

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) berasrama Darul Ilmi adalah instansi pendidikan dibawah naungan Yayasan Darul Ilmi Banyuwangi. SMP ini beralamatkan di Jalan Perkebunan Kalibendo No.451, Dusun Kopen Cungking RT 04 RW 01, Desa Kampung Anyar, Kecamatan Glagah yang menempati tanah seluas 4750 m². SMP Darul Ilmi Banyuwangi baru didirikan pada tahun 2022. Di SMP Darul Ilmi Banyuwangi ini masih menggunakan *Microsoft Office Excel* untuk pengelolaan data pembayaran SPP. Pembayaran SPP disekolah ini dibagi menjadi 2 yaitu SPP IPP (Infaq Penyelenggara Pendidikan) untuk dana sekolah dan SPP IPPo (Infaq Penyelenggara Pondok) untuk uang makan selama di asrama. Terdapat permasalahan yang muncul pada bagian administrasi pembayaran sekolah yaitu sistem pembayaran SPP yang masih dilakukan secara manual, dimana bendahara menggunakan nota untuk transaksi pembayaran SPP. Hal ini menyebabkan penyimpanan data SPP masih berupa arsip, dimana media penyimpanan data seperti ini mudah terjadi penumpukan data beresiko kerusakan atau kehilangan.

Selain itu, pelaporan informasi kepada orang tua juga sangat diperlukan untuk menjadi evaluasi agar tidak terhambat dan mengalami kemunduran untuk administrasi pembayaran sekolah. Minimnya pemanfaatan teknologi komputer dan informasi di sekolah ini menjadi faktor utama dalam pencatatan pengolahan data administrasi pembayaran SPP di sekolah. Sering juga ditemukannya masalah seperti berikut ketidakakuratan data, kesalahan dalam pencatatan data SPP bulanan atau uang makan asrama, kesulitan dalam pencarian data karena membutuhkan waktu yang lama, kehilangan atau kerusakan data karena media penyimpanannya belum tersimpan dengan terperinci.

Oleh karena itu penulis dalam Proyek Akhir ini mengusulkan untuk membangun sebuah Aplikasi sistem informasi. Penulis menganalisis perancangan dalam sistem informasi berikut kebutuhan apa saja yang dibutuhkan user untuk membantu pengelolaan data pembayaran dan pelaporan. Sehingga mencoba membuat suatu aplikasi berbasis *web* yang dapat mengatasi permasalahan yang ada serta menerapkan Metode *Waterfall* yaitu sebuah model pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung/support Arizona (2017).

Aplikasi ini berbasis *web* yang menyediakan sumber daya *web* spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web dengan menyediakan *hosting web*. *Hosting web* adalah layanan yang menyediakan ruang server dan teknologi yang

diperlukan untuk membuat situs web dapat diakses secara online melalui internet. Berbeda dengan website statis, aplikasi web atau website dinamis merupakan sebuah web yang memiliki proses yang kompleks dimana pengguna dapat menjalankan perintah yang diinginkan dan dikirim ke server untuk diproses lebih lanjut kemudian diolah dan dikembalikan kepada pengguna dengan tampilan isi yang berbeda-beda sesuai dengan permintaan pengguna (Andy Antonius Setiawan, 2019).

Penulis berharap dengan adanya sistem informasi yang akan dibangun dapat membantu petugas keuangan dalam proses pengolahan data pembayaran SPP di sekolah sehingga menghasilkan sistem informasi pembayaran sekolah yang tertata baik dan meningkatkan akurasi dalam penyajian laporan pembayaran SPP untuk meningkatkan transparansi sistem keuangan kepada orang tua siswa.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari dibangunnya sistem informasi pembayaran SPP berbasis *web* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan sebuah sistem informasi untuk transaksi pembayaran SPP, pelaporan orang tua yang dapat diakses melalui sistem berbasis *web* ?
2. Bagaimana menyediakan sebuah sistem yang dapat diusulkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan sistem informasi pembayaran SPP mengatasi masalah yang dihadapi instansi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari dibangunnya sistem informasi pembayaran SPP berbasis *web* adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat melakukan transaksi pembayaran SPP dan pelaporan data pembayaran kepada orang tua.
2. Untuk membuat sistem informasi pembayaran SPP berbasis *web* dengan menyusun fitur-fitur yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi di SMP Darul Ilmi Banyuwangi.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan kegiatan berikut ini:

A. Bagi SMP Darul Ilmi Banyuwangi

1. Memperoleh bantuan tenaga dan solusi dari Mahasiswa/Mahasiswi yang melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di SMP Darul Ilmi Banyuwangi melalui digitalisasi sistem informasi berbasis *web*.
2. Meningkatkan keterlibatan orang tua dengan menyediakan platform untuk pelaporan informasi pembayaran yang transparan dari SMP Darul Ilmi Banyuwangi kepada wali murid.

3. Peningkatan efektivitas pengelolaan melalui penggunaan aplikasi berbasis *web* pembayaran SPP dapat menjadi lebih efektif dengan peningkatan dalam pencatatan data, pelaporan, dan analisis yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik bagi sekolah.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penulisan proposal tugas akhir berikut ini, penulis memberikan batasan masalah dengan memfokuskan pada pembuatan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web yang bertempat di SMP Darul Ilmi Banyuwangi. Menerapkan metode *Waterfall* dalam pengembangan perangkat lunak dan menyediakan suatu hosting *web* untuk situs *web* yang dapat diakses secara online melalui internet untuk orang tua siswa dengan pembiayaan pihak ketiga oleh SMP Darul Ilmi Banyuwangi. Sistem informasi berikut ini menggunakan *Framework Laravel* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Rancangan ini meliputi Pembayaran SPP, input data siswa, dan pelaporan kepada orang tua. Batasan masalah ini dibuat agar dalam penguraian di atas tidak menyimpang dari pokok permasalahan, sehingga pembahasan dalam laporan ini dapat sesuai dengan yang ada di lapangan.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---