



Sistem Informasi Pembayaran SPP pada SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang Berbasis Web

Web-Based Payment Information System for SPP at SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang

Arini Rahmadhanti¹, Riyanto².

(Center, Times New Roman, 12pt)

¹ DIII Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital, Tegal, Indonesia, Email: digitechuniversityreview@gmail.com

² DIII Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital, Tegal, Indonesia, Email: rivanto@digitechuniversity.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 09/12/2024

Revisi Akhir: 10/12/2024

Diterbitkan Online: 14/12/2024

KATA KUNCI

Teknologi, Pembayaran SPP, UML

KORESPONDENSI

Email : digitechuniversityreview@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat, Misalnya saja, perkembangan penggunaan komputer yang terkoneksi internet. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan teknologi dan informasi sangat tinggi untuk membantu berbagai jenis bidang pekerjaan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Seperti halnya pendidikan untuk mengetahui layanan informasi pembayaran SPP, belum banyak sekolah yang mengenal dan memanfaatkannya dengan baik teknologi ini. Proses pembayaran pada SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang masih dilakukan secara langsung oleh siswa dengan cara mengantri lalu menyerahkan kartu SPP kepada Tata Usaha, dan mengalami kesulitan dalam menangani antrian sehingga menyebabkan kesalahan dalam perhitungan data dan pembuatan laporan pembayaran SPP. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya dibangun sebuah sistem informasi untuk mempermudah dalam memperoleh hasil yang lebih cepat. Perancangan sistem informasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) bahasa pemrograman PHP serta menggunakan *database MySQL*.

ABSTRACT

The development of information technology is progressing rapidly. For example, the use of computers connected to the internet has increased significantly. This is due to the high demand for technology and information to assist various fields of human work, one of which is education. In education, for instance, to access information services for tuition fee payments, not many schools are familiar with

and effectively utilize this technology. The payment process at SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang is still conducted in person by students, who queue to submit their tuition fee cards to the administration. This results in difficulties in managing the queue, leading to errors in data calculation and the preparation of tuition payment reports. Therefore, to address these issues, it is necessary to develop an information system to facilitate quicker results. The design of the information system uses Unified Modeling Language (UML), PHP programming language, and MySQL database.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat, Bentuk perkembangan dari teknologi informasi saat ini juga sudah beragam. Misalnya saja, perkembangan penggunaan komputer yang terkoneksi internet. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan teknologi dan informasi sangat tinggi untuk membantu berbagai jenis bidang pekerjaan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Hanum dan Saifudin (2019) mengungkapkan “*Teknologi informasi ditujukan untuk membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi*”. Fasilitas yang dapat diperoleh dari teknologi memudahkan masyarakat mengatasi berbagai masalah yang ada.

Dengan adanya perkembangan teknologi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain dan dapat berkomunikasi dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Teknologi dan informasi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, perkembangan teknologi informasi itu sendiri yang digunakan adalah melalui bahasa atau perkataan. Bahasa atau perkataan memungkinkan seseorang memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain. Tetapi informasi yang disampaikan dari mulut kemulut hanya bertahan sebentar saja, yaitu pada saat berita itu telah diucapkan. Setelah ucapan itu selesai maka informasi yang disampaikan hanya sampai pada yang mendengar informasi tersebut dan tidak dapat diketahui lagi informasinya. Selain itu jangkauan suara juga terbatas dan sumbernya yang tidak jelas atau kurangnya pengetahuan terhadap sumber informasi tersebut. Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Romney dan Steinbart (2015:3) mengungkapkan “*Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen yang saling terhubung, yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar*”. Romney dan Steinbart (2015:4) mengungkapkan “*Informasi adalah data yang diolah sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna*”. Informasi merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu organisasi atau perusahaan. Informasi berguna untuk membantu dalam pengambilan keputusan yang akan menentukan kesuksesan atau kegagalan pada organisasi untuk masa yang akan datang.

Nugroho (2015:974) mendefinisikan sebuah sistem informasi sebagai berikut: “*Sistem informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau sub sistem yang disatukan yang saling berkaitan atau berhubungan untuk mengelola data sehingga menjadi berarti bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan di saat ini atau di masa yang akan datang*”.

Sistem Informasi sangatlah penting untuk digunakan pada lingkungan perusahaan, instansi, organisasi, khususnya dalam dunia pendidikan. Dengan sistem informasi maka data dan informasi akan tersimpan dalam suatu basis data sistem sehingga data menjadi teratur serta memudahkan pemakai apabila membutuhkan data tersebut. Oleh karena itu hampir semua kalangan instansi saat ini memanfaatkan sistem termasuk juga dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah merupakan salah satu organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat, salah satu kegiatan utama dari sekolah adalah proses belajar mengajar, selain itu juga terdapat proses lain yaitu proses administrasi keuangan sekolah dan proses akademik sekolah. Administrasi keuangan adalah suatu pengurusan keuangan yang meliputi pencatatan data keuangan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang dibayar siswa tiap bulannya.

Sistem informasi pembayaran juga dapat digunakan sebagai sarana media komunikasi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, guru dengan pegawai lainnya, siswa dengan orang tua, guru dengan orang tua, dan siapa saja yang ada dilingkungan sekolah tersebut. Adanya kondisi dimana kebutuhan untuk pengolahan data yang lebih interaktif maka diperlukan penerapan teknologi informasi berbasis web yang sangat membantu dalam penyebaran informasi.

Proses pembayaran pada SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang masih dilakukan secara langsung oleh siswa dengan cara mengantri lalu menyerahkan kartu SPP kepada Tata Usaha, dan sering mengalami kesulitan dalam menangani antrian sehingga menyebabkan kesalahan dalam perhitungan data dan pembuatan laporan pembayaran SPP.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan sistem informasi yang dapat memudahkan staff Tata Usaha dalam memberikan informasi yang cepat dan akurat. Untuk itu penulis mengambil judul “**Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang Berbasis Web.**”

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori-teori Dasar dan Umum

2.1.1. *Alat Bantu Pengembangan Sistem*
 “UML merupakan singkatan dari Unified Modeling Language yaitu alat bantu dalam pengembangan sistem berorientasi objek. UML menyediakan bahasa permodelan yang mudah dimengerti dan dilengkapi suatu mekanisme efektif untuk membuat pengembangan sistem dengan baik”. (Haqi, 2019)

2.1.2. Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)

Ma’rifati (2015), mengungkapkan bahwa:
 “Sumbangan pembinaan Pendidikan ialah sumbangan pembinaan pendidikan yang dibayarkan oleh siswa di sekolah-sekolah. Tujuan sumbangan pembinaan pendidikan agar sekolah dapat membiayai keperluan penyelenggaraan pendidikan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Sumbangan pembinaan pendidikan pada umumnya dibayarkan setiap bulan oleh siswa”.

2.1.3. Pengertian HeidiSQL

HeidiSQL merupakan salah satu produk Relational Database Management System (RDBMS) yang mudah digunakan dan mendukung MySQL, Microsoft SQL, dan PostgreSQL.

3. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam merancang sebuah sistem informasi pembayarannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tabel

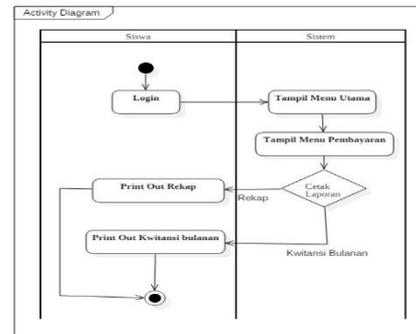
Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Nama Penulis | Judul | Analisis Proses | Metode |
|----|------------------------------|--|--|----------------|
| 1. | Tri Ngudi Wiyatno Dkk (2020) | Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis | 1. Tampilan menu login 2. Tampilan Menu Utama 3. Tampilan Data Siswa 4. Tampilan Pembayaran | SDLC Waterfall |

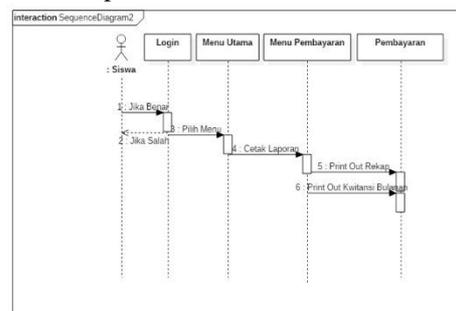
| | | | | |
|--|--|----------------------------------|--|--|
| | | Desktop Menggunakan Visual Basic | 5. Tampilan Format Struck 6. Tampilan Laporan Tunggakan Kelas | |
|--|--|----------------------------------|--|--|

(Sumber: tri ngudi widyatno, 2020)

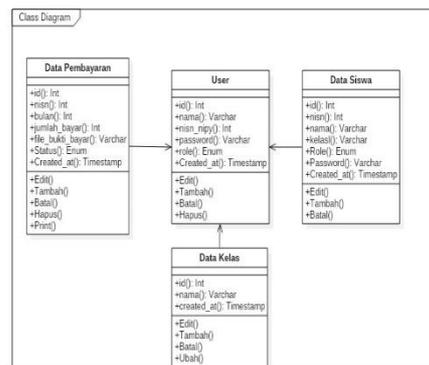
4.1. Gambar



Gambar 4.1. Activity Diagram Data Pembayaran-Cetak Laporan Siswa



Gambar 4.2. Sequence Diagram Cetak Laporan Siswa



Gambar 4.3. Class Diagram

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Sistem informasi pembayaran spp merupakan sistem yang dibuat khusus untuk pembayaran spp. Sistem ini memiliki peran penting didalamnya, karena ada proses pembayaran spp tanpa harus datang ke sekolah. Dengan sistem tersebut diharapkan meningkatkan pelayanan pada

pembayaran spp, setelah dilakukan pengujian dengan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pembayaran spp yang dibangun berbasis web diharapkan meningkatkan kecepatan penyampaian layanan informasi pembayaran, sehingga proses pembayaran spp lebih cepat.
2. Dengan adanya sistem ini, bagian Tata Usaha SMK Ma'arif NU 01 Jatibarang dapat terbantu dalam melakukan proses pembayaran spp.

B. SARAN

Adapun saran untuk pengembangan sistem informasi yang telah dibangun sebagai berikut :

1. Diharapkan dari sistem informasi pembayaran spp ini dapat dikembangkan menjadi sistem informasi administrasi yang mencakup pembayaran sekolah lainnya. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur notifikasi untuk keterlambatan dalam pembayaran SPP

DAFTAR PUSTAKA

A, N. (2021). Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Keuangan Pada Cv. Rahayu Karya . *Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)(STMIK BINA PATRIA) Vol 16. No. 2, 74-81.*

A. Yudi Permana, P. R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT.MANDIRI LAND PROSPEROUS Berbasis Mobile. *SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa, 153-167.*

Abdullah, R. (2017). Penerapan Metode Prototyping dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau Vol. 9 No. 1, 50-57.*

Aghniya, T. d. (2019). Penerapan Model Waterfall dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sipan Pinjam pada Koperasi PT.CHIYODA INTEGRE INDONESIA KARAWANG. *Jurnal Interkom Vol. 14 No. 2, 34-42.*

Chamdan. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Mojokerto.

Handayani, E. R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran pada SDIT Lampu Iman Karawang Berbasis Visual Basic 6.0. *Jurnal Interkom Vol. 12 No. 2, 4-12.*

Haqi. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Website pada SMK FAJRUL ISLAM JAKARTA. *Jurnal PROSISKO Vol. 8 No. 1, 83-88.*

Jogiyanto. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Tangerang.

Ma'rifati. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Pada SK FAJRUL ISLAM JAKARTA. *Jurnal PROSISKO Vol. 8 No. 1, 83-88.*

Novitasasi. (2020). Penerapan Model Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK

BINA KARYA KARAWANG. *Jurnal Interkom Vol. 14 No. 4, 13-23.*

Pratama. (2020). Penerapan Model Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK BINA KARYA KARAWANG. *Jurnal Interkom Vol. 14 No.4, 13-23.*

Salahuddin, S. d. (2019). Penerapan Model Waterfall dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sipan Pinjam pada Koperasi PT.CHIYODA INTEGRE INDONESIA KARAWANG . *Jurnal Interkom Vol. 14 No. 2, 34-42.*

Shalahudin, R. A. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Media Processor Vol. 9 No. 2, 172-184.*

Steinbart, R. d. (2020). Sistem Informasi Akademik SMK NEGERI 3 SUMBAWA Bear Berbasis Web. *Jurnal JINTEKS Vol. 2 No. 1, 50-58.*

Suardika. (2020). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Pencarian Stasiun KRL Jabodetabek terdekat Berbasis Android. *Jurnal Mitra Manajemen, 163-175.*

Sulistiani, D. d. (2017). Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Android di Madrasah Aliyah Walisongo Lampung Tengah . *Jurnal Sistem Informasi Manajemen Bisnis Data (SIMADA) Vol. 3, No. 1, 68-79.*

Tamba, M. L. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah Dasar Cerdas Ceria Sungai Daun Batam. *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Gici Batam Vol. 68, 1-68.*

LAMPIRAN

Daftar Siswa

Show 10 entries Search:

| NISN | T1 | Nama | T1 | Kelas | T1 | Aksi | T1 |
|------------|----|--------------------|----|-------|----|------|----|
| 1234567896 | | Sekar Arum | | X.TKJ | | | |
| 234567894 | | Iqbal Ghani Haqiqi | | X.TKJ | | | |
| 2345678974 | | Dinda Tania | | X.TKJ | | | |
| 2387659452 | | Bagas Setiawan | | X.TSM | | | |
| 3213213215 | | Siti Umayyah | | X.TKJ | | | |
| NISN | | Nama | | Kelas | | Aksi | |

