JURNAL

SISTEM PELAYANAN KEUANGAN SPP
(*SUMBANGAN PEMBINAAN PENDIDIKAN*)

SPP FINANCIAL SERVICE SYSTEM

Oleh:

SAMSUL AMIN

12.1.03.03.0073

Dibimbing oleh :

1. **Rini Indriati, M.Kom**
2. **Teguh Andriyanto, ST., M.Cs**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Samsul Amin
NPM	: 12.1.03.03.0073
Telepun/HP	: 085853443399
Alamat Surel (Email)	: luweilmu@gmail.com
Judul Artikel	: Sistem Pelayanan Keuangan SPP
Fakultas – Program Studi	: Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kota Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri.

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism.
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, 26 January 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Rini Indriati, M.Kom NIDN: 0725057003	Teguh Andriyanto, ST., M.Cs NIDN: 0701117802	Samsul Amin NPM:12.1.03.03.0073

SISTEM PELAYANAN KEUANGAN SPP

Samsul Amin
12.1.03.03.0073
Teknik-Sistem Informasi
Luweilmu@gmail.com
Rini Indriati, M.Kom
Teguh Andriyanto, ST., M.Cs
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah merambah dalam dunia pendidikan, hampir seluruh sekolah telah memanfaatkan teknologi komputer baik dalam pengolahan data siswa, pencatatan barang dan bahkan laporan pembayaran SPP. Salah satu instansi pendidikan tersebut adalah SMA Muhammadiyah kota kediri. Dalam pengolahan data dan pembayaran siswa masih dilakukan dengan manual dan komputerisasi. Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah (1) Bagaimana membuat sistem pelayanan keuangan untuk SPP pada SMA Muhammadiyah Kota Kediri ? (2) Bagaimana cara mengimplementasikan sistem bantu untuk mengatasi kinerja pembayaran SPP agar lebih optimal dan maksimal ?. Tujuan Dalam Penelitian ini adalah (1) Proses pembuatan sistem didukung dengan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan memberi solusi dan mempermudah petugas tata usaha dalam proses pengolahan data secara terkomputerisasi. (2) Memberi informasi serta demo dalam pengolahan program atau sistem guna memetakan data secara maksimal. Dalam mencapai kualitas layanan tersebut, BPMN adalah salah satu metode dalam prose bisnis yang dapat diimplementasikan dalam pengembangan sistem pelayanan keuangan. Berdasarkan analisis dan pembuatan sistem pelayanan keuangan SPP berbasis web, sistem pelayanan keuangan ini memiliki fasilitas data siswa, data pembayaran dan angsuran pembayaan. Dari uraian pembahasan analisa dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terhadap Sistem Informasi Pembayaran Siswa, yaitu (1) Sistem yang digunakan oleh SMA Muhammadiyah dalam melakukan pembayaran masih secara manual akan diganti dengan sistem yang terkomputerisasi, sehinga pembayaran dapat menghasilkan bukti pembayaran serta lebih efisien dalam penanganan pembayaran SPP. (2) Sistem pembayaran ini menyajikan informasi administrasi pembayaran dan laporan pembayaran secara digital pada tiap periode yang ditentukan.

Kata kunci : Sistem Pelayanan, pembayaran, keuangan, SPP, BPMN.

I. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya jaman, pentingnya informasi dan data yang akurat sangatlah dibutuhkan untuk memudahkan segala kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, instansi pendidikan dan lain-lain. Komputer merupakan salah satu contoh teknolgi yang perkembangannya bisa dihitung hari. Komputer sebagai alat bantu pengolahan data telah banyak

digunakan di berbagai bidang kehidupan. Diharapkan pada perkembangannya komputer dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Dalam hal ini dibuktikan dengan komputer di berbagai lembaga dan instansi pemerintahan, tidak terkecuali pada lembaga pendidikan.

Komputerisasi adalah bagaimana cara memanfaatkan mesin komputer secara maksimal dan bijak. Bukan hanya untuk melakukan pengetikan saja tetapi dengan memaksimalkan kinerja komputer, hal-hal yang didaptkan juga semakin baik. Akan tetapi hal ini juga harus didukung oleh *hadware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), *brainware* (operator atau penggunanya).

Dilain sisi perkembangan teknologi telah merambah dalam dunia pendidikan, hampir seluruh sekolah telah memiliki teknologi yang canggih, baik dalam pengolahan data siswa, data pegawai, laporan inventori barang gudang, pencatatan data penduduk sipil dan bahkan laporan pembayaran SPP, dan pembayaran pendidikan lainnya.

Sebagai salah satu contoh adalah SMA MUHAMMADIYAH Kota Kediri yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat surat-surat resmi, keuangan dan untuk pencatatan data spp siswa. Dalam instansi tersebut proses pendataan dan juga pembayaran siswa masih menggunakan buku dan komputer dalam pengarsipannya. Sistem administrasi yang digunakan dalam lembaga saat ini bisa dikatakan masih kurang efisien dan efektif karena semua masih dilakukan secara *konvensional*.

Berdasarkan dari paparan diatas, maka dibuat suatu sistem pelayanan keuangan SPP pada SMA MUHAMMADIYAH Kota Kediri. Nantinya diharapkan dapat mempermudah kinerja petugas penerima SPP dalam menjalankan tugasnya.

II. METODE

BPMN adalah Representasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam suatu pemodelan proses Bisnis. Tujuan utama dari BPMN adalah Menyediakan suatu notasi standar yang mudah dipahami oleh semua pemangku kepentingan bisnis. Empat kategori elemen dasar adalah sebagai berikut :

1. *Flow object Connecting*

Flow object adalah elemen utama yang menggambarkan karakteristik dari sebuah proses bisnis. *Flow Object* terdiri dari 3 elemen yaitu :

a. Event

Event adalah sesuatu yang terjadi selama rangkaian dari sebuah *business proses*. *Event* ini mempengaruhi alur dari proses dan biasanya memiliki sebuah tindakan atau sebuah hasil. Terdapat 3 jenis *event* yaitu:

1) Start event

Start Event ini adalah simbol yang mengindikasikan sebuah proses yang akan dimulai

2) Intermediate event

Simbol *Intermediate* terletak diantara *Start Event* dan *End Event*. Simbol Ini akan mempengaruhi alur proses.

3) End event

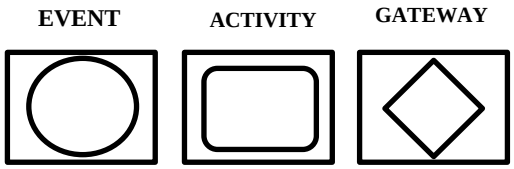
Diindikasikan sebagai simbol untuk mengakhiri sebuah proses. Ketika proses telah diakhiri maka *symbol event* akan digunakan. Setiap alur dari sistem pasti dimulai dan selalu ada akhirnya.

b. *Activities*

Activities digunakan untuk mewakili berbagai makna dalam kehidupan sehari-hari. Aktifitas dianggap mencakup berbagai kegiatan yang dapat diselesaikan dalam waktu 5 menit, satu minggu atau lebih.

c. Gateway

Dalam BPMN, *Gateway* dapat mendefinisikan semua tindakan Arus Urutan Proses bisnis. Sebuah *Gateway* kadang-kadang memainkan salah satu dari dua peran, dan kadang-kadang bermain baik pada waktu yang sama.

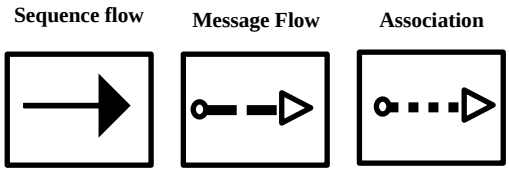


Gambar 2.4 Jenis-jenis *gateway*

2. *Connecting Object*

adalah elemen yang menghubungkan *Flow object*. *Connecting Object* juga memiliki 3 jenis elemen yaitu :

a. Alur *Sequence* (*Sequence flow*)
b. Alur Pesan (*Messege Flow*)
c. Asosiasi (*Association*)



Gambar 2.5 Jenis-jenis conncting object

3. *Swimlanes*

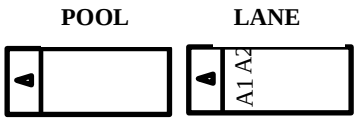
Adalah pengelompokan dari beberapa model elemen. *Swimlines* digunakan untuk memisahkan dan mengatur kegiatan oleh peserta sehingga kita secara intuitif dapat memahami siapa yang bertanggung jawab untuk setiap *event*. *Swimlines* ada 2 jenis yaitu :

1) Pools

Semua Bisnis *Flow* Diagram mengandung setidaknya satu *Pool*.

2) Lanes

Pool yang dibagi lagi menjadi sub *Swimlanes*.



Gambar 2.6 Jenis-jenis swimlanes

4. *Artifacts*

Adalah elemen yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan dari

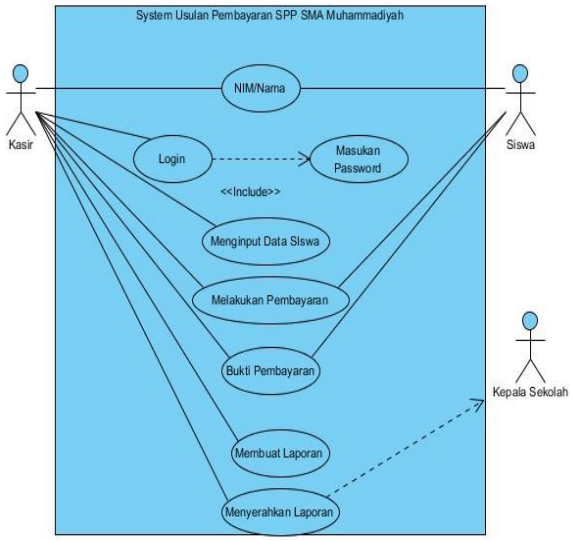
sebuah proses. Bentuk dan penggunaan *artifacts* itu bermacam-macam dan bisa lebih luas tergantung dari standar pengertian BPMN yang digunakan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Desain Proses

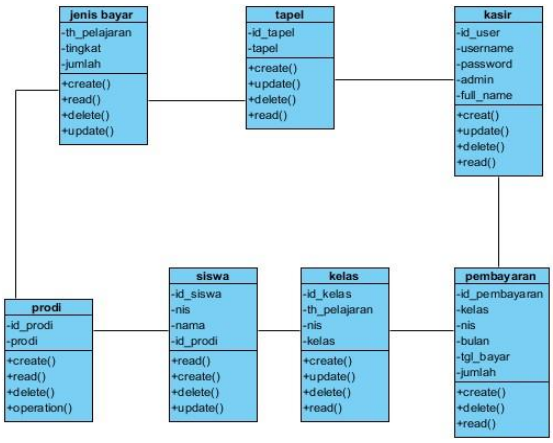
Dalam membuat sebuah sistem dibutuhkan persiapan, mulai dari alur program sampai rancangan desain sistem yang akan dijalankan. Tujuannya untuk mempermudah dan mengatur konsep yang akan digunakan dalam membangun sistem.

a. Use Case



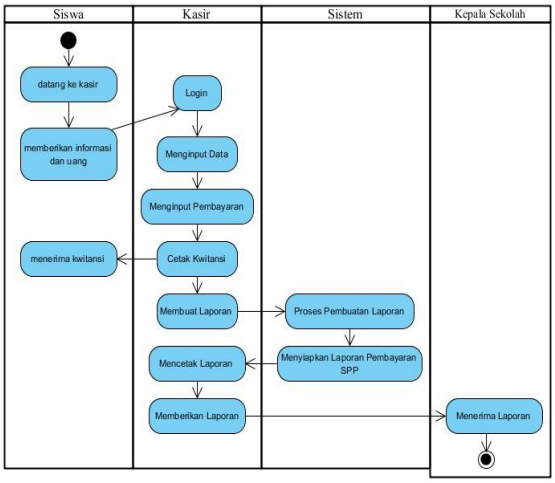
Gambar 5.11 *Use case* diagram pembayaran spp

b. Class Diagram



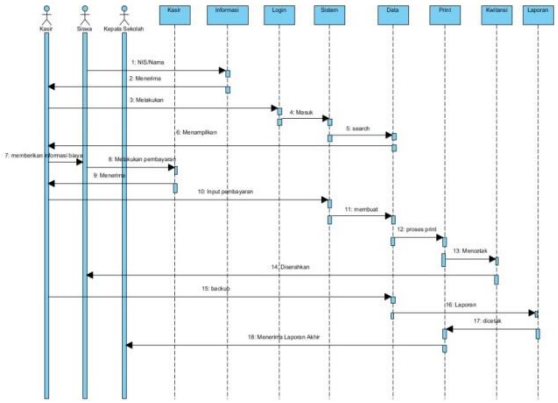
Gambar 5.12 *Class diagram*

c. Activity Diagram



Gambar 5.13 *Activity diagram* untuk *administrator*

d. Sequence Diagram



Gambar 5.14 *Sequence Diagram*

2. Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Wujud dari hasil implementasi ini nantinya adalah sebuah sistem yang siap untuk diuji dan digunakan.

a. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras *(hardware)* yang digunakan untuk merancang, membuat dan

menjalankan program pembayaran siswa sebagai berikut :

Tabel 5.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	*Dual Core* 1.83 GHz
Memory	DDR2 1GB
Harddisk	80 GB HDD
Input Proses	Mouse , DVD, printer

b. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi pemilihan dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 5.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat Lunak	Keterangan
Windows 7	Sebagai sistem operasi.
Internet	Sebagai koneksifitas
Browser	Google Crome
Web server	Apache Web Server
Editor	Notepad++

3. Kesimpulan

Dari uraian pembahasan analisa dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terhadap Sistem Informasi Pembayaran Siswa, sebagai berikut :

1. Sistem yang digunakan oleh SMA MUHAMMADIYAH dalam melakukan pembayaran masih secara manual akan diganti dengan sistem yang terkomputerisasi, sehinga pembayaran dapat menghasilkan bukti pembayaran serta lebih efisien dalam penanganan pembayaran SPP.
2. Sistem pembayaran ini menyajikan informasi administrasi pembayaran dan laporan pembayaran secara digital pada tiap periode yang ditentukan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andi., Sunyoto. 2007. *AJAX Membangun Web dengan Teknologi ASYNCHRONOUSE JAVASCRIPT & XML*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Andri Kristanto, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Penerbit :Gava. Media, Jakarta

G. Murdick, Robert / E. Ross, Joel / R. Claggett, James, 1997. *Sistem Informasi untuk Manajemen Modern*. Erlangga, Jakarta.

Hapsari, Septika dan Indah Uly Wardati. 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran dan Tabungan Siswa Pada Bank Mini Artha Mandiri Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Pringkuku Pacitan. *Journal Speed – Sentra*

Penelitian Engineering dan Edukasi.

Hartono, Jogiyanto, 2001. *Analisis dan Design Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*, Andi : Yogyakarta.

Herlawati, Prabowo Pudjo Widodo. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.

McLeod, Raymond. (2004). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT Prenhallindo.

McLeod, Raymond. 1995. *Sistem Informasi Manajemen*. Jilid 1. Jakarta: PT Prenhallindo.

Nugroho, Bunafit. 2004. *Database Relasionla Dengan MySQL*. Yogyakarta.

Putri, Leli Deyiana. 2014. Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pacitan. IJNS-Indonesian *Journal on Networking and Security*.

Syahbana, Ali. 2013. Pembangunan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Siswa Madrasah Aliyah Ma'arif Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.

Wahyono Teguh. 2004. *Sistem Informasi (Konsep dasar analisa desain dan Informasi)*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Whitten, Jeffrey, L, etc, 2004, *System Analysis and Design Methods*, The McGraw-Hill Companies, Inc.