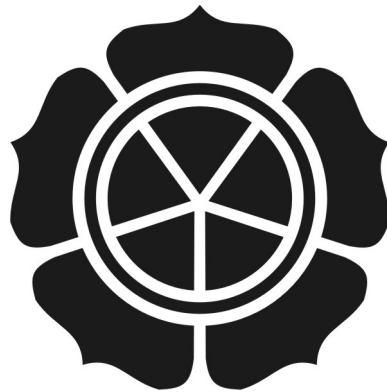


**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP PADA
SMA NEGERI 2 BANGKALAN**

Naskah Publikasi



diajukan oleh
Mariana Ulfah
07.12.2350

kepada
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

NASKAH PUBLIKASI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP
PADA SMA NEGERI 2 BANGKALAN**

disusun oleh

Mariana Ulfah


07.12.2350

Dosen Pembimbing


Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Tanggal, 03 Maret 2011

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**


Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

*THE DEVELOPMENT OF PAYMENT INFORMATION SYSTEM
AT SENIOR HIGH SCHOOL 2 BANGKALAN*

*PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP
PADA SMA NEGERI 2 BANGKALAN*

Mariana Ulfah
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Tuition payment information system in SMA Negeri 2 Bangkalan already done computerized, but the system is not working optimally. The resulting report was limited to the payment every month, this makes the pile of work and lack of efficiency in providing the information to be conveyed even in the payment of arrears is still less effective resulting in payment arrears exceed the time limit has been set. In addition, applications that are used are too complicated and lack of security on the database and the application itself, because no application can be packaged into units that can be installed. Data storage in large capacity and data security is very important to be processed as an accurate, timely, and relevant. From the user interface also needs to be made more attractive so it does not look too complicated.

In developing this system will produce various reports such as consolidated payment per day, per-month payment reports, reports per-year payment, payment-per-person reports, reports of payment per-class or department, reports of payment arrears. With the increasing number of reports or generated in the system development is expected to allow users or staff tuition payments for the delivery of information to the treasurer of the school, student, homeroom teacher and principal.

Keywords: *Development, Report, Accurate, Timely, Relevant.*

1. Pendahuluan

Penggunaan komputer terutama dalam suatu sistem informasi pembayaran SPP menjadi suatu alat pemecahan masalah yang dapat memberikan manfaat, baik dalam ketelitian, penyampaian informasi, maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara akurat, tepat waktu, dan lengkap tanpa harus melalui proses pencatatan secara berulang-ulang atau manual.

Proses pembayaran tidak dilakukan secara langsung oleh sistem sehingga terkadang petugas mengalami kesulitan dalam penanganan antrian, sering terjadi kesalahan ketika petugas sedikit lalai saat proses pembayaran. Selain itu, dilihat dari *user interface*-nya kurang menarik sehingga mempersulit proses penginputan data dan hasil pengolahan informasi belum efisien.

Pengembangan sistem tersebut sangat dibutuhkan untuk meminimalisir permasalahan yang timbul dan memaksimalkan pekerjaan petugas agar target penyampaian informasi, ketelitian, maupun volume pekerjaan dapat ditangani lebih efisien dan efektif.

Melihat permasalahan di atas menjadi motivasi bagi penulis untuk membuat pengembangan sistem informasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 2 Bangkalan.

2. Landasan Teori

2.1 Konsep Dasar Sistem

Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi yang berkualitas memiliki 3 kriteria, yaitu:

1. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan, informasi harus dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktunya (*timeliness*)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.

3. Relevan (*relevance*)

Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan informasi tersebut.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Definisi umum sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

2.4 Konsep Pengembangan Sistem

Kegiatan pengembangan sistem dapat diartikan sebagai kegiatan membangun sistem baru untuk mengganti, memperbaiki atau meningkatkan fungsi sistem yang sudah ada.

2.5 Konsep Dasar Sistem Pembayaran

Informasi pembayaran adalah informasi yang memuat tentang pengaturan dalam merangkai transaksi pembayaran SPP yang ada di SMA Negeri 2 Bangkalan. Prosedur pembayaran adalah urutan kegiatan dimulai dari siswa melakukan transaksi pembayaran SPP dan petugas melayani kegiatan tersebut.

2.6 Konsep Dasar Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi, dapat juga didefinisikan dalam berbagai sudut pandang seperti berikut:

1. Himpunan kelompok data yang saling berhubungan dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga kelak dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa perulangan (*redundancy*) yang tidak perlu, untuk memenuhi kebutuhan.
3. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

2.6.1 Rancangan Model Logika

Rancangan model logika (*logical model*) dari sistem informasi lebih menjelaskan kepada *user* bagaimana nantinya fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja. Model logika dapat digambar dengan menggunakan diagram arus data atau disebut dengan DFD (*Data Flow Diagram*). DFD menggambarkan arus data dari suatu sistem informasi, baik sistem lama maupun sistem baru secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut berada.

2.7 Sistem Perangkat Lunak yang digunakan

2.7.1 Microsoft Visual Basic 6.0

Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang bekerja dalam lingkup MS-Windows. Visual Basic dapat memanfaatkan kemampuan MS-Windows secara optimal. Kemampuannya dapat merancang program aplikasi yang berpenampilan seperti program aplikasi lainnya yang berbasis MS-Windows. Kemampuan Visual Basic secara umum adalah menyediakan komponen-komponen yang memungkinkan untuk membuat program aplikasi yang sesuai dengan tampilan dan cara kerja Microsoft Windows.

2.7.2 Microsoft SQL Server 2000

SQL Server 2000 merupakan salah satu produk DBMS yang dibuat oleh Microsoft. Selain Microsoft SQL Server 2000, produk DBMS Microsoft yang lain adalah

Microsoft Access yang di-include-kan dalam paket Microsoft Office sehingga versi dari DBMS Ms. Access menyesuaikan versi Microsoft Office yang ada.

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Tinjauan Umum

Sebelum tahun 1978, kota Bangkalan hanya memiliki satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu SMA Negeri 1 Bangkalan. Karena terjadi perkembangan populasi penduduk setiap tahunnya di kota Bangkalan menyebabkan kurangnya sarana pendidikan untuk tingkat menengah atas, maka Pemerintah Daerah Dinas Pendidikan Kota Bangkalan mengajukan permohonan untuk mendirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang baru yang akan diberi nama SMA Negeri 2 Bangkalan, rintisan dimulai adanya sekolah Filial (rintisan di bawah koordinasi) yang saat itu kegiatan belajar mengajarnya berada di SMAN 1 Bangkalan, karena saat itu SMA Negeri 2 belum memiliki gedung sendiri, kemudian pada tahun 1978 SMA Negeri 2 sudah memiliki gedung sendiri di Jl. Soekarno Hatta No.18. Semenjak itulah kegiatan belajar mengajar mulai di lepaskan dari SMAN 1 Bangkalan dan pada saat itu sudah di lantik Kepala Sekolah pertama SMAN 2 Bangkalan yaitu bapak A. Moenir, BA.

Visi dan Misi SMA Negeri 2 Bangkalan

Visi : Mewujudkan generasi yang berprestasi dengan berpijak pada akhlaq yang mulia

Misi :

1. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, efisien dan bermakna yang mengarah pada belajar tuntas.
3. Meningkatkan kualitas pembinaan ekstrakurikuler yang sesuai dengan tuntutan potensi dan minat siswa.
4. Mengembangkan nilai-nilai ajaran agama dan budaya bangsa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
5. Meningkatkan komitmen seluruh tenaga kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya.
6. Meningkatkan kualifikasi tenaga kependidikan sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang berkualitas.

3.2 Analisis Sistem

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai sistem pembayaran SPP pada SMAN 2 Bangkalan penulis menemukan beberapa masalah antara lain :

1. Kurangnya keefektifitasan dalam penanganan antrian karena pendataan siswa yang akan melakukan transaksi pembayaran dilakukan dengan mengisi data secara manual pada kartu pembayaran.
2. Kurangnya keefektifitasan dalam penanganan pekerjaan atau tugas admin, disini terjadi *double working* yang memakan waktu pekerjaan.
3. Proses pembayaran tidak ditangani langsung melalui sistem.
4. Sistem tidak dapat menghasilkan kwitansi pembayaran yang dibutuhkan beberapa siswa sebagai bukti pembayaran.
5. Sistem tidak dapat menghasilkan informasi dan laporan tunggakan.

3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem

Alat ukur yang digunakan untuk menentukan proses penyelesaian masalah yaitu dengan melakukan peningkatan-peningkatan pada 6 aspek yang dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*).

1. Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)

Tabel 3.1 Perbandingan Analisis Kinerja

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Proses pembayaran yang masih manual berpotensi menimbulkan kesalahan, pemrosesan data juga memakan banyak waktu.	1. Diharapkan sistem dapat melakukan proses pembayaran sehingga dapat mengurangi kesalahan yang sering terjadi dan mengurangi waktu pekerjaan.

2. Analisis Informasi (*Information Analysis*)

Tabel 3.2 Perbandingan Analisis Informasi

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Informasi sudah tersimpan pada sistem namun masih terjadi penumpukan data sehingga user sulit untuk mengetahui berapa jumlah transaksi atau pendapatan yang diterima pada hari itu.	1. Diharapkan sistem dapat menjumlah berapa banyak transaksi yang terjadi pada hari itu, selain itu penyajian informasi lebih memberikan kemudahan terutama penyajian informasi tunggakan dan pembayaran.
2. Sistem tidak menyediakan informasi berupa kwitansi pembayaran yang ditujukan untuk siswa sebagai tanda bukti bayar.	2. Diharapkan sistem dapat memberikan bukti pembayaran untuk siswa (bila perlu).

3. Analisis Ekonomi (*Economic Analysis*)

Tabel 3.3 Perbandingan Analisis Ekonomi

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Pemborosan biaya disini lebih ditekankan pada biaya manfaat, kurangnya manfaat yang dihasilkan oleh sistem membuat pemborosan waktu pekerjaan walaupun hanya membutuhkan sedikit pengeluaran untuk biaya operasional.	1. Diharapkan sistem baru dapat memberikan banyak biaya manfaat walaupun sedikit menambah biaya operasional karena ini untuk pengembangan jalannya sistem pembayaran yang lebih efektif dan meringankan pekerjaan.

4. Analisis Pengendalian (*Control Analysis*)

Pengendalian sistem sangat dibutuhkan untuk menghindari dan mendeteksi kesalahan atau penyalahgunaan sistem. Selain itu pengendalian digunakan untuk menjamin keamanan data dan informasi sehingga pekerjaan yang mengalami gangguan dapat diatasi.

Tabel 3.4 Perbandingan Analisis Pengendalian

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Admin tidak mampu mengontrol kesalahan dan mengoreksi informasi karena terlalu banyak penumpukan data.	1. Diharapkan sistem mampu mengontrol informasi yang dibutuhkan sehingga user dapat mengoreksi transaksi pembayaran yang belum atau sudah terjadi.
2. Untuk mengakses aplikasi, setiap user menggunakan password yang sama.	2. Diharapkan setiap petugas memiliki <i>account</i> masing-masing sebagai bukti penanggung jawab setiap transaksi yang ditangani.
3. Sistem tidak memberikan <i>control</i> ketika siswa melakukan keterlambatan pembayaran	3. Diharapkan sistem dapat memberikan <i>control</i> terhadap pembayaran yang tepat waktu maupun yang terlambat.

5. Analisis Efisiensi (*Efficiency Analysis*)

Tabel 3.5 Perbandingan Analisis Efisiensi

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Penggunaan kalkulator masih dilakukan walaupun sistem sudah merekam setiap transaksi, hal ini menunjukkan kurangnya efisiensi terhadap kinerja sistem.	1. Diharapkan dengan adanya pengembangan sistem ini dapat meningkatkan keefisienan sistem dengan menyediakan fitur perhitungan otomatis.

6. Analisis Pelayanan (*Service Analysis*)

Tabel 3.6 Perbandingan Analisis Pelayanan

Sistem Lama	Sistem Baru
1. Pelayanan pembayaran belum berjalan teratur, untuk melayani satu siswa dibutuhkan waktu 4 sampai 6 menit.	1. Diharapkan pelayanan lebih teratur sehingga cukup dalam waktu kurang dari 4 menit transaksi pembayaran selesai.

3.3 Analisis Kelayakan Sistem

3.3.1 Kelayakan Teknologi

Secara teknik, teknologi yang digunakan adalah teknologi yang mudah dioperasikan. Pengerjaannya yang mengutamakan kebutuhan user dan kemudahan dalam pengoperasiannya membuat sistem ini *user friendly* walaupun tidak semua orang dapat mengaksesnya tanpa login dari user.

3.3.2 Kelayakan Hukum

Pengembangan sistem dikatakan layak secara hukum jika tidak melanggar peraturan dan hukum yang berlaku. Penerapan sistem yang baru tidak boleh menimbulkan masalah dikemudian hari akibat melanggar hukum yang akan berlaku, terutama dalam penggunaan software berlisensi terkait penggunaan aplikasi pendukung sistem. Dalam hal ini perangkat lunak yang digunakan merupakan software resmi, berlisensi, sehingga tidak menimbulkan masalah di kemudian hari.

3.3.3 Kelayakan Operasional

Sistem ini tidak memerlukan operator dengan keahlian khusus untuk dapat mengoperasikannya. Sistem dirancang untuk mudah dioperasikan dan proses pengembangannya dilakukan dengan teknik penerapan kebutuhan informasi melalui

penelitian yang seksama dan hati-hati. Selain itu juga dilakukan pelatihan terlebih dahulu sehingga akan memudahkan user untuk menjalankannya.

3.3.4 Kelayakan Ekonomi

Untuk pengadaan proyek sistem informasi pembayaran ini tentu membutuhkan biaya yang dalam hal ini termasuk dalam biaya investasi. Dalam hal ini perusahaan harus mengeluarkan sumber daya demi mendapatkan manfaat di masa yang akan datang dan juga keuntungan yang lebih bila dibanding keuntungan dengan menggunakan sistem yang lama. Agar tidak terjadi pemborosan dalam pemakaian sumber daya maka perlu dilakukan analisis, perhitungan atas biaya dan manfaat untuk menentukan apakah proyek sistem informasi tersebut layak atau tidak untuk dilaksanakan.

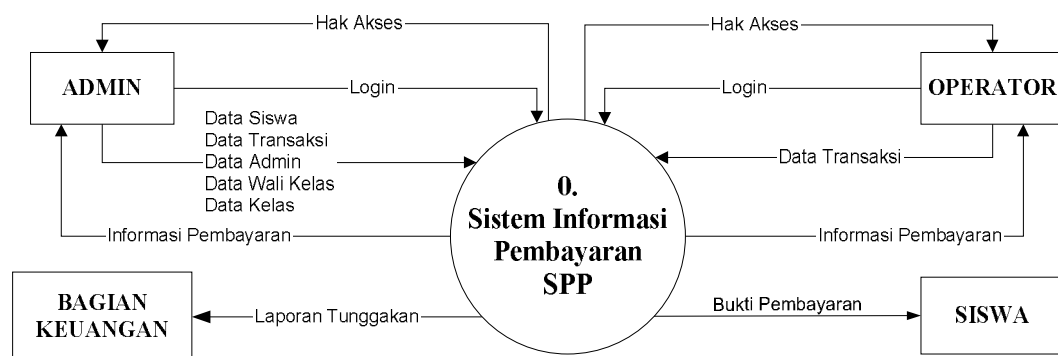
3.4 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan langkah pertama di dalam fase pengembangan rekayasa suatu produk atau sistem. Tujuan perancangan adalah membuat suatu perangkat lunak yang dapat memberikan informasi pembayaran SPP. Program ini dirancang menggunakan *database*, sehingga penggunaannya lebih murah dan mudah dioperasikan.

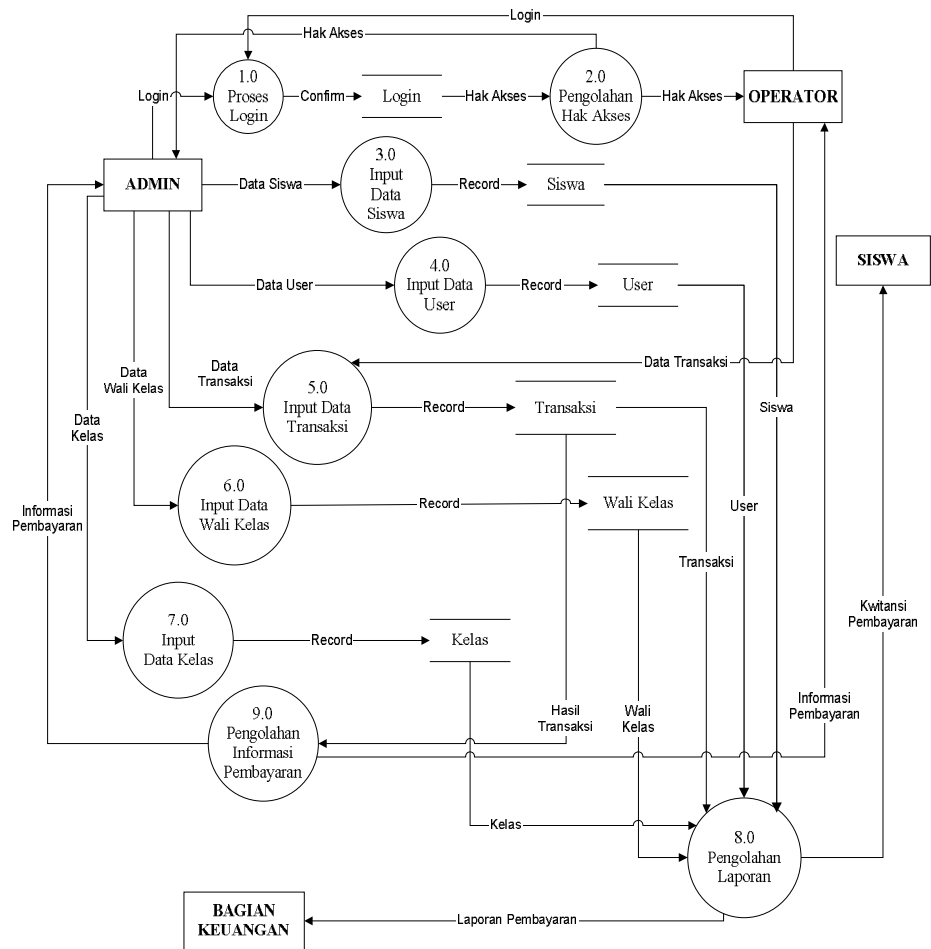
3.4.1 Perancangan Proses

DFD (*Data Flow Diagram*) atau diagram aliran data adalah model proses yang digunakan untuk menggambarkan aliran data melalui sebuah sistem dan tugas atau pengolahan data yang dilakukan oleh sistem. Notasi tiap level menggunakan notasi De Marco & Jourdan untuk menggambarkan Data Flow Diagram sistem informasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 2 Bangkalan.

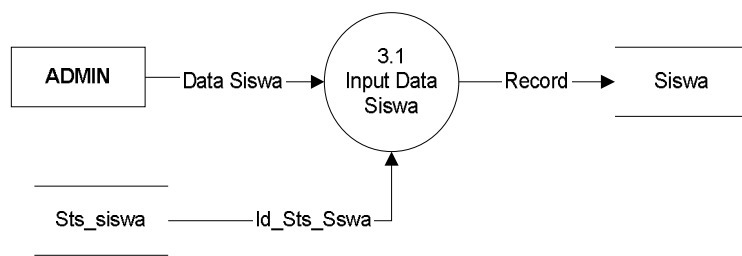
Konteks diagram atau DFD level 0 menerangkan entitas-entitas yang terlibat dalam sistem. Pada sistem ini terdapat 4 entitas luar yang terlibat yaitu entitas admin, operator, siswa, dan bagian keuangan merupakan penerima laporan pembayaran tunggakan.



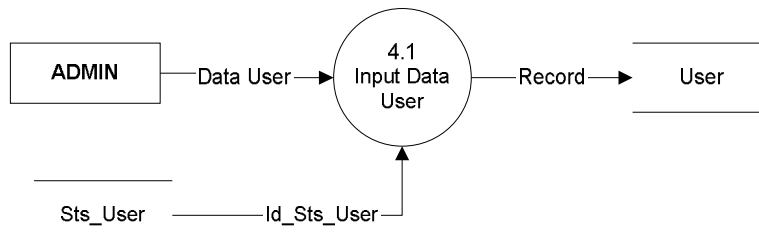
Gambar 3.2 DFD Level 0



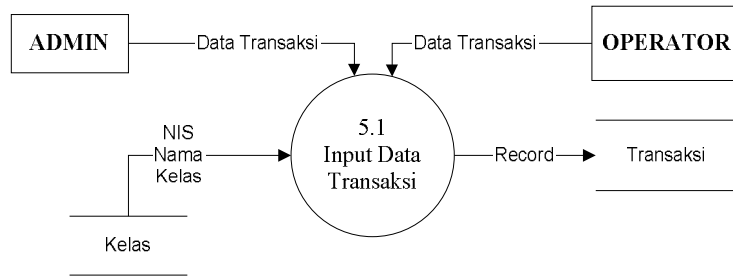
Gambar 3.3 DFD Level 1



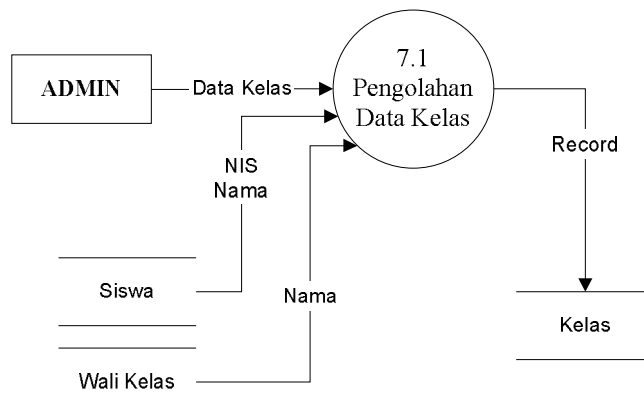
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 3



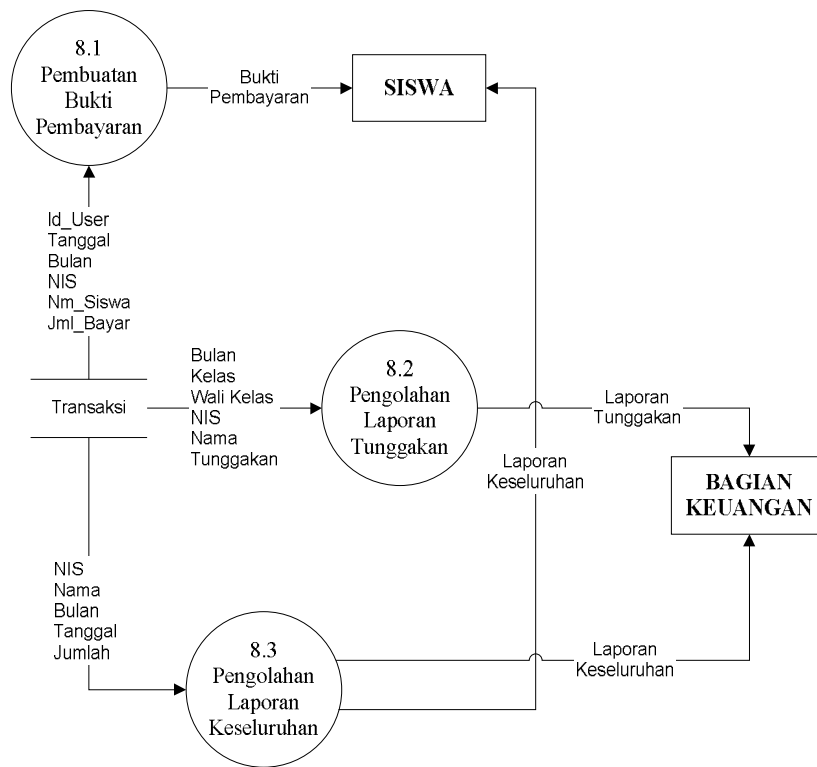
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 4



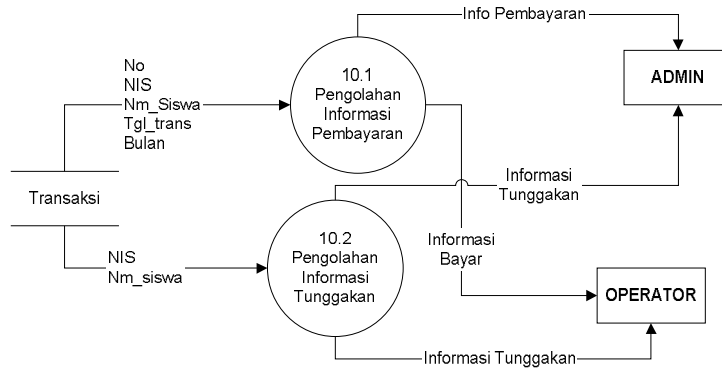
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 5



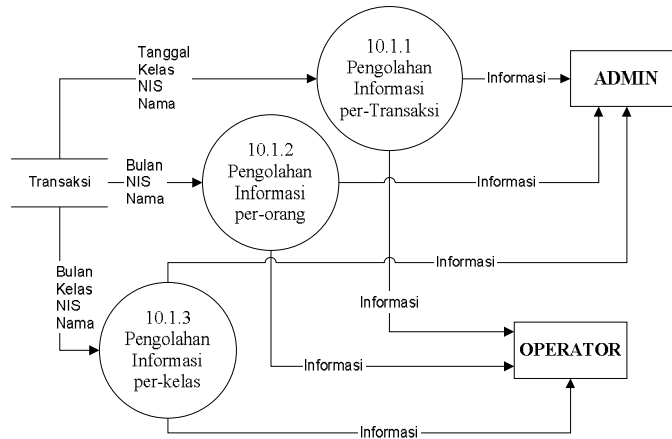
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 7



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 8 (Pembuatan Laporan)



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 10



Gambar 3.10 DFD Level 3 Proses 10.1

3.4.2 Perancangan Basis Data

Perancangan database harus dilakukan secara cermat agar dihasilkan database yang efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam manipulasi data.

Tabel 3.25 Struktur Tabel Siswa

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_siswa	int	4		Primary key
NIS	Char	4	v	
Nm_siswa	varchar	50	v	
Nm_Ortu	varchar	50	v	
Alamat	varchar	50	v	
No_telp	varchar	50	v	
Id_stssiswa	int	4	v	Foreign key
Id_kelas	Int	4	v	Foreign key

Tabel 3.26 Struktur Tabel User

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_user	int	4		Primary key
Username	varchar	50	v	
Password	varchar	50	v	
Id_stsuser	int	4	v	Foreign key

Tabel 3.27 Struktur Tabel Wali Kelas

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_walikelas	Int	4		Primary key
NIP	char	21	v	
Nm_WaliKelas	varchar	50	v	

Tabel 3.28 Struktur Tabel Kelas

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_kelas	Int			Primary key
Nm_kelas	varchar	8	v	
Id_walikelas	char	21	v	Foreign key

Tabel 3.29 Struktur Tabel sts_siswa

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_stssiswa	int	4		Primary key
Ket_stssiswa	varchar	50	v	

Tabel 3.30 Struktur Tabel sts_user

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_stsuser	int	4		Primary key
Ket_stsuser	varchar	50	v	

Tabel 3.31 Struktur Tabel Transaksi

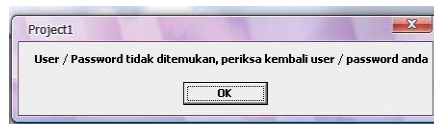
Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	Not Null	Keterangan lain
Id_transaksi	int	4		Primary key
Tgl_trans	datetime		v	auto
Id_siswa	int	4		Foreign key
Bulan	varchar	20	v	
Jml_Bayar	int	4	v	auto

4. Implementasi Sistem

Sebelum melakukan implementasi sistem, dilakukan pengujian program terlebih dahulu. Tujuan pengujian program adalah untuk mengetahui bahwa komponen-komponen sistem telah berfungsi dengan baik sehingga perangkat lunak pembayaran siap digunakan. Terdapat dua metode untuk melakukan pengujian program ini yaitu pengujian *black box* dan *white box*.

1. Black Box Testing

Saat pengisian *user account*, admin diwajibkan untuk menginputkan *username* dan *password* dengan lengkap. Jika admin menginputkan *account* yang salah (tidak sesuai penyimpanan pada database), maka ketika tombol **Login** di klik akan menampilkan pesan kesalahan seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Pesan Kesalahan Input *User Account*

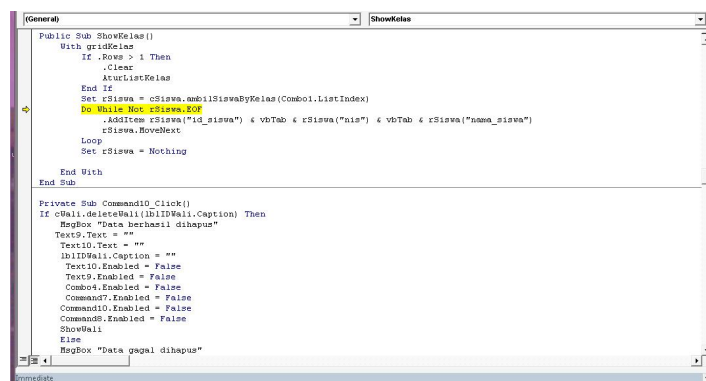
2. White Box Testing

Ketika program dijalankan kemudian masuk pada form **Input**, program berhenti dan muncul kotak dialog peringatan kesalahan seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Peringatan Kesalahan Kode Program

Setelah dilakukan pengecekan kesalahan dengan cara **Debug** program, maka akan muncul keterangan seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Keterangan Kesalahan pada Baris Program

Kesalahan terjadi karena data yang tersimpan pada database tidak sesuai dengan penulisan kode program.

4.1.1.1 Tampilan Menu Utama

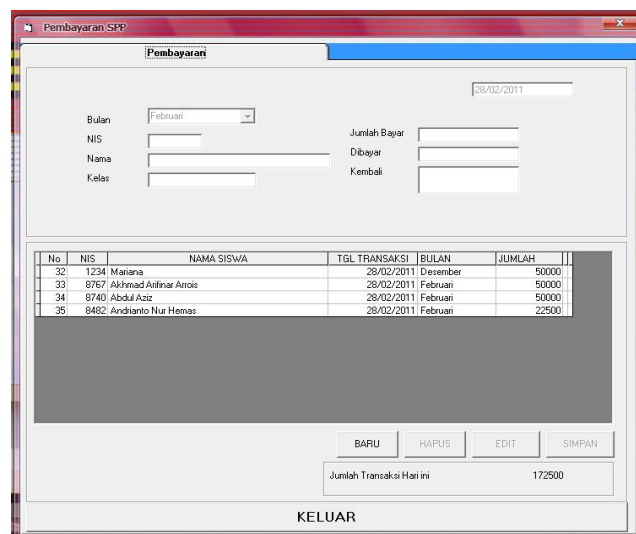
Pada menu utama terdapat menu **Login**, yaitu menu untuk memberikan hak akses penggunaan aplikasi. Masukkan *username* dan *password* kemudian klik tombol **Login**, maka fungsi keempat tombol akan aktif yaitu tombol **Transaksi**, **Input**, **Laporan**, dan **Informasi**. Tampilan menu utama adalah sebagai berikut:



Gambar 4.34 Tampilan Login pada Menu Utama

4.1.1.2 Form Transaksi

Form ini digunakan untuk menginputkan data pembayaran. Untuk memulai menginputkan data pembayaran, pertama kali yang dilakukan *user* adalah memilih bulan transaksi, kemudian masukkan **NIS** lalu tekan **ENTER**, maka nama siswa dan kelas akan otomatis muncul seperti contoh pada gambar berikut:



No	NIS	NAMA SISWA	TGL TRANSAKSI	BULAN	JUMLAH
32	1234	Mariana	28/02/2011	Desember	50000
33	8767	Akhrmad Anfinar Arrois	28/02/2011	Februari	50000
34	8740	Abdul Aziz	28/02/2011	Februari	50000
35	8482	Andhianto Nur Hemas	28/02/2011	Februari	22500

Gambar 4.39 Form Transaksi

4.1.1.3 Form Input

Form ini digunakan untuk menginputkan data siswa, wali kelas, dan kelas. Masuk pada tab pertama untuk menginputkan data siswa, klik **BARU** untuk menambah data siswa baru, isi dengan lengkap data siswa kemudian klik **SIMPAN**.

NIS	NAMA SISWA
1234	Mariana
8125	Achmad Agus Wachid
8142	agus dwi Hartanto
8150	ahmad zaimuddin
8153	Aisun Najib
8162	Anni Ambarwati
8163	Anni Homroh
8179	Bagus Maulana
8184	Cahyaning Fitriah Andikasana
8186	Catur Lesmana
8454	Abdi Nugraha
8455	Abdul Aziz
8456	Abdul Hakim
8457	Abdul Manab
8458	Abdul Mohid
8459	Abdul Tszunbhika Imanda
8460	Abdi Muas
8461	Abdi Rafik
8462	Achmad Fahizal Yuni Hadi
8463	Ach. Suhaili
8464	Adella Surya Zagila
8465	Adeyati Suheri Marolin
8466	Arhita Ti Wahyuni Maela

Gambar 4.44 Form Input Data Siswa

4.1.1.4 Form Laporan

Form ini digunakan untuk mencetak bukti pembayaran dan laporan tunggakan.

BUKTI PEMBAYARAN

NIS:

Bulan:

CETAK

LAPORAN TUNGGAKAN

Kelas:

Bulan:

CETAK

LAPORAN KESELURUHAN

NIS:

CETAK

Gambar 4.58 Form Cetak Laporan

Untuk mencetak bukti transaksi, masukkan NIS kemudian tentukan bulan transaksi yang ingin dicetak, klik **CETAK**.

4.1.1.5 Form Informasi

Form ini digunakan untuk melihat informasi pembayaran yang sudah terjadi dan informasi pembayaran tunggakan. Masuk pada tab pertama untuk mendapatkan informasi pembayaran yang sudah terjadi.

No	NIS	NAMA SISWA	TGL TRANSAKSI	BULAN
----	-----	------------	---------------	-------

Gambar 4.64 Form Informasi Pembayaran

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat ditarik dalam pengembangan sistem pembayaran SPP pada SMA Negeri 2 Bangkalan adalah:

1. Sistem ini dapat menangani proses pembayaran sehingga lebih membantu petugas pembayaran dalam menangani proses dan pengolahan data pembayaran sehingga tidak akan terjadi *double working* seperti penggunaan pada sistem lama.
2. Data yang berhubungan dengan pembayaran SPP tersimpan secara terkomputerisasi pada database yang dapat melakukan penyimpanan, pengubahan, penghapusan dan pencarian data serta pembuatan laporan.
3. Penggunaan sistem ini mempermudah proses pembayaran, mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan pencetakan laporan.
4. Sistem ini memberikan informasi bahwa siswa mengalami tunggakan selama siswa belum melakukan pembayaran pada bulan yang terseleksi.
5. Sistem ini dapat menghasilkan bukti pembayaran untuk siswa, tetapi untuk menghemat waktu dan biaya, kwitansi dapat diambil kapan saja saat dibutuhkan siswa sebagai laporan kepada wali murid, jadi pencetakan kwitansi ini hanya dilakukan sewaktu-waktu bila diperlukan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dibuat, ada beberapa saran untuk pengembangan sistem selanjutnya:

1. Pembuatan aplikasi tidak terbatas hanya pada ruang lingkup pembayaran SPP, dikembangkan lebih luas pada administrasi sekolah yang dapat melakukan dan merekam pendapatan serta pengeluaran sekolah sehingga dapat membantu pekerjaan user secara keseluruhan.
2. Laporan yang dihasilkan lebih meluas sesuai dengan pembahasan pada saran sebelumnya, seperti pembuatan laporan pendapatan dan pengeluaran sekolah.
3. Pemilahan tarif pembayaran per-tahun angkatan pada sistem ini belum sempurna.
4. Pada sistem ini belum terdapat validasi pembayaran tunggakan untuk dapat memberikan sanksi pada siswa yang melakukan pembayaran tunggakan lebih dari waktu yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta; Andi Offset.

Arief, M Rudyanto. 2005. Pemrograman Basis Data Menggunakan Transact SQL Server 2000. Yogyakarta; Andi Offset.

Kusrini. dan Koniyo, Andri. 2007. Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan SQL Server. Yogyakarta; Andi Offset.

Madcoms. 2005. Aplikasi Pemrograman Database dengan Visual Basic 6.0 dan Crystal Report. Madiun; Andi Offset.

Rusmawan,Uus. 2009. Koleksi Program VB 6.0 Konsep ADO untuk Tugas Akhir dan Skripsi. Jakarta; PT Elex Media Komputindo.

Sunyoto, Andi. 2007. Pemrograman Database dengan Visual Basic dan Microsoft SQL. Yogyakarta; Andi Offset.