

Perancangan Aplikasi Pembayaran Administrasi Sumbangan Pembinaan Pendidikan Berbasis *Website* Pada Smks Bina Satria Medan

Syahrani^{1*}, M. Irfan Ramadhan²

^{1,2}Manajemen Informatika, Manajemen Informatika, Politeknik Ganesha Medan, Kota, Indonesia

Email: ¹syahrani.mhs@polgan.ac.id, ²mifanramadhan@polgan.ac.id

Email Penulis Korespondensi: syahrani.mhs@polgan.ac.id

Abstrak—Sistem Pembayaran SPP yang efektif akan memicu kinerja dari sekolah untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Untuk itu diperlukan adanya sebuah sistem yang mampu menangani proses pembayaran SPP ini diharapkan dapat membantu kinerja pihak sekolah. Dalam tugas akhir ini penulis membuat Sistem Pembayaran SPP yang akan membantu proses kelancaran pencatatan pembayaran SPP yang berada pada SMKS BINA SATRIA MEDAN. Sistem pembayaran SPP ini adalah sebuah sistem yang akan dilakukan untuk melakukan pencatatan pembayaran SPP siswa, serta pembuatan laporan pembayaran SPP siswa. Dengan diterapkannya sistem ini pada SMKS BINA SATRIA MEDAN dapat mengurangi kesalahan-kesalahan pembayaran yang mungkin terjadi. Sistem ini juga dapat mempercepat proses pembayaran dan pembuatan laporan yang pada akhirnya dapat membantu SMKS BINA SATRIA MEDAN.

Kata Kunci: Aplikasi, Pembayaran SPP, Pencatatan, SPP

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komputer sudah merambah berbagai aspek kehidupan karena dapat memudahkan pekerjaan terutama yang terkait dengan pengolahan data. Banyak organisasi saat ini yang menggunakan TIK untuk menunjang kegiatan operasionalnya. Sekolah adalah salah satu bentuk dari organisasi non laba yaitu organisasi yang dalam kegiatannya tidak ditujukan untuk memperoleh laba. Sumber pendapatan bagi organisasi non laba adalah donasi (bantuan/sumbangan) baik dari pemerintah maupun pihak lainnya. Bagi organisasi sekolah, selain donasi juga diperoleh pendapatan dari siswa di sekolah dalam bentuk sumbangan pembinaan pendidikan (SPP) (Pratiwi, 2018).

Beberapa permasalahan yang sering muncul adalah pelayanan pembayaran SPP. Pencatatan yang masih manual menyebabkan terjadi human *error*, karena pencatatan terkadang dilakukan seadanya. Misal jika bendahara yang bertugas melayani pembayaran SPP melakukan kesalahan dalam pencatatan data pembayaran atau keliru dalam perhitungan SPP setiap bulannya. Permasalahan lainnya yaitu dalam penyimpanan data pembayaran SPP yang kurang terorganisir dengan baik. Maka diharapkan adanya sistem informasi komputerisasi administrasi pembayaran SPP yang dapat mempermudah dan mempercepat pelayanan administrasi pembayaran SPP di SMKS Bina Satria Medan. Dengan permasalahan tersebut maka akan dibuat sistem pembayaran SPP berbasis *web*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Dasar Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Penelitian Lapangan (*Field research*)

Yaitu dalam penulisan ini penulis langsung mendapatkan data dengan cara mengunjungi SMK Swasta Bina Satria bertemu dengan Suryati, SE. yang menjabat sebagai Bendahara Sekolah.

b. Pengamatan (*Observation*)

Yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung atau peninjauan terhadap kegiatan yang menjadi contoh dalam penelitian ini. Adapun yang penulis amati adalah sebagai berikut :

1. Formulir
2. Data Tulis

c. Metode Wawancara

Proses untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan penelitian dengan cara Tanya Jawab antara pewawancara dengan responden. Wawancara tersebut dilakukan kepada Bendahara sekolah untuk mengetahui data atau keterangan.

Adapun keterangannya sebagai berikut :

Responden : Suryati, SE.

Jabatan : Bendahara

Tempat : SMK Swasta Bina Satria yang beralamat di Jl. Marelan Raya Pasar 1 rel tanah enam ratus.

2.2 Metode Analisis Data

Adapun metode analisis data yang dibuat oleh penulis pada laporan kerja praktik yang berjudul Perancangan Aplikasi Pembayaran Administrasi Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) berbasis *website* Pada SMK Swasta Bina Satria Medan sebagai berikut :

Dengan adanya suatu Perancangan Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis *Web* , peneliti melakukan metode analisis data sebagai pengembangan programnya yang berbasis *web*.

- a. Pada tahap awal yang dilakukan peneliti ada beberapa kegiatan yaitu memeriksa kelengkapan data-data yang sudah dikumpulkan seperti data Siswa, Data Uang Sekolah, dan data lainnya pada saat pengumpulan data dan mengecek isian data.
- b. Pada tahap kedua peneliti akan mengelompokkan dan mengurutkan data berdasarkan bagiannya, dalam hal ini pada bagian keuangan. Setelah melakukan pengumpulan data peneliti melakukan analisis dimana agar pada saat membangun perancangan pembayaran SPP ini dapat dilaksanakan dengan baik. Perancangan *web* ini dapat berguna dalam melakukan pelaksanaan pembayaran uang sekolah dan juga sangat membantu sekali pada bagian tata usaha untuk mengolah data pembayaran SPP siswa agar tertata rapih dalam system, dan mengurangi adanya terjadi kehilangan data yang kapanpun bisa akan terjadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dicapai maka dengan diterapkannya proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi yang sudah di desain perlu dibuat sebuah implementasi. Karena implementasi digunakan sebagai tolak ukur atau pengujian dan analisa dari program yang telah dibuat. Implementasi sistem juga merupakan sebuah proses pembuatan dan penerapan sistem secara utuh baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

3.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Setelah desain sistem selesai, maka tahap berikutnya adalah membuat kode program hasil rancangan tersebut. Dalam mengimplementasikannya penelitian ini menggunakan XAMPP versi 5.6.40 selain itu juga menggunakan *Sublime Text 3* sebagai *software text editor*.

Spesifikasi sistem operasi dan perangkat lunak yang mendukung adalah sebagai berikut :

- a. Server Lokal :
 1. Sistem Operasi *Windows 10*
 2. *Sublime Text 3*
 3. XAMPP v3.2.3
 4. MySQL versi 5.6.40
 5. *Chrome*
- b. Client
 1. Sistem operasi *windows 7* atau *windows 8*
 2. *Chrome*

3.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras Perangkat keras (*hardware*)

Mempunyai peranan penting dalam pembuatan program maupun pengolahan data, karena untuk dapat mengimplementasikan sistem informasi yang telah dirancang, maka diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan sistem informasi yang diusulkan. Adapun perangkat keras yang mendukung sistem ini adalah sebuah unit komputer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

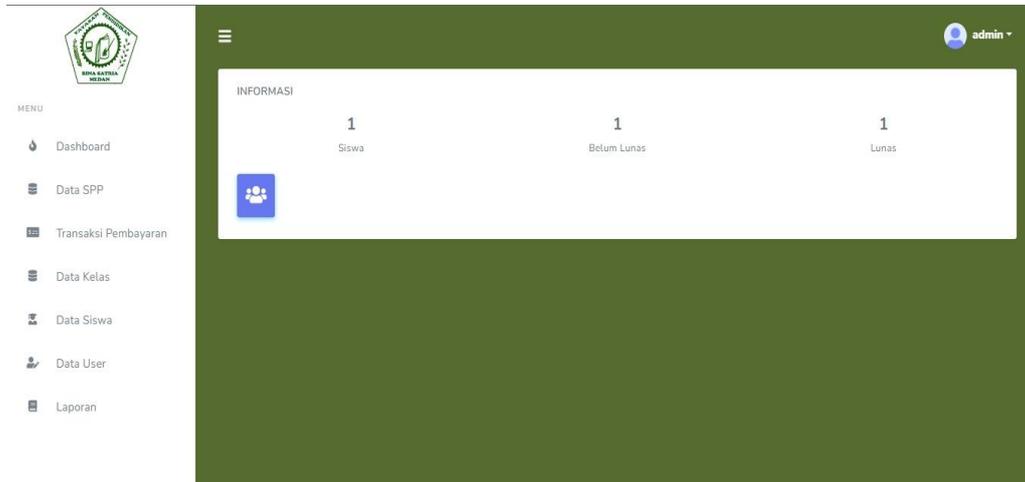
- a. Server lokal
 1. *Processor* setara dengan pentium IV keatas
 2. Memori minimal 512 MB atau lebih
 3. *Harddisk* minimal 80 GB
 4. *VGA Card* minimal 100 MB
- b. Client
 1. *Processor* setara dengan pentium IV keatas
 2. Memori minimal 256 MB atau lebih
 3. *Harddisk* minimal 40 GB
 4. *VGA Card* minimal 50 MB
 5. *Handphone*
 6. *SIM Card* dalam penelitian ini menggunakan Telkomsel

3.2 Pembahasan

Implementasi sistem terhadap program yang telah penulis buat berdasarkan dari hasil analisa dan perancangan sistem yang telah dirancang adalah sebagai berikut :

a. Menu Utama

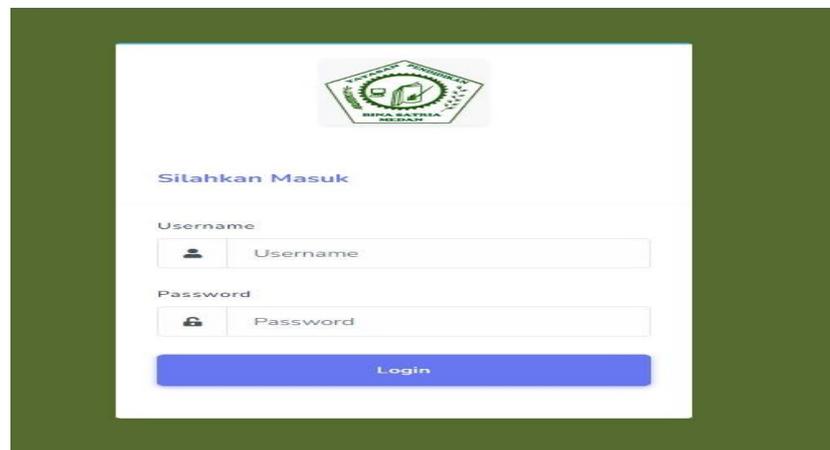
Tampilan awal yang pertama kali muncul setelah program dijalankan adalah menu utama terdiri dari Data SPP, Transaksi Pembayaran, Data Kelas, Data Siswa, Data User, Laporan, Informasi. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 1. Beranda

b. Login Bendahara

Halaman *login* bendahara berfungsi untuk masuk ke menu pembayaran siswa. Tampilan *login* admin dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini :



Gambar 2. Login Bendahara

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan Pada SMK Bina Satria Medan sudah dirancang dan dapat mempermudah proses pencatatan SPP siswa serta menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam proses pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) siswa. Dengan penerapan aplikasi ini orang tua bisa mengetahui informasi mengenai uang SPP siswa yang akan diinformasikan oleh bendahara.

REFERENCES

- Andina Kusumaningrum, Said Al-Faraby, & Adiwijaya. (2017). Klasifikasi Informasi, Anjuran dan Larangan pada Hadits Shahih Bukhari menggunakan Metode Support Vector Machine. *e-Proceeding of Engineering*, 5014.
- Asriyanti Indah Pratiwi, & Adiwijaya. (2018). On the Feature Selection and Classification Based on Information Gain for Document Sentiment Analysis. *Applied Computational Intelligence and Soft Computing*, 2018, 5. doi:<https://doi.org/10.1155/2018/1407817>
- Eliza Riviera Rachmawati Jasin, Said Al-Faraby, & Adiwijaya. (2017). Klasifikasi Anjuran, Larangan dan Informasi pada Hadis Sahih Al-Bukhari. *e-Proceeding of Engineering*, 4683.
- Pratiwi, A. (2018). Perancangan Sistem Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Web Pada TKQ Markaz Hanan Karawang. *artikel*.
- Reynaldi Ananda Pane, M. S. (2018). A Multi-label Classification on Topics of Quranic Verses in English Translation using Multinomial Naive Bayes. *6th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)*.