

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SUMBANGAN PEMBINAAN PENDIDIKAN (SPP) DI MTs DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG

Bela Nur Kholifah
Sistem Informasi Akuntansi
belanurkholifah@gmail.com

Abstrak

Sekolah Madrasah Tsanawiyah Darul Huda merupakan salah satu Sekolah Islam Terpadu di Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Ir. Sutami No.32, Kelurahan Campang Raya, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Bandar Lampung. Sistem pembayaran SPP pada MTs Darul Huda sendiri saat ini belum menerapkan sistem informasi pembayaran SPP secara optimal, karena dalam pengolahan pembayaran SPP masih menggunakan sistem yang manual, dalam pengolahan pembayaran SPP di MTs Darul Huda Bandar Lampung masih dilakukan dengan cara mencatat pada kartu pembayaran kemudian data pembayaran direkap secara manual dalam buku besar. Hal ini menyebabkan sulitnya pencarian data siswa yang telah melakukan pembayaran jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Proses pembuatan laporan yang dilakukan di MTs Darul Huda yaitu dengan melihat data yang telah direkap di buku besar, Sehingga memakan waktu yang cukup lama. Hasil dari perancangan sistem informasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan yaitu Aplikasi dapat mencetak bukti pembayaran spp siswa serta dapat membuat laporan dengan lebih cepat. Aplikasi sistem informasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan (SPP) berbasis Desktop pada MTs Darul Huda dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Mysql sebagai database.

Kata kunci : SIA, Data, Laporan, Pembayaran, SPP

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi atau perusahaan. Teknologi informasi telah banyak digunakan untuk berbagai aspek seperti manajemen dan sumber daya manusia. Salah satu contoh teknologi informasi yang digunakan dalam aspek manajemen yaitu proses administratif pembayaran SPP atau iuran sekolah. Sekolah Madrasah Tsanawiyah Darul Huda merupakan salah satu Sekolah Islam Terpadu di Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan Ir. Sutami No.32, Kelurahan Campang Raya, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Bandar Lampung (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018). Sistem pembayaran SPP pada MTs Darul Huda sendiri saat ini belum menerapkan sistem informasi pembayaran SPP secara optimal, karena dalam pengolahan pembayaran SPP masih menggunakan sistem yang manual, dalam pengolahan pembayaran SPP di MTs Darul Huda Bandar Lampung masih dilakukan dengan cara mencatat pada kartu pembayaran kemudian data pembayaran direkap secara manual dalam buku besar (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020). Hal ini menyebabkan sulitnya pencarian data siswa yang telah melakukan pembayaran jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Proses pembuatan laporan yang dilakukan di MTs Darul Huda yaitu dengan melihat data yang telah direkap di buku besar (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020), (Wulandari, 2018). Sehingga memakan waktu yang cukup lama. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Kepala Sekolah MTs Darul Huda, beliau mengatakan pencatatan dan penyimpanan data transaksi secara manual

menyebabkan penumpukan data dan antrian yang panjang saat banyak siswa yang melakukan pembayaran SPP serta kesulitan bagi karyawan tata usaha dalam pencarian data-data transaksi pembayaran SPP terutama pada saat data atau dokumen semakin banyak, sehingga sering terjadi penumpukan data-data mengakibatkan sulitnya pencarian data karena harus mencari nama siswa satu persatu saat dibutuhkan dan lambatnya penyajian laporan (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama. tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020), (Firmansyah et al., 2017).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021), (Fithratullah, 2021),. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuannya. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Didalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi. Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi uang atau nilai piutang dagang. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007), (H Kara, 2014).

Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu penyajian informasi. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat di laksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018). Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Nindiyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018).

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengumpulkan dan memproses transaksi-transaksi data dan menyampaikan informasi keuangan kepada pihak-pihak tertentu. Sistem informasi akuntansi adalah sistem berbasis komputer yang dirancang untuk mentransformasi data akuntansi menjadi informasi (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020), (Aldino & Sulistiani, 2020).

Metode Prototype

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap. Sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna/klien (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019), (Webqual, 2022). Dengan metode *prototyping* ini pengembangan dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan *prototype* sistem. dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan pengembangan dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektf keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran interface, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021), (Siregar & Utami, 2021).

METODE

Wawancara (Interview)

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini. Pada metode ini, penulis telah mewawancarai Ibu Siti Fatimah, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah MTs Darul Huda (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021).

Metode Pengamatan (Observation)

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada sekolah untuk mendapat gambaran sekolah tentang bagaimana proses pelaksanaan sistem yang ada (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021).

Tinjauan Pustaka (Literature Review)

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara membaca, mengutip dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku yang ada sebagai landasan laporan tugas akhir (Wahyuni et al., 2021), (Gustanti & Ayu, 2021).

Metode Siklus Waterfall

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall. Metode Waterfall adalah metode klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software". Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan " *Classic Life Cycle*" atau metode waterfall (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017), (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.). Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE) (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Model waterfall terdiri dari 5 tahapan untuk pengembangan (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020), (Pustika, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi



Gambar 1 Tampilan Halaman login



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama

NO	NAMA	SEKSI	TINGKAT	TELKOR	WAL	ALAMAT	TELEPON	KELAS	AMOKAH	CR
0001	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0002	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0003	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0004	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0005	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0006	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0007	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0008	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0009	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001
0010	ADAM	P	1	001	001	001	001	001	001	001

Gambar 3 Tampilan Siswa

SIMPULAN

Membangun aplikasi sistem informasi pembayaran SPP berbasis desktop pada MTs Darul Huda dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Mysql sebagai database. Dengan menggunakan UML yaitu terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram. Proses perancangan sistem informasi pembayaran SPP pada MTs Darul Huda ini dapat mengelola transaksi pembayaran dan menghasilkan laporan transaksi.

REFERENSI

Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.

Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid

- Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *EduTic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING* *Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil.* 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH.* 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI*

- PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN* *Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of. 2*, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS ' ENGLISH PROFICIENCY TEST*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert 'S Character of Nabokov 'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning

- Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pepadam api*. 2007(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka*. 02(01), 33–39.
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.

- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.