
Sistem Informasi Biaya Pendidikan (BPP) pada Politeknik Ganesha Medan Berbasis Web

Diding Kusnady, S. Pd, MM
Politeknik Ganesha Medan
Medan – Sumatera Utara
Kusnadydiding1@yahoo.com

Ardiman Siregar
Politeknik Ganesha Medan
Medan – Sumatera Utara
Ardiman.siregar@yahoo.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembayaran uang kuliah pada kampus Politeknik Ganesha Medan masih belum maksimal, karena sistem pembayaran yang digunakan masih bersifat manual. Transaksi pembayaran uang kuliah mahasiswa masih dilakukan secara manual. Tahap Perancangan mencakup perancangan tabel, database dan form. Sistem informasi diimplementasikan dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL. Metode penelitian yang penulis lakukan yaitu metode deskriptif dengan penelitian studi kasus di kampus Politeknik Ganesha Medan. Sedangkan pengumpulan data yang dilakukan yaitu metode observasi dan wawancara.

Keyword : Sistem Pembayaran uang kuliah, PHP, MySQL.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam berbagai aspek kehidupan. Kita dituntut untuk bergerak cepat dalam segala hal, termasuk juga dalam bidang komunikasi informasi. Demi menambah kepuasan masyarakat menjadi sisi yang paling ditonjolkan. Hal ini tentu saja semakin memantapkan posisinya sebagai bahasa pengantar antara manusia yang dapat dipahami, dan dapat dijalankan oleh seorang *programmer*. Ia telah menjadi bagian hidup masyarakat masa kini, bukan hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga gaya hidup dan kebudayaan. Sehingga banyak *Programmer* yang membuat Program / Aplikasi yang mempermudah kerja dalam bidang teknologi informasi (*IT*). Adapun masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana mempermudah pihak kampus *memfollowup* mahasiswa dalam pembayaran biaya

penyelenggaraan pendidikan pada Politeknik Ganesha Medan berbasis web. Penelitian ini bertujuan membuat sebuah sistem untuk mempercepat proses pengolahan data sehingga menghasilkan data yang akurat dan efisien dalam membuat laporan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Systema*”, yang artinya sekumpulan objek yang bekerja bersama – sama menghasilkan metode, prosedur, teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan. Sebuah sistem berarti adanya ketentuan, adanya pengaturan dan adanya suatu tujuan.

2.2 Data dan Informasi

Data merupakan jamak dari bentuk tunggal atau data item, data merupakan informasi yang masih dalam bentuk mentah yang belum dapat diceritakan, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data dapat didefinisikan sebagai kenyataan yang digambarkan oleh nilai – nilai bilangan - bilangan, untaian karakter atau simbol - simbol yang membawa arti tertentu. Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berarti dan lebih berguna bagi penerimanya, yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan. (Sumber :Reski Alfian Dika Putra, Logik Rozak Faysal. Judul jurnal Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran SPP pada SMK Negeri 1 GegerMadiun).

2.3 Pengertian Flowchart

Flowchart atau bagan alir adalah representasi grafik dari sistem yang mendeskripsikan relasi fisik diantara entitas – entitas intinya. Bagan alir dapat digunakan untuk menyajikan aktivitas manual, aktivitas pemrosesan komputer, atau keduanya. Bagan alir dokumen (*document flowchart*) digunakan untuk menggambarkan elemen – elemen dari sistem manual, termasuk catatan akuntansi (dokumen, jurnal, buku besar, dan file), departemen organisasi yang terlibat dalam proses dan aktivitas (baik yang bersifat administratif maupun fisik) yang dilakukan dalam departemen tersebut. (Wibowo , 2009).

2.4 Pengertian DFD

Data Flow Diagram adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat / komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya yang

penggambarannya disusun dalam bentuk komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

3. IMPLEMENTASI

3.1. Analisa Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan pengamatan secara langsung, dengan salah satu staff administrasi kampus Politeknik Ganesha Medan, serta melihat data - data yang ada dalam pencatatan laporan pembayaran uang kuliah, maka diperoleh beberapa permasalahan yang perlu dianalisis. Prosedur pembayaran uang kuliah yang sedang berjalan sebagai berikut :

- a. Mahasiswa datang ke kasir.
- b. Petugas kasir menanyakan identitas mahasiswa seperti nama, nim, jurusan, semester.
- c. Mahasiswa bertanya kepada petugas kasir tentang berapa jumlah yang harus dibayar.
- d. Petugas kasir memberikan informasi jumlah pembayaran kepada mahasiswa.
- e. Mahasiswa memberikan uang kuliah yang ingin dibayarkan kepada petugas kasir Politeknik Ganesha Medan.
- f. Petugas kasir menerima uang kuliah dari mahasiswa.
- g. Petugas kasir membuatkan bukti pembayaran disertai cap dan tanda tangan dan diserahkan kepada mahasiswa dan tembusan bukti pembayaran diarsipkan.
- h. Mahasiswa menerima bukti pembayaran uang kuliah mahasiswa.
- i. Kasir melakukan pencatatan dalam buku pembayaran.

Maka dari itulah akan dibuat sistem pembayaran uang kuliah yang akan diimplementasikan pada Kampus Politeknik Ganesha Medan berbasis web.

3.2. AnalisaKebutuhanSistemBaru

A. Kebutuhan Fungsional. Sistem menyediakan beberapa Login user diantaranya :

1. Admin (Direktur). Admin memiliki beberapa hak akses di antaranya :
 - a. Cloning database dari SIAKAD pertahun ajaran.
 - b. Melihat laporan piutang.
 - c. *Membackup* data berkala.
2. Mahasiswa. Mahasiswa memiliki beberapa hak akses diantaranya :
 - a. Upload slip pembayaran(*via bank*).
 - b. Cek laporan pembayaran.
 - c. Cek tunggakan mahasiswa
 - d. Print kartu ujian.
 - e. Akses form pembayaran sertifikasi kompetensi, *toefl*, uang bimbingan, sidang meja hijau dan uang wisuda.
 - f. Cetak form pengambilan ijazah.
3. Kasir. Kasir memiliki beberapa hak akses diantaranya :
 - a. Cek slip pembayaran yang diupload mahasiswa.
 - b. Pesan upload slip dikirim lewat email.

- c. Cek laporan pembayaran bulanan.
- d. Cek laporan tunggakan mahasiswa.

B. Kebutuhan Non fungsional

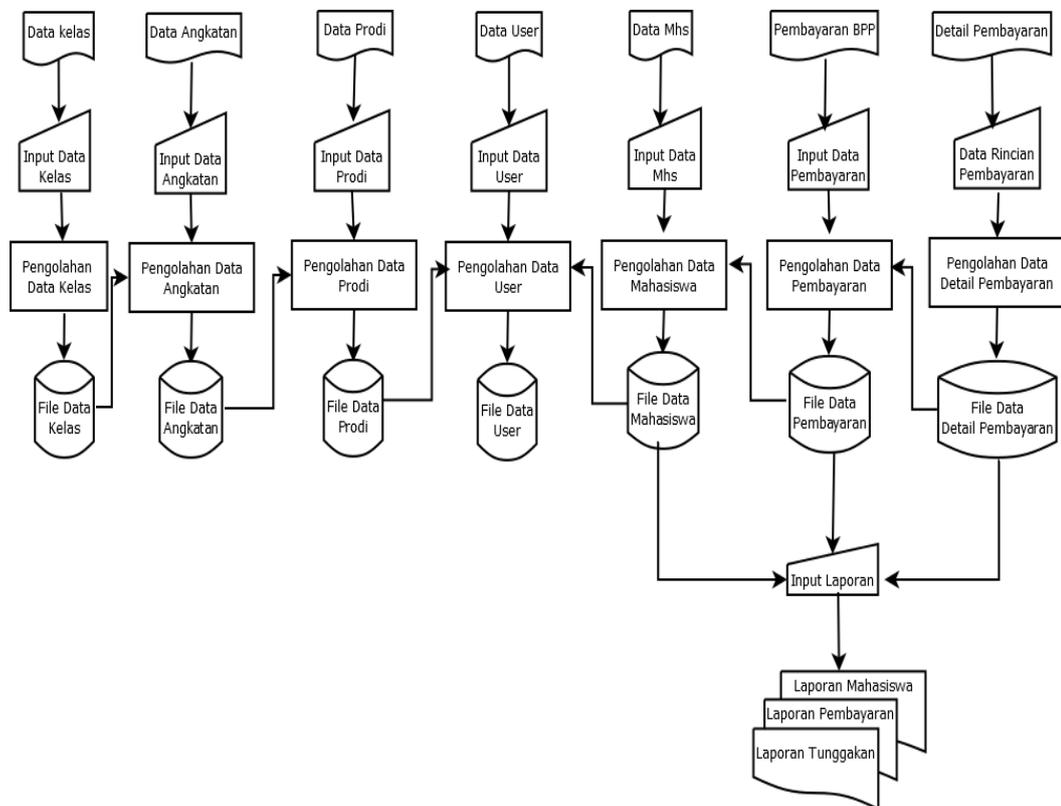
1. Perangkat Keras

- Processor : Intel® Core™ Duo
- CPU P7370 @ 2.00 GHz
- (2CPUs), ~ 2,0 GHz.
- Memory (RAM) : 1024 MB
- System Type : NEON MNW

2. Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows 7
- PHP Sebagai bahasa pemrograman.
- MySql Sebagai database.

3.2 Flowchart



Gambar 3.1 Flowchart

4. KESIMPULAN

Sistem informasi ini dibuat untuk mempermudah sistem kinerja staff administrasi dalam proses pembayaran uang kuliah. Sehingga memudahkan staff administrasi *memfollowup* mahasiswa

5. DAFTAR PUSTAKA

Putra Reski Alfian Dika, Logik Rozak Faysal. Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran SPP pada SMK Negeri 1 GegerMadiun.

Magdalena Lena, Muhammad Hatta, Lisa Natalia (Mei 2016) Pengembangan aplikasi pencatatan transaksi biaya kuliah STMIK CIC Cirebon, Jurnal Digit, Vol. 6 No.1 Mei 2016, ISSN : 2088-589X

Februari yanti Herny, EriJuliarso (Juli 2012) Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik, Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 17, No.2, Juli 2012 : 124-132,ISSN : 0854-9524