

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi di bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya sistem informasi yang mampu membantu pihak sekolah dalam hal pembelajaran dan juga pengelolaan data keuangan sekolah. Sebagai contohnya yaitu penggunaan sistem informasi administrasi berbasis desktop yang merupakan kumpulan komponen yang saling terkait untuk melakukan proses pencatatan, transaksi dan pengelolaan data baik pengeluaran dan juga laporan keuangan. Hal tersebut dimaksudkan agar proses pencatatan dan pengelolaan data keuangan dapat dilakukan dengan cepat karena menginputkan data kedalam sistem komputer. Proses pencarian data dapat dilakukan dalam waktu yang singkat dan menghasilkan data yang akurat karena sudah menginputkan data ke dalam komputer.

SMP Al – Manaar Cilacap merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta yang berada dibawah naungan yayasan Al – Manaar yang beralamat di Jalan Nusa Indah No. 97 Kutawaru, Cilacap dengan akreditasi B. Sekolah ini menyediakan beberapa fasilitas yang menunjang kegiatan pendidikan untuk siswanya. Terdapat guru – guru yang kompeten di bidangnya dan juga tenaga kependidikan. Selain kegiatan belajar mengajar di sekolah ini juga terdapat kegiatan penunjang seperti ekstrakurikuler dan organisasi siswa.

Proses administrasi pembayaran biaya sekolah di SMP Al - Manaar Cilacap meliputi pembayaran biaya Dana Pembinaan Pendidikan (DPP), biaya seragam, biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), biaya Ujian Tengah Semester, biaya Ujian Akhir Semester dan biaya buku. Untuk waktu pembayaran sekolah pun berbeda-beda yaitu, biaya Dana Pengembangan Pendidikan (DPP) dan seragam harus dibayarkan saat pendaftaran siswa baru, Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) harus dibayarkan setiap bulan, biaya Ujian Tengah Semester harus dibayarkan setiap menjelang ujian tengah semester, biaya Ujian Akhir Semester dibayarkan setiap satu semester dan biaya buku harus dibayarkan setiap tahun ajaran baru. Proses administrasi pembayaran yang saat ini berjalan di SMP Al - Manaar Cilacap yaitu dengan cara wali murid atau siswa

datang ke sekolah untuk membayar biaya sekolah dengan membawa kartu spp dan menyerahkannya ke bagian pegawai tata usaha. Pegawai tata usaha akan mencari nama siswa yang melakukan pembayaran dan mencatatnya ke dalam buku serta menuliskan bukti pembayaran pada kartu spp.

Dalam proses administrasi pembayaran biaya sekolah SMP AI – Manaar Cilacap masih menggunakan cara konvensional sehingga terjadi beberapa masalah dalam proses pengelolaannya. Permasalahan yang kerap terjadi yaitu perlu waktu lama saat pegawai tata usaha mencari informasi data siswa yang sudah atau belum membayar. Buku mudah rusak sehingga resiko hilangnya data cukup tinggi. Kemudian, apabila pegawai tata usaha telah selesai membuat laporan keuangan maka selanjutnya laporan tersebut akan diserahkan kepada Kepala Sekolah, Kepala Sekolah akan melihat data laporan tersebut dengan menelusuri halaman laporan satu-persatu. Sering terjadi keterlambatan pembayaran yang disebabkan oleh tidak adanya pemberitahuan mengenai pembayaran kepada wali murid untuk mengingatkan kapan waktunya membayar. Sistem yang berjalan saat ini dinilai kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis bermaksud membangun sistem informasi administrasi pembayaran biaya sekolah berbasis desktop yang dapat membantu pegawai tata usaha dalam melakukan pencarian, pencatatan, pembuatan laporan dan pengelolaan data pembayaran biaya sekolah dan memudahkan Kepala Sekolah dalam melihat laporan keuangan secara efektif dan efisien di SMP AI – Manaar Cilacap.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Dari uraian latar belakang diatas penulis laporan tugas akhir ini dibuat dengan tujuan dan manfaat nya adalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi administrasi pembayaran biaya sekolah di SMP AI - Manaar yang bisa menyelesaikan permasalahan terkait pembayaran biaya sekolah secara efektif dan efisien.

### **1.2.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pegawai tata usaha dalam melakukan proses pencarian data siswa, pencatatan, pembuatan laporan dan pengelolaan data pembayaran biaya sekolah.
2. Membantu wali murid dalam memberikan pengingat menggunakan *SMS Gateway*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimanakah membangun sistem informasi administrasi pembayaran biaya sekolah di SMP Al - Manaar Cilacap?”

### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan yaitu

1. Sistem ini hanya membahas mengenai pembayaran biaya sekolah siswa yang terdiri dari biaya Dana Pembinaan Pendidikan (DPP), biaya seragam, biaya Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), biaya Ujian Tengah Semester, biaya Ujian Akhir Semester dan biaya buku.
2. Sistem ini tidak membahas mengenai biaya pengeluaran sekolah.
3. Sistem ini tidak membahas mengenai data akademik siswa.
4. Sistem yang dikerjakan menggunakan *SMS Gateway* yang berfungsi untuk memberikan notifikasi kepada wali murid mengenai waktu pembayaran biaya sekolah.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan proses yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Untuk membangun sebuah Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Biaya Sekolah Berbasis Desktop di SMP Al-Manaar Cilacap maka dibutuhkan dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem.

1. Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Tahap tersebut diantaranya :
  - a. Studi Pustaka  
Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur – literatur dari perpustakaan yang bersumber dari

buku – buku, teks, jurnal ilmiah, situs – situs di internet dan bacaan yang berkaitan dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

1) Wawancara

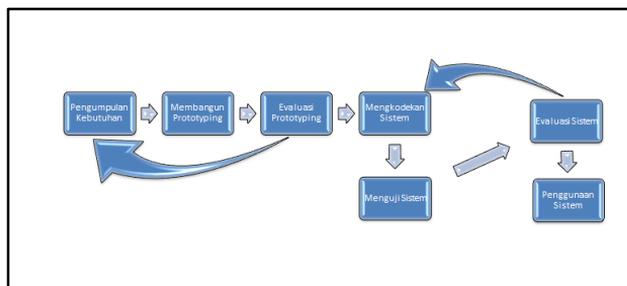
Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan di SMP AI – Manaar.

2) Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung dan tidak langsung di SMP AI – Manaar.

2. Tahap Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem informasi administarsi pembayaran biaya sekolah di SMP AI – Manaar Cilacap penulis menggunakan metode prototype. Metode Prototype menurut Pressman, dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi *input* dan format *output* serta gambaran *interface*, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi. Penjelasan mengenai metode prototype akan dijelaskan pada gambar berikut :



**Gambar 1. 1** Metode *Prototyping*

Berikut tahap-tahap pada metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini:

1. **Analisa kebutuhan**  
Pada tahap ini analisa kebutuhan akan dilakukan secara langsung ke tempat penelitian yaitu SMP Al-Manar Cilacap. Akan dilakukan pengumpulan data yang menjadi kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat.
2. **Membangun *prototyping***  
Pada tahap ini akan dibangun sebuah *prototype* berupa tampilan *input* dan *output* sesuai dengan data yang sudah didapat pada analisa kebutuhan.
3. **Evaluasi *prototyping***  
*Prototype* kemudian di evaluasi pelanggan untuk mengetahui apakah *prototype* yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Apabila *prototype* dianggap belum sesuai maka akan dilakukan perbaikan model *prototype* dan kemudian akan dilakukan evaluasi kembali.
4. **Mengkodekan sistem**  
*Prototype* yang sudah disetujui selanjutnya akan dibuat menjadi sistem dengan bahasa C#.
5. **Menguji sistem**  
Sistem yang sudah dibuat kemudian akan diuji dengan menggunakan metode *black box*.
6. **Evaluasi sistem**  
Sistem yang sudah diuji menggunakan metode *black box* selanjutnya akan dievaluasi oleh pelanggan apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika tidak sesuai maka akan kembali ke tahap pengkodean sistem dan pengujian sistem.
7. **Menggunakan sistem**  
Sistem yang sudah dievaluasi dan diuji oleh pelanggan siap untuk digunakan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan beberapa sub bab yang akan membahas permasalahan dan diperjelas pada tiap sub bab. Berikut sistematika laporan tugas akhir :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi untuk membuat sistem serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori teknologi untuk membangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Berbasis Desktop (Studi Kasus SMP Al-Manaar Cilacap)

**BAB III METODOLOGI**

Pada bab ini ada beberapa pertimbangan pada saat pembuatan sistem yaitu data penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang akan dibuat, analisis sistem kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, rancangan antarmuka serta skenario pengujian.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan implementasi sistem yang sudah melewati tahap pengujian dan kuisisioner yang sudah dibuat.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran agar pengembangan sistem selanjutnya lebih sempurna.