

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di era modernisasi saat ini, teknologi informasi mengalami perkembangan pesat yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Di Indonesia, kemajuan teknologi informasi, terutama internet, telah memengaruhi sistem informasi dan memfasilitasi pemasaran global. Penggunaan internet oleh pengusaha sebagai media informasi semakin meningkat. Teknologi informasi juga memiliki dampak besar pada kehidupan sehari-hari. Untuk mempermudah suatu sistem terutama dalam pembayaran SPP, program komputer menjadi solusi yang cepat dan efektif. Teknologi informasi adalah suatu perangkat elektronik yang berfungsi mengolah data sehingga dapat memproses, menyimpan informasi dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas[1]. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi, sekolah sudah waktunya mengembangkan sistem yang efektif dan efisien agar mampu meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa dan orang tua/wali siswa serta stakeholder sekolah lainnya. Dengan demikian siswa dan orang tua/wali siswa akan dengan cepat dan mudah memperoleh layanan informasi yang dibutuhkan.

Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan

masyarakatnya terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi [2]. Pentingnya pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pengembangan karakter, moral, dan etika. Pendidikan berkualitas akan memberikan fondasi yang kuat bagi siswa untuk dapat bersaing di era globalisasi yang semakin kompetitif. Selain itu, pendidikan juga memegang peranan penting dalam mempersiapkan individu menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat dan negara. Oleh karena itu, akses terhadap pendidikan yang memadai dan layanan informasi yang cepat serta akurat merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi oleh setiap institusi pendidikan.

Kualitas komunikasi antara sekolah, siswa, dan orang tua/wali juga memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Ketepatan informasi, seperti jadwal pembayaran SPP, pengumuman akademik, dan perkembangan siswa, harus dapat diakses dengan mudah oleh semua pihak terkait. SPP (Sumbangan Penunjang Pendidikan) adalah iuran atau pembayaran setiap bulan dari siswa yang menjadi kewajiban bagi siswa di sekolah. Pembayaran SPP tersebut diambil berdasarkan kesepakatan rapat Komite sekolah dan orang tua siswa [3]. Pembayaran SPP ditunjukan untuk menunjang peningkatan mutu pendidikan yang terkait dengan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan upaya meningkatkan transparansi dan keterbukaan informasi dalam institusi pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang sistem pendidikan diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan efektivitas proses belajar mengajar serta pengelolaan administrasi sekolah.

Pada penggunaan komputer di sekolah bisa sebagai alat bantu dalam pengolahan data pembayaran SPP, pembuatan laporan keuangan, dan notifikasi pembayaran. Adapun penyebab lebih banyaknya penggunaan komputer dibandingkan dengan cara manual adalah dapat tersedianya informasi yang cepat, akurat, dan tepat. Karena, dapat mempermudah dalam pembuatan laporan keuangan. Komputer adalah sebuah perangkat elektronik yang dapat mengolah data yang dapat membantu penyelesaian tugas tugas salah satunya adalah tugas administrasi sekolah[4]. Pada suatu komputer akan terdapat peran aplikasi yang akan membantu menyelesaikan tugas administrasi sekolah, Aplikasi adalah sebuah program yang berbentuk lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu untuk membantu berbagai kegiatan kegiatan yang berjalan[5].

SMK Harapan Bangsa Kota Jambi adalah sekolah menengah kejuruan yang terletak di JL. Glatik Pasir Putih, Pasir Putih, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi dan didirikan pada tanggal 03 Agustus 2007. Berdasarkan Observasi SMK Harapan Bangsa Kota Jambi, Dalam melaksanakan pembayaran SPP, salah satu kendala atau masalah yang sering terjadi adalah ketidaktersediaan pemberitahuan atau notifikasi kepada orang tua. Hal ini menyebabkan orang tua tidak mengetahui kapan pembayaran SPP harus dilakukan, sehingga seringkali uang untuk pembayaran SPP tidak disiapkan tepat waktu. Masalah ini dapat mengakibatkan keterlambatan pembayaran SPP, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada proses pendidikan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berencana untuk membuat sebuah aplikasi pembayaran SPP dengan fitur notifikasi berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan pihak sekolah dalam melakukan pembayaran SPP menjadi lebih baik dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mempunyai gagasan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis web yang bisa mengatasi semua masalah tersebut dan dipaparkan pada penulisan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBAYARAN SUMBANGAN SPP DENGAN NOTIFIKASI BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SMK SWASTA HARAPAN BANGSA KOTA JAMBI)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana Merancang Sebuah Aplikasi Pembayaran SPP Dengan Fitur Notifikasi Berbasis Web Pada SMK Swasta Harapan Kota Jambi?
2. Bagaimana memastikan bahwa wali murid menerima pemberitahuan tepat waktu terkait tagihan SPP menggunakan integrasi notifikasi WhatsApp?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan tidak keluar dari konteks penelitian, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan Pembayaran SPP Dengan Fitur Notifikasi Berbasis Web Pada Smk Swasta Harapan Bangsa Kota Jambi.

2. Sistem dikembangkan dengan menggunakan software Visual Studio Code, MySQL, sistem notifikasi menggunakan WhatsApp Gateway dan menggunakan *Framework* Laravel.
3. Pemodelan sistem yang dibangun menggunakan UML (Unified Modeling Language).
4. Sistem pembayaran spp hanya bisa mengirim mengirim notifikasi tentang informasi pembayaran kepada wali murid melalui via WhatsApp.
5. Perancangan ini menggunakan metode *Waterfall*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun Tujuan penulisan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengalisa Aplikasi pembayaran SPP di SMK Swasta Harapan Bangsa Kota Jambi
2. Untuk Merancang Aplikasi pembayaran SPP dengan fitur Notifikasi berbasis online di SMK Swasta Harapan Bangsa Kota Jambi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang didapat dari penelitian, Yaitu:

1. Mempermudah admin sekolah dalam melakukan proses pembayaran pengolahan data.
2. Pembayaran SPP menjadi lebih efisien dan fleksibel.
3. Memperkecil tingkat kecurangan atau tindak korupsi uang SPP yang dilakukan oleh siswa terhadap wali murid.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami penulisan tugas akhir ini, maka dibuat sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, yang dikutip dari jurnal, buku, dan lain-lain yang berfungsi sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan berupa sebuah penjelasan mengenai konsep perancangan sistem, konsep-konsep sistem informasi, pembayaran SPP, website, database, alat bantu pemodelan program seperti UML, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* serta alat bantu untuk pembuatan program seperti Visual Studio Code, XAMPP, MySQL, dan Laravel. Pada bab ini juga memuat tinjauan pustaka yang berisi penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah ada dan berhubungan dengan penelitian yang kami teliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian ini memuat kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem yang akan digunakan, serta alat-alat bantu yang digunakan untuk membuat program.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang berjalan serta sistem yang akan diajukan, yang terdiri dari suatu gambaran umum, analisis sistem, analisis output, analisis input, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan data, rancangan input, rancangan output, dan rancangan struktur data.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab implementasi dan pengujian sistem berisi hasil implementasi rancangan pada bab sebelumnya, pengujian sistem informasi website yang telah dibangun dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem

BAB VI : PENUTUP

Pada bab penutup terdiri kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan