

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Suatu lembaga pendidikan memerlukan pelayanan yang baik untuk melayani kebutuhan siswa. Untuk itu proses pendataan siswa yang benar serta administrasi keuangan siswa sangatlah berperan di lembaga pendidikan tersebut. Salah satu informasi yang sangat dibutuhkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Surakarta yaitu informasi mengenai pembayaran sumbangan penyelenggaraan pendidikan (SPP), informasi ini sangat berpengaruh demi kelancaran proses belajar dan memaksimalkan fasilitas yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Surakarta tersebut.

Pada dasarnya pengolahan data keuangan siswa untuk membuat laporan data keuangan bulanan bukan tidak mungkin dilakukan secara manual, akan tetapi mengingat permasalahannya adalah media penyimpanan data tidak terkomputerisasi dan masih berupa arsip, sehingga dalam pencarian data membutuhkan waktu yang lama karena harus mencari dan mencocokkan arsip-arsip. Untuk itu, perlu suatu sistem yang terintegrasi dengan pemakaian teknologi komputer guna mencapai dan mempercepat proses pemasukan data dan pelaporan.

Dilihat dari sistem yang berjalan, pembayaran keuangan siswa ini masih kurang efektif dan kurang efisien dimana dalam pencatatan terutama dalam pembayaran SPP dilakukan secara berulang-ulang dan untuk pelaporan

pembayaran SPP dan pelaporan tunggakan SPP petugas harus mencari arsip dan menghitung pembayaran secara manual sehingga menyebabkan proses yang lama dalam mengolah data-data dan dapat menghabiskan waktu terutama untuk menentukan sebuah keputusan dalam menindaklanjuti informasi yang di dapat dari siswa.

Maka, berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan diatas, di dalam Sistem Informasi Pembayaran SPP amatlah penting menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem informasi untuk pembayaran Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?
2. Bagaimana merancang sistem informasi pembayaran Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?
3. Bagaimana mengimplementasikannya dalam dunia nyata sebagai penunjang kinerja SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

### 1.3.1. Batasan Konten

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini konten yang ada di dalam sistem informasi pembayaran Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan SMK Muhammadiyah 3 Surakarta perlu dibatasi. Berikut batasan-batasan kontennya antara lain :

1. Penelitian dilakukan pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Surakarta dengan menganalisa dan merancang sistem informasi pembayaran berbasis website pada jaringan intranet atau lokal dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
2. Pengguna pada sistem informasi ini adalah admin, bendahara dan Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
3. Data yang diolah hanya :
  - a. Data Bendahara
  - b. Data Siswa
  - c. Data Kelas
  - d. Data Kepala Sekolah
  - e. Data Beasiswa
  - f. Data Transaksi, antara lain :
    - Transaksi Pembayaran
    - Transaksi Beasiswa
    - Transaksi Rombel
    - Transaksi Tagihan

4. Laporan terdiri dari :
  - a. Laporan SPP per Kelas
  - b. Laporan SPP per Siswa
  - c. Laporan Tunggakan SPP per Kelas
  - d. Laporan Pembayaran SPP per Siswa
  - e. Laporan Penerima Beasiswa
5. Tidak ada penambahan alat baru sesuai permintaan SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

### **1.3.2. Batasan Software**

Dalam pembuatan sistem ini, diperlukan software – software yang nantinya akan digunakan untuk proses perancangan dan implementasi sistem.

Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi yang digunakan minimal Windows XP.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP.
3. Database yang digunakan adalah MySQL.
4. Script editor yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS3.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pengguna dalam pencarian dan pembuatan laporan administrasi mengenai data siswa dalam hal pembayaran Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan (SPP) secara cepat, efektif dan efisien.

2. Agar tidak terjadi hilangnya data siswa yang belum ataupun yang sudah membayar SPP yang disebabkan oleh pengolahan data siswa yang buruk.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari pelaksanaan penelitian sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

2. Bagi Pengguna

- a. Memanfaatkan penerapan sistem informasi pada sistem pembayaran sumbangan penyelenggaraan pendidikan di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

- b. Memperlancar pendataan siswa di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta secara benar dan administrasi keuangan siswa dalam hal pembayaran sumbangan penyelenggaraan pendidikan serta pengolahan data keuangan siswa setiap bulannya atau laporan keuangan.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang diterapkan oleh penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian secara langsung dari objek penelitian, seperti perangkat keras yang ada / disediakan, pengguna aplikasi dan lain sebagainya.

## 2) Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara berupa tanya jawab secara langsung dengan para teknisi yang ada di lingkungan tersebut untuk memperoleh data dan informasi serta memperoleh metode yang paling baik dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pada akhirnya.

## 3) Kepustakaan

Merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku, karya ilmiah, koleksi kepustakaan dan browsing via internet yang berkaitan erat dengan materi bahasan dalam penulisan laporan ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memaparkan tentang tinjauan pustaka, berisi dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini juga berisi tentang software / tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan program yang akan dibuat.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan bagaimana hasil – hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain dan hasil testing dan implementasi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab V memaparkan tentang kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.