

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Didunia pendidikan memiliki cakupan yang luas untuk menerapkan teknologi, dimulai dari pendidikan usia dini seperti Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi. Pendidikan yang ideal untuk zaman sekarang yaitu pendidikan yang menerapkan teknologi untuk kemajuan dalam segala proses yang sedang berlangsung [1]. Sumbangan Pembinaan Pendidikan merupakan kepanjangan dari SPP, yaitu suatu tata cara di mana bendahara sekolah dan siswa melakukan transaksi untuk mencapai tujuan bersama. Bagi semua institusi, terutama sekolah swasta, Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan (SPP) sangat penting. Karena hal itu memungkinkan sekolah untuk mendukung dan mendanai kebutuhan pendidikan [2] . SPP adalah proses dimana siswa dan bagian bendahara sekolah melakukan transaksi dengan tujuan yang sama untuk memberikan fasilitas yang baik [3].

Tk Istanaku merupakan pendidikan jenjang taman kanak-kanak, bertujuan untuk memberikan pendidikan dan pembelajaran untuk anak – anak. Tk Istanaku terletak di Jl. Sayang, Kelurahan Eka Jaya, Kecamatan Paal Merah, Kota Jambi. Dalam hal ini proses pembayaran spp tersebut masih menggunakan manual.

Sebagai salah satu institusi pendidikan, TK Istanaku pasti tidak terlepas oleh transaksi keuangan yang terjadi. Salah satunya penerimaan dana rutin yang diperoleh melalui sumbangan pembinaan pendidikan atau yang biasa disingkat menjadi SPP yang disetorkan oleh para wali murid kepada pihak sekolah,

yang kemudian akan dicatat dengan tulis tangan, akan tetapi dalam penerimaan dan pengelolaan administrasi keuangan pendidikan ini akan sangat tidak efisien jika proses masih menggunakan proses manual dengan menggunakan tulisan tangan karena banyaknya transaksi yang akan terjadi.

Berdasarkan uraian diatas perancangan web sistem data administrasi SPP siswa dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut dengan melakukan **“Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada Tk Istanaku Menggunakan Metode *Iconix Process*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan pemilihan judul, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi untuk pembayaran SPP di TK Istanaku?”

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada aktifitas pembayaran SPP.
2. Penelitian menggunakan metode pengembangan *iconix process*
3. Pada pengguna di mana sistem hanya dapat diakses oleh bagian administrasi dan tidak diakses oleh guru atau pihak lain yang tidak terkait dengan pengelolaan pembayaran SPP.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisa proses yang terjadi saat ini pada sistem pembayaran SPP pada TK Istanaku.
2. Merancang sistem pembayaran SPP yang sesuai dengan kebutuhan TK Istanaku.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan peninjauan masalah yang telah dilakukan penulis dalam Menyusun penelitian ini maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan maanfaat sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kemudahan dalam melakukan pembayaran SPP siswa.
2. Diharapkan orang tua siswa TK Istanaku mendapatkan layanan yang lebih baik karena informasi yang diterima menjadi lebih akurat, dan lebih cepat.
3. Penulis dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari dibangku perkuliahan kedalam praktikum yang nyata.
4. Dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan topik yang sama.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai

dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan, serta tujuan dan manfaat dari perancangan sistem informasi pembayaran SPP serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan landasan teori tentang konsep keilmuan yang digunakan untuk memperkuat landasan penelitian ini. Sumber referensi yang digunakan berasal dari artikel-artikel penelitian seperti jurnal, buku-buku dan berbagai sumber lainnya di internet.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan metodologi penelitian tentang tahapan-tahapan proses yang digunakan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan serta alat bantu yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisis dan perancangan sistem membahas tentang instansi objek penelitian ilmiah, analisa permasalahan dan

solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan model sistem yang digunakan, serta rancangan layout tampilan dari sistem yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisikan implementasi dan pengujian membahas tentang proses pengujian sistem dan implementasi sistem yang menampilkan hasil dari implementasi, pengujian serta analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini yang berisi rangkuman penelitian dan saran untuk pengembangan sistem dimasa yang akan datang