

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangannya, teknologi komputer sangat penting untuk berbagai jenis pekerjaan. Jadi, komputer dapat digunakan di mana-mana, terutama di sekolah, di mana sistem terkomputerisasi digunakan. Selain mempermudah pengolahan data, juga mempercepat kinerja untuk kinerja yang lebih efisien.

Menurut Kurnia Cahya Lestari dan Arni Muarifah Amri (2020:7) mengemukakan bahwa Sistem adalah dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berintraksi membentuk kesatuan kelompok sehingga menghasilkan satu tujuan.

Menurut Rochman, Sidik, & Nazahah (2018) Mengemukakan, Sumbangan Penunjang Pendidikan (SPP) merupakan iuran yang pungut setiap bulan dari siswa di sekolah. Sebuah sistem Pembayaran Spp diperlukan untuk mendukung administrasi transaksi dan membantu dalam pengawasan. Dengan menerapkan sistem Pembayaran Spp ini diharapkan pengelolaan transaksi dan pengendaliannya dapat dilakukan dengan lebih baik.

SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang merupakan salah satu sekolah swasta yang telah menggunakan komputer dalam menjalani aktifitas kerjanya. tetapi dalam pgunannya belum secara menyeluruh, salah satunya pada bagian pengelolaan data pembayaran spp, yang prosesnya yang masih

Menggunakan Buku Kwarto saat siswa membayar SPP membuat proses pembayaran lebih lama, lebih sedikit pengawasan, dan lebih sulit untuk mendapatkan akses ke data saat membuat laporan pembayaran SPP. Data pembayaran SPP semakin banyak, yang berarti administrasi kesulitan menemukan data siswa saat diperlukan dan membutuhkan waktu yang lama.

Untuk mengatasi masalah yang disebutkan di atas, penulis merancang sistem yang terkomputerisasi untuk pembayaran SPP. Dengan demikian, rancangan pembayaran SPP diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pengolahan data pembayaran SPP di SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih akurat.

Penulis tertarik dengan judul tugas akhir "Perancangan Sistem Pembayaran Spp di SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang" berdasarkan pembahasan latar belakang yang telah dijelaskan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah tentang bagaimana membuat perancangan sistem pembayaran SPP lebih mudah bagi sekolah untuk melakukan pembayaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, peneliti terfokus pada perancangan sistem Pembayaran Spp di SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari Penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan dan mempercepat proses dalam mengelola data Pembayaran Spp di SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang
2. Untuk Merancang dan membuat Sistem Pembayaran Spp di SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang
3. Meningkatkan Kualitas Kegiatan Administrasi dalam Kelancaran Agar Pembayaran Spp Bisa diawasi dengan Baik.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Sementara Manfaat Penulisan Tugas Akhir Sebagai Berikut :

1. Manfaat Untuk Penulis
  - a. Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Program Diploma III Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Bina Darma Palembang
  - b. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang Perancangan Sistem Pembayaran Spp SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang
  - c. Menerapkan ilmu yang telah di dapat Selama Mengikuti Perkuliahan.
2. Manfaat Untuk SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang
  - a. Memberikan kemudahan bagi Administrasi SMK Bina sriwijaya Indonesia Palembang.
  - b. Mempermudah dalam pencarian data Siswa
  - c. Memanimalisir adanya kesalahan dalam pengimputan Data.

### 3. Manfaat Bagi Pembaca

- a. Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem pembayaran Spp sehingga lebih baik.
- b. Sebagai bahan referensi dan evaluasi bagi penulis.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Memberikan penjelasan tentang metodologi penelitian dan pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

### 1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penulisan Tugas Akhir ini Terletak di Jl. Mayjen HM Ryacudu No.24 9/10 Ulu Kecamatan Jakabaring ,Kota Palembang,Sumatera Selatan Tepatnya di Bagian Administrasi Pembayaran Spp SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk Menjamin kebenaran materi uraian dan pembahasan, Tugas akhir ini membutuhkan data dan informasi yang lengkap. Berikut ini adalah metodologi penelitian yang digunakan :

#### 1. Metode Observasi

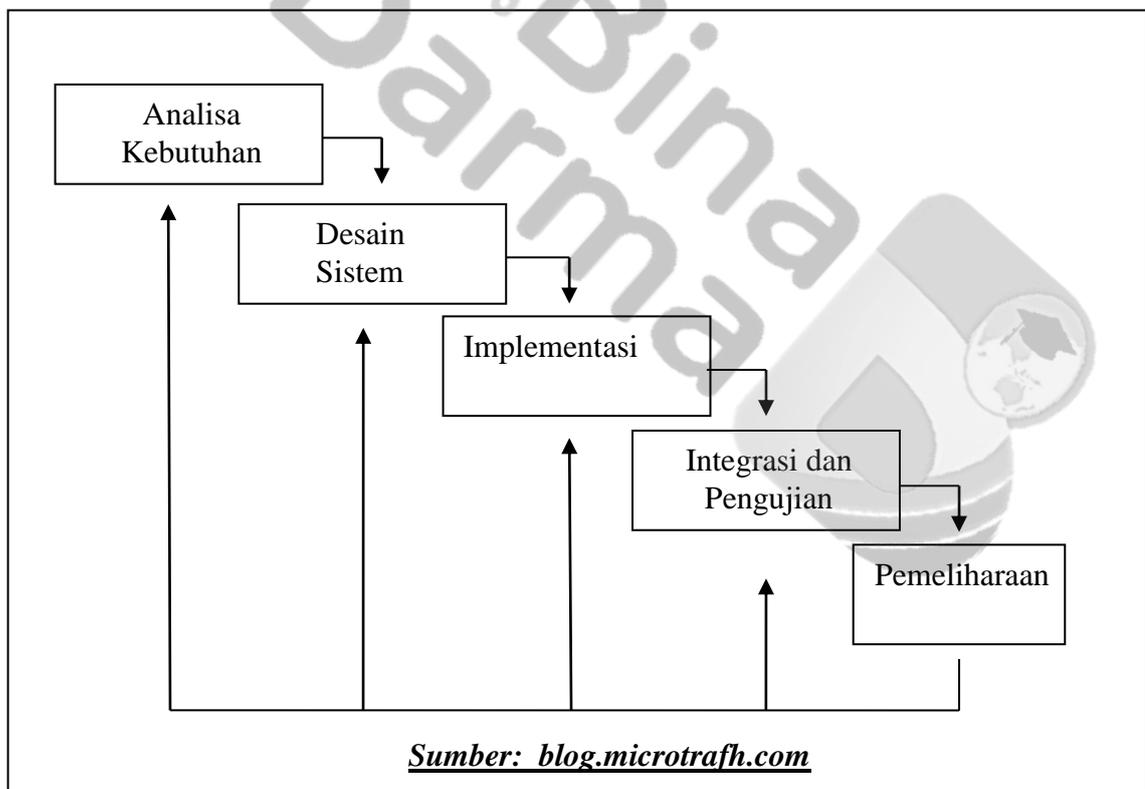
Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap subjek, sehingga memungkinkan penulis memperoleh informasi dan data yang diperlukan.

#### 2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara datang langsung ke sekolah dan menanyakan kepada tata usaha/admin selaku pihak administrasi sekolah untuk bertanya tentang hal yang berkaitan dengan judul tugas akhir

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Rancangan Sistem Pembayaran Spp yaitu menggunakan *waterfall* dan sering disebut dengan Model Sekuensi Linier (*Sequential Linier*) Dan Alur Hidup Klasik (*Classic Life Cycle*). Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:28), “Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support)”



**Gambar 1.1 Tahapan Model Waterfall**

Adapun Penggunaan Metode Waterfall terhadap Perancangan Sistem Aplikasi Pembayaran Spp Sebagai Berikut :

### 1. *Analisis Kebutuhan*

Tahapan ini bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang di harapkan oleh pengguna, pengumpulan informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, diskusi atau survei langsung.

### 2. *Design system*

Pada tahap ini kebutuhan *Requirement Analisis* akan dipelajari dalam fase ini dan system design disiapkan untuk diimplementasikan pada desain pengembangan. Desain sistem membantu dalam menentukan hardware (perangkat keras) sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

### 3. *Implementasi*

Tahap ini adalah tahap pemrograman, pembuatan perangkat lunak dipecah menjadi modul kecil untuk digabungkan nantinya.

### 4. *Integrasi dan Pengujian*

Pada tahap ini seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji dalam tahap implementation akan diintegrasikan ke dalam sistem secara keseluruhan. Setelah itu dilakukan pengecekan setiap kegagalan maupun kesalahan.

### 5. *Pemeliharaan*

Tahap Pemeliharaan atau tahap akhir dalam metode waterfall, Pemeliharaan bertujuan untuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan dalam tahap sebelumnya, jika ada kesalahan akan diperbaiki guna meningkatkan jasa sistem

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diterangkan tentang latar belakang, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang tinjauan umum sekolah meliputi profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi sekolah. Serta teori-teori dasar pendukung perancangan sistem pembayaran spp yang hendak direncanakan dan dibuat dalam tugas akhir

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang menjabarkan tahapan-tahapan analisis, merancang dengan menggunakan UML(Unified modelling language) dan juga menjelaskan tentang perancangan program

### **BAB IV HASIL & PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan yang diperoleh melalui perancangan sistem yang telah dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir berisi kesimpulan dari hasil penelitian dari seluruh bab dan saran-saran untuk pengembangan sistem yang lebih lanjut.