

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas beberapa materi antara lain, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian sebagai berikut :

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya teknologi dengan sangat cepat, hampir setiap sekolah seolah dipaksa untuk mengikuti arus dari perkembangan teknologi yang terjadi. Sekolah Kreatif Harapan Bangsa merupakan sekolah sd dan smp yang berada di Jl. Sedarmanah no 132 , Cimahi . dan di kepalai oleh Dedeh Syawitri . Sekolah Kreatif Harapan Bangsa ini sudah berdiri dari tahun 2000. dan sudah meluluskan ratusan siswa berprestasi . Sekolah Kreatif Harapan Bangsa belum memiliki sistem yang terintegrasi.

Sekolah Kreatif Harapan Bangsa adalah sekolah umum yang dibentuk untuk anak yang kurang mampu dalam bidang ekonomi. Dan gaji guru di sekolah ini sangatlah minimal. Dikarenakan pemasukan yang di dapat oleh sekolah sangat terbatas. Dan banyak bantuan dan donasi yang diberikan oleh pemerintah dan pihak luar. Pengeluaran yang terjadi di sekolah ini mencakup penggajian guru, pembayaran listrik dan air, pembelian inventory , renovasi gedung , dll.

Saat ini Sekolah Kreatif Harapan Bangsa melakukan transaksi secara manual baik dalam pencatatan pendapatan , pengeluaran , penggajian dan pendaftaran siswa. Hal ini menyebabkan beberapa masalah seperti kesulitan pencarian data pendapatan dan pengeluaran dikarenakan data yang kurang lengkap dan masih menggunakan nota, data pencatatan yang kurang rapih karena masih dicatat dalam buku, lamanya untuk pencatatan data siswa karena masih menggunakan formulir kertas, pencatatan gaji guru masih dicatat secara manual oleh administrasi, kesalahan pencatatan biaya pendapatan sekolah. Selain itu, dikarenakan jumlah data dan transaksi yang banyak maka terjadi kesulitan ketika ingin melihat dan mencocokkan data. Terjadi penumpukan antrian untuk pendaftaran siswa karena formulir yang

digunakan masih menggunakan kertas. Terjadi kesalahan pencatatan pembayaran uang spp siswa karena masih menggunakan formulir kertas.

Setelah melihat permasalahan yang terjadi di Sekolah Kreatif Harapan Bangsa maka untuk meminimalisir masalah yang ada di sekolah. Maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *desktop* untuk menangani masalah pendapatan , pengeluaran , pendaftaran siswa dan penggajian guru. Aplikasi ini akan menggunakan database untuk menyimpan data data siswa , data gaji guru , transaksi pengeluaran dan pendapatan. Aplikasi ini juga dapat melakukan perhitungan data kas sekolah untuk setiap transaksi pengeluaran, pendapatan sekolah, penggajian guru dan laporan untuk pendapatan dan pengeluaran sekolah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat mencatat pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan di sekolah?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat menghitung dan memberikan informasi saldo sekolah?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi akan menghitung penggajian guru?
4. Bagaimana cara membuat aplikasi dapat melakukan pendaftaran siswa ?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat mencatat pendapatan dan pengeluaran.
2. Membuat aplikasi yang dapat menghitung dan memberikan informasi saldo sekolah.
3. Membuat aplikasi akan menghitung penggajian guru.
4. Membuat aplikasi dapat melakukan pendaftaran siswa.



## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berisi batasan-batasan yang ada di dalam aplikasi.

### 1.4.1 Batasan Perangkat Lunak

Untuk perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi Microsoft Windows 7.
2. Sistem basis data Microsoft MySQL Server 2008 R2.
3. Bahasa pemrograman C#.
4. Editor bahasa pemrograman Visual Studio 2012.

### 1.4.2 Batasan Perangkat Keras

Untuk perangkat keras minimum yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut:

1. Processor. Intel Core Duo 1.6 GHz.
2. Memory. DDR2 1GB.
3. Harddisk. sisa ruang kosong 1 GB.
4. Keyboard dan Mouse.

### 1.4.3 Batasan Aplikasi

User dalam aplikasi ini adalah :

1. Admin
  - A. Menambah data pendapatan , pengeluaran , data guru , pendaftaran siswa.
  - B. Mengubah data gaji guru.
  - C. Mengubah data siswa.
  - D. Kepala sekolah dapat melihat laporan keuangan.
  - E. Semua transaksi pendapatan dan pengeluaran *fix*.

## 1.5 Sumber Data

Berisi sumber penulisan data untuk pembuatan aplikasi.

### 1.5.1 Data Primer

Sumber data primer didapatkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah. Wawancara dengan kepala sekolah dilakukan agar peneliti mengetahui informasi yang lebih rinci tentang sekolah .

### 1.5.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder didapat dari hasil pembelajaran di kampus dan internet. Pencarian dari internet dilakukan agar peneliti dapat mengetahui informasi yang lebih rinci mengenai topik yang diteliti oleh peneliti, yang dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun pembandingan dalam penelitian ini.

## 1.6 Sistematika Penyajian

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

### BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

### BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

### BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dan digunakan untuk menjelaskan setiap fungsi utama yang dibuat dalam aplikasi.

### BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode blackbox testing.

#### BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.

