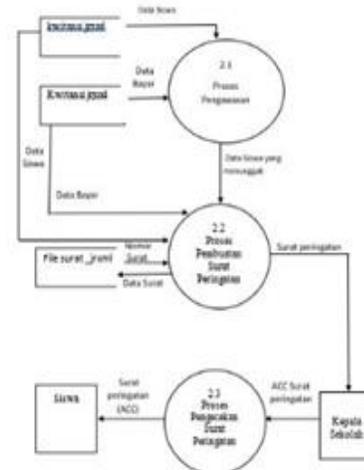
Gambar 2. Diagram konteks Sistem yang diusulkan

Diagram Nol Sistem yang Diusulkan

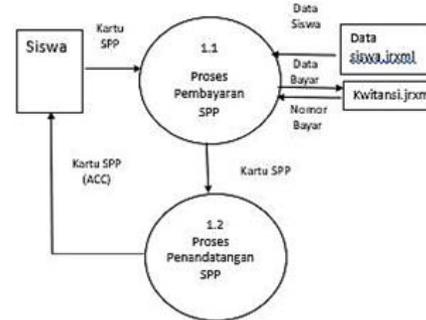


Gambar 3. Diagram Nol Sistem yang diusulkan

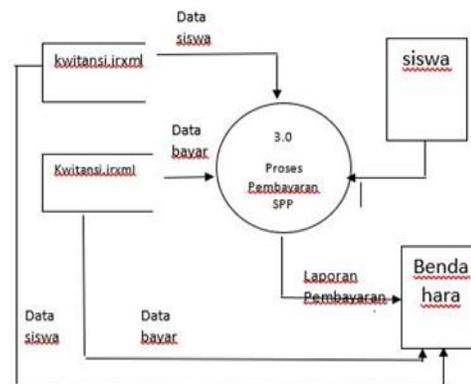
Diagram Rinci



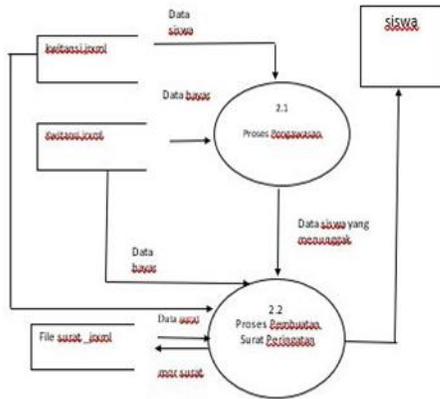
Gambar 4. Diagram Rinci Level 1.0 yang diusulkan



Gambar 5. Diagram Rinci Level 2.0 yang diusulkan



Gambar 6. Diagram Rinci Level 1.0 proses 3 yang diusulkan



Gambar 7. Diagram Rinci Untuk Proses 2 yang diusulkan

RANCANGAN LAYAR, RANCANGAN FORM MASUKAN DATA, DAN RANCANGAN FORM KELUARAN

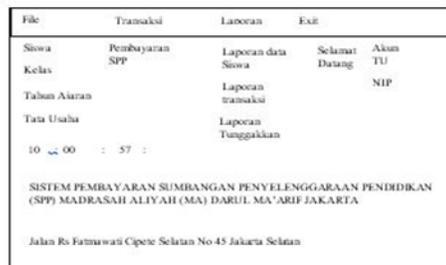
Rancangan Antar Muka / Dialog Layar

Rancangan antar muka atau dialog layar merupakan rancang bangun percakapan antara pengguna dengan computer yang terdiri dari proses memasukkan data ke sistem kemudian menampilkan kembali output informasi kepada pengguna dengan uraian sebagai berikut :

Tampilan Layar, Tampilan Form Masukan (Input) Dan Tampilan Keluaran (Output).

1. Tampilan Layar

Rancangan Menu Login Untuk memudahkan user agar bisa masuk ke program.



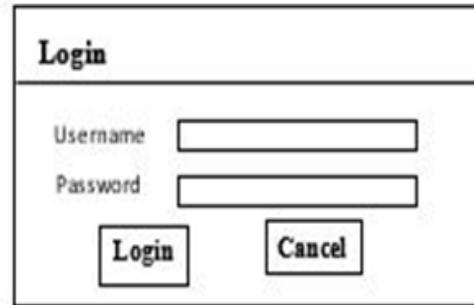
Gambar 8..Rancangan Tampilan Menu Login

Rancangan antar muka atau dialog layar merupakan rancang bangun percakapan antara pengguna dengan computer yang terdiri dari proses memasukkan data ke sistem kemudian menampilkan kembali

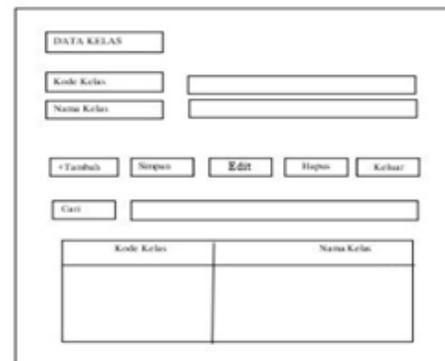
output informasi kepada pengguna dengan uraian sebagai berikut :

2. Tampilan Form Masukan (input)

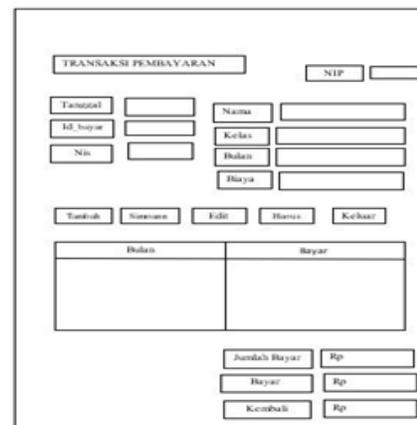
Rancangan Menu Login Untuk memudahkan user agar bisa masuk ke program.



Gambar 9. Rancangan Tampilan Menu Utama



Gambar 10..Rancangan Tampilan Menu data Kelas



Gambar 11..Rancangan Menu Tampilan Pembayaran SPP



No	Nama Siswa	Kelas	Tanggal Bayar	Jumlah Pembayaran (Rp. Ribuan)	Saldo SPP
1	Adi	XII	2017-02-10	4	100000
2	Budi	XII	2017-02-10	4	100000
3	Caca	XII	2017-02-10	2	100000
4	Dan	XII	2017-02-10	1	100000
5	Eka	XII	2017-02-10	1	100000
6	Fandi	XII	2017-02-10	5	100000
7	Gani	XII	2017-02-10	5	100000
8	Hani	XII	2017-02-10	5	100000

Gambar 20. Laporan Tunggakan SPP Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti memberikan simpulan secara keseluruhan sehingga akan memperjelas pembahasan pada bab-bab sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi Sistem Pembayaran SPP ini dapat membantu dan mempermudah kegiatan bagian Tata Usaha dalam proses pendataan pembayaran SPP siswa, serta membantu pembuatan Laporan kepada pimpinan.
2. Dengan aplikasi Sistem Pembayaran SPP ini dapat mempermudah dan mempercepat proses pelaporan data kepada Kepala Sekolah.
3. Pada proses Pembayaran SPP agar dapat dikembangkan dengan penggunaan barcode kepada setiap siswa untuk meminimalisasi terjadinya kesalahan input Data.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariyanto. (2009). Bahasa Java Mysql. Jakarta.
Hisbinarto, Y. (2014). Rancangan sistem adalah rancangan secara rinci dengan Top down. Jakarta.
Hisbinarto, Y. (2014). Sistem Administrasi sekolah. Jakarta.
Hisbinarto, Y. d. (2014). Jakarta.
K.C Laudon.J, P. (2010). pengertian sistem informasi secara Teknis. yogyakarta.