
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN PADA SMP AL-BASYARIAH BERBASIS JAVA DENGAN MENGUNAKAN METODE GROUNDES RESEARCH

PAYMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN AT SMP AL- BASYARIAH BASED ON JAVA USING GROUNDED RESEARCH METHOD

Muhammad Sholikhul Huda
Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang
e-mail: msholikhulhuda3@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan perancangan sistem administrasi pembayaran sekolah ini adalah untuk memudahkan sekolah dalam mengatasi laporan pembayaran sekolah ke kepala sekolah yang sangat akurat. Selain itu perancangan sistem ini dapat memberikan alternatif menyelesaikan pekerjaan yang berhubungan dengan pembayaran sekolah dapat terselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat guna mengefisienkan waktu pekerjaan. Teknik penelitian yang di gunakan dalam pembayaran sekolah pada SMP Al- Basyariah ini adalah dengan *grounded Research* yaitu suatu model penulisan berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisa data dalam waktu yang bersamaan. Dalam riset ini data merupakan sumber teori atau teori berdasarkan data, pengamatan langsung, wawancara dengan pihak terkait dan juga dengan melakukan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan, menganalisa kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengkodean, dan pengujian. Aplikasi administrasi pembayaran sekolah ini tercipta dengan dukungan bahasa pemrograman *Java NetBeans IDE 8.0.2* dan database *MySQL*

Kata kunci: administrasi pembayaran, smp albasyariah, Metode Groundes Research

ABSTRACT

The purpose of designing this school payment administration system is to make it easier for schools to cope with highly accurate school payment reports to the principal. In addition this system design can provide alternatives to complete work related to school payments can be completed quickly, precisely and accurately in order to streamline work time. The research technique used in school payments at the Al-Basyariah School is grounded research, which is a writing model based on facts and uses comparative analysis by carrying out empirical generalizations, setting concepts, proving theories, developing theories, collecting and analyzing data in a shorter time. together. In this research data is a source of theory or theory based on data, direct observation, interviews with relevant parties and also by doing documentation to get the information needed, analyze needs, design, implement and coding, and testing. This school payment administration application is created with the support of the Java NetBeans IDE 8.0.2 programming language and MySQL database

Keywords : payment administration, smp albasyariah, Groundes Research Method

1. PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan yang sangat besar akan teknologi informasi sekarang ini adalah kebutuhan akan sistem informasi karena sistem adalah suatu kumpulan yang kompleks dan saling berinteraksi apabila mereka menjadi kesatuan Benetton (Sutabri, 2004). Berkembangnya teknologi informasi dan sistem informasi yang demikian pesat di era globalisasi sekarang ini telah membuat hampir semua aspek kehidupan tidak dapat terhindar dari penggunaan perangkat komputer. Informasi merupakan data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga memiliki makna tertentu bagi penggunaannya. Dan sumber adalah data. Secara konseptual, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai (Kadir, 2006:29).

Penggunaan teknologi komputer sebagai alat teknologi informasi dalam dunia perkantoran memberikan nilai tambah proses pengolahan data, dalam dunia perkantoran keberadaan teknologi informasi juga sangat berguna bagi pihak instansi untuk mempermudah kinerja dalam kegiatan sehari-hari atau perusahaan banyak menggunakan manfaat sistem informasi salah satunya pada lembaga pendidikan SMP Al-Basyariah. Pengolahan data administrasi di sekolah SMP Al-Basyariah pembayaran masih menggunakan cara manual dan menggunakan Buku Besar dalam pengarsipan data. Pada pencarian dokumen lama masih sulit, sebab harus membuka terlebih dahulu data-data lama dan mencarinya satu persatu, sehingga kesulitan dalam laporan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), laporan pembayaran Uang Pangkal, laporan pembayaran Daftar Ulang dan laporan pembayaran buku, serta resiko hilang dan rusaknya dokumen. Berdasarkan uraian diatas sehingga penulis ingin melakukan pembuatan program aplikasi berbasis Desktop dengan menggunakan Java yang berfungsi untuk menginput data laporan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), data laporan pembayaran Uang Pangkal, data laporan pembayaran Daftar Ulang, dan data laporan pembayaran buku. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam pendataan tersebut di sekolah SMP Al-Basyariah.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, perlu diadakan pembangunan sistem informasi pengarsipan data sehingga permasalahan tersebut diatas dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengangkatnya jadi penelitian dengan judul " Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Pada SMP Al - Basyariah Berbasis Java Dengan Menggunakan Metode Grounded Research ".

2. METODA PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode *Grounded Research* yaitu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain :

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan, buku-buku, peraturan perundangundangan, serta hasil laporan dan bahan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Wawancara

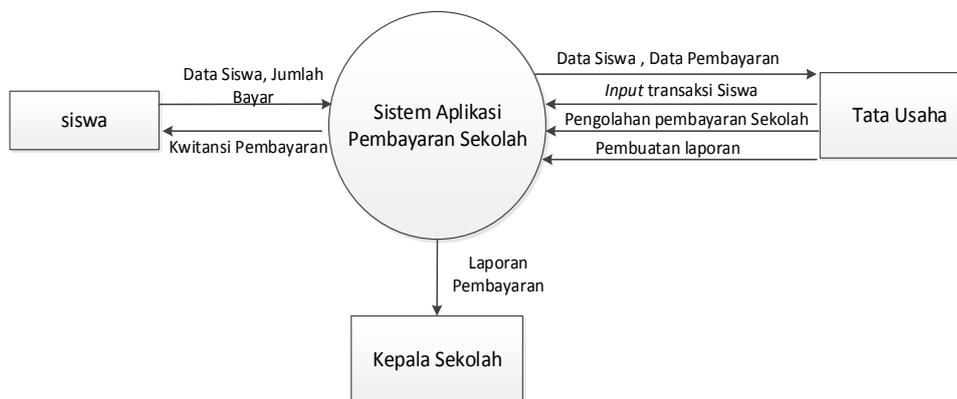
Dimana diadakan tanya jawab kepada (Hidayat, 2008) Kepala Tata Usaha SMP Al-Basyariah mengenai kondisi pengelolaan Administrasi Sekolah yang digunakan sampai saat ini, masih menggunakan cara konvensional sehingga Administrasi sekolah memakan banyak waktu dan rentan akan kehilangan data.

c. Observasi

Penulis mempelajari dan mengamati sistem administrasi yang berjalan pada SMP Al-Basyariah dengan meninjau proses transaksi di sekolah dengan sekian banyaknya siswa di sekolah tersebut, kemudian mengadakan pengamatan untuk memahami sistem berjalan terutama pada proses transaksi dan laporan pembayaran sekolah (Suci., 2007).

3. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Gambar di bawah ini merupakan diagram alir data yang menunjukkan setiap proses dari awal transaksi siswa samapai proses pembuatan Laporan untuk kepada Kepala sekolah.

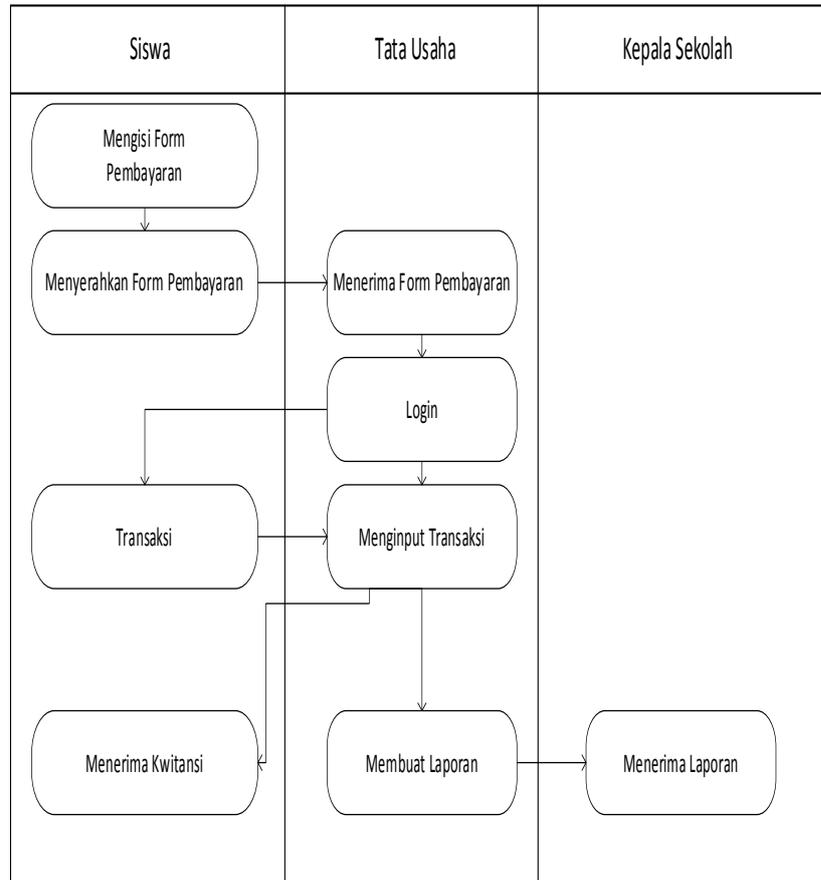


Gambar 1. Diagram Konteks

Prosedur aplikasi pembayaran SMP Al-Basyariah antara lain sebagai berikut:

- Siswa yang akan melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), pembayaran Daftar Ulang, pembayaran Uang Pangkal, dan pembayaran buku menyerahkan uang pembayaran ke bagian Tata Usaha.
- Bagian Tata Usaha mengecek data siswa dengan mengInput nomor induk siswa
- Bagian Tata Usaha mengInput jumlah pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), pembayaran Daftar Ulang, pembayaran Uang Pangkal, dan pembayaran buku atas nama siswa yang membayar, Data tersebut akan tersimpan di database
- Bagian Tata Usaha menyerahkan bukti print out pembayaran
- Bagian Tata Usaha melakukan rekap data pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), pembayaran Daftar Ulang, pembayaran Uang Pangkal, dan pembayaran buku perbulan untuk dijadikan laporan
- Laporan data pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), pembayaran Daftar Ulang, pembayaran Uang Pangkal, dan pembayaran buku diserahkan kepada Kepala Sekolah secara berkala

Pada gambar 2 adalah diagram alir (*flowchart*) Perancangan Aplikasi ini, sebagai alur proses dari tahapan awal sampai dengan akhir.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

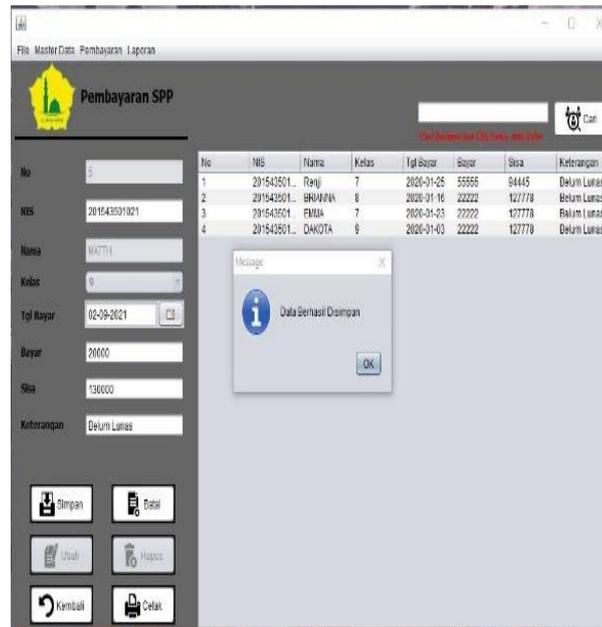
a. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *Login* berisi tampilan awal saat aplikasi selesai diinstal. Pada menu login ini menampilkan form untuk masuk kedalam aplikasi pembayaran sekolah.



Gambar 3. Halaman Login

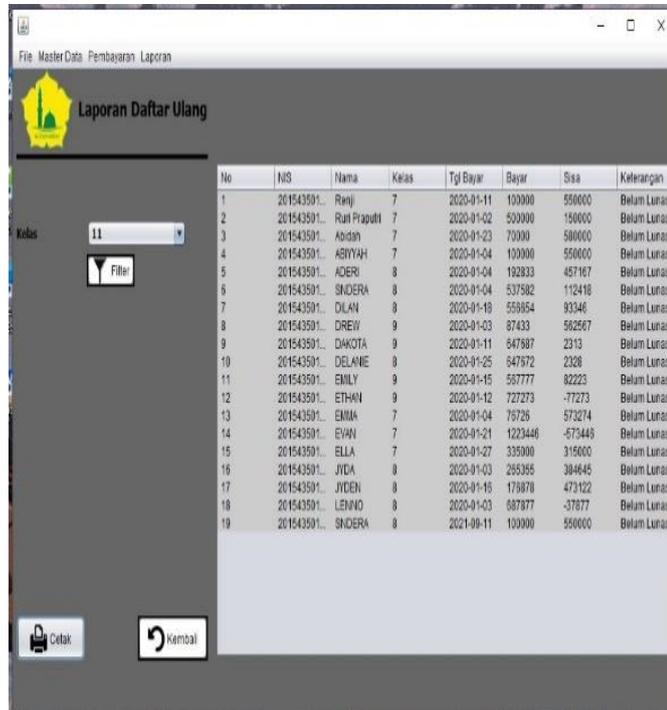
b. Halaman Input Transaksi



Gambar 4. Halaman Form Input Transaksi

Gambar di atas Adalah Tampilan form pengisian transaksi jika berhasil melakukan penginputan transaksi

c. Halaman Laporan Pembayaran



Gambar 5. Halaman Laporan Pembayaran

5. KESIMPULAN

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan membangun sistem aplikasi Administrasi Pembayaran di SMP AL-Basyariah diantaranya :

- a. Dapat memudahkan proses pembayaran sehingga lebih membantu petugas pembayaran dalam menangani proses dan pengolahan data pembayaran sehingga tidak akan terjadi kesalahan seperti penggunaan pada sistem lama.
- b. Data yang berhubungan dengan pembayaran sekolah tersimpan secara terkomputerisasi pada database sehingga dapat melakukan penyimpanan, sampai kepada pembuatan laporan.
- c. Penggunaan sistem ini mempermudah proses pembayaran, mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan mencetak laporan dengan mudah.
- d. Sistem ini tidak terlalu sulit untuk digunakan karena tidak banyak menu yang dilampirkan, sehingga user bisa dengan mudah dan cepat menggunakan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennet Et Al, Simon. (2010). Object-Oriented System Analysis And Design.
- Fathansyah. (2007). Basis Data. Bsdung: Informatika.
- Hidayat, Ahmad. (2008). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Java Di SMP Yasporbi Jakarta. Jakarta: Universitas Pamulang.
- Jogianto, H.M. (2008). Metodologi Penelitian Sistem Informasi. Yogyakarta: CV Andi offset.
- Jogiyanto, H.M. (2011). Analisis Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, H.M. (2005). Analisis Dan Desain Sistem Informasi. 2005: Media Cetak.
- Kadir, Abdul. (2005). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, Andri. (2008). Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya. Jakarta: Elang.
- Madcoms. (2006). PHP Dan MySQL. Madiun: Andi.
- Nugroho, Adi. (2004). Analisis Dan Perancangan Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- Suci, Aprilita. (2007). Perancangan Sistem Aplikasi Pembayaran Berbasis Java DI Madrasah Ibnu Kolbi Jakarta. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Sutabri, Tata. (2004). Analisa Sistem Informaerbit Cerdas Ulet Kreatif.