

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem pembayaran adalah sesuatu yang penting karena membentuk spesialisasi yang terjadi dalam produksi dan membantu menciptakan transaksi yang efisien. Pada akhirnya pun semua akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi dalam pasar uang. Sistem pembayaran pada transaksi ekonomi Indonesia mengalami perkembangan yang begitu cepat dan berdampingan dengan teknologi yang ikut berkembang semakin canggih. Dengan kemajuan sistem pembayaran telah menggantikan peranan uang tunai yang dikenal masyarakat sebagai alat pembayaran. Umumnya dalam bentuk uang tunai dan sekarang lebih banyak menggunakan non tunai dapat lebih efektif dan efisien. Hal tersebut didorong dengan kebiasaan masyarakat banyak menggunakan *smartphone* dimana pun berada dikarenakan dapat dibawa kemanapun dan mudah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2012 Pasal 1 ayat 5 yang berisikan bahwa Biaya pendidikan adalah sumber daya keuangan yang disediakan atau diperlukan untuk biaya satuan pendidikan, biaya penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan, serta biaya pribadi peserta didik sesuai peraturan perundang – undangan (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2012).

Sistem yang berjalan saat ini di SMK Jakarta 1 masih menggunakan cara yang konvensional dengan kartu SPP dan kertas kuitansi Selanjutnya proses pembayaran telah dilakukan oleh bagian keuangan. Maka akan di *backup* data pembayaran ke dalam buku besar kemudian dihitung secara manual oleh pegawai. Sistem yang digunakan sekarang memiliki kelemahan yaitu dianggap kurang mampu memberikan suatu informasi dengan rinci dan tepat. Hal tersebut dikarenakan banyaknya siswa yang terdaftar pada sekolah tersebut yaitu kurang lebih sekitar 700 orang siswa, maka dari itu menyebabkan proses pencarian data menjadi lambat dan membutuhkan

banyak tenaga jika data yang dicatat sudah menumpuk. Semakin lama akan bertambah setiap harinya mengakibatkan kesulitan dalam menyimpan data serta kemungkinan besar dapat terjadi kerusakan dan kehilangan file. Sehingga perlu ditingkatkan kebutuhan berkaitan dengan SPP dan mengembangkan pelayanan sistem yang sudah ada dengan memperbaikinya. Penggunaan metode yang digunakan dalam sistem ini yaitu metode waterfall dalam pembuatan sistem administrasi pembayaran SPP, metode waterfall dalam proses pembuatan perancangannya dilakukan secara teratur dan sistematis dalam membangun software.

Hasil dari wawancara yang penulis lakukan pada Bagian Keuangan di Sekolah SMK Jakarta 1 menyatakan bahwa pembayaran yang dilakukan masih menggunakan kartu dan kertas kuitansi. Kuitansi tersebut akan digunakan jika siswa lupa membawa atau tidak memiliki kartu. Kemudian siswa yang memiliki kartu SPP, langsung memberikan kartu bayarannya ke bagian keuangan untuk diproses langsung untuk dicatat datanya dan di tanda tangan petugas serta di stempel. Sedangkan kuitansi diberikan kepada siswa yang akan melakukan pembayaran di loket, dengan kuitansi yang berjumlah 3 lembar untuk ditulis siswa. Siswa mengisi keterangan berapa jumlah pembayaran dan berapa bulan yang akan dibayarkan. Setelah kuitansi tersebut diisi oleh siswa dan disyahkan petugas loket, 2 lembar disimpan untuk arsip bagian keuangan dan satu lembar sebagai tanda bukti siswa bahwa dia sudah melakukan pembayaran SPP. Bagian keuangan kemudian *backup* data tersebut ke dalam data yang sudah ada di buku, dengan banyaknya kuitansi membuat dua kali pekerjaan bagian keuangan.

Sistem pembayaran administrasi SPP berbasis android ini merupakan suatu aplikasi pembayaran uang sekolah bulanan yang memanfaatkan teknologi aplikasi sebagai alat pembayaran yang diharapkan dapat membantu bagian keuangan dalam manajemen sistem pembayaran SPP agar dapat lebih efisien dan efektif. Aplikasi ini memiliki user yaitu terdiri dari admin, siswa dan kepala sekolah. Dimana yang pertama admin dapat validasi pembayaran, menambahkan berita acara dan *backup* laporan data pembayaran SPP, yang kedua siswa dapat melakukan pembayaran dengan

memilih metode pembayaran dan mengupload bukti pembayaran, dan yang ketiga kepala sekolah hanya dapat melihat data dari laporan backup pembayaran SPP. Tujuan dari adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah pembayaran dan pelaporan keuangan. Oleh Karena itu, maka akan disusun tugas akhir ini dengan judul “**Sistem Administrasi Pembayaran SPP pada SMK Jakarta 1 Berbasis Android**”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka terdapat beberapa permasalahan yang diangkat dari masalah ini sebagai berikut:

1. Proses pembayaran SPP yang diterapkan di SMK Jakarta 1 sekarang belum efisien karena dalam proses pembayaran masih menggunakan cara yang konvensional.
2. Membackup data laporan dari kuitansi bisa memakan waktu lama, kertas kuitansi dapat rawan hilang dan rusak serta penumpukan dokumen kertas pembayaran SPP di bagian keuangan.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi sistem administrasi pembayaran SPP yang dapat mempermudah dan mempercepat *user* dalam jalannya proses administrasi pembayaran.
2. Menambahkan fitur validasi pembayaran dan *history* dari pembayaran yang telah dilakukan.

## 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan proses pelayanan dari administrasi pembayaran SPP yang berada di SMK Jakarta 1.
2. Mengatasi *backup* data dari laporan pembayaran SPP siswa. Serta mempercepat dan mempermudah data pembayaran siswa

### 1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Dilaksanakan penelitian hanya pada sistem pembayaran SPP di sekolah pada SMK Jakarta 1.
2. Aplikasi yang dibahas yaitu hanya tentang proses input data, transaksi pembayaran dan pembuatan laporan pembayaran SPP.
3. Tidak bisa melakukan pembayaran lain hanya dapat melakukan pembayaran SPP.

### 1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada laporan tugas akhir ini, ada beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan penulis yaitu:

#### 1. Studi Kepustakaan

Pada studi kepustakaan, penulis melakukan pembelajaran mengenai penerapan dan mencari data yang berkaitan kemudian menggunakannya sebagai informasi serta referensi seperti jurnal, buku, internet dan penelitian terdahulunya yang berkaitan tentang sistem pembayaran spp berbasis android.

#### 2. Observasi

Pada teknik ini, penulis akan melakukan observasi langsung ke tempat penelitian yaitu di SMK Jakarta 1 untuk mendapatkan data serta mengetahui kondisi lapangan dari informasi data yang telah didapatkan dari studi kepustakaan dan literatur yang sudah didapatkan.

#### 3. Wawancara

Pada teknik ini, penulis akan melakukan wawancara langsung kepada bagian administrasi sekolah di SMK Jakarta 1 dan melakukan tanya jawab secara lisan kemudian menanyakan tentang data serta mengenai sistem pembayaran yang ada di sekolah tersebut.

## 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian awal, yaitu awal, isi, dan akhir. Berikut adalah sistem penulisannya :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Tugas Akhir, dan Sistematika penulisan Proposal Tugas Akhir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan judul Proposal Tugas Akhir.

### **BAB III PROFIL SEKOLAH**

Pada bab ini menjelaskan tentang profil sekolah yang akan dilakukan penelitian pada Proposal Tugas Akhir

### **BAB IV ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan analisis penelitian dan metode – metode pengumpulan data yang akan dilakukan. Kemudian data dari hasil penelitian, dan pembahasan dari sistem yang akan dibuat dengan berbasis android

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap keseluruhan dari penyusunan laporan Tugas Akhir.