

	Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)	
	Vol. 13 No. 1 (2022)	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384

Membuat Sistem Informasi Pembayaran Pada Pondok Pesantren Rabiatal Adawiyah Menggunakan Embarcadero Xe2

Ujang Nur Hasan¹, Muhammad Romzi², Kadarsih³

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : ujangnurhasan5@gmail.com¹, ujomzi@gmail.com², kadarsih.mail@gmail.com³

Abstrack - *At this time, where the development of technology and information is growing very quickly. This has an impact on the convenience and various fields of work, as well as education, including payment data collection. The use of computer technology makes the payment data collection process more effective and efficient.*

Rabiatal Adawiyah Islamic Boarding School Is a Rabiatal Adawiyah Islamic Boarding School It is one of the Tsanawiyah and Aliyah madrasa schools under the auspices of the Ministry of Religion. In collecting data on incoming and outgoing payments, they still use a manual system, both in the data collection process or in recording payments, they still use physical documents, so it is very possible for errors or errors to occur in recording and difficulties in finding data.

Based on this background, the authors encourage to create a Payment Information System at the Rabiatal Adawiyah Islamic Boarding School using Embarcadero Xe2 which is expected to help the payment data collection process become more effective and efficient. This Payment Information System is made using Embarcadero Xe2 and My Sql Database as the Database. The use of this Payment Data Information System is the right solution to simplify the process of inputting student data, payment type data, payment data. It is easy to search for data and the resulting report will be more accurate.

Keywords: Information System, Payment

Abstrak

Pada masa sekarang ini, dimana perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. Hal ini berdampak pada kemudahan dan berbagai bidang pekerjaan, maupun pendidikan, termasuk pendataan Pembayaran. Penggunaan Teknologi komputer menjadikan proses pendataan Pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pondok Pesantren Rabiatal Adawiyah Merupakan Ponpes Rabiatal Adawiyah Merupakan salah satu sekolah madrasah Tsanawiyah dan madrasah Aliyah yang berada

dibawah naungan Kementerian Agama. Dalam melakukan Pendataan pembayaran masuk maupun keluar masih memakai system manual baik dalam proses pendataan atau pencatatan pembayaran masih menggunakan dokumen fisik, sehingga sangat mungkin terjadinya kekeliruan ataupun kesalahan dalam pencatatan serta kesulitan dalam pencarian data.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mendorong untuk membuat Sistem Informasi Pembayaran Pada Pondok Pesantren Rabiatal Adawiyah Menggunakan Embarcadero Xe2 yang diharapkan dapat membantu proses pendataan pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem Informasi Pembayaran Ini dibuat dengan Menggunakan Embarcadero Xe2 dan Database My Sql Sebagai Datasenyanya. Penggunaan Sistem Informasi Data Pembayaran ini menjadi solusi yang tepat untuk mempermudah proses input data santri, data jenis bayar, data pembayaran. Mudah dalam pencarian data dan laporan yang dihasilkan akan lebih akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pembayaran

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi kita ketahui bahwa ternyata teknologi sangat mempengaruhi kebutuhan manusia. Pada saat ini banyak teknologi yang semakin maju dan berperan mempermudah manusia melakukan kegiatan sehari-hari. Kemajuan dibidang teknologi informasi di bidang pendidikan, dan lain-lain merupakan contoh bahwa kita semakin memerlukan teknologi informasi dalam kehidupan kita. Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh sebagian besar perusahaan telah memanfaatkan komputer untuk kegiatan sistem informasi (SI) perusahaan, termasuk dalam hal kegiatan pencatatan, pengumpulan data, rekapitulasi, serta pembuatan dan penyebaran informasi.

Banyaknya perusahaan saat ini melakukan pengembangan sistem informasi untuk mempermudah pengolahan data dan informasi, sehingga bertujuan untuk meningkatkan kecepatan pelayanan dan informasi yang

dihasilkan. Pondok pesantren Rabiatul Adawiyah merupakan salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyahdan Madrasah Aliyah yang berada dibawah naungan kementerian agama. Pada pondok pesantren Rabiatul Adawiyah dalam melakukan pembayaran masih di catat secara manual dalam pembukuan sehingga data-datanya sering tidak tercatat secara akurat. Berdasarkan uraian permasalahan di atas perlu di bangun sistem informasi pembayaran yang berguna untuk membantu kegiatan pendataan pembayaran di pondok pesantren Rabiatul Adawiyah. Dengan demikian saya tertarik untuk membangun sistem informasi pembayaran pada pondok Pesantren Rabiatul Adawiyah menggunakan Embarcadero Xe2 dan Mysql.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Sistem Informasi pembayaran pada pondok pesantren Rabiatul Adawiyah menggunakan Embarcadero XE2 dan MYSQL?
2. Bagaimana Cara Penggunaan dan penerapan Sistem Informasi pembayaran menggunakan Embarcadero XE2 dan MYSQL?

3. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dibatasi masalah dengan hanya membahas mengenai data pembayaran Uang SPP, Uang Makan Perbulan, Uang Laundry.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Sistem Informasi pembayaran yang nantinya dapat digunakan oleh Pondok Pesantren Rabiatul Adawiyah.
2. Untuk memudahkan dan mengetahui cara kerja penyelesaian data pembayaran pada Pondok Pesantren Rabiatul Adawiyah.
3. Menghasilkan laporan yang lengkap, akurat, dan cepat.

5. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Perguruan Universitas Mahakarya Asia Baturaja
 - a. Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama berlangsungnya kuliah.
 - b. Membina hubungan dengan perusahaan atau instansi yang terlibat.
 - c. Mengetahui kemampuan dan kesiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
- 2) Bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan suatu pemahaman serta wawasan dalam dunia bekerja terutama pengetahuan di bidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dalam suatu perusahaan terutama proses pembuatan sistem informasi.

- b. Melatih keahlian berkomunikasi serta bersosialisasi di lingkungan kerja.
- c. Menumbuhkan sikap rasa tanggung jawab yang tinggi bagi mahasiswa.
- d. Melatih mahasiswa sebelum terjun di dunia kerja.

3) Bagi Instansi

- a. Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia industry atau perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.
- b. Dengan adanya sistem informasi pembayaran, pengolahan data-data nya bisa dilakukan dengan mudah dan praktis.

II. KAJIAN TEORI

1. Sistem informasi

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1) Sistem adalah sekumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membangun satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai suatu tujuan. Informasi adalah data yang diolah menjadi berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Sistem Informasi adalah suatu kombinasi teratur dari orang-orang hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2. EmbarcaderoXE2

Menurut Jubilee Enterprise (2017:1) Bahasa Pemrograman sekaligus *software development kit (SDK)* yang secara luas dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi , baik aplikasi desktop maupun mobile. *Delphi* sendiri merupakan pengembangan turbo pascal yang di *develod* oleh *borland*. Selanjutnya pengembangan *Delphi* diserahkan kepada perusahaan bernama *Embarcadero Technologies*. Sejak saat itu nama *Embarcadero* melekat pada *Delphi*. Bila anda ingin merancang interface berbasis grafis anda tinggal drag dan drop komponen dari *tools palatte* ke form. Objek Pada *EmbarcaderoXE2* :

3. Database My SQL

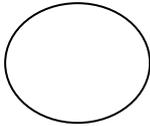
Menurut Dr.Gede Indrawan dan I Nyoman Yoga Setyawan (2017:15), *MySQL (My Structured Query Language)* adalah sebuah program dtabase server yang mampu menerima dan mengirim datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*).

MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware, MySQL yang bias adigunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada dibawah lisensi GNU/GPL (*General Public License*). MySQL juga merupakan sebuah database yang free, artinya bebas menggunakan database untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli dan membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama Michael Widenius. Selain

database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses sesuatu database MySQL yang berposisi sebagai *server*, yang berarti program kita berposisi sebagai *client*. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai *client* maupun *server*.

4. Diagram Konteks

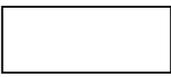
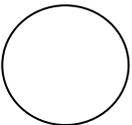
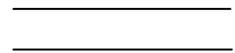
Menurut Indrajani (2015:27) diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input sistem atau output sistem.

Simbol	Arti
	Menunjukkan suatu sistem
	Menunjukkan bagian
	Menunjukkan alir data

Tabel 1. Simbol-Simbol Diagram Konteks

5. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Indrajani (2015:27) Data Flow Diagram adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut. Istilah dalam bahasa Indonesia adalah diagram aliran data.

Simbol	Arti
	Menunjukkan entitas dan Tujuan
	Menunjukkan arus data
	Menunjukkan proses
	Menunjukkan penyimpanan data

Tabel 2. Simbol-Simbol Data Flow Diagram

6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Indrajani (2015:17) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebuah pendekatan top-bottom dalam perancangan basis data yang dimulai dengan mengidentifikasi data-data terpenting yang disebut entitas, dan hubungan antara entitas-entitas tersebut yang di gambarkan dalam suatu model.

1. One –To–One

Jenis hubungan ini merupakan hubungan antar tabel, yang menggunakan sebuah *primary key*.

Contoh : Satu pegawai bekerja di satu instansi



Gambar 3. Hubungan *One to One*

2. One-to-Many

Merupakan hubungan antara tabel dimana satu *record* pada satu tabel memiliki hubungan dengan beberapa *record* di tabel lain.

Contoh : satu Kantor desa memiliki banyak pegawai.



Gambar 4. Hubungan *One to Many*

3. Many-to-Many

Merupakan hubungan antara tabel dimana beberapa *record* pada satu tabel memiliki hubungan dengan beberapa *record* di tabel lain.

Contoh : Banyak mahasiswa mengambil banyak mata kuliah.



Gambar 5. Hubungan *Many to Many*

III. METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah pada Pondok Pesantren Rabi'atul Adawiyah menggunakan Embarcadero XE2 dan MySQL. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2022, bertempat di Pondok Pesantren Rabi'atul Adawiyah.

2. Waktu dan tempat penelitian

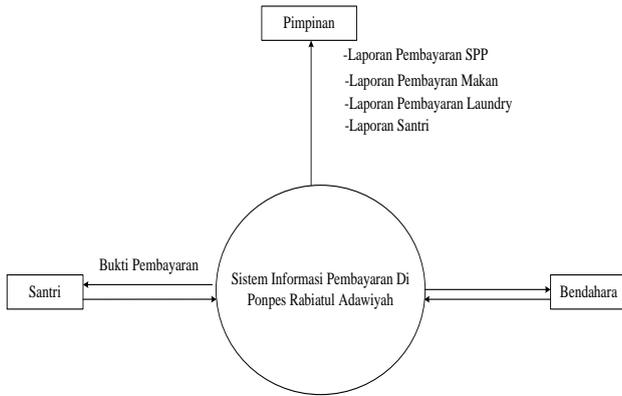
Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2022 sampai dengan bulan Juni 2022 bertempat di Pondok Pesantren Rabi'atul Adawiyah.

Dalam melakukan penelitian ini memerlukan beberapa peralatan, yang terbagi dalam dua bagian, yaitu perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat-perangkat yang digunakan yaitu:

1. *Hardware* :
 - a. *Processor* : AMD E2-7015 APU
 - b. *Memory* : 4096MB RAM
 - c. *Harddisk* : ASUS 4 GB
 - d. *Keyboard dan Mouse*
2. *Software* :
 - a. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate*
 - b. *Embarcadero XE2*
 - c. *My Sql*

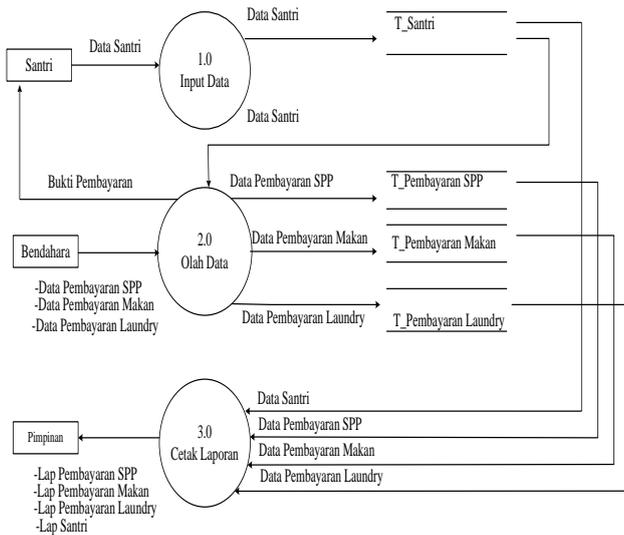
3. Perancangan system

a. Diagram Konteks



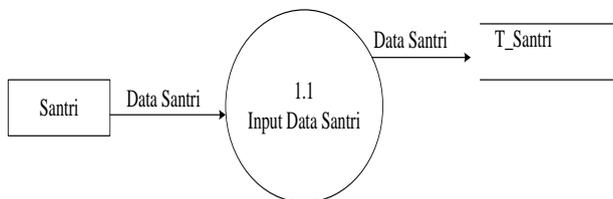
Gambar 6. Diagram Konteks

b. Data Flow Diagram (DFD)



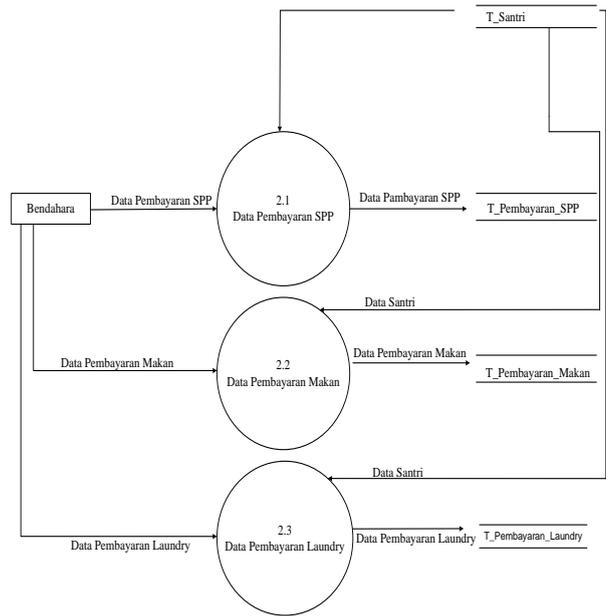
Gambar 7. Data Flow Diagram

c. Diagram Level Proses 1



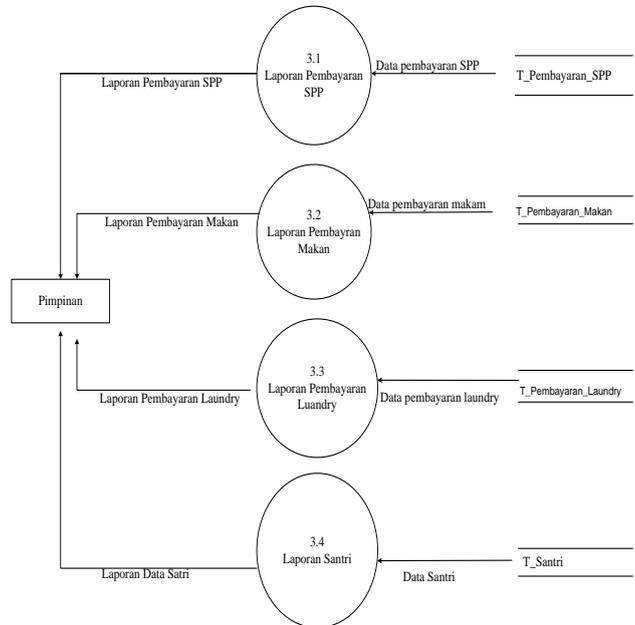
Gambar 8. Diagram Level Proses 1

d. Diagram Level Proses 2



Gambar 9. Diagram Level Proses 2

e. Diagram Level proses 3



Gambar 10. Diagram Level Proses 3

4. Rancangan Struktur Tabel

Dari rancangan diagram konteks (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dapat dirancang beberapa tabel. Berikut rancangan tabel :

1. Tabel Santri

No	Field	Type	Size	Key
1	Id_Santri	Varchar	5	primary
2	Nama_Santri	Varchar	30	
3	Jenis_Kelamin	Varchar	20	
4	Alamat	Varchar	50	

5	Nama_Ayah	Varchar	30	
6	Nama_Ibu	Varchar	30	
7	Tempat_Lahir	Varchar	50	
8	Tgl_Lahir	Date		
9	Agama	Varchar	30	
10	No_Hp	Varchar	13	

Tabel 3. Tabel Santri

2. Tabel Pembayaran SPP

No	Field	Type	Size	Key
1	No_pembayaran_SPP	Varchar	5	primary
2	Tgl_bayar	Date		
3	Id_Santri	Varchar	5	
4	Nama_Santri	Varchar	30	
5	Jumlah_Pembayaran	Double		

Tabel 4. Tabel Pembayaran SPP

3. Tabel Pembayaran Makan

No	Field	Type	Size	Key
1	No_pembayaran_Makan	Varchar	5	primary
2	Tgl_bayar	Date		
3	Id_Santri	Varchar	5	
4	Nama_Santri	Varchar	30	
5	Jumlah_bayar	Double		

Tabel 5. Tabel Pembayaran Makan

4. Tabel Pembayaran Laundry

No	Field	Type	Size	Key
1	No_pembayaran_Laundry	Varchar	5	primary
2	Tgl_bayar	Date		
3	Id_Santri	Varchar	5	foreign
4	Nama_Santri	Varchar	30	
5	Jumlah_Bayar	Double		

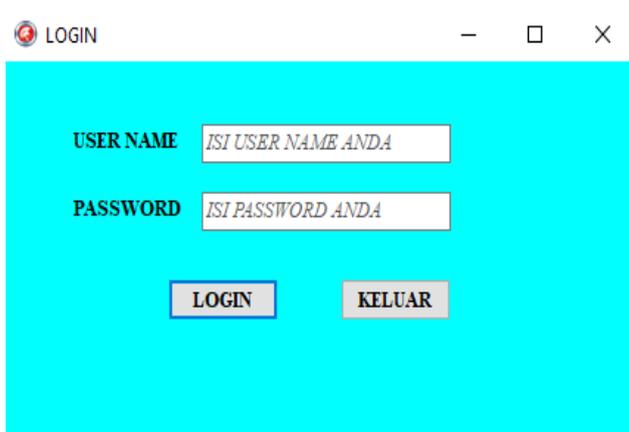
Tabel 6. Tabel Pembayaran Laundry

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang didapat dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penyusun berupa Sistem Informasi Pembayaran pada pondok pesantren Rabiatul Adawiyah Menggunakan Embarcadero XE2.

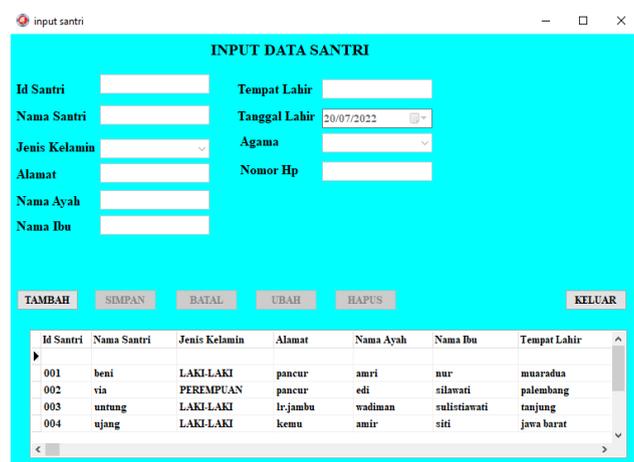
Sistem ini terdiri dari beberapa halaman. Dimana masing-masing halaman saling berhubungan. Adapun halaman-halaman tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Login



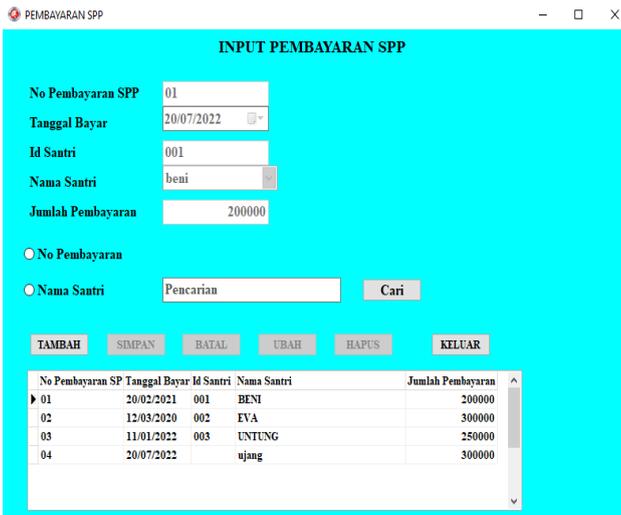
Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Input Data Santri



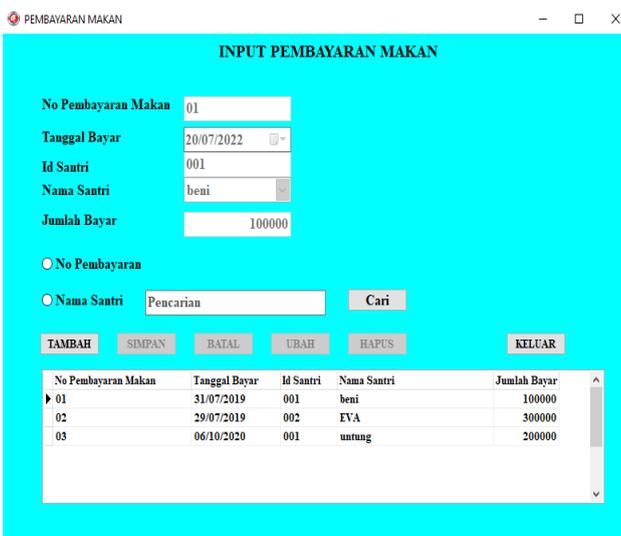
Gambar 4. Tampilan Input Data Jenis Bayar



Gambar 5. Tampilan Proses Pembayaran SPP



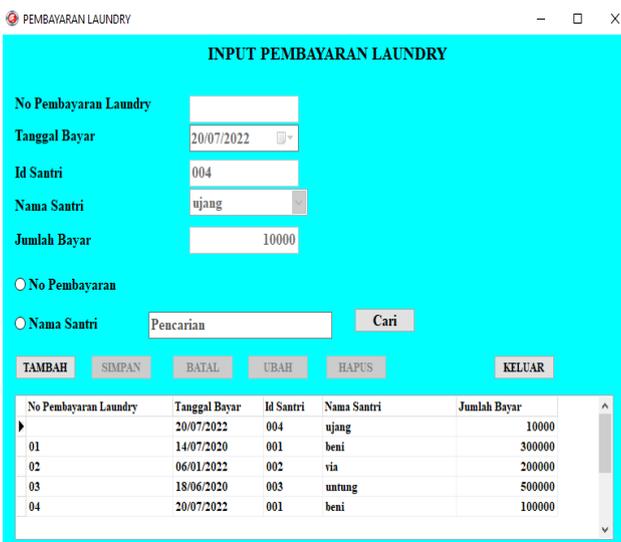
Gambar 8. Tampilan Proses Pembayaran



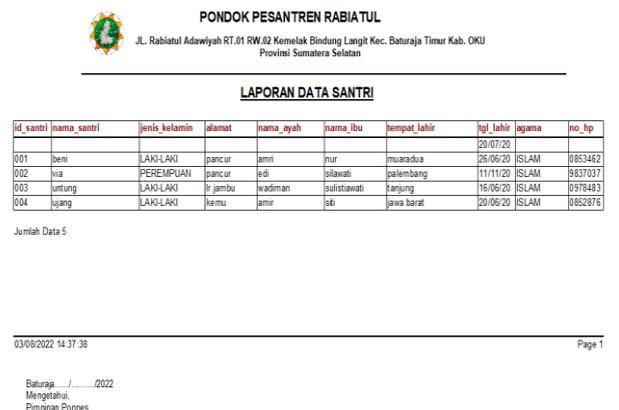
Gambar 6. Tampilan Proses Pembayaran Makan



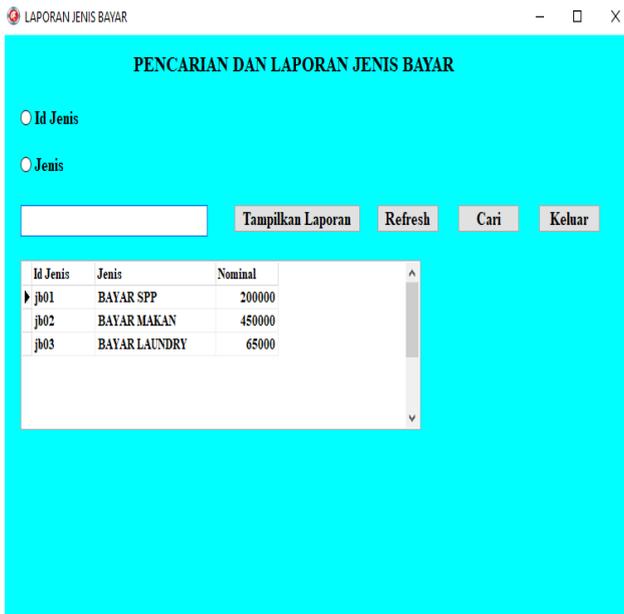
Gambar 9. Tampilan Pencarian Data Santri



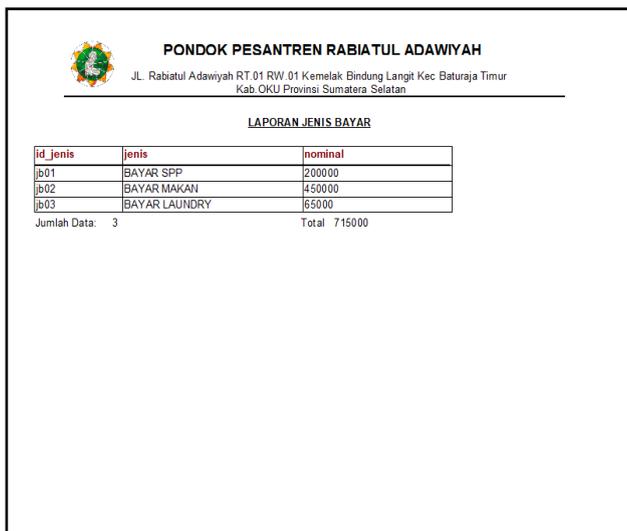
Gambar 7. Tampilan Proses Pembayaran Laundry



Gambar 10. Tampilan Laporan Data Santri



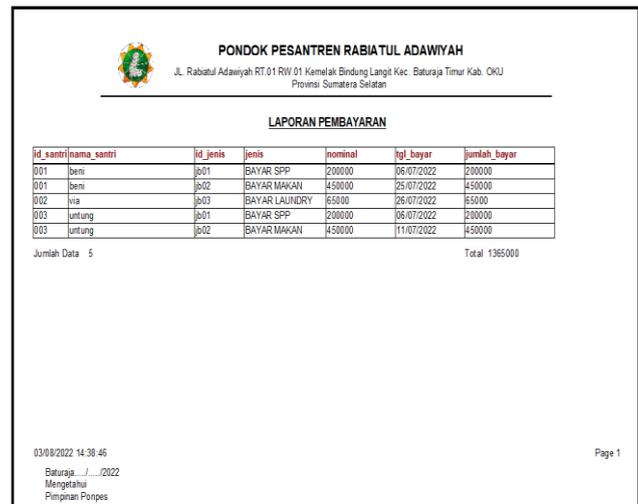
Gambar 11. Tampilan Pencarian Data Jenis Bayar



Gambar 12. Tampilan Laporan Data Jenis Bayar



Gambar 13. Tampilan Pencarian Data Pembayaran



Gambar 14. Tampilan Laporan Data Pembayaran

2. Pembahasan

1) Pembuatan Database

Langkah-langkah pembuatan database menggunakan MySQL adalah sebagai berikut :

- Jalankan aplikasi *Xampp*. kemudian *start Apache* dan *MySQL*, lalu
- Google Chrome* dan ketikkan *localhost*, lalu pilih *phpMyAdmin*, kemudian pilih *New*
- kemudian ketikkan *db_pembayaran* sebagai nama database yang akan digunakan.

2) Pembuatan Tabel

Seperti yang telah disebutkan pada bab sebelumnya sistem informasi ini menggunakan beberapa table. Adapun langkah-langkah pembuatan table adalah sebagai berikut.

- Setelah membuat nama *database* telah selesai dilakukan, kemudian isi *create table* lalu kasih nama tabel yang akan dibuat, lalu isi *number of columns* yang akan kita buat
- Pada bagian *Field Name* ketikkan nama-nama *field* sesuai dengan struktur *field* pada bab sebelumnya. Pada bagian *Data Type* tentukan tipe data untuk masing-masing *field*.
- Tentukan ukuran *field* pada bagian *Length/Values*, kemudian tentukan juga *Format*, khususnya untuk *field* dengan tipe *Date/Time* dan klik *Index* pilih *Primary*.
- Jika selesai klik tombol *Save*.

3) Menghubungkan MySQL di ODBC

Sebelum masuk pembuatan Project, adapun yang dilakukan adalah menghubungkan MySQL pada ODBC. Adapun langkah-langkah menghubungkan MySQL ke ODBC adalah sebagai berikut :

- Buka aplikasi *Data Sources (ODBC)*.
- Pilih *Add*, kemudian pilih *MySQL ODBC 5.31 Driver*.
- Lalu isi *Data Source Name*, *TC/IP Server*, *user*, dan *database*.
- Kemudian *Test*.

4) Membuat Project

Langkah-langkah membuat project pada Embarcadero XE2 adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah folder terlebih dahulu di data D dengan nama folder Pembayaran
- b. Didalam folder Pembayaran buatlah folder kembali dengan nama form.
- c. Jalankan aplikasi Embarcadero XE2 dengan memilih, menu Start-All Program, kemudian arahkan pointer pada Embarcadero RAD Studio XE2, kemudian klik Embarcadero RAD Studio XE2.
- e. Halaman utama sudah terbuka, kemudian klik New Project, klik delphi project, kemudian pilih VCL From Application.
- f. Pada properties ubahlah name dan caption dengan nama form yang akan dibuat, kemudian klik file Save As tentukan tempat penyimpanan di folder Pembayaran yang telah dibuat sebelumnya double klik kemudian pilih folder form.
- g. Menyimpan project klik file Save Project As kemudian simpan di dalam folder sistem Pembayaran
- h. Buatlah field-field yang akan dibuat, jika telah selesai jalankan program dengan cara klik Run, setelah program dijalankan maka secara otomatis didalam folder pembayaran akan muncul folder Win32. Folder Win32 berfungsi untuk menyimpan database dan laporan.

5) Membuat Form MainMenu

Langkah-langkah membuat form mainmenu di aplikasi embarcadero Xe2 adalah sebagai berikut :

- a. Pilih komponen dengan mengetikkan mainmenu dibagian Tab Standard Tool Palette lalu double klik Main Menu.
- b. Selanjutnya ketikkan nama-nama data sub menu yang akan ditampilkan dengan menginputkannya di properties>caption.
- c. Untuk background gunakan komponen Timage pada Menu Tab Additional Tool Palette, atur properties stretch menjadi true kemudian properties align diberi nama all client untuk menyesuaikan ukuran gambar dengan ukuran form.

6) Membuat Data Module

Setelah membuat Form Menu Utama, selanjutnya membuat form data module, data module sendiri digunakan untuk penghubung antara semua form agar saling terhubung satu sama lain, adapun cara membuat data module sebagai berikut :

- a. Klik File>New>Others.
- b. Setelah terbuka maka akan muncul tampilan.
- c. Lalu pilih Data Module>Ok.
- d. Setelah itu sambungkan Form Menu Utama yang telah di buat dengan cara klik File>Use Unit>lalu pilih unit menu utama> lalu klik Ok.
- e. Masuk ke Form Data Module lagi, lalu masukkan komponen ADO Connection pada menu tool palette
- f. Lalu pada bagian properties ADOConnection, pilih connection string, maka akan muncul kotak dialog baru lalu pilih build.
- g. Pada tab provider pilih kemudian klik next.
- h. Setelah klik next, cari lokasi penyimpanan database yang telah disimpan lalu klik test connection.

- i. Jika database berhasil terhubung maka akan ada pemberitahuan.
- j. Pembuatan Form Login Langkah-langkah pembuatan form login adalah sebagai berikut :
- k. Langkah pertama pastikan form login terhubung dengan data module melalui properties kemudian pilih use unit.
- l. Kemudian buatlah tampilan form login.
- m. Jika semua komponen sudah diletakkan pada form, selanjutnya masukkan kode programnya.

7) Pembuatan Form Menu Utama

Langkah-langkah pembuatan form menu utama adalah sebagai berikut :

- a. Langkah pertama masukkan komponen Mainmenu, komponen ini digunakan untuk membuat menu pada aplikasi yang akan dibuat.
- b. Setelah meletakkan komponen Mainmenu pada form, buatlah menu yang akan dibuat.
- c. Double klik pada komponen Mainmenu untuk membuat menu, lalu klik kanan pada Mainmenu untuk menambahkan Submenu.
- d. Setelah langkah-langkah diatas sudah dilakukan, adapun tampilan gambar.
- e. Untuk menggantikan nama untuk masing-masing menu, dapat dilakukan pada object inspector properties caption.
- f. Untuk langkah-langkah pembuatan menu yang lainya, dapat dilakukan dengan cara seperti yang sudah dijelaskan diatas.

8) Pembuatan Form Input Data

Adapun langkah-langkah dari pembuatan Form Input Data dan Transaksi Data adalah :

- a. Langkah pertama pastikan form input data barang terhubung dengan data module melalui file kemudian pilih use unit.
- b. Selanjutnya, Tambahkan AdoTable, DataSource, DBGrid.
- c. Klik tombol Properties, setting ubah username, conection, table name,
- d. setting datasource ubah name, kemudian double klik adotable, pilih add all file, kemudian drag ke form yang sudah dibuat.
- e. Tambahkan 6 komponen Button, kemudian ubah Properties Name dan Caption. Masing-masing menjadi : tambah, simpan, batal, ubah, hapus keluar.
- f. Tambahkan komponen TDBGrid yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dengan mengatur Properties kemudian pilih Datasource sesuai dengan form yang kita buat.

9) Pembuatan Form Pencarian dan Laporan Data

Adapun langkah-langkah dari pembuatan form pencarian dan laporan data barang adalah sebagai berikut :

1. Tambahkan komponen TDBGrid yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan.
2. Tambahkan TcomboBox dan Tedit untuk membuat kriteria pencarian data kemudian tambahkan komponen button, yaitu cari, Semua Data, Tampilkan laporan, Refresh dan Keluar.
3. Setelah selesai mengatur properties dan posisi masing-

masing komponen. Selanjutnya masukkan kode program. Adapun listing dapat dilihat pada halaman lampiran.

10) Selanjutnya pembuatan laporan

Adapun langkah-langkah dari pembuatan laporan data barang adalah sebagai berikut :

1. Double klik komponen TfrxReport.
2. Pilih new lalu pilih standard report wizard kemudian field pilih add all selanjutnya finish.
3. Pada properties klik report title, page header, master data, footer1.
4. Untuk pembuatan kepala surat atau kop surat diletakkan pada bagian report title, untuk pembuatan judul diletakkan pada bagian page header, untuk pembuatan isi data field diletakkan pada bagian master data, dan untuk keterangan mengetahui diletakkan di bagian footer.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan sampai dengan pembuatan sistem informasi pembayaran pada pondok pesantren rabiatal adawiyah, dapat disimpulkan:

1. Pembuatan sistem informasi ini menggunakan *database MySQL* dan *Embarcadero XE2* untuk pembuatan *interfacenya*.
2. Proses pengelolaan pendataan pembayaran belum maksimal sehingga peneliti membuat suatu program aplikasi untuk memudahkan proses pendataan pembayaran, proses, dan laporan pembayaran supaya berjalan maksimal dan efisien.
3. Sistem informasi harus di dukung dengan desain tampilan yang menarik agar pengguna sistem lebih nyaman dalam mengoperasikannya.
4. Proses pembuatan sistem informasi harus dengan logika dan listing program yang tepat dan lengkap agar penggunaannya lebih optimal.
5. Dengan adanya sistem informasi pembayaran ini diharapkan dapat mempercepat serta mempermudah dalam pengolahan data.

2. Saran

Sebagai penutup dari laporan ini, maka penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi semua. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan adalah:

1. Dalam pembuatan sistem informasi pembayaran ini, peneliti menggunakan *database MySql*, untuk selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan sistem informasi pembayaran dengan *database* yang lain yang memiliki kemampuan lebih dalam penyimpanan data.
2. Dalam pembuatan sistem informasi pembayaran ini tampilan sistem, logika, dan penerapan pada listing program penulis buat masih cukup sederhana. Untuk itu, pada penelitian selanjutnya bisa dibuat lebih sempurna.
3. Penulis mengharapkan dalam pengembangan sistem informasi ini selanjutnya agar dapat menambahkan komponen-komponen yang kurang dalam program aplikasi kami.

4. Diharapkan pada peneliti berikutnya dapat lebih baik lagi dalam mengembangkan sebuah sistem informasi yang bisa beroperasi lebih bagus dari kami.
5. Pada program aplikasi ini masih menggunakan desain tampilan standar, maka untuk selanjutnya diharapkan agar dapat menambah standar pembuatan desain lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Andri Kristanto, 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Grava Media:Yogyakarta.
 Bunafit Nugroho,2008. *Panduan Lengkap Menguasai Perintah SQL*. Media Kita : Jakarta.
 Eko Indrayawan, Francisca Aure Liasie dan Tomi Suyugo, 2011. *Mastering Delphi XE*. Andi Offset : Yogyakarta
 Tata Sutabri, 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Andi Offset : Yogyakarta.