

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada era 4.0 perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang dengan cepatnya, seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi informasi. Dengan fasilitas yang didapatkan dari teknologi informasi memudahkan manusia mengatasi permasalahan yang ada. Apalagi pada sistem pengolahan data yang diperlukan oleh sebuah instansi atau organisasi untuk memberi kebutuhan dan pengolahan fungsi dari manajemen serta mengambil keputusan. Kebutuhan akan informasi saat ini menuntut teknologi informasi semakin akurat dengan apa yang dihasilkan serta lebih efisien dan unggul di setiap menyelesaikan masalah.

Saat ini teknologi informasi sangatlah penting digunakan, dari lingkungan perusahaan hingga organisasi, khususnya dalam dunia pendidikan. Di lembaga pendidikan akan melayani berbagai macam kegiatan yang berhubungan langsung dengan lembaga tersebut misalkan masalah pembayaran SPP bulanan dan tabungan para siswa. Untuk itulah peranan teknologi informasi ini dibutuhkan sehingga tidak memakan waktu yang lama dan tidak menguras tenaga yang begitu banyak. Lembaga Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, yang semua kegiatan manajemen dilakukan secara manual. Dari pembayaran SPP, uang gedung, dan tabungan siswa merupakan hal yang wajib diberikan kepada sekolah untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Sistem yang di bangun memberikan kesempatan agar guru dan pengurus sekolah untuk meningkatkan kualitas keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi saat ini. Masalah yang sering terjadi adalah kesalahan saat penginputan data dan laporan tabungan siswa yang menjadi kendala oleh sekolah ini. Sehingga membuat pengecekan data ulang yang memakan banyak waktu.

Maka dari itu, sekolah dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Dengan kecepatan tinggi, kapasitas penyimpanan yang besar serta sistem itu sendiri yang mudah digunakan. Sistem yang dibangun ini dapat digunakan oleh pengurus sekolah yang tidak terbiasa dengan sistem penginputan data, jadi penulis membuat sistem sesuai dengan kebutuhan user yang akan menggunakannya.

Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat membantu keakuratan data yang dimiliki oleh TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo dan mudah terdeteksi jika terjadi kesalahan penginputan yang dilakukan pengurus maupun guru. Dengan demikian , adanya sistem ini dapat meminimalisir permasalahan yang di hadapi oleh TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo.

Serta mengurangi tumpukan buku arsip yang digunakan, yang tidak akan memakan waktu banyak untuk mencari data yang diperlukan. Dapat mengontrol data para siswa yang sudah melakukan pembayaran SPP dan tabungan atau belum.

Berdasarkan pemikiran dan permasalahan tersebut penulis memilih TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo sebagai objek penelitian. Melalui tugas akhir skripsi ini dengan membuat “ **Aplikasi Administrasi Pembayaran SPP Bulanan dan Tabungan siswa di TK ABA Aisyiyah Jumoyo** “. Diharapkan dapat mengurangi permasalahan yang sering terjadi. Dapat menyajikan data yang akurat serta memberikan laporan yang valid dan sesuai. Sehingga dapat menghemat waktu tidak perlu melakukan rekapitulasi yang lama dan belum tentu akurat dengan data yang tersedia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun Aplikasi pembayaran SPP dan tabungan di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo yang mudah digunakan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah sangat diperlukan agar dapat mempermudah dalam pembahasan dan lebih mengarah pada pokok permasalahan diantaranya :

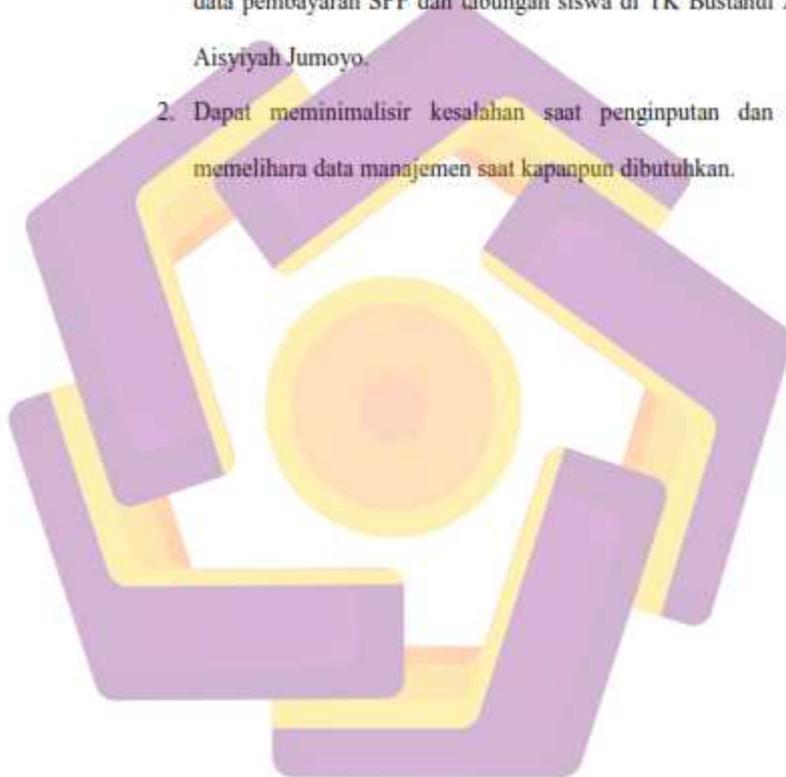
1. Perancangan Aplikasi Sistem Berbayaran SPP dan Tabungan Berbasis Web.
2. Pembuatan Aplikasi dibangun tentang pembayaran SPP dan Tabungan Siswa.
3. Pembangunan sistem aplikasi pembayaran SPP dan tabungan siswa menggunakan PHP sebagai koneksi, MySQL sebagai Database.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian tugas akhir skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dalam kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Adapun tujuan melakukan kegiatan penelitian selesai. Sehingga diharapkan penelitian akan memberikan

informasi mengenai apa yang diperoleh dari hasil penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menghasilkan sistem informasi yang membantu pengelolaan data pembayaran SPP dan tabungan siswa di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo.
2. Dapat meminimalisir kesalahan saat penginputan dan dapat memelihara data manajemen saat kapanpun dibutuhkan.



### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memberikan hasil dan manfaat baik kegunaan secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Hasil penelitian diharapkan memberikan contoh langsung salah satu penerapan dan manfaat teknologi informasi di kehidupan sehari-hari, yang salah satu mempermudah pendataan pembayaran SPP bulanan dan tabungan siswa di TK-Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo.
2. Hasil penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya terhadap penalaran aplikasi komputer dan pentingnya menguasai teknologi dalam membantu penalaran dan kreativitas di bidang teknik komputer.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam kegiatan pengumpulan data yang diperlukan sebagai bahan penulisan Tugas Akhir Skripsi ini, sebagai berikut :

1. Pengumpulan data observasi, wawancara pada bendahara TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo.
  2. Analisis masalah, menganalisis semua permasalahan yang ada, membuat solusi serta mengatasi permasalahan tersebut.
  3. Desain aplikasi, perancangan tampilan aplikasi untuk sistem baru di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo.
  4. Membuat Program, merealisasikan desain yang dibuat kedalam bentuk kode pembuatan aplikasi.
  5. Implementasi, menguji kelayakan program sebelum diterapkan, guna mendeteksi kesalahan pada saat sistem digunakan.
- 

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka materi penulisan ini dikelompokkan menjadi 5 (lima) bab yang masing-masing bagian saling bab yang lainnya, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, yaitu

:

### A. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika penulisan.

### B. BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yaitu bab yang menguraikan tentang tinjauan pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini, diantaranya mengenai teori-teori sistem informasi pembayaran SPP dan bahasa pemrograman yang digunakan.

### C. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pembahasan dalam bab ini yaitu mengenai gambaran umum yang merupakan penjabaran hasil penelitian dilokasi kerja yang meliputi gambaran sistem lama yang berjalan di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Jumoyo sistem baru yang akan digunakan, analisa proses, analisa kontrol, analisa batasan sistem, analisa kebutuhan sistem.

Serta alur perancangan sistem dengan flowchart, ERD, relasi antar tabel, context diagram, dan DFD. Perancangan yang dilakukan pun dengan mockup dari sistem itu sendiri.

#### **D. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penjelasan mengenai pemilihan bahasa pemrograman, pengujian program, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan siapa yang dapat menggunakan sistem aplikasi ini.

#### **E. BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan penulis dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap sistem tersebut. Saran tersebut ditunjukkan untuk memperbaiki jika masih ada kekurangan pada sistem yang sedang berjalan.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

#### **G. DAFTAR LAMPIRAN**