JURNAL

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH PADA KELOMPOK BERMAIN PELITA ILMU

DESIGN SYSTEM INFORMATION OF ADMINISTRATION SCHOOL AT PELITA ILMU PLAY GROUP

Oleh:

KURNIAWAN TRY WICAKSONO

12.1.03.03.0070

Dibimbing oleh :

1. Suratman SH, M.Pd
2. Erna Daniati, S. Kom., M.Kom.

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK (FT)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Kurniawan Try Wicaksono
NPM	: 12.1.03.03.0070
Telepun/HP	: 085843146136
Alamat Surel (Email)	: kurniawan_trywicaksono@yahoo.com
Judul Artikel	: Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Sekolah Pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu
Fakultas – Program Studi	: Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 8 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Suratman SH, M.Pd NIDN. 0719036102	Erna Daniati, S. Kom., M.Kom. NIDN. 0723058501	Kurniawan Try Wicaksono NPM. 12.1.03.03.0070

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH PADA KELOMPOK BERMAIN PELITA ILMU

Kurniawan Try Wicaksono
12.1.03.03.0070
Teknik – Sistem Informasi
kurniawan_trywicaksono@yahoo.com
Suratman, SH, M.Pd dan Erna Daniati,S.Kom.,M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

KURNIAWAN TRY WICAKSONO : Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti saat meminta data administrasi untuk kepentingan pribadi dan pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu tersebut masih menggunakan pengolahan data secara konvensional oleh bagian admin. Jika suatu berkas diperlukan maka akan membutuhkan waktu yang lama karena harus mencari di rak – rak. Akibatnya proses pengolahan data mencari kurang efektif yang menyebabkan aktivitas sistem informasi administrasi sekolah menjadi kurang optimal. Hal tersebut sangat nampak pada saat proses pembuatan laporan data yang sering terjadi kesalahan pada saat memasukan data administrasi.

Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana cara merancang dan membangun sistem informasin administrasi sekolah agar dapat membantu dalam mengelola data sekolah di Kelompok Bermain Pelita Ilmu ? Bagaimana menerapkan model *prototype* dalam pembuatan sistem informasi administrasi sekolah ?.

Penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalampengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi sistem informasi administrasi sekolah merupakan penyelesaian dari masalah yang terjadi saat ini untuk mempermudah admin sekolah dalam melakukan proses pengelolaan data siswa, data siswa keluar, data kelas, data guru, data data spp, data tabungan dan membuat laporan data siswa, laporan data siswa keluar, laporan data kelas, laporan data guru, laporan data spp dan laporan data tabungan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan : Sistem informasi administrasi sekolah yang kami hasilkan dapat dikembangkan lebih luas lagi sesuai kebutuhan dan dapat dikembangkan dengan penambahan fitur – fitur yang belum tersedia sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KATA KUNCI : Sistem Informasi Administrasi, *Prototype*

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini melaju semakin pesat, berbagai macam kegiatan telah dilakukan secara terkomputerisasi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, akan memberikan banyak sekali manfaat diantarannya kemudahan mengolah, mencari, menyimpan dan melakukan pengembalian data. Dengan adanya komputer yang mendukung sebagian aktifitas manusia membuktikan bahwa semua pekerjaan yang awalnya rumit kini menjadi lebih mudah untuk diselesaikan. Berbagai macam aplikasi dibuat untuk memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang padat secara efisien.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah aplikasi administrasi yang dapat digunakan untuk mempermudah pencatatan dan pembukuan pada suatu sekolah. Dengan adanya aplikasi tersebut, dapat membantu sekolah untuk mencatat pembukuan dan kegiatan yang dilakukan oleh sekolah. Aplikasi Administrasi sekolah disarankan untuk dapat membantu para admin dan guru untuk lebih mengenal teknologi. Sistem adminnistrasi sekolah selama ini masih menggunakan sistem manual yaitu untuk pembukuan sistem masih ditulis dibuku besar dan belum menggunakan teknologi yang terkomputerisasi (Ginno, dkk, 2014).

Sistem yang berjalan selama ini pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu masih mengunakan sistem konvensional yang masih menggunakan buku besar untuk penglolaan pendaftaran siswa, data siswa, guru, siswa keluar, inventaris, kelas, data pembayaran yang terdiri dari pembayaran spp, tabungan dan masih disimpan pada rak – rak berkas. Jika suatu berkas diperlukan maka akan membutuhkan waktu yang lama karena harus mencari di rak – rak tersebut dan juga membutuhkan waktu yang lama untuk membuat laporan pada ketua yayasan. Pendataan sistem informasi administrasi sekolah yang masih dilakukan secara konvensional akan menimbulkan banyak masalah seperti kesalahan dalam pendataan, Kerusakan dokumen-dokumen (arsip data) yang penting bahkan bisa juga terjadi hilangnya dokumen-dokumen (arsip data) yang sangat penting.

Salah satunya pada Yayasan Pendidikan Pelita Ilmu (YPPI) adalah sebuah yayasan yang menaungi Lembaga KB (Kelompok Bermain) Pelita Ilmu yang didirikan oleh Ari Wulandari, S.Psi yang berlokasi di Jl

Sapto Argo no 114 Ds Mrican Kec. Mojoroto Kota Kediri. KB Pelita Ilmu merupakan salah satu Lembaga yang mengelola RA dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Semakin bertambahnya waktu KB Pelita Ilmu Mengalami perkembangan dalam jumlah siswa di tahun ajaran 2014 – 2015 anak didiknya mencapai 50 siswa, pada tahun ajaran 2015 -2016 anak didiknya mencapai 47 siswa dan di tahun ajaran 2016 – 2017 anak didiknya mencapai 54 siswa dengan 1 kelas Paud dan 2 kelas RA. Perkembangan ini menuntut adanya sebuah sarana untuk mempercepat kinerja dan efisien dalam administrasi sekolah.

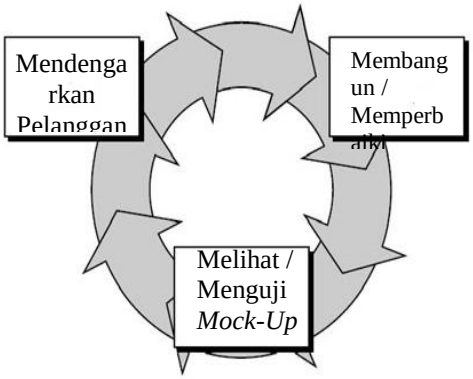
Sistem administrasi sekolah Kelompok Bermain Pelita Ilmu selama ini masih dikerjakan secara konvensional dan untuk proses pencatatan pendafataran siswa, data siswa, data guru, siswa keluar, kelas, data pembayaran yang terdiri dari pembayaran SPP, tabungan, inventaris barang masih menggunakan buku besar dan masih disimpan pada rak – rak berkas membuat kualitas informasi yang didapatkan tidak maksimal, kurang efisien dan tentunya memiliki banyak resiko yang mengakibatkan hilangnya data. Untuk itu perlu adanya pendataan data yang terkomputerisasi sebagai alat bantu dalam pendataan data sekolah. Hal ini dapat meningkatkan produktifitas kerja admin dan hasil laporan yang diperoleh dapat lebih cepat, akurat, dan rapi.

Dengan adanya permasalahan di atas maka diperlukan untuk merubah cara pengelolaan administrasi sekolah yang sebelumnya menuliskan laporan pendataan masih ditulis di buku besar, menjadi pendataan yang terkomputerisasi. Maka dari itu penulis melakukan penelitian guna membangun suatu sistem informasi administrasi pada Kelompok Bermain Pelita Ilmu. Dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH PADA KELOMPOK BERMAIN PELITA ILMU”.

II. MODEL

a. MODEL *PROTOTYPE*

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (Shalahuddin Dan Rosa, 2011). Berikut gambar metode pengembangan yang digunakan penulis :



Gambar 2.1 Proses Metode *Prototype*

Mock-Up dappat disebut juga sebagai protoype dan memiliki arti sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi atau keperluan lain. Dari gambar diatas alur metode *prototype* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan

Merupakan proses pengumpulan data-data terkait dengan data yang dimana sebagai dasar dalam pembuatan suatu *prototype* yang akan digunakan dalam pembuatan perangkat lunak.

2. Membangun / Memperbaiki *Mock-Up* atau *Prototype*

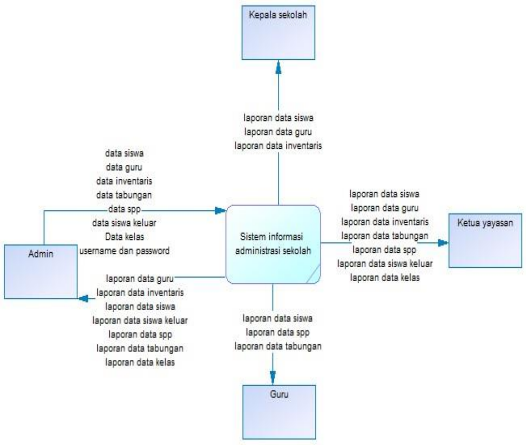
Merupakan langkah dimana membuat suatu *prototype* dengan menggunakan alat yang digunakan sebagai model *design* yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi *design*, promosi atau keperluan lainya.

3. Melihat / Menguji *Mock-Up* atau *Prototype*

Proses mendemonstrasikan *prototype* terhadap pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan, apabila belum maka harus dilakukan *revisi* atau perbaikan sampai pelanggan bisa menerima *prototype* yang sudah dibuat, apabila sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pelanggan maka *prototype* yang didemonstrasikan akan diambil sebagai *prototype*.

b. Perancangan Sistem

1. Diagram konteks



Gambar 4.3 Diagram konteks

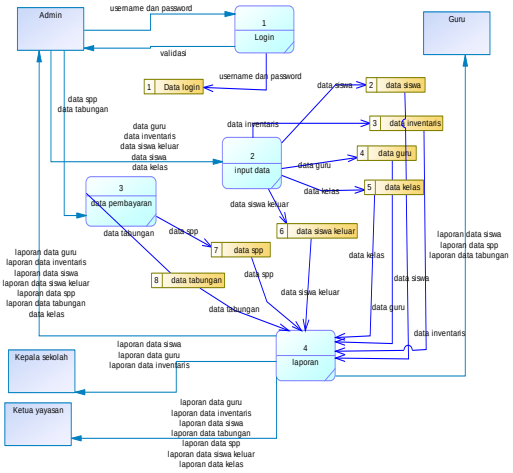
Keterangan :

Pada diagram konteks menggambarkan sistem informasi administrasi di Kelompok Bermain Pelita Ilmu secara umum yang melibatkan empat entitas yaitu admin,

kepala sekolah, guru dan kepala sekolah :

a. Admin bertugas untuk menginputkan data siswa, guru, tabungan, SPP, inventaris, siswa keluar, kelas dan login. Admin juga menerima laporan tentang data siswa, guru, tabungan, SPP, inventaris, sissiswa keluar, kelas.
b. Kepala sekolah menerima Laporan tentang data siswa, guru, inventaris.
c. Ketua yayasan menerima laporan tentang data siswa, guru, tabungan, SPP, inventaris, siswa mutasi, kelas.
d. Guru bertugas untuk menerima laporan data siswa, SPP dan tabungan.

2. Diagram level 0



Gambar 4.4 Data Flow Diagram level 0

a. Proses input data

Dalam proses ini admin menginputkan data siswa, guru, kelas, siswa keluar dan inventaris. Data siswa, wali kelas, siswa keluar dan inventaris yang sudah diinputkan admin kedalam proses tersebut akan disimpan ke dalam data store siswa, guru tabungan dan inventaris.

b. Proses pembayaran

Dalam proses ini admin menginputkan data tabungan dan SPP. Data tabungan dan spp yang sudah diinputkan admin ke dalam proses tersebut akan disimpan ke dalam data store tabungan dan SPP.

c. Proses Laporan

Pada proses ini admin, kepala sekolah, ketua yayasan, guru menerima laporan data siswa, guru, tabungan, SPP, siswa keluar, kelas inventaris,

III. HASIL DAN KESIMPULAN

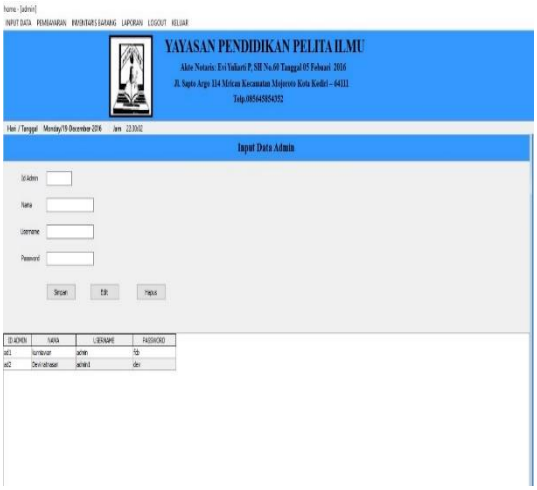
1) Tampilan Menu *Login*

Gambar 5.1 tampilan menu *login*

Keterangan gambar 5.1:

Menu Login adalah tampilan utama sebelum masuk ke dalam sistem. *Admin* harus login dahulu sebelum masuk kedalam sistem. *Username* dan *password* yang membedakan hak akses masing – masing.

2) Tampilan Menu *Input Data Admin*

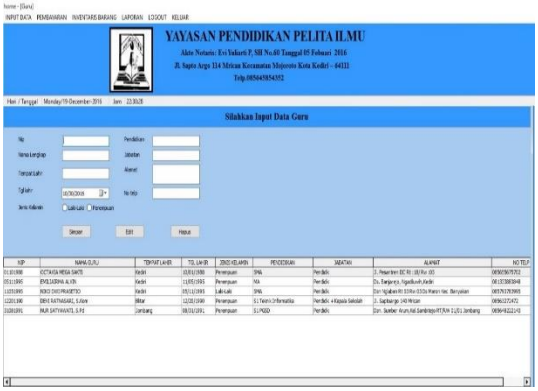


Gambar 5.2 tampilan menu *input data admin*

Keterangan gambar 5.2:

Menu input data admin adalah tampilan *data admin* ini digunakan untuk menambah *data admin*.

3) Tampilan Menu *Input Data* Guru



Gambar 5.3 tampilan menu *input data* guru

Keterangan gambar 5.3:

Menu input data guru adalah tampilan *data* guru ini digunakan untuk menambah, mengubah dan hapus *data* guru.

4) Tampilan Menu *Input Data* Kelas

Gambar 5.4 tampilan menu *input data* kelas

Keterangan gambar 5.4 :

Menu input data kelas adalah tampilan *data* kelas ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa dan wali kelas di setiap kelas.

5) Tampilan Menu *Input Data* Siswa

Gambar 5.5 tampilan menu *input data* siswa

Keterangan gambar 5.5 :

Menu input data siswa adalah tampilan *data* siswa ini digunakan untuk menambah data siswa dan mengetahui siswa dari tahun ajaran baru sampai tahun ajaran lama.

6) Tampilan Menu *Input Data* Siswa Keluar

Gambar 5.6 tampilan menu *input data* siswa keluar

Keterangan gambar 5.6 :

Menu input data siswa keluar adalah tampilan *data* siswa keluar ini digunakan untuk mengetahui siswa yang sudah lulus, keluar dan pindah.

7) Tampilan Menu *Input Data* Spp

Gambar 5.7 tampilan menu *input data* spp

Keterangan gambar 5.7 :

Menu input data spp adalah tampilan *data* spp ini digunakan untuk menambah data siswa membayar spp.

8) Tampilan Menu *Input Data* Tabungan

Gambar 5.8 tampilan menu *input data* tabungan

Keterangan gambar 5.8 :

Menu input data tabungan adalah tampilan *data* tabungan ini digunakan untuk menambah data siswa menabung. Di menu ini bisa melihat jumlah saldo tabungan siswa.

9) Tampilan Menu *Input Data* Inventaris Barang

Gambar 5.9 tampilan menu *input data* inventaris barang

Keterangan gambar 5.9 :

Menu input data inventaris barang adalah tampilan *data* inventaris barang ini digunakan untuk mengetahui jumlah barang yang kondisinya baik dan rusak.

10) Tampilan Menu Laporan Data Siswa

Gambar 5.10 tampilan menu laporan *data* siswa

Keterangan gambar 5.10 :

Menu laporan *data* siswa adalah tampilan laporan data siswa ini digunakan untuk membuat laporan data siswa sesuai dengan tahun ajaran.

b. Kesimpulan dan Saran

1) Simpulan

Sistem informasi yang baik akan semakin meningkatkan daya tarik masyarakat luas terhadap lembaga pendidikan tersebut. Hasil dari informasi administrasi yang di keluarkan oleh suatu yayasan pendidikan juga akan akurat dengan adnya sistem informasi administrasi sekolah yang baik.

Kesimpulan yang diperoleh dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi administrasi sekolah dapat membantu dalam mengelola data sekolah dengan tepat.
2. Dengan adanya penerapan model *prototype* memudahkan dalam pembuatan sistem informasi administrasi sekolah.

2) Saran

Adapun saran – saran yang ingin kami sampaikan, di harapkan dari aplikasi sistem informasi administrasi sekolah yang kami hasilkan dapat dikembangkan lebih luas lagi sesuai kebutuhan dan dapat dikembangakan dengan penambahan fitur – fitur yang belum tersedia

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anton, 2012. "*Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah Pada SMK Muhammadiyah Watukelir Sukoharjo Berbasis Client Server*". Amikom Yogyakarta

Cecep, Zaenal, 2015. "*Sistem Informasi Administrasi Sekolah Berbasis Jaringan di SMK Mahkota Al – Munawaroh Tegal".* Universitas Dian Nuswantoro

Ginno, Silvia, Lily , 2014. "*Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Administrasi Pada TK Anak Ceria".* Universitas Kristen Petra

Hartono, Jogiyanto, MBA, Ph.D. 1999. "*Analisis dan Disain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*". Andi : Yogyakarta

Nikmah, Rohmadi, 2013. "*Perancangan Sistem Aplikasi Administrasi TK MTA Gemolong Berbasis Web".* UNSA

Rizky, Ridha, 2012. "*Analisis dan Perancangan Sistem Administrasi Klinik Yayah Dengan Metode Waterfall".* Universitas Gunardama

Simanjuntak , Elvin , 2013/2014. "*Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada PT. Trimitra Sebagai Sarana Penjualan Produk Secara Online*" .Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim

Shalahuddin dan Rosa , 2014. "*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*". Informatika : Bandung

Siti muawanah, Hariska, Riando, Sofyan, 2012/2013. "*Analisis Pemanfaatan Situs Web di PSTA Lapan Menggunakan Metode Pieces".* Universitas Bina Darma

Westriningsih. (2010). *Step by Step Delphi 2010 Programming*. Semarang: Wahana Komputer