

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam perkembangannya, teknologi sudah menjadi andalan dalam tiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Pekerjaan menjadi lebih mudah jika menggunakan teknologi yang ada. Informasi merupakan hal yang juga diperlukan dan dibutuhkan. Untuk mendapatkan informasi, data-data yang sudah terkumpul dari berbagai sumber yang terpercaya diolah melalui proses. Dengan penggunaan teknologi yang sudah semakin maju, pengolahan data dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat dan terpercaya. Pengolahan data secara konvensional, dapat memakan banyak waktu dan menghasilkan kesalahan proses. Salah satunya pengolahan sistem informasi pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang ada di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II.

SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II, merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Yayasan Strada. Sekolah ini berada di Koja, Jakarta Utara. Pembayar SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang tua/wali murid sebagai sumbangan untuk operasional sekolah yang dibayarkan setiap bulannya. Demi kelancaran kegiatan pembelajaran, tentu pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) sangat penting. Pembayaran akan diproses oleh petugas keuangan, setiap murid yang sudah membayar akan dicatat setiap bulannya. Proses pencatatan pembayaran yang sedang berjalan di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II dilakukan hanya dengan menggunakan aplikasi sederhana yaitu Microsoft Excel. Pemberitahuan tagihan masih hanya melalui guru yang menyampaikan ke murid, sehingga memperbesar peluang adanya keterlambatan dalam pembayaran. Di masa pandemi Covid19 saat ini, proses pembayaran SPP juga terhambat. Karena tidak bisa berinteraksi langsung antar pihak keuangan dan orang tua/wali murid. Pihak keuangan seringkali mendapat

bukti pembayaran dari orang tua/wali murid yang dikirim melalui aplikasi *chat* “Whatsapp” namun tidak penjelasan nama dan kelas murid yang melakukan pembayaran.

Dalam penelitian ini, dibuatkan sistem informasi pembayaran SPP yang membuat proses yang sudah berjalan menjadi lebih efisien dan efektif, sehingga dapat mempermudah petugas keuangan dan orang tua/wali murid dalam proses pembayaran SPP. sistem informasi pembayaran SPP nantinya dibuat berbentuk *website*, yang diharapkan dapat memudahkan penggunaannya. Agar dalam pembangunan aplikasi sistem informasi pembayaran SPP ini bisa memenuhi kebutuhan maka digunakan *waterfall* sebagai metodenya. Pembangunan aplikasi menggunakan metode *waterfall* menjadikan proses yang dilakukan menjadi urut dari tahap indentifikasi masalah hingga pengujian, sehingga dapat menjabarkan setiap aspek dalam aplikasi secara lebih terperinci.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang tersebut, maka yang akan dibahas di dalam rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi pembayaran SPP di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II yang lebih efektif dan efisien?
2. Bagaimana cara membangun aplikasi pembayaran SPP di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari adanya penyimpangan dan mempermudah dalam pembahasan topik, maka dibuat batasan masalah. Batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Proses yang dibahas hanya tentang pembayaran SPP.
2. Lingkup yang diambil hanya di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II saja.
3. Pembayaran dilakukan di bank, sehingga sekolah hanya melakukan pencatatan dengan bukti pembayaran.
4. Sistem hanya untuk pembayaran melalui debet, transfer, dan KJP.

5. Aplikasi digunakan untuk admin (petugas keuangan) dan orang tua/wali murid atau siswa.
6. Siswa dan orang tua/wali murid memiliki 1 (satu) akun yang sama.
7. Bank tidak termasuk aktor didalam sistem.
8. Sistem ini dibangun berbasis *website* menggunakan PHP.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui cara merancang sistem informasi pembayaran SPP di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II yang lebih efektif dan efisien.
2. Mengetahui cara membangun aplikasi pembayaran SPP di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi sekolah dan orang tua/wali murid dalam mengelola dan melakukan pembayaran SPP.
2. Mengasah pengetahuan dan mengaplikasikan pengetahuan dibidang keilmuan penulis.

#### **1.6 Luaran yang diharapkan**

Dari penelitian yang dilakukan penulis, maka dihasilkan sistem informasi pembayaran SPP berbasis website di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II yang dapat membantu dan dipergunakan dengan baik, serta menjadi Tugas Akhir kelulusan D3 Sistem Informasi.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk penyajian laporan Tugas Akhir Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Website pada SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II, dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang pembahasan latar belakang yang mendasari dilakukan penelitian dan perancangan sistem pembayaran SPP di SMP Strada St. Fransiskus Xaverius II. Pembahasan dimulai dengan latar belakang, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penilaian, dan luaran yang diharapkan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, berisi tentang pembahasan literatur seperti teori, metode, dan konsep yang nantinya akan digunakan untuk menunjang kegiatan penelitian ini.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tahapan yang dilakukan penulis saat melakukan penelitian dari awal hingga akhir, metode yang digunakan dalam penelitian, dan juga alat yang dipakai.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini, akan di jabarkan objek yang dijadikan untuk penelitian. Analisa berjalan sistem dan perancangan sistem serta aplikasi yang dibuat akan dibahas juga pada bab ini.

## BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dari laporan dan penelitian ini, terdapat juga saran untuk dipenelitian selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN