

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menjadikan informasi memiliki peran yang sangat penting dalam usaha menciptakan kemajuan dibidang kehidupan manusia. Satu diantaranya yaitu perkembangan di dunia pendidikan modern. Pentingnya sistem pembayaran administrasi pada instansi pendidikan diperlukan untuk mendata pelunasan pembayaran siswa pada sekolah tersebut. Ketepatan serta keakuratan dalam sistem pembayaran adalah faktor utama untuk mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. (Denih et al., 2022)

Sekolah SMP Islam Terpadu Darussalam merupakan salah satu yayasan pendidikan yang berlokasi di Jl. Raya Balaraja-Kresek KM.8 Kampung Soge, Desa Patrasana, Kecamatan Kresek, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten memiliki jumlah siswa dengan tingkat kuantitas yang cukup banyak. Pada tahun 2019 memiliki 51 siswa, Tahun 2020 memiliki 66 siswa dan Tahun 2021 memiliki 100 siswa.

Saat ini proses pembayaran SPP pada SMP Islam Terpadu Darussalam dilakukan oleh orang tua siswa yang datang langsung ke sekolah untuk melakukan pembayaran SPP. Pada proses ini selalu terjadi antrian yang panjang sehingga memakan waktu yang lama untuk memproses data SPP dari orang tua siswa dan juga sering sekali terjadi penunggakan pembayaran di karenakan orang tua siswa yang sedang mengalami penurunan ekonomi dan alhasil orang tua siswa hanya bisa membayar SPP setengahnya saja, dan sisanya di bayar setelah melewati batas tanggal pembayaran.

Oleh karena itu peneliti membuat sebuah Rancangan Bangun Sistem informasi Pembayaran pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Web untuk menunjang kinerja bendahara madrasah agar dapat melakukan transaksi dengan cepat, serta tidak perlu berlipat ganda pada memproses transaksi dalam laporan pembayaran Subangan Penmbinaan Pendidikan (SPP).

Menurut (Utama & Marshlinanda, 2019) Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hyper text transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Keunggulan website yang penulis buat yaitu, adanya sistem Kredit atau cicilan yang dapat mempermudah wali murid jika mengalami penurunan ekonomi keluarga di situasi pandemi saat ini, dan sistem pencicilan ini pun dapat di angsur sebanyak 2x dalam pembayarannya. Adapun tujuan peneliti membuat website ini yaitu untuk membantu meringankan beban orangtua siswa dengan cara membuatkan sistem yang bisa di pakai oleh semua orang tua siswa, dan juga untuk menghindari penumpukan antrian pada sekolah dalam melakukan pembayaran SPP karena pelayanan SPP terlalu lama.

Aplikasi Pembayaran SPP dirancang dengan beberapa tahapan mulai dari pendataan hingga pengujian sistem. Perancangan aplikasi dirancang menggunakan UML dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP MySQL dengan metode menggunakan *Waterfall* dan untuk pengujian program menggunakan BlackBox.

Dengan adanya sistem informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) siswa Berbasis Web pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikelola untuk kemajuan sekolah yang lebih terintegritas. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengambil judul “ Perancangan Sistem informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) siswa Berbasis Web pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada usulan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara mengatasi adanya penunggakan pembayaran siswa.
2. Bagaimana cara mempermudah orang tua atau wali siswa dalam melakukan pembayaran SPP tanpa adanya antrian yang panjang.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan latar belakang yang ada adalah sebagai berikut :

1. Memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada yaitu sistem pencatatan pembayaran SPP yang masih menggunakan buku besar dimana sering terjadinya kehilangan data.
2. Dengan diciptakannya sebuah sistem diharapkan dapat membantu proses pembuatan laporan pembayaran SPP agar lebih efisien.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diperoleh dari penulis laporan tugas akhir ini adalah :

A. Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan dasar teori-teori di perkuliahan sebagai acuan membuat perancangan sistem informasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Darussalam.
2. Mendapatkan pemahaman tentang pengelolaan Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) dengan metode-metode yang digunakan untuk merancang dalam pembuatan sistem.

B. Bagi Sekolah

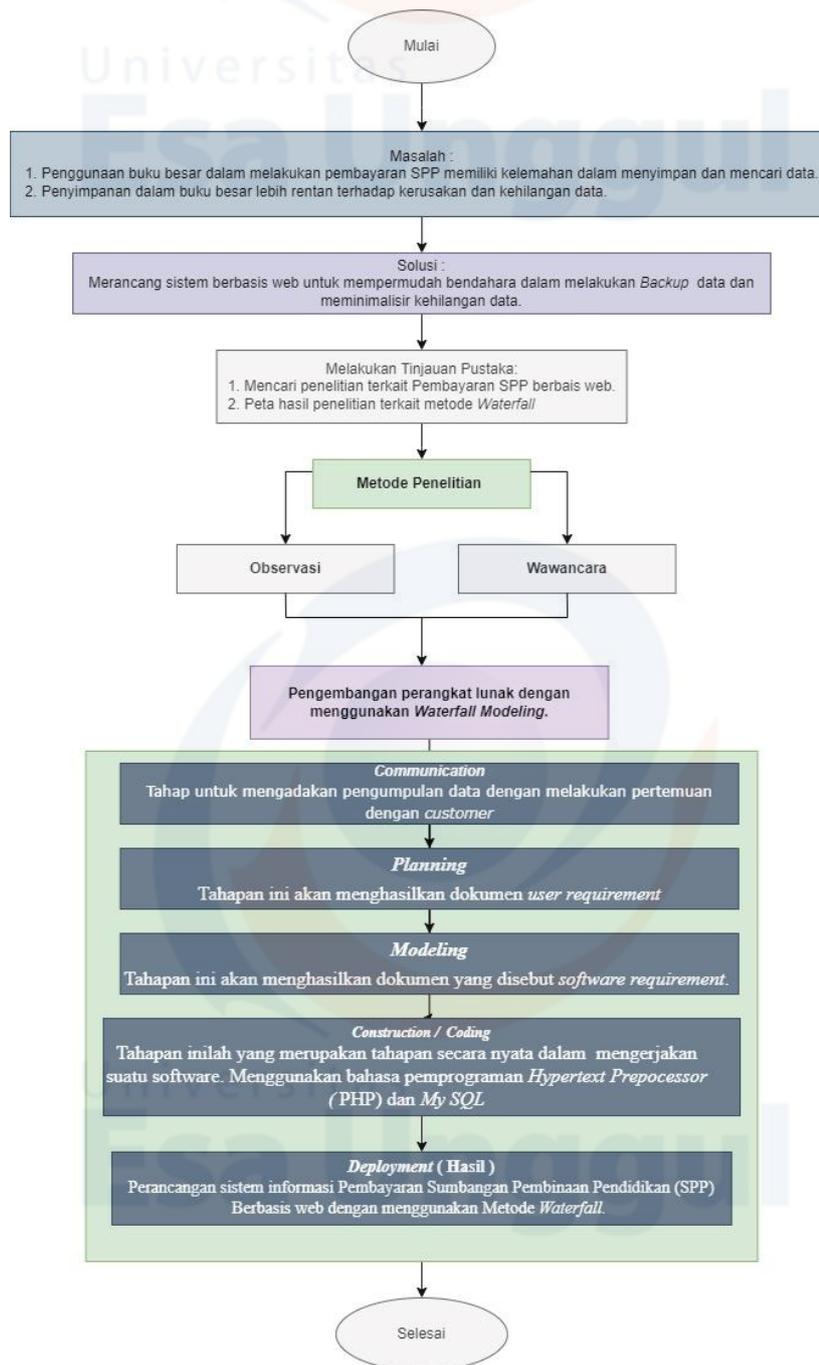
Dapat membantu pihak sekolah khususnya bagian Tata Usaha dalam pengelolaan data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) agar lebih mudah, cepat dan akurat.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, ruang lingkup masalah dibatasi dengan studi kasus yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam sebagai berikut :

1. Penelitian tugas akhir ini berfokus pada Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan SPP Siswa Berbasis Web pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam.
2. Penelitian tugas akhir ini berfokus pada Sistem informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang hanya dibuat untuk sekolah SMPIT Darussalam.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Uraian kerangka Berfikir:

1. Permasalahan :

Pada tahapan ini ditemukannya permasalahan yang terjadi pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam yaitu untuk penggunaan buku besar dalam melakukan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) memiliki kelemahan dalam menyimpan dan pencarian data dan juga

penyimpanan dalam buku besar lebih rentan terhadap kerusakan dan kehilangan data.

2. Solusi

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah khususnya bagi bendahara sekolah dalam melakukan *Backup* data dan meminimalisir adanya kehilangan data

3. Melakukan Tinjauan Pustaka

Membantu peneliti untuk mendalami landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Membantu peneliti untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan hasil penelitian terdahulu. Menghindari adanya duplikasi penelitian.

4. Metode Penelitian

a. Wawancara

Dengan metode wawancara untuk memperoleh informasi tentang apa saja permasalahan-permasalahan yang terjadi pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Darussalam.

b. Observasi

Pengumpulan data ini diperoleh dengan pengamatan secara langsung pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu dengan mengumpulkan informasi dan mempelajari catatan dokumen yang ada.

5. Metode Pengembangan Menggunakan *Waterfall*

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat melompat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut *waterfall* (Air Terjun).

A. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

B. *Planning*

Merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

C. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, *representasi interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

D. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

E. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala..

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, Penelitian ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan mengenai topik Tugas Akhir. Dimana dalam bab ini akan dijelaskan hal-hal yang mendasari permasalahan dalam penelitian. Bab ini merupakan pendahuluan untuk semua bab yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai studi literatur yang berisi teori dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diseluruh dunia. Teori dan hasil penelitian ini akan digunakan sebagai acuan untuk Melakukan analisis terhadap Tugas Akhir ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti rencana penelitian yang berisi tempat dan waktu penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap masalah yang sedang diteliti, yaitu berupa aliran data dan informasi, serta perbandingan dengan penelitian lain.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang dibahas dari bab I sampai dengan bab IV serta berisikan saran yang bersifat membangun untuk kepentingan bersama.