

BAB I

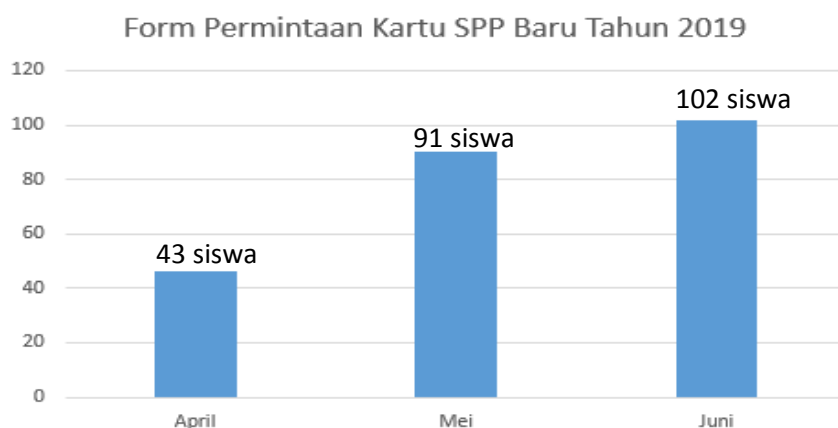
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun semakin pesat. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang perkembangannya pesat dan merupakan suatu media elektronik yang memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini, serta terus menerus mendominasi berbagai proses kerja agar dapat lebih mudah, efektif dan efisien. Perkembangan teknologi *smartphone* juga merambah ke dalam dunia pendidikan. Hampir semua sekolah memiliki teknologi yang canggih dalam pengolahan data sekolah, baik dalam pengolahan data siswa, data pegawai, laporan penggajian, hingga laporan pembayaran SPP maupun biaya pendidikan lainnya.

Dalam penyajian informasi, setiap instansi memiliki cara yang berbeda-beda pula. Ada yang sudah menggunakan komputer, *smartphone* dan ada juga yang masih menggunakan kartu dalam pencatatan pembayaran SPP. Akibat penginputan data secara manual, sering terjadi kesalahan penulisan secara berulang-ulang yang dilakukan staff administrasi, serta kesulitan dan kurang maksimal dalam rekapitulasi data. Selain itu sulitnya pihak sekolah untuk mendistribusikan informasi seputar SPP kepada orang tua siswa.

Tercatat lebih dari separuh penduduk Indonesia bermain media sosial. Begitu laporan terbaru per Januari 2019 dari *We Are social*, perusahaan asal Inggris bekerja sama dengan *Hootsuite*. Dari total populasi penduduk yang mencapai 268,2 juta tercatat ada 355,5 juta pelanggan seluler. Masyarakat Indonesia yang sudah menggunakan internet menyentuh angka 150 juta. Dari angka tersebut, semuanya aktif di media sosial. *We Are Social* menyebutkan Whatsapp menempati urutan kedua dengan persentase 83% dari jumlah pengguna internet Indonesia. Melihat perkembangan *Smartphone* dan pengguna akun Whatsapp yang sangat banyak, penulis ingin mencoba menggunakan Whatsapp sebagai media penginformasian dan bukti pembayaran kepada orang tua siswa.



Gambar 1.1 Data Permintaan Kartu SPP Baru

Sumber : SMK Mandalahayu

Tabel 1.1 Data Siswa SMK Mandalahayu

Kelas	2015-2016			2016-2017			2017-2018		
	RPL	AK	AP	RPL	AK	AP	RPL	AK	AP
X	152	152	140	149	130	149	113	100	142
XI	139	116	176	137	148	134	147	140	149
XII	112	137	196	136	115	176	138	127	142
Jumlah	1320 Siswa			1274 Siswa			1198 Siswa		
Total Staff 6 Pegawai				Rata-rata Siswa 1264 Siswa/Tahun					

Sumber : SMK Mandalahayu

Dari data 3 bulan terakhir Gambar 1.1 Data Permintaan Kartu SPP Baru , kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan kartu atau kertas pembayaran rawan rusak dan hilang, dari meningkat nya permintaan kartu SPP baru setiap bulan nya. Penulis ingin membuat sistem informasi berbasis website untuk mempermudah mengolah dan merekapitulasi data pembayaran SPP.

Dengan jumlah siswa yang mencapai 1264 siswa pertahun dan staff tata usaha yang hanya 6 petugas, maka setiap 1 petugas tata usaha harus melayani sekitar kurang lebih 200 siswa untuk mengolah informasi SPP , petugas tata usaha menjadi kesulitan untuk mendistribusikan informasi kepada 1264 orang tua siswa .

Orang tua siswa tidak dapat mengetahui uang SPP anaknya telah dibayar tepat waktu, dikarenakan orang tua siswa harus mendatangi sekolah untuk menanyakan informasi SPP. Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis website yang terintegrasi dengan kontak whatsapp orang tua maka petugas tata usaha dapat memberikan informasi terkait informasi terkait SPP secara tepat waktu.

Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dalam penyajian informasi SPP siswa dengan dibuatnya sistem informasi berbasis *website* dengan notifikasi Whatsapp yang terhubung kepada masing-masing orang tua siswa untuk dapat mengetahui informasi SPP siswa, maka penulis berkeinginan membuat sebuah “**Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK Mandalahayu Berbasis Website Dengan Notifikasi Whatsapp**” yang nantinya diharapkan dapat membantu pihak sekolah dan para orang tua siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Data pembayaran yang telah dicatat dalam buku menjadi rawan rusak serta hilang dan membuat proses pembayaran dan rekapitulasi menjadi sulit.
2. Staff tata usaha kesulitan untuk mendistribusikan informasi SPP kepada orang tua siswa.
3. Orang tua siswa tidak mengetahui apakah uang SPP sudah dibayarkan pada tepat waktu.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini hanya membahas pembayaran SPP siswa SMK Mandalahayu
2. Aplikasi ini akan ditujukan oleh staff tata usaha di SMK Mandalahayu
3. Aplikasi ini menggunakan sosial media WhatsApp sebagai notifikasi kepada para orang tua siswa
4. MySQL digunakan sebagai *database* dan PHP digunakan sebagai Bahasa pemrograman web.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang ada adalah.

1. Bagaimana cara membantu pihak sekolah untuk mengolah data pembayaran SPP di SMK Mandalahayu?
2. Bagaimana cara membantu pihak sekolah dalam mendistribusikan informasi pembayaran di SMK Mandalahayu?
3. Bagaimana cara membantu orang tua siswa untuk mengetahui informasi pembayaran?

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Membuat sistem informasi berbasis *website* untuk mengolah informasi SPP untuk tata usaha SMK Mandalahayu agar mempermudah proses tersebut.
2. Memaksimalkan pekerjaan petugas agar target penyampaian informasi, ketelitian, maupun volume pekerjaan dapat ditangani lebih efisien dan efektif.
3. Memberikan informasi terkait pembayaran SPP kepada orang tua siswa melalui Whatsapp.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah proses dalam mengelola pembayaran SPP siswa dan memberikan informasi kepada orang tua siswa terkait pembayaran SPP
2. Efisiensi kinerja dengan memanfaatkan teknologi berbasis *website* yang mampu membantu pekerjaan bagian tata usaha didalamnya
3. Efisiensi penggunaan kertas dengan menggunakan social media sebagai bukti pembayaran.

1.6 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang kami pilih adalah SMK Mandalahayu, Perum Margahayu No. 304-31, Jl. Margahayu Jaya ,Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat 17113

1.7 Metode Penelitian

1. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada narasumber

2. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan di SMK Mandalahayu

3. Metode Literatur

Dilakukan dengan mencari literatur – literatur yang ada di Internet, Jurnal, dan buku yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

4. Metode Kuesioner

Dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden yang terkait dengan penelitian.

1.8 Metode Konsep Pengembangan Software

1. Extreme Programming

2. Perancangan menggunakan UML

3. MySQL digunakan sebagai *database* dan PHP digunakan sebagai Bahasa pemrograman web.

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis Laporan, penulis membuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari :

BAB I Pendahuluan

Pembahasan dalam bagian ini berkisar pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang berkaitan dengan topik pembahasan, dan menjelaskan teori yang relevan dengan permasalahan. Salah satunya materi yang dibahas.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang metode-metode pengumpulan data, Analisis kebutuhan sistem aplikasi, analisis data.

BAB IV Perancangan Sistem dan Implementasi

Berisi menguraikan tentang perencanaan pembuatan keseluruhan sistem dalam aplikasi yang akan dibuat. cara pengoperasian, dan output yang dihasilkan dari aplikasi yang dibuat.

BAB V Penutup

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari penulis selama pengejaan skripsi dan saran agar dapat memperbaiki hasil dari skripsi tersebut

