

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam membantu dan mempermudah kegiatan atau penyelesaian dalam proses pekerjaan yang dilakukan. Perkembangan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah dibidang teknologi sistem informasi. Teknologi informasi saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi atau perusahaan. Teknologi informasi telah banyak digunakan untuk berbagai aspek seperti manajemen dan sumber daya manusia. Salah satu contoh TI yang digunakan dalam aspek manajemen yaitu proses administratif pembayaran SPP sekolah.[1] Keuangan sekolah merupakan kegiatan administrasi yang mengurus keluar masuknya uang dalam suatu lembaga pendidikan, salah satunya keuangan SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan). Pengelolaan keuangan Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM).

SMA DB 3 Kota Jambi merupakan institusi yang bergerak dalam bidang pendidikan yang terletak di Jl. Angkasa Puri, Pasir Putih, Kec. Jambi sel., Kota Jambi. Dengan kode pos 36139. Yang dipimpin oleh Rusminah S.Pd sebagai kepala sekolah di SMA DB 3 Kota Jambi tersebut. Prosedur aktifitas pembayaran SPP yang berjalan di SMA DB 3 Kota Jambi ini masih menggunakan proses manual dimana setiap ada transaksi pembayaran SPP. Pembayaran tersebut dilakukan dengan cara

siswa langsung datang keruangan bendahara membawa kartu pembayaran SPP untuk melakukan pembayaran uang SPP, siswa memberikan kartu SPP mereka ke bendahara, dan setelah membayar kemudian bendahara menuliskan bukti bahwa sudah membayarnya dibuku agenda SPP dan dikartu pembayaran milik siswa

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan, penulis menemukan permasalahan yang dihadapi oleh SMA DB 3 Kota Jambi dalam kegiatan pembayaran SPP yaitu bendahara sesekali kesulitan untuk mengolah data pembayaran, seperti salah memasukan data karena ada nama siswa yang memiliki kemiripan, dan saat melakukan rekapan data bendahara terkadang kesulitan untuk mengolah data pembayaran, seperti menyimpan data siswa yang telah membayar uang SPP sekolah, menyimpan bukti hasil pembayaran oleh siswa, dan mengecek siapa saja siswa yang telah membayar uang SPP dan yang belum membayar uang SPP, Karena sering terjadi kesalahan dalam menentukan siapa saja siswa yang telah membayar dan yang belum membayar. Sehingga laporan menjadi terambat.

Atas permasalahan diatas, penulis tertarik untuk merancang sistem pembayaran SPP yang dapat melakukan pengolahan data pembayaran siswa terkomputerisasi serta mempermudah SMA DB 3 Kota Jambi dalam mendapatkan informasi secara tepat dan cepat. Dengan latar belakang yang penulis kemukakan untuk menghasilkan solusi tersebut, maka penulis ingin merancang **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEB PADA SMA DB 3 KOTA JAMBI.**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi sistem informasi pembayaran SPP Berbasis Web Pada SMA DB 3 Kota Jambi?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan materi diluar tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan judul diatas. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang sistem administrasi spp yang dilakukan oleh pihak sekolah SMA DB 3 Kota Jambi.
2. Perancangan program aplikasi untuk pengelola sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan basis data yang digunakan berbasis MySQL.
3. Pemodelan sistem yang dibangun menggunakan UML (Unified Modelling Language).
4. Objek penelitian hanya dilakukan pada SMA DB 3 Kota Jambi.
5. Sstem ini hanya dapat digunakan oleh bendahara, operator dan wali murid.
6. Modelan perancangan sistem menggunakan Use Case Diagra, Class Diagram, dan Activity Diagram.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis sistem administrasi pembayaran SPP dan untuk mengetahui masalah tentang pengolahan data administrasi pembayaran SPP yang ada pada SMA DB 3 Kota Jambi.
2. Merancang Aplikasi pembayaran SPP pada SMA DB 3 Kota Jambi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database mariaDB*

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian adalah :

1. diharapkan dapat membantu pihak sekolah sehingga pendataan pembayaran SPP siswa lebih baik lagi apabila jumlah siswa semakin meningkat.
2. Diharapkan dapat mempermudah bendahara dalam melakukan proses pengolahan data pembayaran SPP.
3. Diharapkan mempermudah dalam pembuatan laporan yang diperlukan

#### **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisan nya adalah sebagai berikut :

## **BAB I                   PENDAHULUAN**

Merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II                   LANDASAN TEORI**

Pada bab merupakan bab yang berisikan tentang uraian teori-teori yang digunakan penulis dalam menganalisa permasalahan yang ada seperti konsep-konsep *teoritis* yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian. Pembahasan pada bagian ini di fokuskan pada literatur-literatur yang membahas konsep *teroitis* yang *relevan* dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

## **BAB III                 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan , serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

## **BAB IV                 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian ini, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta

rancangan pengembangan sistem.

## **BAB V                   IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang di capai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

## **BAB VI                   PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dengan hasil tersebut.