

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Mempelajari suatu sistem akan lebih mengenal bila mengetahui terlebih dahulu apakah sistem itu. Pengertian tentang sistem pertama kali dapat diperoleh dari definisi sistem itu sendiri. Jika kita perhatikan seksama, diri kita juga terdiri dari berbagai sistem untuk mengantarkan kita kepada tujuan hidup kita.

Menurut Romney dan Steinbart (2015:3), “sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. Suatu keseluruhan atau kebulatan yang utuh, dimana didalamnya terdapat beberapa macam komponen yang pada gilirannya termasuk sistem tersendiri yang mempunyai fungsi secara masing-masing yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya berdasarkan pola, norma atau tata tertentu dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan”.

Dari definisi ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu sebagai berikut:

1. Setiap sistem terdiri berbagai unsur. Sistem pernafasan kita terdiri dari suatu kelompok unsur, terdiri dari hidung, saluran pernafasan, paru-paru dan darah.
2. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem yang bersangkutan.
3. Unsur-unsur di dalam sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan

sistem.

4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

Dari uraian tersebut di atas maka timbul pertanyaan, Untuk apa sistem itu diciptakan?. Suatu sistem dibuat untuk menangani sesuatu yang berulang kali atau yang secara rutin terjadi.

Suatu sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau subsistem yang dirancang untuk untuk mencapai suatu tujuan. Dengan pendekatan sistem kita berhubungan dengan komponen perseorangan, dan kita lebih menekankan perannya di dalam sistem dari pada perannya sebagai suatu keseluruhan individu.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri dari *input*, proses dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yang mendirikan bahwa hal tersebut bias dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.

Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan supra

sistem.

2. Batasan sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antar sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisah.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energy bagi sistem tersebut. Lingkungan luar sistem yang merugikan harus dikendalikan karena kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Sebagai media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface. Penghubung memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh di dalam suatu unit sistem komputer. “program” adalah maintance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer sementara “data” adalah signal input yang akan diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

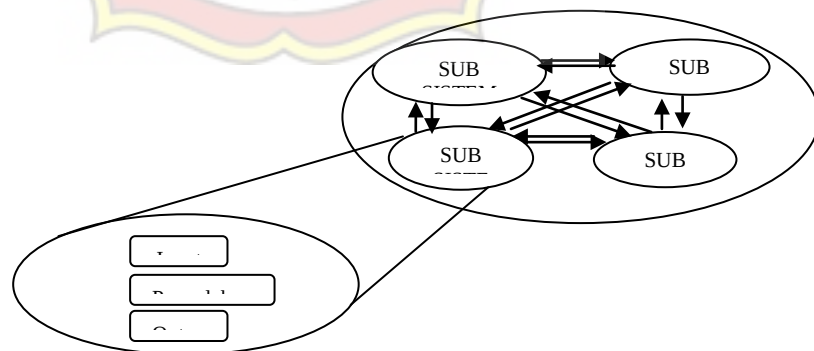
Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi keluaran yang dihasilkan adalah informasi, yang mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan input bagi subsistem lainnya.

7. Pengolah Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya, suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan lihat pada gambar 2.1.



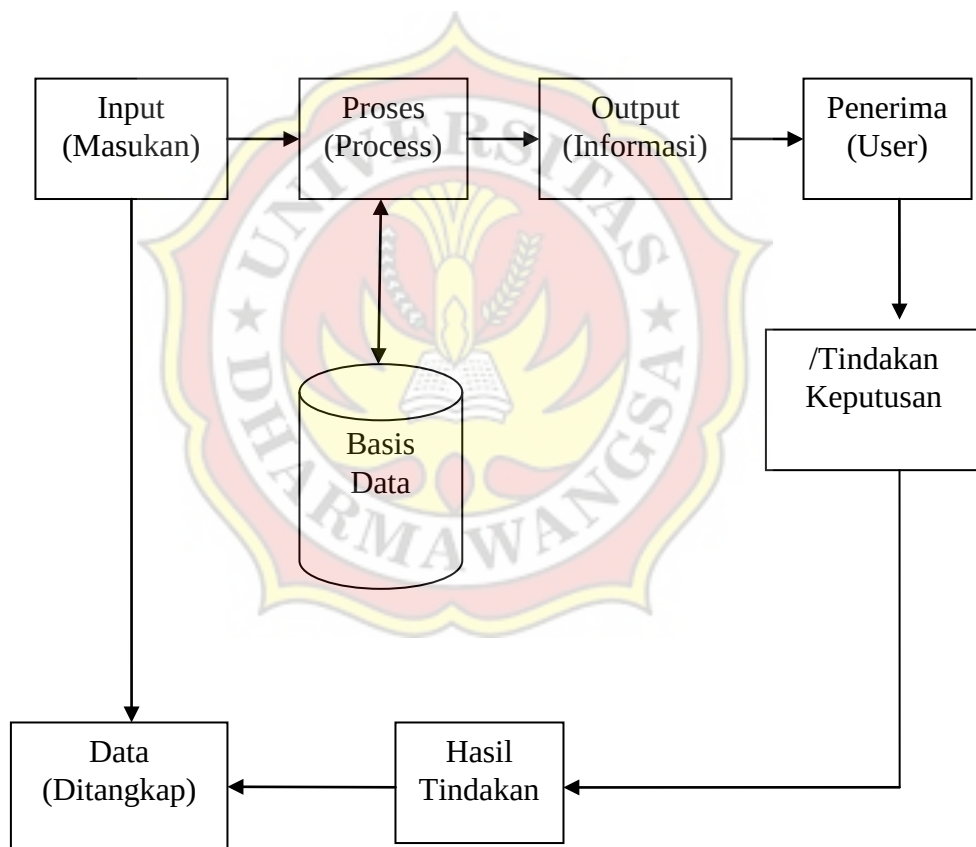
Gambar 2.1. Karakteristik Sistem

2.2. Definisi Informasi

Menurut Sutarman dalam Daud F. Tatang (2013), “Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. Data yang diolah melalui suatu model

menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.”

Shannon dan *Weaver*, dua orang insinyur listrik, melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (*Kroeke*, 1992). Menurut mereka, informasi adalah ”jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima”. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat lihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2. Siklus Informasi

2.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi, mendukung operasi, bersifat

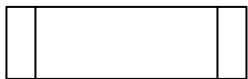
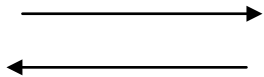
manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Romzi, 2014). Dalam prakteknya, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting.

2.4. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah gambaran untuk menentukan dan memberikan arah alur data yang berbentuk diagram yang menggunakan lambang-lambang atau simbol-simbol untuk menggambarkan arus proses data dari suatu sistem yang terstruktur.

Berikut adalah tabel 2.1 simbol - simbol DFD :

Tabel 2.1. Simbol DFD

Simbol	Fungsi
	Proses, digunakan untuk menggambarkan sebuah system atau proses.
	External Entity, digunakan untuk menggambarkan sebuah objek.
	Storage, digunakan untuk menggambarkan/menunjukkan sebuah file data.
	Arus data, digunakan untuk menggambarkan sebuah arus data.

2.5. Flowchart

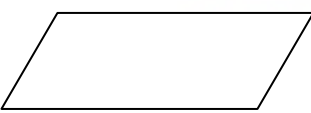
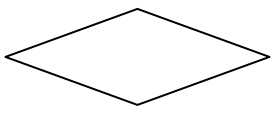
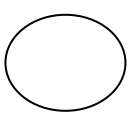
Sebelum suatu program dibuat, untuk memudahkan pembuat program

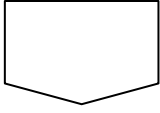
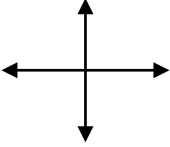
tersebut, maka sebelum melakukan tahap pembuatan, penulis mencoba untuk menyajikan ataupun membuat logika dari pada program tersebut dalam bentuk *Flowchart* terlebih dahulu.

Flowchart atau bagan alir adalah suatu skema yang menggambarkan urutan kegiatan dari suatu program dari awal sampai akhir. Tujuan utama dari penggunaan *Flowchart* ini adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol yang standar.

Berikut ini adalah gambar 2.2 dari simbol-simbol standar yang digunakan pada program *Flowchart*.

Tabel 2.2.Flowchart

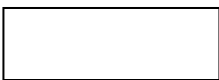
No	Simbol	Fungsi
1		Terminal, untuk memulai atau mengakhiri suatu program.
2		Proses, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
3		Input/Output untuk memasukkan data atau menunjukkan hasil dari suatu proses.
4		Decision, suatu kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan jawaban atau pilihan.
5		Predefined Process, Untuk menyatakan sekumpulan langkah-langkah proses yang ditulis sebagai prosedur.
6		Connector, satu prosedur akan masuk/keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama.

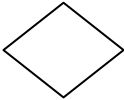
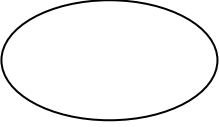
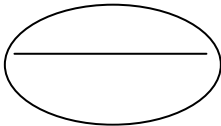
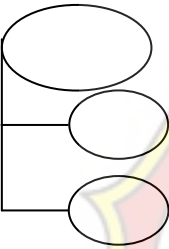
7		Off-line, Connector, merupakan simbol masuk atau keluarnya suatu prosedur pada lembar kerja lainnya.
8		Arus/Flow dari prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, dari bawah ke atas, dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri.
9		Document, merupakan simbol untuk data yang berbentuk kertas maupun untuk informasi.
10		Simbol untuk output yang ditujukan ke suatu device, seperti printer, plotters dan lain sebagainya.
11		Media penyimpanan drum, merupakan media penyimpanan secara tetap.

2.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur – struktur dan relation data. ERD merupakan alat untuk pembuatan model data secara grafik, maka ERD memiliki symbol – symbol yang digunakan untuk menggambarkan model data seperti terdapat pada table berikut :

Tabel 2.3 Simbol – symbol Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Arti	Definisi
1		Entitas	Suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau

			didefinisikan secara unik
2		Relationship	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity
3		Atribut	Karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau relationship tersebut
4		Atribut Kunci	Atribut yang digunakan untuk menentukan suatu entity secara unik
5		Atribut Komposisi	Atribut yang memiliki sekelompok nilai untuk setiap instansi entity

1. Entitas dan atribut.

Seperti telah dijelaskan di atas, entitas adalah tempat penyimpanan data, maka entitas yang digambarkan dalam ERD ini merupakan *data store* yang ada di DFD dan akan menjadi *file* data di komputer.

Entitas adalah suatu objek dan memiliki nama. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa jika objek ini tidak ada di suatu *enterprise* (lingkungan tertentu), maka *enterprise* tersebut tidak dapat berjalan normal.

2. Relasi

Relasi adalah penghubung antara satu entitas (*master file*) dengan entitas lain di dalam sebuah sistem komputer. Pada akhirnya, relasi akan menjadi *file* transaksi (*transaction file*) di komputer.

3. Derajat Kardinalitas (*Cardinality Degree*)

Hubungan antarentitas ditandai pula oleh derajat kardinalitas. Fungsi dari derajat kardinalitas ini adalah untuk menentukan entitas kuat dan entitas lemah.

Tiga jenis derajat kardinalitas adalah :

- a. *One to one*, dilambangkan dengan 1 : 1
- b. *One to many*, dan sebaliknya, yang dilambangkan dengan 1 : M dan sebaliknya
- c. *Many to many*, dilambangkan dengan M : M atau M : N

4. Penentuan *Primary Key*

Di setiap entitas di dalam ERD (di gambar 12 di atas), seharusnya ada atribut (*field*) yang dipilih untuk dijadikan kunci utama atribut (*primary key/ key field*), yaitu atribut yang dijadikan identitas yang menjamin keunikan (tidak ada yang sama) isi datanya.

2.7 Normalisasi

“Normalisasi merupakan peralatan yang digunakan untuk melakukan proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasinya” (Fathansyah, 2012:39).

Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masih harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembacaan data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecah menjadi beberapa lagi, dan dilakukan proses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal. Pada proses normalisasi terhadap tabel pada database dapat dilakukan dengan tiga tahap normalisasi antara lain :

1. Bentuk Normal ke Satu(1NF)
2. Bentuk Normal ke Dua(2NF)
3. Bentuk Normal ke Tiga(3NF)

2.8 **Database.**

Database adalah suatu kumpulan data-data yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk informasi yang sangat berguna. *Database* terbentuk dari sekelompok data-data yang memiliki jenis/sifat sama.

Demikian juga, kumpulan dari data-data dapat dikumpulkan lagi menjadi kelompok besar. Bahkan dalam perkembangannya, data-data tersebut dapat berbentuk berbagai macam data, misalkan dapat berupa program, lembaran-lembaran untuk *entry* (memasukkan) data, laporan-laporan. Kesemuanya itu dapat dikumpulkan menjadi satu yang disebut dengan database.

- a. *Database* : sekumpulan data yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.
- b. *Data* : fakta-fakta yang dapat disimpan dan mempunyai arti tertentu.
- c. *Tabel* : disebut juga dengan kolom, yaitu bagian tabel tempat menyimpan sebuah item data.
- d. *Record*: disebut juga dengan baris, yaitu satu bagian informasi yang disimpan dalam tabel, misal data seorang mahasiswa akan disimpan dalam satu *record* yang terdiri dari beberapa kolom.

2.8.1 **Tujuan Desain Database.**

Menurut Wahyudi (2003:55) Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk

memanipulasinya.

Database merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan database dalam sistem informasi disebut dengan database system. Sistem basis data (*database system*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.

Tujuan dari desain database adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik. Terdapat beberapa alasan mengapa desain database perlu untuk dilakukan, salah satu adalah untuk menghindari pengulangan data.

2.9 Visual Basic.Net 2008

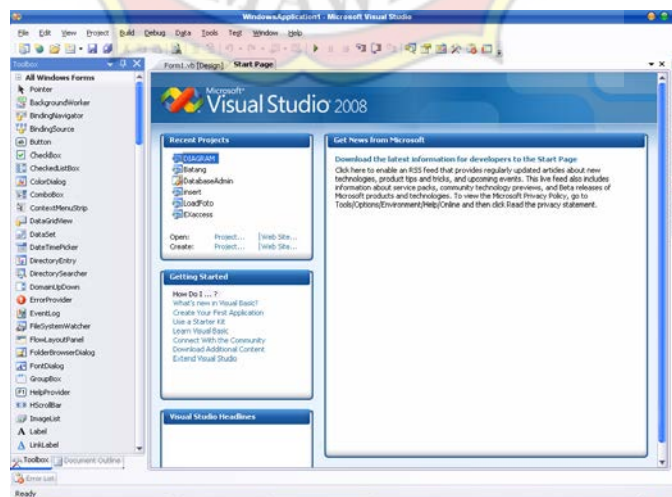
Microsoft Visual.Net 2008 adalah sebuah aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu didalam membangun suatu program aplikasi yang berbasis komputer. *Visual Studio.Net 2008* merupakan generasi yang terbaru yang dikeluarkan Microsoft dimana sebelumnya ada *Visual Studio.Net 2003* & *Visual Studio.Net 2008* adalah, sebagai berikut :

1. Memahami *platform Microsoft.NET*
2. Mengenal *Intergrated Development Environment (IDE) Visual Basic NET*
3. Memahami stuktur *project Visual Basic.NET*
4. Memahami jenis – jenis aplikasi.*NET*
5. Mampu membangun *Graphical User Interface (GUI)* menggunakan *Visual Basic.NET*

2.9.1 Visual Basic .Net

Menurut Wahana Komputer (2007 : 1), “Visual Basic.NET merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi”.

Bahasa pemrograman ini menyediakan beberapa *tool* untuk otomatisasi proses pengembangan, yaitu *visual tool* yang digunakan untuk melakukan beberapa operasi pemrograman dan desain umum dan juga fasilitas-fasilitas lain yang dapat menunjang dalam pemrograman. Visual Basic.NET merupakan bagian dari Visual Studio.NET. Visual Studio.NET merupakan suatu lingkungan (*Environment*) terintegrasi untuk membangun dan melakukan ujicoba (*Testing and Debugging*) berbagai macam aplikasi. Diantaranya adalah aplikasi Windows, web, control, class serta aplikasi console. Dengan Visual Studio.NET, Anda akan dapat lebih mudah membuat aplikasi karena dalam Visual Studio.NET ada dukungan fasilitas baru yang ditambahkan, antara lain *Integrated Development Environment (IDE)*, *Microsoft Intellisense*, *debugging* yang lebih baik dan kemampuan dalam *XML Web Services*. Dengan Visual Basic.NET, user dapat mendesain, mengeksekusi dan *men-debug* program aplikasi yang telah dibuat.



Gambar 2.3 Visual Basic.Net 2008

Visual Basic adalah sebuah bahasa pemrograman aras tinggi (*high level*)

yang merupakan pengembangan dari versi DOS sebelumnya yaitu BASIC.

Visual Basic merupakan bahasa pemrograman visual dan *events driven* dalam visual basic, program dikerjakan dalam lingkungan grafis. Karena pengguna (*user*) dapat meng-*click* pada satu objek tertentu secara random, maka setiap objek harus diprogram secara independen dapat merespon terhadap tindakan-tindakan itu (*event*).

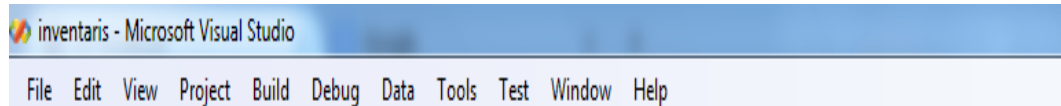
2.9.2 Komponen-komponen Pemrograman Visual Basic.Net

Dalam menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic sudah pasti menggunakan beberapa komponen yang disediakan oleh Visual Basic dimana komponen tersebut merupakan komponen penting untuk membuat suatu program sebelum membuat program dengan menggunakan Visual Basic, terlebih dahulu haruslah mengerti atau memahami tentang komponen-komponen yang ada pada visual basic.

Berikut ini adalah poin-poin terpenting yang digunakan pada Pengembangan Aplikasi Visual Basic sebagai berikut:

1. Menu Bar

Menu Bar merupakan perintah – perintah yang dapat digunakan saat bekerja pada Visual Basic. secara default, menu bar ini memiliki pilihan ***File, Edit, View, Window, Query, Diagram, Tools, Add-Ins dan Help***. Disamping itu, sehubungan dengan pemrograman, terdapat menu yang bisa diakses, misalnya ***Project, Format, Debug***, atau ***Run***.



Gambar 2.4. Tampilan Menu Bar

2. Toolbar

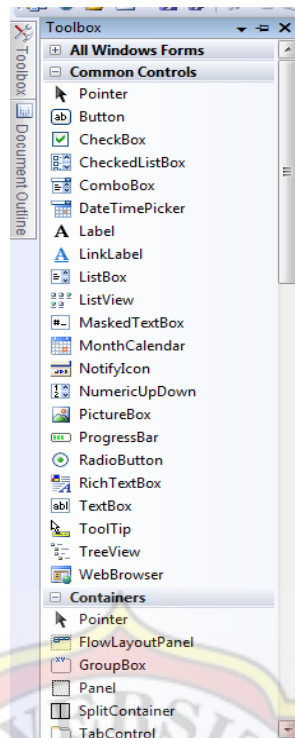
Toolbar merupakan suatu perintah-perintah yang ada pada Visual Basic. Fasilitas dalam toolbar dapat mempercepat pengeksesean dalam pembuatan program. Tombol-tombol yang ada pada toolbar dapat melakukan aksi tertentu. Secara standar, toolbar jenis **Standar** yang akan ditampilkan pada saat memulai Visual Basic.



Gambar 2.5. Tampilan Toolbar

3. Toolbox

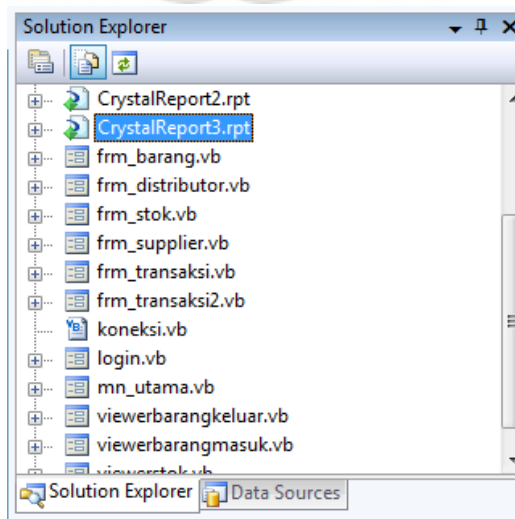
Toolbox merupakan window yang berisi tombol-tombol control yang akan digunakan dalam mendesain atau :*membangun*” sebuah form atau report. Tombol – tombol yang digunakan dalam membangun aplikasi sebuah form dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2.6. Tampilan *Toolbox Tipe Standart*

4. Window *Project Explorer*

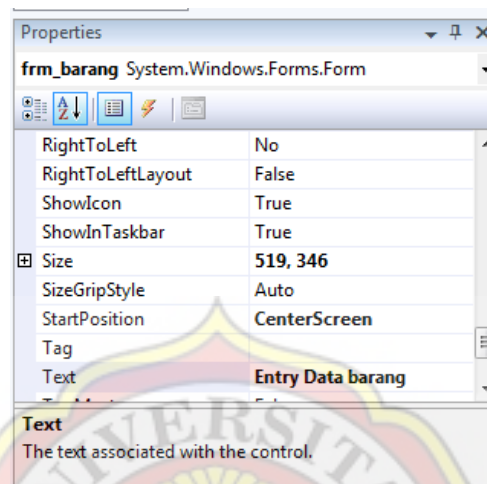
Window Project Explorer ini merupakan tampilan daftar form, modul, serta objek lain yang ada dalam project yang aktif. Sebuah project merupakan sekumpulan *file* yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi. Berikut tampilan gambarnya.



Gambar 2.7. Tampilan *Solution Explorer*

5. Windows Properties

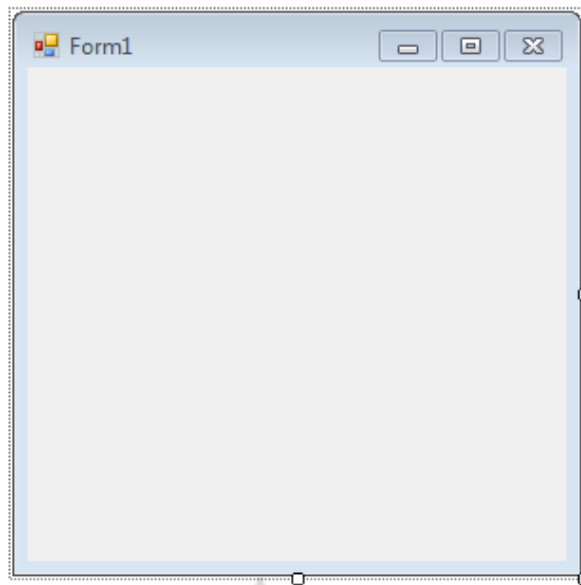
Windows Properties merupakan suatu pengaturan peropertie sebuah objek atau control yang telah ditentukan. Sebuah property merupakan karakteristik objek, seperti *size*, *caption*, *text*, atau *color*.



Gambar 2.8. Tampilan Windows Properties

6. Form Designer

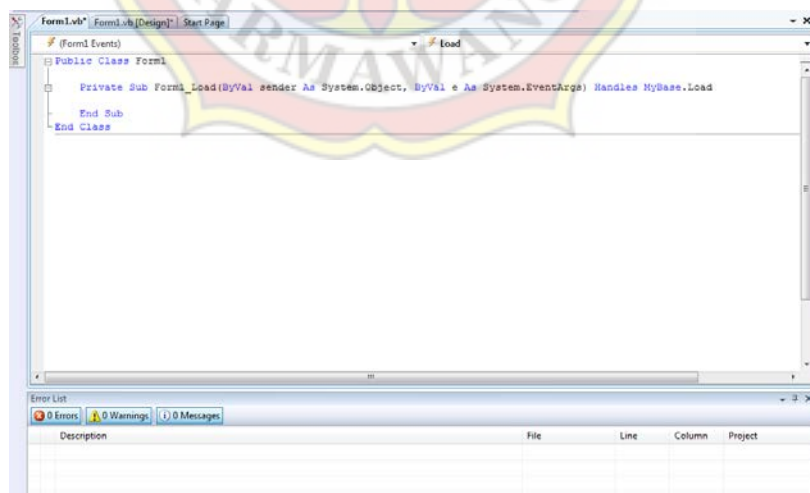
Form Designer adalah sebuah jendela yang dapat digunakan untuk mengatur tampilan aplikasi yang akan disusun, atau dengan kata lain sebagai tempat untuk mendesain sebuah form. Dalam form ini dapat menambahkan *control*, grafik, dan gambar ke dalam *form* pada posisi yang diinginkan. Setiap form memiliki *window designer form* sendiri-sendiri berikut tampilan gambarnya.



Gambar 2.9. Tampilan *Form Designer*

7. Window Code Editor

Merupakan sebuah tampilan window yang digunakan untuk memasukkan kode aplikasi. *Window Code Editor* ini digunakan untuk mendefinisikan kode-kode *form* atau kode modul dalam sebuah aplikasi. Berikut tampilan gambarnya.



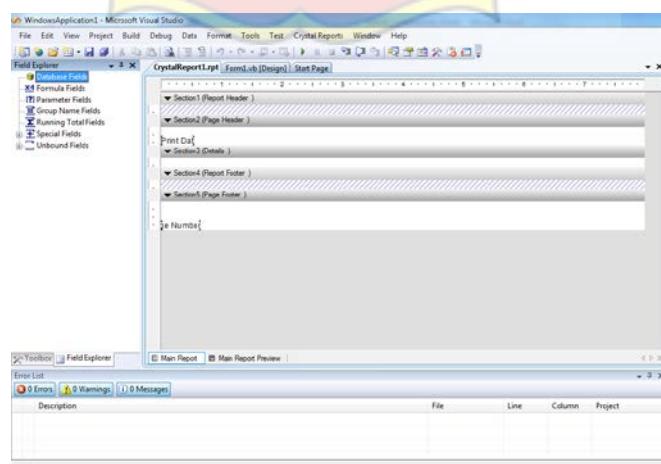
Gambar 2.10. Tampilan *Window Code Editor*

8. Data Report

Data Report merupakan sebuah desain untuk mencetak laporan dimana

memiliki bagian-bagian seperti terlihat pada Gambar. Maksud dari bagian –bagian tersebut adalah :

- a. Bagian *Report Header*, merupakan bagian yang umumnya digunakan sebagai judul laporan karena hanya sekali saja ditampilkan di bagian awal report.
- b. Bagian *Page Header*, merupakan bagian yang muncul pada setiap *header* halaman. Jadi jika laporan terdiri atas beberapa halaman, bagian ini akan muncul pada setiap *header* halaman. Perlu diketahui bahwa pada bagian ini tidak dapat ditempatkan *RptTextBoxt* dan *RptFunction*.
- c. *Page Footer* dan *Report Footer*, bagian ini mirip dengan *page header*, hanya perbedaannya mereka muncul di bagian bawah
- d. Bagian *Detail*, merupakan inti dari laporan yang akan ditampilkan. Bagian ini nantinya akan memuat seluruh *record* yang memenuhi syarat untuk ditampilkan. Tentu saja syarat tersebut muncul dari pemrograman untuk mengambil *record database* yang akan digunakan sebagai laporan. Pada bagian ini semua *VB toolbox* untuk data *report* dapat ditempatkan.



Gambar 2.11. Tampilan Data Report

2.10 Pengertian Pembayaran

Setiap hari transaksi pembayaran selalu terjadi, pembayaran-pembayaran

ini terjadi karena adanya bermacam-macam transaksi ekonomi seperti jual beli barang dan jasa, pembelian dan pelunasan kredit, alat pembayaran yang digunakan bermacam-macam antara lain :

1. Tunai
2. Cheque
3. Bilyet Giro
4. Wesel Dll

Dalam proses suatu transaksi pembayaran memang mudah dan sederhana, tetapi bisa juga kompleks dan sulit tergantung dari kompleks tidaknya transaksi ekonomi, yang menyebabkan terjadinya pembayaran yang bersangkutan sebagai suatu pengertian umum maka pembayaran dapat didefinisikan sebagai pindahnya kepemilikan sipenguasa atas dana dari pembayar kepada penerimanya.

Pengertian pembayaran menurut H. Melayu S.P Hasibuan (2001:117) yaitu "Berpindahnya hak pemilikan atas sejumlah uang atau dan adari pembayar kepada penerimanya, baik langsung maupun melalui media jasa-jasa perbankan."

Dalam hal ini perlu ditegaskan bahwa pembayaran bukanlah sebagai suatu proses yang berdiri sendiri, yang terjadi secara spontan tanpa ada kaitannya dengan transaksi lain, sebab setiap pembayaran merupakan pelaksanaan atau realisasi dari suatu transaksi ekonomi.

2.10.1 Jenis-Jenis Pembayaran

1. Pembayaran Tradisional

Pembayaran tradisional maksudnya pembayaran yang masih sederhana yang tidak memerlukan jasa bank sebagaimana yang terjadi dipedesaan yang terpencil.

2. Pembayaran Modern

Pembayaran modern maksudnya pembayaran yang dilakukan dengan perantara pembayaran, seperti bank. Pembayaran suatu proses yang cukup rumit,

dimana lembaga perbankan mempunyai peran yang sangat penting dan memerlukan jasa-jasa perantara karena tanpa jasa perantara tidak dapat terlaksana dengan cepat dan efisien.

Dari pengertian diatas jelaslah bahwa pembayaran merupakan suatu cara untuk memenuhi suatu kewajiban tertentu dengan mengeluarkan uang baik secara tunai atau melalui penyerahan harta dalam bentuk jasa.

2.10.2 Pengertian pembayaran SPP

“SPP merupakan iuran rutin sekolah yang mana pembayarannya dilakukansetiap sebulan sekali. SPP merupakan salah satu bentuk kewajiban setiap siswa yang masih aktif disekolah tersebut. Dana iuran bulanan tersebut akan dialokasikan oleh sekolah yang bersangkutan untuk membiayai berbagai keperluan atau kebutuhan sekolah supaya kegiatan belajar mengajar disekolah dapat berjalan lancar dengan adanya bantuan dari dana iuran tersebut “(Fatah, 2000: 112)

2.10.3 Pihak Yang Terlibat Dalam Pembayaran SPP

Pihak-pihak yang terlibat dalam sistem pembayaran SPP yaitu :

1. Wali Murid

Wali murid adalah orang yang bertanggung jawab membayar SPP seorang murid setiap bulannya

2. Bendahara Tata Usaha

Bendahara Tata usaha adalah orang yang bertugas menerima seluruh pembayaran SPP dan memberikan laporan kepihak-pihak tertentu.

2.10.4 Manajemen Keuangan Sekolah

Setiap unit kerja selalu berhubungan dengan masalah keuangan, demikian pula sekolah. Persoalan yang menyangkut keuangan sekolah pada garis besarnya berkisar pada uang Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), uang kesejahteraan

personel dan gaji serta keuangan yang berhubungan langsung dengan penyelenggaraan sekolah seperti perbaikan sarana dan sebagainya.

2.10.5 Pembayaran SPP

“SPP dimaksudkan untuk membantu pembinaan pendidikan, penyelenggaraan sekolah, kesejahteraan personel, perbaikan sarana dan kegiatan supervisi “(Yuswanto,2005: 12).

Yang dimaksud penyelenggaraan sekolah ialah :

- a. Pengadaan alat bantu atau bahan pelajaran
- b. Pengadaan alat atau bahan manajemen
- c. Penyelenggaraan ulangan, evaluasi belajar, kartu pribadi, raport dan STTB
- d. Pengadaan perpustakaan sekolah
- e. Prakarya dan pelajaran praktek

