

APLIKASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS DESKTOP PADA RAUDHATUL ATHFAL (RA) BABUSSALAM

Asril¹, Yusran², Mia Nur Aliza³

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya

Email: asril@undhari.ac.id

Data pembayaran iuran bulanan SPP merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh petugas administrasi di sekolah Raudhatul Athfal (RA) Babussalam. Dimana sistem yang telah berjalan sering menemukan kendala dalam penginputan data pembayaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah merancang sebuah sistem aplikasi pembayaran iuran bulanan SPP yang berbasis desktop di Raudhatul Athfal (RA) Babussalam, Kecamatan Pulau Punjung. Dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic 2010 dan MySQL. Dirancang dan dibangunnya sistem aplikasi pembayaran SPP ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam penginputan, pengelolaan data pembayaran SPP dan dapat meningkatkan kinerja petugas administrasi dalam melakukan penginputan data pembayaran dan menyajikan informasi yang dibutuhkan

Kata Kunci: *Pembayaran, MySQL, Desktop*

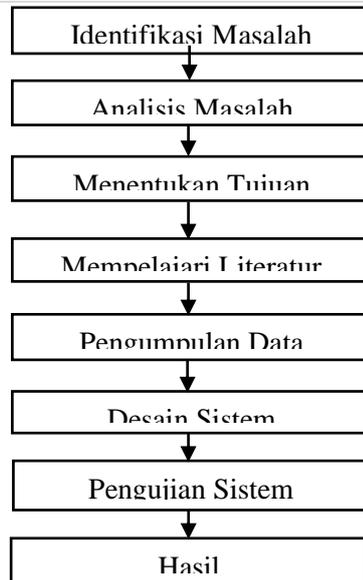
1. Pendahuluan

Berkembangnya dunia teknologi menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang dunia pendidikan, yaitu salah satunya dalam masalah pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Dalam jurnal Hendrik Ika Dita Widia yang berjudul Sistem Informasi Pembayaran Spp Pada Smk Pawayatan Daha 3 Kediri, Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) adalah sejumlah biaya yang dibebankan kepada siswa untuk membantu lembaga pendidikan memperlancar proses belajar mengajar. SPP merupakan iuran rutin sekolah yang mana pembayarannya dilakukan setiap sebulan sekali. SPP merupakan salah satu bentuk kewajiban setiap siswa yang masih aktif dilembaga pendidikan tersebut. Dana iuran bulanan tersebut akan dialokasikan oleh sekolah yang bersangkutan untuk membiayai berbagai keperluan atau kebutuhan sekolah supaya kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat berjalan lancar dengan adanya bantuan dari dana tersebut. Dengan adanya pembayaran dana iuran bulanan sebuah lembaga pendidikan membutuhkan sistem yang mampu mempermudah pekerjaannya dalam melakukan pembayaran iuran bulanan tersebut. Salah satunya di Raudhatul Athfal (RA) Babussalam yang melakukan pembayaran iuran bulanan masih dengan cara menuliskannya pada sebuah buku besar. Pembayaran iuran bulanan yang dilakukan dengan cara seperti itu dapat menyebabkan terjadinya kesalahan dalam penulisan data murid seperti penulisan nomor nis saat dituliskan ke dalam sebuah buku besar. Selain itu, juga memerlukan waktu yang sangat lama agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembayaran .

2. Metode Penelitian

Kerangka Kerja Penelitian

Menjelaskan mengenai langkah-langkah yang dibuat secara sistematis dan logis sehingga dapat dijadikan pedoman yang jelas untuk menyelesaikan permasalahan. Seperti pada Gambar 1.



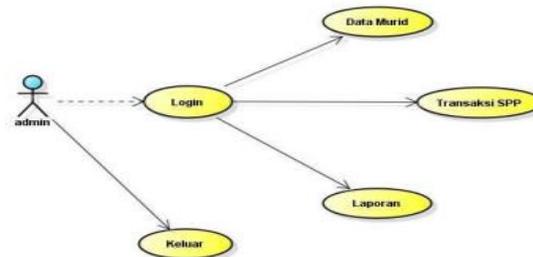
Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Sistem

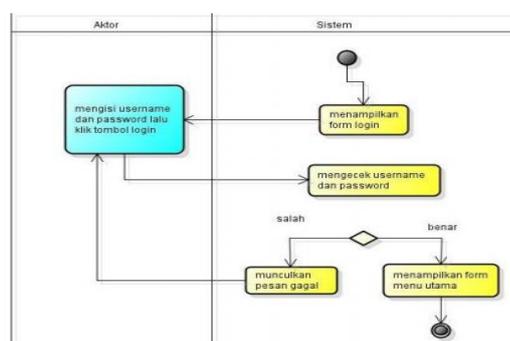
a. Use Case Diagram

Use case adalah gambaran dari fungsional suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang dibangun. Perancangan pembuatan sistem berdasarkan *use case* diagram yang mencakup 2 aktor yaitu admin dan guru.



b. Activity Diagram

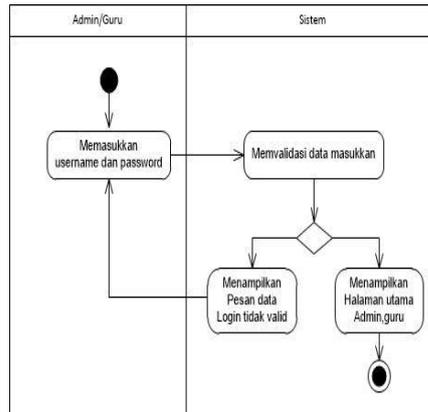
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan proses (alur) suatu sistem secara berurutan dan mendeskripsikan kegiatan-kegiatan dalam sebuah operasi, bukan apa yang dilakukan oleh aktor, tetapi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Secara Global

c. Activity Diagram Login

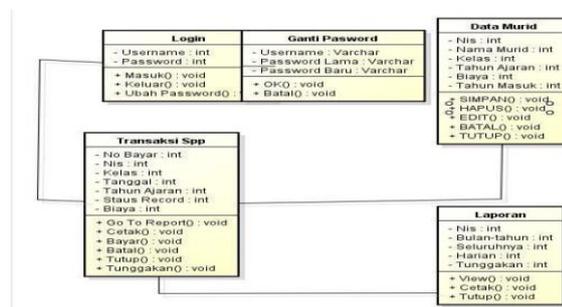
Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atas aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.



Gambar 4. Activity Diagram Login

d. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan hubungan dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



Gambar 5. Class Diagram

B. Hasil

- a. Perancangan input merupakan gambaran *interface* atau antarmuka tempat Tampilan Halaman Menu Utama Tampilan ini adalah tampilan halaman menu utama yang akan muncul setelah admin berhasil melakukan login ke aplikasi. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6 Menu Utama

- b. Tampilan Form Transaksi SPP Tampilan form transaksi SPP dapat berfungsi jika admin melakukan penginputan data pembayaran SPP dengan cara menekan tombol simpan untuk menyimpan, tombol batal untuk membatalkan, dan tombol tutup untuk keluar dari form transaksi SPP. Tampilan form transaksi SPP dapat dilihat pada gambar 7

Gambar 7 Transaksi SPP

LAPORAN PEMBAYARAN SPP
SEKOLAH RAUDHATUL ATHFAL (RA) BABUSSALAM
 Jalan Lintas KM 1, Kecamatan Pulus Panjang, Kecamatan Pulus Panjang, Kabupaten Dharmasraya

TANGGAL	29-Juli-19
Kelas	A

No	Nama_Siswa	No_Bayar	Jumlah	Keterangan
19024001	Bisma Rizki	190290001	8000	TELAH DILUNAS
19024002	Bisma Rizki	190290002	8000	TELAH DILUNAS
19024003	Adib Ibrahim	190290003	8000	TELAH DILUNAS
19024004	Adib Ibrahim	190290004	8000	TELAH DILUNAS
19024005	Adib Ibrahim	190290005	8000	TELAH DILUNAS
19024006	Adib Ibrahim	190290006	8000	TELAH DILUNAS
19024007	Amir Rizki	190290007	8000	LUNAS
19024008	Amir Rizki	190290008	8000	TELAH DILUNAS
19024009	Bilqis Nida	190290009	8000	TELAH DILUNAS
Total Bayar			64000	

Kepala Sekolah

Petugas

Gambar 8 Laporan SPP

C. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari pembuatan aplikasi pembayaran SPP berbasis desktop ini yaitu untuk memudahkan dalam pembayaran iuran bulanan SPP pada Ra Babussalam. Dimana dalam aplikasi ini memuat tentang penginputan data murid, penginputan data transaksi pembayaran SPP, dan juga dapat menampilkan laporan hasil pembayaran yang dilakukan baik berdasarkan nomor nis, kelas, per tanggal, dan per bulan. Selain itu, untuk dapat menggunakan aplikasi pembayaran SPP ini admin harus memasukkan password dan username berdasarkan data yang telah diinputkan ke dalam sebuah database agar aplikasi hanya bisa dijalankan oleh adminnya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfandi, Gusti. "Pengertian UML dan Sejarah UML. Modul Praktek UML. (online). <https://www.scribd.com/doc/72467260/Modul-Praktek-UML>, diunduh 29 Maret 2019.
- [2] Andini, Mia dan Khairul Anwar Hafizd. 2015. "Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi Alumni Siswa". ISSN: 2460- 173X, Volume 1, Nomor 2.
- [3] A. S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika Fikriansyah. "Apa Itu MySQL, Sejarah dan Fungsinya". TutorialPedia.NET .(online). <https://www.google.com/amp/s/www.tutorialpedia.net/apa-itu-mysql/amp/>, diunduh 29 Maret 2019
- [4] Musyafa , Ahmad. 2017. "Perancangan Aplikasi Administrasi Sekolah Berbasis Desktop". ISSN 2541-1004. (online). Vol. 2, No. 4, (261195-perancangan-aplikasi-administrasi-sekola-1a82fd9d.pdf, diunduh 19 Maret 2019).