BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat penggunaan komputer pada saat ini merupakan suatu kebutuhan setiap instansi. Kemajuan suatu instansi dapat dilihat dari bagaimana cara memanfaatkan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah ataupun pekerjaan. Hal tersebut sangat menunjang dalam pengoperasian suatu instansi berskala kecil, menengah besar dalam persaingan yang makin pesat pada saat ini. Setiap instansi baik itu instansi besar, menengah ataupun intansi kecil membutuhkan pengolahan data yang khusus untuk mengelola suatu data, dengan cepat dan tepat waktu sehingga tidak terjadi banyak penumpukan data dalam bentuk arsip yang menyita waktu dan tenaga dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, yang dikarenakan pada saat pencarian data dengan mengecek data tersebut dilakukan dengan cara manual.

SMK Koperasi Yogyakarta merupakan salah satu instansi pendidikan sekolah kejuruan yang pengolahan data pembayaran administrasi sekolah masih dilakukan secara manual dengan cara

mencatat pada kartu pembayaran kemudian data pembayaran direkap secara manual pada buku. Hal ini menyebabkan proses memakan waktu lama dan kesalahan kemungkinan bisa terjadi, selain itu juga tingkat kecepatan dalam menyajikan laporan jika dibutuhkan sewaktu-waktu menjadi terlambat. Keadaan ini kurang efektif, sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu mengatasi keadaan tersebut.

Dari masalah – masalah tersebut perlu diadakan suatu aplikasi berbasis komputer untuk membantu meringankan tugas tata usaha sekolah yang masih dikerjakan secara manual. Oleh karena itu, terdorong untuk menyusun penelitian berjudul **"Aplikasi pembayaran administrasi sekolah di SMK Koperasi Yogyakarta berbasis multiuser".** Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi tentang pembayaran administrasi sekolah, maka proses pencatatan pembayaran lebih cepat, akurat dan terdokumentasi secara terperinci, sehingga laporan juga dapat tersaji dengan cepat dan tepat jika sewaktu-waktu dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian skripsi ini yaitu:

1. Membuat program aplikasi untuk membantu pekerjaan tata usaha sekolah agar pendataan pembayaran administrasi sekolah lebih cepat dan akurat.
2. Membangun sebuah aplikasi pembayaran administrasi sekolah di SMK Koperasi Yogyakarta berbasis multiuser.

1.3 Ruang Lingkup

Dengan melihat kompleksnya permasalahan yang ada dalam suatu sistem di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Koperasi , Maka akan membatasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Membuat pengolahan data pembayaran administrasi sekolah yang meliputi:
    a. Pembayaran registrasi siswa baru rinciannya sebagai berikut:
        1. Iuran spp bulan juli 2013
        2. Iuran komite sekolah
        3. Iuran simpanan wajib kopsek tunas pelita
        4. Iuran praktik industri
        5. Simpanan pokok kopsek tunas pelita

6. Iuran kegiatan osis/tahun
7. Iuran pramuka/tahun
8. Iuran perpustakaan/tahun
9. Iuran praktik pm/ak/dkv/tahun
10. Iuran uks/tahun
11. Iuran praktek komputer/tahun
12. Iuran santunan sosial/tahun
13. Iuran nasabah bank mini
14. Iuran kegiatan keagamaan/tahun
15. Biaya foto siswa/tahun
16. Biaya kartu pelajar
17. Biaya pengadaan raport
18. Biaya extra kurikuler/tahun
19. Biaya mop
20. Biaya lomba kompetensi siswa
21. Biaya seragam siswa
22. Biaya seragam olahraga
23. Biaya hari koperasi dan pentas seni
24. Infaq masjid at-tarbiyah/tahun
25. Sumbangan pengembangan sekolah

b. Pembayaran iuran per bulan rinciannya sebagai berikut :

1. Iuran SPP
2. Iuran Komite Sekolah
3. Bimbingan UNAS/Tryout
4. Iuran Praktik Industri
5. Iuran simp.wajib kopsek Tunas Pelita

c. Pembayaran daftar ulang rinciannya sebagai berikut:

1. Iuran SPP bulan juli 2013
2. Iuran Komite Sekolah
3. Bimbingan UNAS/Tryout
4. Iuran Praktik Industri
5. Iuran simp.wajib kopsek Tunas Pelita
6. Iuran kegiatan OSIS/tahun
7. Iuran kegiatan extra kurikuler
8. Iuran perpustakaan
9. Iuran Uks
10. Biaya praktik AK/PM/DKV
11. Biaya praktik komputer
12. Iuran santunan social
13. Biaya pas foto

14. Biaya kegiatan keagamaan
15. Infaq masjid At-tarbiyah
16. Biaya tes toeic
17. Iuran hari koperasi dan pentas seni
18. Biaya lomba kompetensi siswa
19. Pembinaan pengembangan sekolah

2. Pembuatan laporan hanya berupa data pembayaran siswa , tidak sampai data keuangan dalam bentuk pembukuan akutansi neraca.
3. Aplikasi ini dapat menghasilkan bukti pembayaran untuk siswa.
4. Membuat user untuk admin, kepala sekolah, tata usaha

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun sebuah aplikasi pembayaran administrasi sekolah di SMK Koperasi Yogyakarta berbasis multiuser untuk membantu petugas tata usaha dalam pencatatan data pembayaran administrasi sekolah dan membantu kepala sekolah untuk meninjau pembayaran siswa.