

SISTEM PENGOLAHAN TRANSAKSI SUMBANGAN PEMBINAAN PENDIDIKAN (SPP) DI SMP ISLAM TERPADU AL-BURHAN KOTA TASIKMALAYA

Cecep Mohamad Kapi,¹, Cania Asri Anwary²
^{1,2} Politeknik Triguna Tasikmalaya

Abstrak: Sistem pembayaran SPP di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya masih dilakukan secara manual, baik dalam hal transaksi maupun pengolahan data. Sehingga memperlambat proses pembayaran, pencatatan dan rekap pembayaran. Untuk mengatasi masalah itu, maka penulis mengusulkan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi yang mendukung sistem basis data pengolahan pembayaran SPP di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya berjalan lebih efektif dan efisien. Sistem ini dibuat menggunakan *Visual Basic. Net 2008* dan *Microsoft Access 2007* sebagai *database*. Tujuan dari sistem ini adalah untuk mempermudah poses pengolahan data pembayaran SPP di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci :Sistem, Pengolahan Data, Pembayaran SPP.

Abstract: *The SPP payment system at SMP Islam Terpadu Al-Burhan Tasikmalaya City is still done manually, both in terms of transactions and data processing. Thus slowing down the payment process, recording and recap payments. To solve this problem, the authors propose to design and build an application that supports the SPP payment processing database system in SMP Islam Terpadu Al-Burhan Tasikmalaya City to run more effectively and efficiently. This system was created using Visual Basic. Net 2008 and Microsoft Access 2007 as a database. The purpose of this system is to facilitate the processing of tuition fees data at SMP Islam Terpadu Al-Burhan Tasikmalaya City.*

Key words: System, Data Processing, SPP Payment.

A. Pendahuluan

Penerimaan iuran sekolah termasuk sumbangan biaya SPP dari orang tua/wali peserta didik pada setiap bulan disetor ke sekolah. Besar kecilnya SPP telah ditentukan oleh Dinas Pendidikan untuk setiap kegiatan pendidikan. Sebagian biaya pendidikan dikembalikan lagi ke sekolah dalam bentuk biaya penunjang pendidikan atau sumbangan bantuan penyelenggara pendidikan dan bantuan operasional pendidikan dalam bentuk sarana pendidikan untuk keperluan proses belajar mengajar. Proses pengolahan transaksi pembayaran SPP yang tidak dilakukan langsung oleh sistem dapat

menimbulkan beberapa masalah bagi petugas administrasi, dimana mereka dapat mengalami kesulitan dalam hal penanganan antrian sehingga memperlambat proses pengerjaan. Pencatatan yang dilakukan masih secara manual dan sering juga terjadi kelalaian yang secara tidak sengaja dilakukan oleh petugas sehingga mengakibatkan kesalahan saat menginputkan data. Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dan sehubungan dengan adanya pengerjaan tugas akhir maka penulis akan membuat sebuah sistem pengolahan transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) untuk dipergunakan dengan baik.

B. Landasan Teori

Menurut Diana (2011: 4) “Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan”.

Menurut Krismiaji (2010: 1), sistem adalah “Rangkaian komponen yang dikoordinasikan untuk mencapai serangkaian tujuan, yang memiliki karakteristik meliputi komponen, atau sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau dirasakan, proses kegiatan untuk mengkoordinasikan komponen yang terlibat dalam sebuah sistem tujuan sasaran akhir yang ingin dicapai dari kegiatan koordinasi komponen tersebut”.

Pengolahan data adalah suatu kegiatan yang merubah bentuk data menjadi informasi agar memiliki manfaat atau kegunaan bagi yang membutuhkan (Nafiudin, 2019: 80).

Menurut Nuri dan Dewi (2015: 294) “SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) adalah dana yang harus dibayarkan oleh siswa dan akan dipergunakan untuk pembinaan pendidikan di sekolah. Besarnya SPP yang harus dibayarkan berbeda-beda untuk tiap kelasnya.

C. Metodologi Pengembangan Sistem Informasi

Untuk melakukan pengembangan sistem, metode yang digunakan adalah SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan

Pada tahap ini analis mencoba untuk menguraikan permasalahan sistem dan menggambarkannya kedalam

requirements, validation, training, dan pemilik sistem (Sri Mulyani, 2017: 24).

SDLC identik dengan teknik pengembangan sistem *waterfall*, karena tahapannya menurun dari atas ke bawah. Berikut tahapan SDLC:

1. *Planning*
2. *Analysis*
3. *Design*
4. *Implementation*
5. *Use*

Seiring perkembangan dunia teknologi dan pemikiran manusia, kelima tahap pengembangan ini banyak mengalami pengembangan. Kita tidak perlu terpaku pada langkah dan prioritas tahap pengembangan. Kita bisa saja melakukan interupsi diantara tahap-tahap pengembangan tersebut, misalnya sebelum analisis diselesaikan, sebagian tim sudah melakukan desain untuk membuat *prototype* dari sistem, atau bisa juga sebagian tim sudah melakukan pengembangan sistem baik dalam bentuk pembuatan program ataupun rancangan sistem baru.

Penjelasan dari setiap tahapan pengembangan sistem model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *System/ Information Engineering and Modeling*

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware, database*, dsb. Tahap ini sering juga disebut dengan *project definition*.

2. *Software Requirements Analysis*

beberapa diagram untuk menggambarkan situasi yang sedang berjalan. Proses pencarian

kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari *program* yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*. Kemudian pada tahap ini juga analisis mencoba mendesain sebuah solusi yang akan diberikan kepada *user*.

3. *System Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya yang didokumentasikan secara detail dalam bentuk diagram, *layout*, *business rules*, dan dokumentasi-dokumentasi lain yang dibutuhkan.

4. *Coding*

Pada tahap ini sistem mulai dibangun atau dikembangkan. Tahap ini identik dengan pembuatan program untuk mendukung sistem.

5. *Testing/ Verification*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

6. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk didalamnya

adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *errors* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan perlu dilakukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

D. Analisa

1. Analisa Dokumen

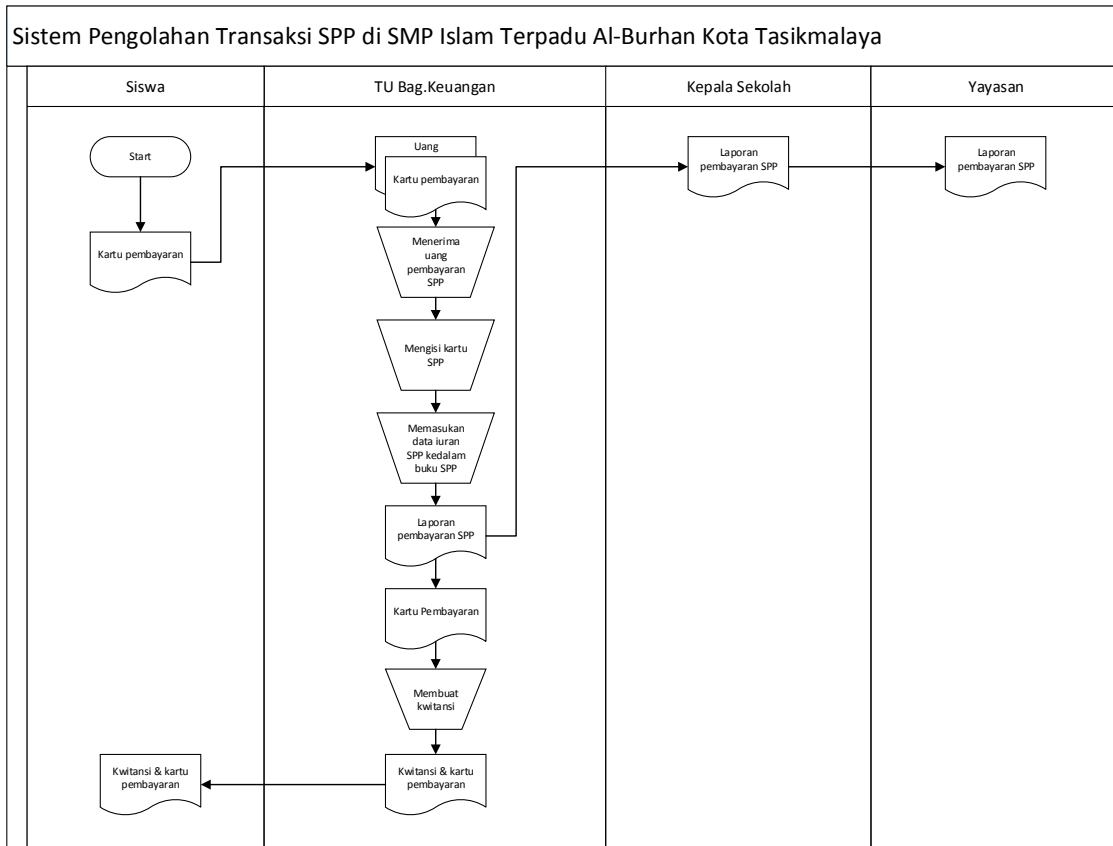
Analisa dokumen merupakan tahap dilakukannya analisa terhadap dokumen apa saja yang terdapat dalam sistem yang sedang berjalan di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya. Dokumen-

dokumen yang digunakan dalam pencatatan SPP di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya sebagai berikut:

- a. Kartu Pembayaran
- b. Laporan Penerimaan SPP
- c. Kwitansi

2. Diagram Alir Dokumen

Diagram Alir dokumen yang sedang berjalan di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya tentang pengolahan transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:

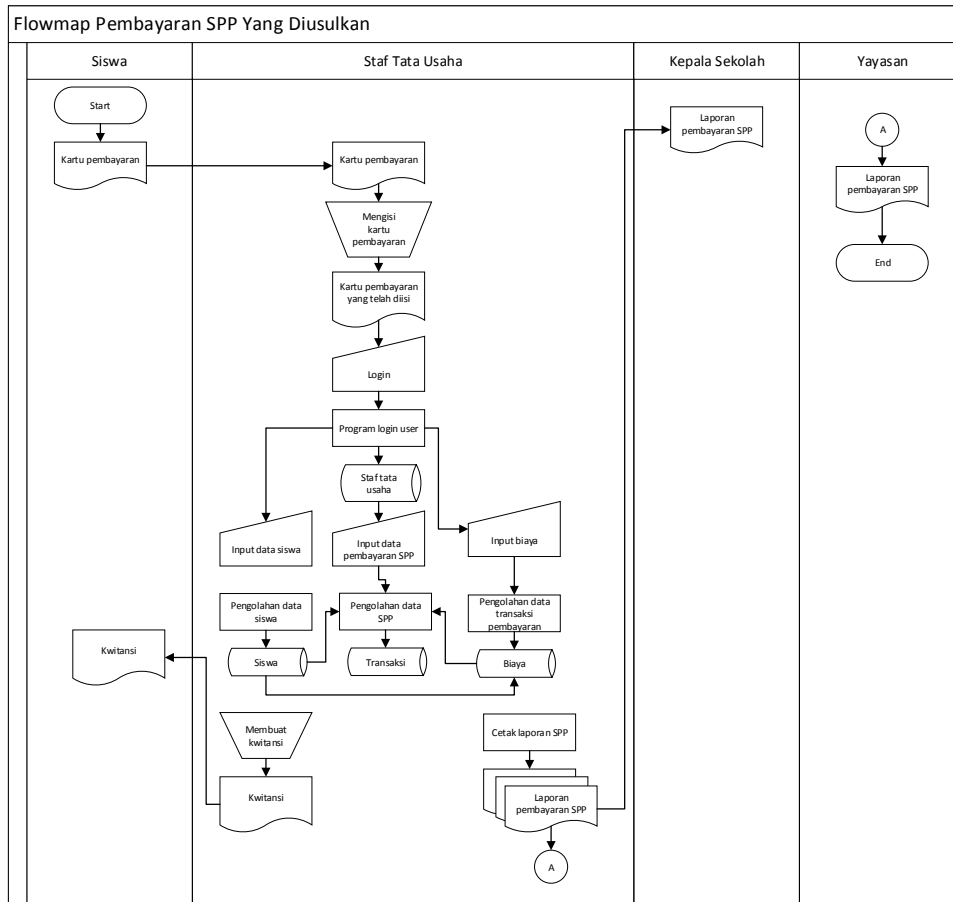


Gambar 1. Diagram Alir Dokumen Sistem Pembayaran SPP yang sedang berjalan

E. Hasil Pembahasan

1. Flowmap

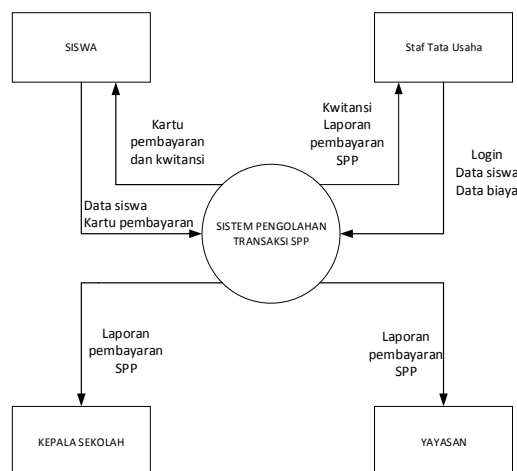
Flowmap yang diusulkan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Flowmap Sistem Pembayaran SPP

2. Diagram Context

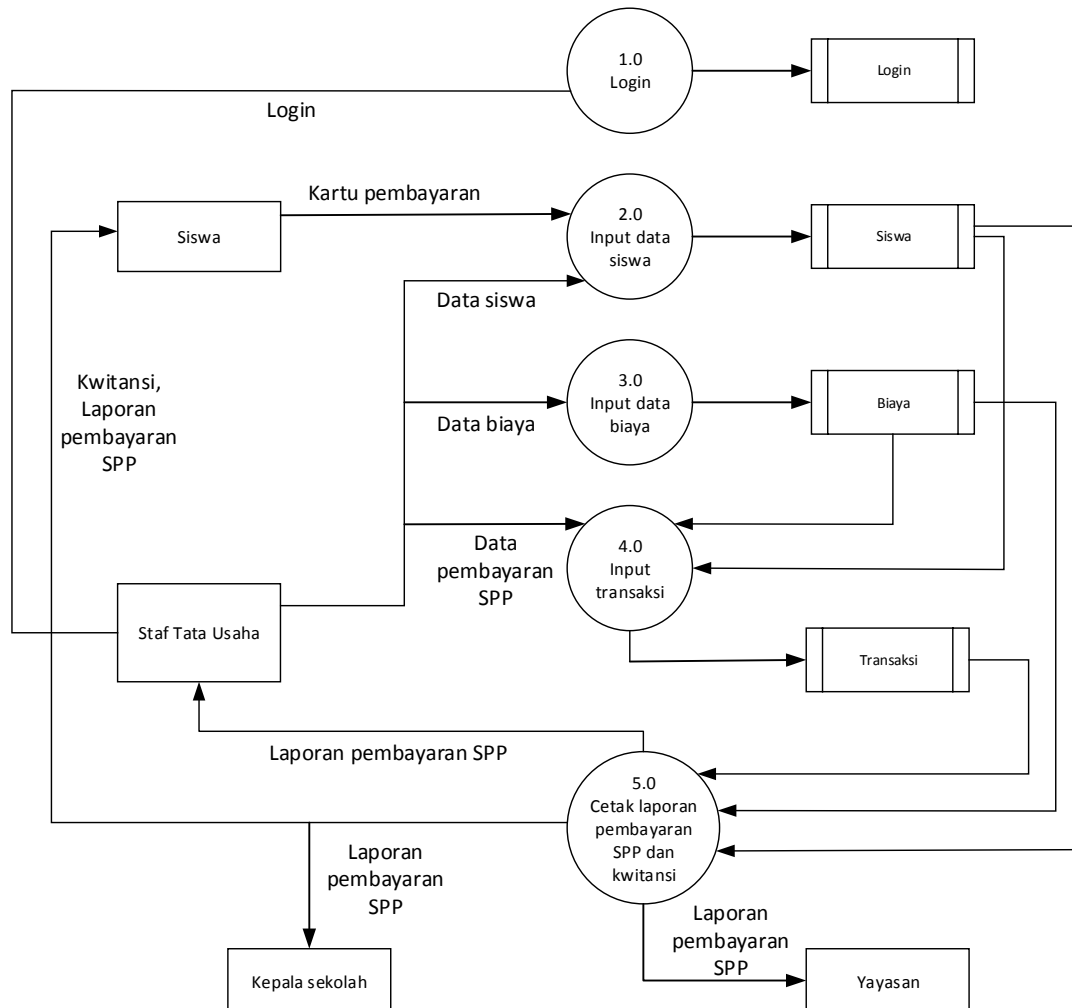
Diagram Context Sistem Pengolahan Transaksi Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya, dapat dilihat dalam gambar diagram konteks berikut:



Gambar 3. Diagram Context Sistem Pembayaran SPP

3. Data Flow Diagram

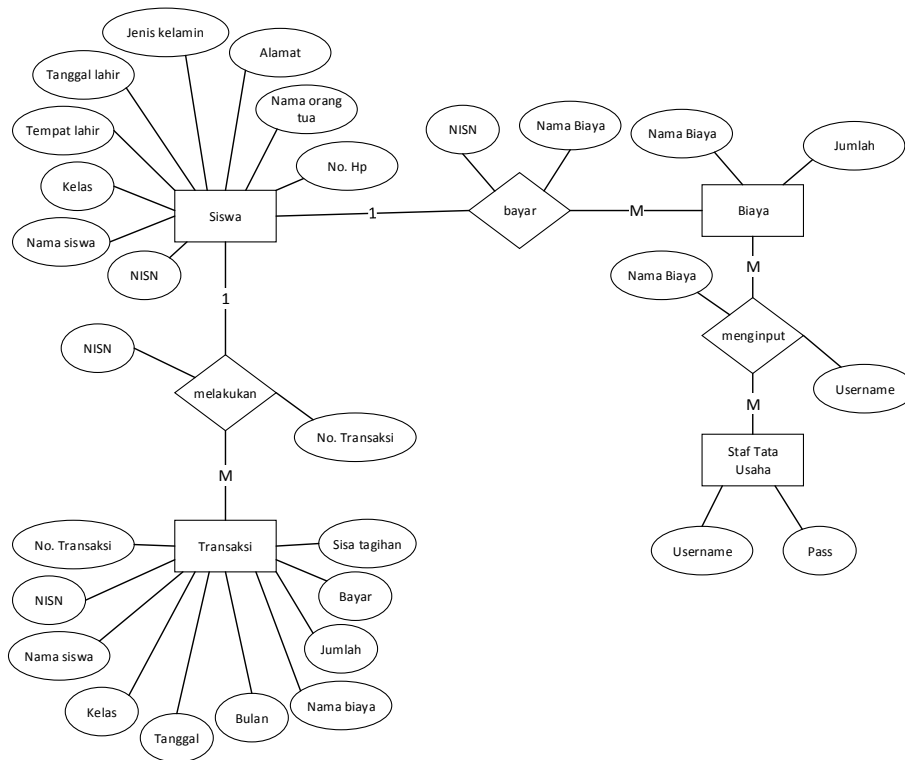
Data Flow Diagram dari sistem yang diusulkan adalah :



Gambar 4. Data Flow Diagram level 1 Sistem Pembayaran SPP

4. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram dari sistem yang diusulkan adalah :



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Pembayaran SPP

5. Tampilan Layar

Tampilan desain layar Sistem Pengolahan Transaksi Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya, dapat dilihat dalam gambar-gambar dibawah ini :



Gambar 6. Tampilan Layar Selamat Datang

DAFTAR SISWA
SMP ISLAM TERPADU
AL-BURHAN TASIKMALAYA

Nama Siswa: _____
Jenis Kelamin: _____
Masa Belajar: _____ Alamat: _____
Kelas: _____ Nomor Orang Tua: _____
Tempat Lahir: _____ No. HP: _____
Tanggal Lahir: _____

Daftar Pembayarannya: _____

Reset Tutup

Gambar 7. Tampilan Layar Daftar Siswa

Administrator Login

Username: _____
Password: _____
 Lihat Password

Login Cancel

Gambar 8. Tampilan Layar Login

APLIKASI PEMBAYARAN SPP
SMP ISLAM TERPADU AL-BURHAN KOTA TASIKMALAYA

Jl. Samping PLK, Kelurahan Samping, Kecamatan Margahayu, Kota Tasikmalaya

Gambar 9. Tampilan Layar Menu Utama

The screenshot shows a software window titled 'Input Data Siswa'. The main heading is 'INPUT DATA SISWA SMP ISLAM TERPADU AL-BURHAN TASIKMALAYA'. Below the heading, there are two columns of input fields. The left column includes 'Nama Siswa', 'NISN', 'Alamat', 'No. HP', 'Tempat Lahir', and 'Tanggal Lahir'. The right column includes 'Jenis Kelamin', 'Alamat', 'Nama Orang Tua', and 'No. HP'. Below the input fields is a toolbar with icons for 'Simpan', 'Kembali', 'Hapus', and 'Batal'. To the right of the toolbar is a section labeled 'Cari Berdasarkan Nama' with a search input field. At the bottom right corner, there is a red 'X' icon labeled 'Tutup'.

Gambar 10. Tampilan Layar Input Data Siswa

The screenshot shows a software window titled 'Input Biaya'. The main heading is 'INPUT BIAYA SPP SMP ISLAM TERPADU AL-BURHAN TASIKMALAYA'. Below the heading, there are two input fields: 'Biaya SPP' and 'Jumlah'. Below the input fields is a toolbar with icons for 'Simpan' and 'Hapus'. At the bottom right corner, there is a red 'X' icon labeled 'Tutup'.

Gambar 11. Tampilan Layar Input Biaya SPP



Gambar 12. Tampilan Layar Transaksi Pembayaran SPP



Gambar 13. Tampilan Layar Laporan Pembayaran SPP

SIMPULAN

Berdasarkan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, analisa, serta pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem pengolahan transaksi pembayaran SPP yang sedang berjalan di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara menuliskannya pada buku laporan pembayaran.
- b. Sistem yang diusulkan oleh penulis sangat berpeluang besar dapat membantu mempermudah dan memperlancar proses pengolahan transaksi pembayaran SPP di SMP Islam Terpadu Al-Burhan Kota Tasikmalaya. Beberapa kelebihan dari sistem baru yang diusulkan yaitu:
 - 1) Proses pengerjaan menjadi lebih praktis, efektif dan efisien.
 - 2) Pencatatan dan perhitungan menjadi lebih cepat.
 - 3) Tingkat kekeliruan cenderung lebih rendah.
 - 4) Hasil laporan lebih maksimal dan sesuai kebutuhan.
 - 5) Keamanan data lebih terjamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Andi.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Nafiudin. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. Surabaya: Qiara Media.
- Nuri Priyanto; Dewi Soyusiawaty. (2015). Aplikasi Sumbangan Pembinaan Pendidikan Berbasis Web yang Terintegrasi Dengan SMS Gateway dan Email Server Studi Kasus SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* , 3(1), 294.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.