

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SEKOLAH BERBASIS JAVA NETBEANS DI SMP AR-RAHMAH JONGGOL

Syafiq Al Ramadhan¹, Halimatus Sa'diah², Zikriah³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
syafiqaljr@gmail.com¹, gbhock300679@gmail.com², qie.zikriah80@gmail.com³

Abstrak

Tujuan Penulisan adalah merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk mempermudah dan akurat dalam informasi pembayaran sekolah di SMP Ar-Rahmah Jonggol, mempermudah dalam pengolahan data sehingga jika dibutuhkan sewaktu-waktu akan siap sedia, Mempermudah dalam menyelesaikan laporan. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan pengumpulan data dan informasi mengenai keadaan serta gejala yang ada yaitu keadaan gejala yang apa adanya pada saat melakukan penelitian dilakukan. Peneliti membuat rancangan sistem dengan bahasa pemrograman java dan netbeans serta xampp.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, Pembayaran, Sekolah SMP Ar-Rahmah Jonggol.

Abstract

The purpose of this report is to design a computerized system to facilitate accurate school payment information at Ar-Rahmah Jonggol Junior High School, facilitate data processing so that if needed at any time, it will be ready, and make it easier to complete the report. Researchers use qualitative and descriptive research methods. This research is a collection of data and information about the existing conditions and symptoms, namely the state of the symptoms as they were at the time of the research. Researchers make system designs with Java, NetBeans, and XAMPP.

Keyword: System, Information, Payment, Ar-Rahmah Jonggol Middle School.

PENDAHULUAN

Seiring berkembang nya zaman, perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang pesat dan berlaku untuk semua bidang, seperti bidang ekonomi, perbankan, kegiatan manusia, pendidikan dan lain-lain, sehingga membawa kemudahan untuk pengolahan data menjadi suatu informasi dan membawa manfaat yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Berbagai macam kegiatan manusia yang sebelum nya dikerjakan dengan cara manual, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini pekerjaan manusia dapat dikerjakan atau digantikan dengan cara komputerisasi, dengan adanya teknologi informasi dapat memajukan pendidikan agar lebih maju dan berkembang ke arah yang modern, oleh karena itu komputer sangat membantu di dalam dunia pendidikan. Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan (Romney & Steinbart, 2015). Sistem Informasi adalah sistem yang di buat secara umum berdasarkan seperangkat komputer dan komponen manual yang dapat dikumpulkan, disimpan dan diolah untuk menyediakan output kepada user (Gelinass dkk, 2012).

Seperti halnya pada SMP Ar-Rahmah Jonggol dalam mengelola pembayaran sekolah masih dilakukan secara manual, hal tersebut menimbulkan beberapa permasalahan seperti kesulitan dalam pembuatan laporan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat mempermudah dalam pengolahan data sehingga jika dibutuhkan sewaktu-waktu akan siap sedia, serta mempermudah dalam menyelesaikan laporan.

Tujuan Penulisan adalah merancang sebuah sistem informasi pembayaran berbasis java. Perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem (Rianto et al, 2015). Manfaat dari penelitian ini dengan adanya aplikasi pembayaran sekolah

diharapkan dapat memudahkan bagian operator mencari data yang seakan-akan dibutuhkan oleh pihak sekolah, serta data/informasi menjadi tepat dan akurat.

PENELITIAN RELEVAN

Penelitian yang dilakukan oleh Heriyanto (2019) dengan topik perancangan sistem informasi pembayaran SPP pada SMK Negeri 04 Pekanbaru berbasis dekstop. Tujuannya yaitu membangun suatu pengolahan data pembayaran spp yang mudah digunakan dan dapat diandalkan dan serta menjamin ketersediaan data.

Dalam penelitian yang berjudul perancangan aplikasi administrasi siswa pada SMK Al-Muhajirin di Depok berbasis Java Netbeans. Tujuan penelitian adalah untuk merancang aplikasi administrasi siswa pada SMK Al-Muhajirin menjadi sistem teraplikasi agar dapat mempercepat proses rekapitulasi dan penyusunan laporan, serta meminimalisir terjadinya keterlambatan pembuatan laporan (Rizal et al, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2020) membahas tentang sistem pembayaran sumbangan penyelenggara pendidikan (SPP) pada Madrasah Aliyah Darul Ma'arif Jakarta berbasis Netbeans. Tujuan penelitian adalah untuk membuat suatu perancangan aplikasi sistem Pembayaran SPP kepada siswa agar memudahkan dalam melakukan pembayaran SPP tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2020) berjudul tentang perancangan sistem aplikasi pembayaran pada SMPI Al-Hasyimiyah Berbasis Java Netbeans. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pekerjaan staff tata usaha pada SMPI AL-HASYIMIYAH sehingga dapat dikerjakan secara lebih cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Prakoso et al, (2017) tentang sistem informasi pembayaran biaya pendidikan siswa pada SMK Perwira Bangsa Bekasi Utara. Sistem Pembayaran Biaya Pendidikan Siswa pada SMK Perwira Bangsa masih menggunakan sistem yang manual. Hal ini menyebabkan sulitnya mencari data pembayaran siswa yang sudah terjadi apabila diperlukan kembali dan kepala sekolah tidak mengetahui staff.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan menjabarkan secara deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2018) yang menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Metode penumpukan data yang digunakan peneliti yaitu:

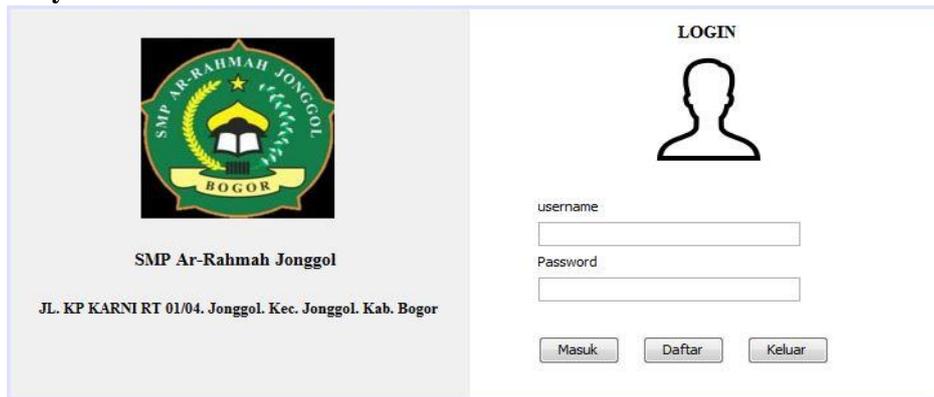
1. Wawancara
Wawancara (*interview*) yaitu metode pengumpulan data melalui serangkaian tanya jawab lisan antara dua pihak
2. Observasi
Merupakan metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mendatangi langsung tempat penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti.
3. Studi Pustaka
mengumpulkan data-data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang diangkat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alternatif Penyelesaian Masalah

Alternatif penyelesaian masalah yang peneliti usulkan adalah berupaya membuat perancangan sistem yang dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam data-data hasil pendataan dan pembayaran. Sistem aplikasi yang akan peneliti buat, menggunakan Bahasa pemrograman *java* dengan menggunakan database MySQL sebagai tempat penyimpanan data-data sekolah. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siapa saja yang akan memakainya dan mempermudah dalam pengolahan data-data hasil pembayaran dan pendataan siswa serta pendataan guru.

Tampilan Layar



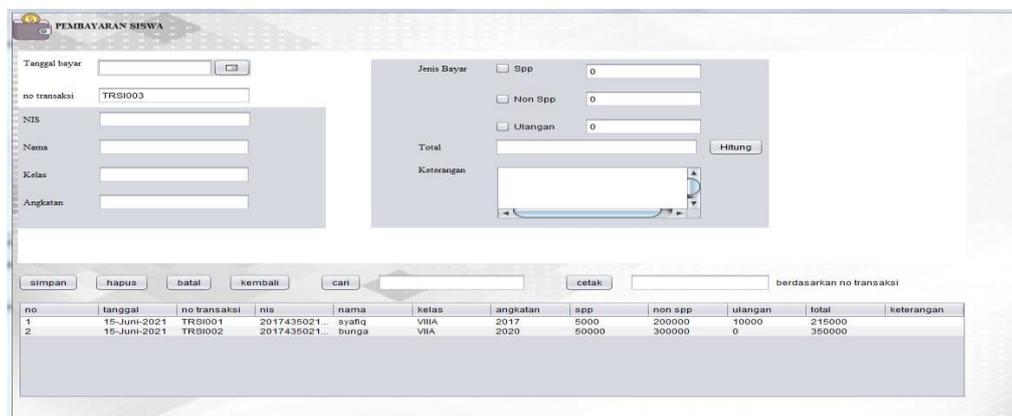
Gambar 3. Tampilan Login

Tampilan login adalah tampilan pertama sebelum masuk ke dalam menu utama, terdapat username dan password yang harus diisi dengan benar agar bisa masuk ke menu utama.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Tampilan diatas adalah tampilan menu utama, diamana setelah login dengan username dan password yang benar maka akan dialihkan ke menu utama pembayaran sekolah di SMP Ar-Rahmah Jonggol. Di menu utama ini terdapat tombol untuk pembayaran siswa, pembayaran gaji, pembayaran koreksi ulangan, pembayaran barang iperasional.



Gambar 5. Tampilan Menu Pembayaran Siswa

Tampilan pembayaran siswa ini merupakan bagian dari proses pembayaran siswa yang dilakukan untuk pembayaran spp, non spp, ulangan.

tanggal	no_transaksi	nama	kelas	angkatan	spp	non_spp	ulangan	total	keterangan
22-Jul-2021	TRS1001	bayu	VIIA	2017	5000	200000	0	205000	lunas

Jonggol, Jumat 23 Juli 2021

Admin

Gambar 6. Tampilan Bukti pembayaran siswa

Bukti pembayaran siswa ini sebagai bukti bahwa siswa telah melakukan transaksi kepada sekolah.

tanggal	nip	nama	jabatan	gaji	absen	potongan	gajiditerima
15-Juni-2021	002	guntur	guru	100000	15	0	100000

Jonggol, Jumat 23 Juli 2021

Kepala Sekolah

Gambar 7. Tampilan Bukti Pembayaran Gaji

Bukti pembayaran gaji pegawai ini sebagai slip gaji yang diterima oleh pegawai dengan parameter nip dan dicetak dengan perorangan.

tanggal	nip	nama	id_mapel	mapel	harga/lembar	jumlah	total
19-Juni-2021	001	udin nganga	001	indonesia VIIA	500	10	5000

Jonggol, Jumat 23 Juli 2021

Admin

Jumat 23 Juli 2021 Page 1 of 1

Gambar 8. Tampilan Bukti Pembayaran Koreksi Ulangan

Bukti pembayaran koreksi ulangan ini sebagai tanda terima atau serah terima antara sekolah dengan guru yang mengkoreksi ulangan, bukti pembayaran koreksi ulangan ini di cetak dengan parameter nip dengan secara perorangan.

tanggal	nama_barang	merek	harga	jumlah	total
17-Juni-2021	komputer	acer	7000000	2	14000000

Jonggol, Jumat 23 Juli 2021

Kepala Sekolah

Jumat 23 Juli 2021 Page 1 of 1

Gambar 9. Tampilan Bukti Pembayaran Barang Operasional

Laporan pembayaran ini dapat dicetak laporan terdapat di menu item kemudian pilih laporan pembayaran pembelian barang/alat ops. Laporan ini berisi barang/alat yang dibeli beserta keterangan harga dan jumlah yang dibeli. Laporan ini sebagai monitoring pengeluaran biaya yang dilakukan oleh instansi sebagai catatan dan juga dapat sebagai rekap pembayaran pembelian barang/alat ops.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ar-Rahmah Jonggol kab. Bogor tentang perancangan sistem informasi pembayaran sekolah berbasis java netbeans di SMP Ar-Rahmah Jonggol. Hasil observasi dan wawancara kepada pihak sekolah, peneliti dapat mengemukakan beberapa simpulan.

1. pengelolaan data pembayaran sekolah di SMP Ar-Rahmah Jombang agar lebih tepat dan efisien dengan merancang sistem menggunakan Java NetBeans dengan database MySQL. Supaya data pembayaran sekolah dapat dimonitoring dan dicatat dengan jelas,
2. dengan adanya aplikasi pembayaran sekolah memudahkan bagian operator mencari data yang seakan-akan dibutuhkan oleh pihak sekolah. Penyimpanan semua data menggunakan MySQL dan didalam aplikasi terdapat pencarian data yang dibutuhkan,
3. dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah peneliti mencoba untuk membuat perancangan sebuah sistem yang terkomputerisasi supaya meminimalisir kesalahan atau ketidak akuratan data, dan
4. dengan merancang sebuah sistem aplikasi agar data / informasi yang keluar akurat dan tepat dan penyimpanan secara komputerisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- R Gelinas, J. U., Dull, R. B., & Wheeler, P. R. (2012). *Accounting Information Systems*. South Western : Cengage Learning.
- Gunawan, E. (2020). Sistem Pembayaran Sumbangan Penyelenggara Pendidikan (SPP) Pada Madrasah Aliyah Darul Ma'arif Jakarta Berbasis Netbeans. *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, Januari.
- H, Yunahar., O, Nelly. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK Negeri 04 Pekanbaru Berbasis Dekstop. *Jurnal Intra-Tech*, Vol. 3, April.
- Maniah dan Dini Hamidin. (2017). *Analisis perancangan sistem*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, A. S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Trans.
- Prakoso, M. D., Herlawati. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan Siswa Pada Smk Perwira Bangsa Bekasi Utara. *Bina Insani ICT Journal*. Vol. 4, Juni.
- Ramadhan, D. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pembayaran Pada Smpi Al-Hasyimiyah Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, Vol. 1, No. 3.
- Rianto, D. A., Assegaf, S., & Fernando, E. (2015). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, 9(2), 295–304.
- Rizal, W. M., Bustanul, N., & W. Hutajulu, B. M. (2021). Perancangan Aplikasi Administrasi Siswa Pada SMK Al-Muhajirin Di Depok Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 11, Januari.
- Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*, Edisi 13. *Salemba Empat, Jakarta*.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. A. ., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.