

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sesuai perkembangannya teknologi komputer memegang peranan yang sangat penting dalam berbagai aktivitas. Sehingga, komputer dapat digunakan di semua bidang, terutama di lingkungan sekolah. Penggunaan sistem yang terkomputerisasi dirasakan perlu dalam lingkungan sekolah. Selain untuk mempermudah dalam pengolahan data juga mempercepat kinerja agar lebih efektif dan efisien.

Sistem informasi yang berjalan pada SMA Negeri 4 Karawang masih secara manual khususnya dalam pengolahan data pembayaran SPP. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan, pengumpulan data yang terpisah, dan pembuatan laporannya, yang membutuhkan ketelitian dan keakuratan dalam pengolahan datanya.

Menurut (Ma'rifati, 2015) SPP sebagai sumber pendapatan perlu mendapat perhatian dan pengawasan yang baik. Apalagi pendapatan dari SPP pada umumnya merupakan pendapatan utama khususnya untuk sekolah swasta. Sebuah sistem informasi akuntansi diperlukan untuk mendukung administrasi transaksi dan membantu dalam pengawasan. Dengan menerapkan sistem informasi akuntansi ini diharapkan pengelolaan transaksi dan pengendaliannya dapat dilakukan dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka proses pembayaran SPP dirasakan perlu didukung sistem yang terkomputerisasi. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis merancang sistem informasi yang terkomputerisasi dalam pembayaran SPP. Dengan adanya rancangan pembayaran SPP

diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat dalam pengolahan data pembayaran SPP pada SMA Negeri 4 Karawang dengan baik, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih cepat, efektif, efisien, dan akurat.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Adapun Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana sistem pembayaran SPP di SMA Negeri 4 Karawang.
2. Mengetahui apa saja kendala – kendala yang dihadapi dalam pengolahan data pembayaran SPP di SMAN 4 Karawang baik secara teknis maupun non teknis.

Sedangkan Manfaat dari penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk penulis
  - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
  - b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Manfaat untuk objek penelitian
  - a. Memudahkan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan sehingga menghasilkan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat.
  - b. Meminimalisir adanya kesalahan dalam penginputan data.
3. Manfaat untuk pembaca
  - a. Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sitem informasi pembayaran SPP sehingga lebih optimal.
  - b. Sebagai bahan referensi dan evaluasi bagi penulis lainnya.

### 1.3. Metode Penelitian

Menjelaskan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penyusunan Tugas Akhir.

#### 1.3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (Shalahuddin & Sukamto, 2018:28) yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu:

##### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam tahapan ini dilakukan untuk menganalisa secara langsung kebutuhan dalam pembuatan rancangan *website* meliputi dua macam yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang digunakan untuk mempermudah pembuatan rancangan *website*. Kebutuhan fungsional terdiri dari menu *home*, Data Admin, Data Siswa, Data Pembayaran SPP, dan Laporan. Sedangkan kebutuhan non fungsional merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam proses pembuatan rancangan *website* terdiri dari *Sublime Text* dan XAMPP.

##### 2. Desain

Pada tahap ini dilakukan untuk proses perancangan sistem, seperti rancangan *prototype* yang akan digambarkan di *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS), dan *Unified Modeling Language* (UML).

##### 3. Pembuatan kode program

Pada tahap pembuatan kode program merupakan tahap dimana proses penerapan hasil dari tahap desain ke dalam bahasa pemrograman. Dalam tahap ini penulis menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, CSS, dan Javascript dengan XAMPP sebagai media penyimpanan data.

#### 4. Pengujian

Setelah tahap perancangan sistem dan pembuatan kode program selesai, maka dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu sistem tersebut. Hal ini untuk meminimalisir kesalahan (*error*). Pada tahap ini penulis melakukan pengujian berdasarkan *black box testing* yang merupakan pengujian secara fungsional seperti pengujian validasi *login admin* dan *user*.

##### 1.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pembuatan Tugas Akhir, yaitu :

###### 1. Wawancara

Yaitu melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang mempunyai hubungan langsung dengan masalah yang sedang diteliti.

###### 2. Observasi Langsung

Yaitu penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk membahas masalah yang sedang diteliti dengan langsung ke SMAN 4 Karawang.

###### 3. Studi Kepustakaan

Yaitu dengan mempelajari teori-teori dari berbagai buku dan dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Di dalam penulisan tugas akhir ini, agar tidak menyimpang dari masalah yang sedang diteliti maka penulis membahas tentang perancangan sistem informasi pembayaran SPP. Mulai dari *login*, menginput data admin, menginput data siswa, menginput pembayaran SPP, sampai dengan pembuatan laporan.