

---

## Sistem Informasi Pengelolaan Pembayaran Berbasis Desktop

Rismi Fepnuridha<sup>1</sup>, Faiza Rini<sup>2\*</sup>, Irsyadunas<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>1</sup>rismifepnuridha@gmail.com, <sup>2</sup>faizarini201104a@gmail.com, <sup>3</sup>unasirsyad@gmail.com

### Abstract

*Kosgoro Lubuk Sikaping Vocational School, obtained information that financial management at Kosgoro Lubuk Sikaping Vocational School does not yet have a computerized financial management information system, especially in the management of committee money payments. The treasurer also had difficulty finding and recapitulating student data in the committee's money payment book, resulting in long queues. This study aims to build a desktop-based committee money payment management information system at Kosgoro Lubuk Sikaping Vocational School using Visual Basic and MySQL programming languages. as expected by the school. This study uses data collection methods, namely field research, library research, laboratory research, and systems development methods. The system development method used in this research is the System Development Life Cycle (SDLC) method.*

*Keywords: Desktop, MYSQL, Payment*

### Abstrak

SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, diperoleh informasi bahwa pengelolaan keuangan di SMK Kosgoro Lubuk Sikaping belum memiliki sistem informasi pengelolaan keuangan yang terkomputerisasi terkhusus dalam pengelolaan pembayaran uang komite. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite berbasis desktop pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic* dan *MySQL*. Mengimplementasikan sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite berbasis desktop pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping yang terkomputerisasi secara otomatis dalam mengelola pembayaran uang komite dan sesuai dengan yang diharapkan sekolah.

Kata kunci: Dekstop, MYSQL, Pembayaran

© 2022 Jurnal Pustaka Data

---

\* corresponding author

## 1. Pendahuluan

Sistem pembayaran uang komite membutuhkan kecepatan ketepatan agar pelayanan terhadap masyarakat khususnya wali murid dan murid itu sendiri dapat dilayani dengan profesional. Maka diperlukan sumber daya manusia yang ahli dalam bidangnya untuk mengelola sistem informasi tersebut. Dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia dan proses kelancaran dari administrasi sekolah khususnya pengelolaan pembayaran uang komite [2]

SMK Kosgoro Lubuk Sikaping merupakan sekolah menengah kejuruan (SMK) swasta yang ada di Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman. SMK Kosgoro Lubuk Sikaping telah berdiri sejak tahun 1985 dengan nama Yayasan Tri Dharma Kosgoro Kabupaten Pasaman, oleh Rustim Afandi, Kamaruddin, Drs. Yursal Ramli atau dikenal juga dengan Tri Dharma.

Tujuan didirikan Yayasan Tri Dharma Kosgoro ini bertujuan untuk turut aktif membantu pemerintah dalam bidang pembagunan terutama meningkatkan sumber daya manusia dengan melaksanakan kegiatan dibidang pendidikan, koperasi, serta kegiatan sosial yang bermanfaat sesuai dengan Pancasila. Pada tahun 2012 sekolah berganti nama menjadi SMK Kosgoro Lubuk Sikaping. Memiliki 2 program keahlian diantaranya Akutansi dan Keuangan (AKL), Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

UU SPN No 20 tahun 2003 pasal 56 ayat 3 menyatakan bahwa komite sekolah sebagai lembaga mandiri dibentuk dan berperan dalam peningkatan mutu pelayanan dengan memberikan pertimbangan, arahan dan dukungan tenaga, sarana prasarana, serta pengawasan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan. Uang komite merupakan iuran yang berasal dari luar sekolah baik berasal dari orang tua murid, atau lembaga yang peduli pada pendidikan yang digunakan untuk keperluan pendidikan. Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat akhir - akhir ini memberikan kemudahan berbagai bidang tidak terkecuali dalam pengolahan uang komite guna pencatatan transaksi.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan dengan bendahara dan kepala TU di SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, diperoleh informasi bahwa pengelolaan keuangan di SMK Kosgoro Lubuk Sikaping belum memiliki sistem informasi pengelolaan keuangan yang terkomputerisasi terkhusus dalam pengelolaan pembayaran uang komite. Bendahara juga kesulitan dalam mencari dan merekap data siswa dalam buku pembayaran uang komite sehingga terjadi antrian yang lama.

## 2. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam perancangan sistem penelitian ini sebagai berikut:

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk membangun sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, diantaranya sebagai berikut:

#### 2.1.1 Penelitian Lapangan

Melakukan riset secara langsung terhadap objek masalah untuk mengetahui lebih detail tentang permasalahan yang dihadapi dengan cara observasi dan wawancara kepada pihak yang terkait dengan masalah yang akan dicarikan solusinya dalam menghasilkan suatu informasi.

#### 2.1.2 Penelitian Kepustakaan

Bertujuan untuk mendapatkan teori-teori yang diperlukan dalam mengatasi permasalahan baik berupa kumpulan data dan informasi dalam bentuk buku, jurnal, skripsi dan sumber lainnya.

#### 2.1.3 Penelitian Laboratorium

Digunakan sebagai sarana dalam menyelesaikan pembuatan program sistem informasi.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Menurut Sandika Adi Nugraha & Ridwan (2018:23) dalam perancangan sistem yang penulis gunakan adalah SDLC merupakan metode yang pengerjaan harus berdasarkan fase / tingkatan sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Sehingga hasilnya akan terfokus pada masing-masing fase sehingga pengerjaannya lebih maksimal karena tidak ada pengerjaan secara paralel.

SDLC berisikan langkah-langkah yang dilakukan untuk memproses pembagunan sistem informasi serta memberikan gambaran *input* dan *output* yang jelas dari tahapan awal sampai tahap akhir.

#### 2.2.1 Perencanaan

Tahapan awal yang berfokus pada analisis yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dirancang. Dalam hal ini dibangunlah sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi bendahara.

#### 2.2.2 Analisis

Tahapan mempelajari dan analisis terhadap sistem yang sudah ada berdasarkan dari data wawancara dan observasi. Dalam menentukan kebutuhan terhadap sistem yang akan di bangun pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, diperoleh data yang sesuai dengan metode yang akan digunakan berupa buku pembayaran uang komite.

#### 2.2.3 Desain

Tahapan merancang atau membuat rancangan *interface* sistem yang akan dibangun. Adapun alat yang digunakan untuk mendesain sistem informasi pengelolaan uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping antaranya sebagai berikut: *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*, Perancangan form tampilan *input* dan *output*, Rancangan menu program

#### 2.2.4 Implementasi

Tahapan penerapan dan evaluasi sistem yang berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan bendahara terkait sistem yang dibangun dimana sistem informasi pengelolaan uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping.

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. Menurut Sandika Adi Nugraha & Ridwan (2018:23) dalam perancangan sistem yang penulis gunakan adalah SDLC merupakan metode yang pengerjaan harus berdasarkan fase / tingkatan sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Sehingga hasilnya akan terfokus pada masing-masing fase sehingga pengerjaannya lebih maksimal karena tidak ada pengerjaan secara paralel.

SDLC berisikan langkah-langkah yang dilakukan untuk memproses pembagunan sistem informasi serta memberikan gambaran *input* dan *output* yang jelas dari tahapan awal sampai tahap akhir. Adapun tahapan yang digunakan dalam SDLC sebagai berikut:

Tahapan awal yang berfokus pada analisis yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dirancang. Dalam hal ini dibangunlah sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi bendahara.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Implementasi Sistem

*Implementasi sistem merupakan tahap dari penerapan rancangan program yang sudah di rancang pada bab sebelumnya dan pada tahap implementasi ini dapat melihat suatu sistem yang sudah dibuat dapat berjalan secara lancar dan sistem yang telah dibuat dapat berhasil. Tahap implementasi sistem terdiri dari spesifikasi kebutuhan sistem yaitu perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), serta implementasi pemrograman. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai tahapan implementasi sistem yaitu :*

##### 3.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (Software)

Pada tahap implementasi sistem informasi pembayaran uang komite SMK Kosgoro Lubuk

Sikaping, peneliti memerlukan perangkat lunak pendukung untuk berjalannya sistem informasi pembayaran yang akan diterapkan, diantaranya sebagai berikut: Sistem operasi : *Windows 7 Ultimate 64 bit, Microsoft Visual Studio 2019, Microsoft Office word 2007, Microsoft Office excel 2007, Xampp versi 7.4.21, EdrawMax Versi 9.00.68, Dia Diagram.*

##### 3.1.2 Implementasi Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang diperlukan dalam tahapan implementasi sistem informasi pembayaran yang akan diterapkan, diantaranya sebagai berikut: Laptop Lenovo G40-45 dengan *prosesor : AMD A4-6210 APU with AMD Radeon R3 Graphics @ 1,80 GHz, Hardisk :500 GB, Installed memory (RAM) 6,00 GB, Flashdisk Toshiba dengan kapasitas : 32 GB*

##### 3.1.3 Implementasi Program

Gambar 1 .Form Login User Sekolah

From login user pada gambar 1 adalah tampilan pada saat user yaitu kepala sekolah, bendahara memilih login, digunakan untuk mengakses halaman utama.

Kode User	Nama_user	Jabatan	Username	Password	No_HP	Aksi
0	binatang	Bendahara	binatang01	kosgoro01	2147483647	ji. pro
12000	Binatang	Bendahara	bendahara	binatang	2147483647	lubuk
12345	Agung Saputra	Kepala Sekolah	ikepekek	12345	899999999	Lubuk
123456	Rismi Fepnuridha	Bendahara	admin1	admin	823333333	Pada

Gambar 2 .Form User

From user pada gambar 2 tampil pada saat bendahara memilih aksi menu user maka sistem akan menampilkan form user. Berfungsi tempat input atau rekap data.

NIS	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	NoHP	TP	Status
2501	Ahmad Afif	XII AKL	Laki-Laki	082208123456	2020	Akif
2502	Ardiansyah	XII AKL	Laki-Laki	082208123666	2020	Akif
2503	Aria Tanjung	XII AKL	Laki-Laki	082208125556	2020	Akif
2504	Ari Antoni	XII AKL	Laki-Laki	082208121212	2020	Akif
2505	Berli Ande	XII AKL	Perempuan	082345544448	2020	Akif

Gambar 3. Form Siswa

From siswa pada gambar 3 berfungsi untuk tempat input, rekap dan cari data siswa.

Id SPP	NIS	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Tgl Bayar
SP0001	2501	Ahmad Afif	XII AKL	Laki-Laki	2022-05-16
SP0002	2502	Ardiansyah	XII AKL	Laki-Laki	2022-05-16
SP0003	2503	Aria Tanjung	XII AKL	Laki-Laki	2022-05-16
SP0004	2504	Ari Antoni	XII AKL	Laki-Laki	2022-05-24

Gambar 4. Form Pembayaran SPP

From pembayaran SPP ini pada saat bendahara aksi menu pembayaran dan pilih pembayaran SPP berfungsi menginputkan, rekap, cari dan cetak data siswa yang sudah membayar SPP.

### 3.2 Pengujian Sistem

Pada perancangan sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, menggunakan teknik pengujian sistem. Teknik pengujian sistem yang digunakan yaitu pengujian *blackbox testing*. *Blackbox testing* merupakan pengujian sistem pada bagian fungsional program tanpa harus masuk pada bagian internal sistem atau pengujian terhadap tampilan sistem yang sudah berjalan tanpa harus melihat struktur program akhir.

#### 3.2.1 Pengujian Blackbox Testing Form Login Bendahara

Pengujian pada form *login* dilakukan user salah satunya bendahara ketika ingin masuk sistem pengelolaan pembayaran uang komite SMK Kosgoro Lubuk Sikaping dengan hasil pengujian *blackbox*. Hasil yang di dapatkan dari pengujian *blackbox testing* dengan menggunakan angket dan langsung di uji coba oleh validator, maka di

dapatkan hasil bahwa form *Login* Kepala sekolah berfungsi dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan dan valid.

### 3.3 Pembahasan

Pengujian sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite menggunakan pengujian *blackbox testing* terdapat 5 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen, 1 orang kepala sekolah, dan 1 orang bendahara komite dan 1 orang bendahara sekolah yang telah melakukan pengujian terhadap aplikasi pembayaran komite. Terdapat hasil pengujian sistem dinyatakan valid dan menandakan bahwa semua skenario pengujian dalam sistem pengelolaan pembayaran uang komite sesuai dengan hasil yang diharapkan serta menu mendapatkan hasil yang valid. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengujian *blackbox testing* yang dilakukan oleh validator terhadap sistem pengelolaan pembayaran uang komite SMK Kosgoro Lubuk Sikaping berhasil dilakukan.

## 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan bahwa telah dirancang dan diimplementasikan sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite berbasis desktop pada SMK Kosgoro Lubuk Sikaping, menggunakan bahasa pemrograman *VisualBasic* dan *database MySQL* sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan sistem informasi pengelolaan pembayaran uang komite dapat mempermudah pengelolaan pembayaran uang komite karena sudah terkomputerisasi dan otomatis. Mempermudah dalam pencarian, rekap nama siswa yang sudah bayar uang komite dan mempermudah kinerja dalam penghitungan jumlah uang komite siswa sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan laporan pembayaran uang komite.

## Daftar Rujukan

- [1] Abdul Karim Syahputra & Edi. (2018). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan UD. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype*. Seminar Nasional Raya (SENAR), 9986 (September), 105–110.
- [2] Abdur Rochman, Achmad Sidik, & Nada. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al - Amanah*. Jurnal Sisfotek Global. Hal 51-56.
- [3] Adetria Halim, & Syahril. (2017). *Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite Menggunakan Borland Delphi 7 Pada Sma Negeri 5 Kota Ternate*. Indonesian Journal on Information System (IJIS). Hal: 27–34.
- [4] Asep Abdul Sofyan, Puput & Arif (2016). *Aplikasi Media Informasi Sekolah Berbasis SMS Getway Dengan Metode SDLC*. Jurnal Sisfotek Global. Hal : 1–7.
- [5] Dyah Ayu Megawaty, Debby Alita, & Putri Sukma

- Dewi(2021:96)(2021). *Teknologi Dlam Pengelolaan Administrasi Keuangan Komite Sekolah Untuk Meningkatkan Transparasi Keuangan*. Riau Jurnal Of Empowerment (RAJE). Hal : 95-104.
- [6] Elbert Hutabri, Regina Ade Darman & Romi Efendi. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Komite Sekolah Berbasis Web di SMK Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat*.Jurnal Politeknik Caltex Riau.Hal : 1–13
- [7] Eli Ermawati. (2013). *Sistem Informasi Keuangan Sekolah Pada Mts. Pp. Tunas Harapan Tembilahan*. Jurnal SISTEMAS, Hal: 15–22.
- [8] Gusti, Robi Putra. (2020). *Sistem Informasi Pembayaran Uang SPP Pada Sekolah SMA Negeri 1 Lengayang*. Skripsi : Pendidikan Informatika. STKIP PGRI Sumatera Barat.
- [9] Hapnes Toba, & Maria Donna Fransisca. (2015).*Generator Melodi Berdasarkan Skala dan Akord Menggunakan Algoritma Genetika*. Jurnal Infomatika. Vol5. No 1, Juni 2009, 1–13.
- [10] Handry Pandia. (2019).*Permodelan Perangkat Lunak*. Penerbit Erlangga.

-----