

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH SMA R.A KARTINI

Rivan Fatriyadi
Universitas Audi Indonesia
E-mail:
rivanfatriyadi@gmail.com

ABSTRAK :

SMA R.A Kartini sistem Sumbangan Pembinaan Pendidikan masih menggunakan sistem manual yang dimana dikatakan kurang efektif dan efisien dilihat dari aktivitas yang ada pada bagian keuangan SMA R.A Kartini. Proses pembayaran dilakukan secara langsung oleh siswa dengan cara mengantri lalu menyerahkan kartu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan kepada bendahara, sehingga mengalami kesulitan dalam menangani antrian dan laporan keuangan yang disajikan saat ini kurang memadai. Begitu pula dengan sistem pelayanan dan fasilitas sekolah yang juga memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, yaitu sistem informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan berbasis website yang bertujuan untuk mempermudah siswa dan bendahara dalam memantau dan mendapatkan informasi seputar kegiatan pembayaran. Sistem informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan yang berbasis website yang dapat diakses dimanapun dan mempermudah sebagai alternatif yang tepat untuk mencari dan menyampaikan informasi seputar pembayaran secara tepat dan efektif. Dengan adanya sistem informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan, sekolah telah memiliki media alternatif yang tepat sebagai penyedia informasi, sehingga dapat mempermudah siswa dan bendahara dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi. Model pengembangan sistem yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi ini adalah waterfall model. Dengan dibangunnya sistem informasi pembayaran ini, diharapkan dapat mempermudah pencatatan dan pencarian data pembayaran dan melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan sistem komputerisasi, dengan dibangunnya sistem informasi pembayaran ini diharapkan bagi siswa dapat mendapatkan informasi mengenai pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan di SMA Fajrul Islam beserta transaksi secara online sehingga membantu dalam proses pembayaran yang dengan mudah diakses. Dan sistem informasi akademik ini dirancang dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dengan menggunakan Database Mysql

Kata kunci: Design, Creation Of a School Fees Payment Information System

ABSTRACT :

SMA R.A Kartini's Education Development Contribution system still uses a manual system which is said to be less effective and efficient looking at the activities in the finance section of SMA R.A Kartini. The payment process is carried out directly by students by queuing and then handing over the Education Development Contribution payment card to the treasurer, so they experience difficulties in handling queues and the financial reports presented are currently inadequate. Likewise, the school service and facility system also takes advantage of current technological developments, namely the website-based Educational Development Contribution Payment information system which aims to make it easier for students and treasurers to monitor and obtain information regarding payment activities. Information system for Payment of Educational Development Contributions which is website-based which can be accessed anywhere and makes it easy as an appropriate alternative to find and convey information regarding payments accurately and effectively. With the information system for

payment of Educational Development Contributions, schools have the right alternative media as information providers, so that it can make it easier for students and treasurers to convey and obtain information. The system development model used to design and develop this application is the waterfall model. With the construction of this payment information system, it is hoped that it will make it easier to record and search for payment data and carry out payment transactions using a computerized system. With the construction of this payment information system, it is hoped that students will be able to obtain information regarding payments for Education Development Contributions at Fajrul Islam High School along with online transactions so that assists in an easily accessible payment process. And this academic information system was designed and developed using the PHP, HTML, CSS programming language using the MySQL database.

Keywords: *information, Waterfall, Website*

PENDAHULUAN

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan ilmu pengetahuan berjalan sangat pesat, hal ini terbukti dengan banyak penggunaan jaringan internet di berbagai kalangan masyarakat. Salah satu contoh teknologi informasi yang digunakan dalam aspek manajemen yaitu proses sistem pembayaran. SMA R.A Kartini merupakan institusi yang bergerak dalam bidang pendidikan. Di sekolah SMA R.A Kartini sistem Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) masih menggunakan sistem manual yang dimana dikatakan kurang efektif dan efisien dilihat dari aktivitas yang ada pada bagian keuangan SMA Fajrul Islam. Proses pembayaran dilakukan secara langsung oleh siswa dengan cara mengantri lalu menyerahkan kartu pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) kepada bendahara, sehingga mengalami kesulitan dalam menangani antrian dan laporan keuangan yang disajikan saat ini kurang memadai. Sehingga menyebabkan kesalahan dalam perhitungan data dan pembuatan laporan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Kemajuan teknologi dalam proses sistem pembayaran telah mengganti uang tunai (currency) yang dikenal dikalangan masyarakat sebagai alat pembayaran pada umumnya ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efektif dan efisien.(Oscar, Maulana, Haidir, & Alhaq, 2019).

Masalah tersebut yang akan penulis kembangkan ke dalam sebuah sistem berbasis online yang terintegrasi sehingga proses transaksi yang ada di SMA R.A Kartini menjadi lebih efisien dan efektif dalam program pelayanan. Dari sistem yang sedang berjalan, penulis berencana untuk membuat suatu sistem informasi pembayaran SPP secara online yang bertujuan untuk mempermudah proses transaksi pembayaran, sehingga para siswa tidak akan kesulitan untuk pembayaran SPP ataupun mencari informasi mengenai tunggakan SPP yang tersedia melalui web.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi yaitu proses pengembangan perangkat lunak yang dimana tahapannya menggambarkan mengalir ke bawah. Tahapan yang akan penulis lakukan meliputi merencanakan, menganalisis, merancang, mengimplementasi, menguji coba dan maintenance. (Hayat, Mardiana, & Firdaus, 2018).

A. Analisis kebutuhan sistem

Mengetahui kebutuhan aplikasi yang akan dibuat meliputi desain sistem, tampilan dan interface yang menyesuaikan dengan kebutuhan.

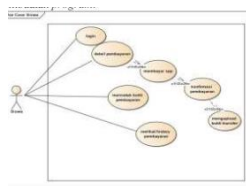
- B. Desain
Merupakan tahapan aplikasi yang menyajikan form berupa tampilan yang nantinya akan dioperasikan oleh user.
- C. Code Generation
Merupakan tahapan pembuatan kodingan dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan sistem desain sistem yang dibuat.
- D. Tesing
Tahapan yang dapat menyelesaikan kebutuhan sistem dan desain sistem, lalu dilakukan input data untuk menguji suatu aplikasi.
- E. Support
Tahapan pemeliharaan sistem keseluruhan untuk adanya perubahan baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras.

HASIL DAN PEMBAHASAN

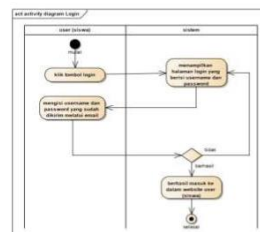
A. Analisis Kebutuhan Software

Analisis kebutuhan software merupakan suatu kegiatan dimulai dari proses awal di dalam mempelajari sesuatu mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada. Dalam tahapan ini penulis melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan oleh perangkat lunak yang terdiri analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

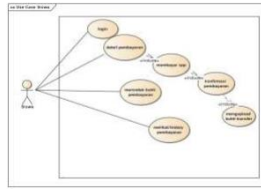
- a. Analisis kebutuhan siswa
Dapat melakukan login; mengganti password; melihat tagihan; melakukan pembayaran; meng-upload bukti; melakukan konfirmasi; mencetak bukti-bukti; melihat history pembayaran.
 - b. Analisis kebutuhan admin
Dapat melakukan login; mengelola data siswa, mengelola data kelas; mengelola data SPP; mengelola data laporan.
1. Desain perangkat lunak
Dalam tahapan ini desain perangkat lunak dibuat untuk pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan program yaitu :



Use Case Diagram Siswa

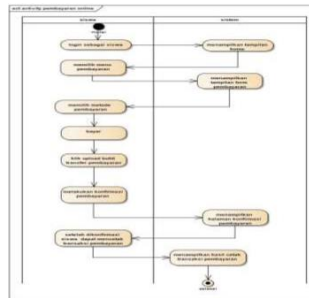


Use Case Diagram Admin



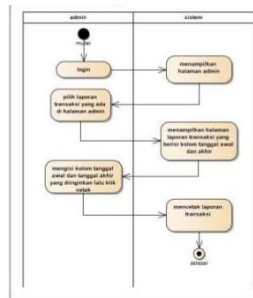
Activity Diagram Halaman Login User (siswa)

Pada gambar di atas , siswa sebelum masuk ke dalam sistem harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password.



Activity Diagram Pembayaran Online

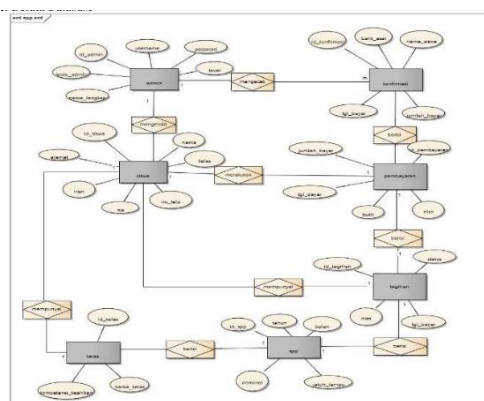
Pada gambar di atas, siswa login dan melakukan pembayaran, mengupload bukti, melakukan konfirmasi dan mencetak bukti pembayaran



Activity Diagram Laporan Transaksi

Pada gambar 8, bagian bendahara harus login terlebih dahulu untuk mengakses menu dengan memasukkan username dan password lalu kemudian akan tampil menu utama dan melihat menu laporan.

2. Desain database



Desain database dibuat untuk merancang dan menentukan tabel-tabel yang ada saling berelasi dalam pembuatan program.

3. Desain Interface



Halaman Menu Utama

sebelum siswa melakukan pembayaran, terlebih dahulu harus login untuk masuk ke menu utama



Halaman Menu Utama

Pada gambar halaman menu utama ini, siswa dapat melihat tagihan, melakukan pembayaran dan melihat history pembayaran.



Halaman Tagihan SPP

siswa dapat melihat tagihan pembayaran SPP dan melakukan pembayaran.



Halaman Bukti Pembayaran

jika siswa sudah melakukan pembayaran maka siswa dapat melakukan cetak bukti pembayaran berdasarkan bulan yang sudah dibayarkan.



Halaman Laporan Transaksi

admin dapat melihat laporan pembayaran SPP di halaman ini dapat dilakukan dengan memilih bulan dan tahun, dan laporan akan ditampilkan sesuai bulan tahun sesuai dengan yang dipilih.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Website ini dapat membantu mempermudah siswa dalam melakukan pembayaran Uang Sekolah di sekolah SMA R.A Kartini secara online.
2. Dengan dibangunnya sistem informasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan ini diharapkan dapat mempermudah pencatatan dan pencarian data pembayaran dan melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan sistem komputerisasi.
3. Sistem informasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan ini diharapkan bagi siswa dapat mendapatkan informasi mengenai pembayaran transaksi Uang Sekolah online di SMA R.A Kartini

DAFTAR PUSTAKA

- Hayat, A., Mardiana, & Firdaus, F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Berbasis Web Di Sdit Cordova 1 Kota, 4(1), 87–94.
- Informasi, S., & Data, M. B. (2020). Jurnal simada, 03(01). Retrieved from https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/SIM_ADA/article/viewFile/1279/944
- Kurnianingtyas, A. W. W. & D. (2017). Sistem Basis Data.
- Ma'rifati, I. S. (2015). Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Pada SMU XYZ. Evolusi, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.2311/evo.v3i2.212>
- Oscar, D., Maulana, Y. I., Haidir, A., & Alhaq, A. G. (2019). Sistem Informasi SPP & Pembayaran Sekolah Berbasis Web Pada Mts Al-Ihsan Pondok Gede Bekasi. Indonesian Journal of Network & Security (IJNS), 8(3), 4–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2311/ijns.v8i2.1591>