

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kebutuhan masyarakat akan teknologi informasi semakin besar, sehingga dibutuhkan media informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam upaya memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut. Teknologi informasi berbasis komputer mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja. Kasemin (2015) teknologi ini memungkinkan untuk membuat pengolahan suatu dokumen secara digital. Teknologi-teknologi baru dibidang telekomunikasi dan jaringan komputer terus bermunculan dengan konsep-konsep baru. Pengelolaan informasi berbasis teknologi komputer dapat meningkatkan efektivitas kerja dan efisien waktu, saat ini perusahaan atau instansi pemerintahan sudah banyak menggunakan teknologi dalam pekerjaannya dan semua pengelolaan data dilakukan secara terkomputerisasi. Komputer sendiri adalah peralatan elektronik yang dapat menerima masukan data, mengolah data dan memberikan hasil keluaran dalam bentuk informasi baik berupa teks, gambar, suara, maupun video. Sebuah komputer tentunya tidak terlepas dari sebuah sistem dalam pengoperasiannya.

Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok sesuai kebutuhan, semua sistem memiliki input, proses, output, dan umpan balik. Menurut Nugroho, A.S. dalam buku Analisis dan Perancangan Sistem Informasi (2017:37) mengatakan “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Jadi dapat dikatakan bahwa sistem memiliki elemen-elemen yang saling terhubung supaya dapat berfungsi dengan baik.

Sistem juga mempunyai komponen-komponen yang berupa sub sistem baik berupa fisik maupun abstrak. Sub sistem sebenarnya adalah sebuah sistem yang lebih kecil dari sistem yang menjadi lingkungannya. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk lain yang lebih berguna atau

bernilai bagi yang memakai dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan. Kualitas informasi terdiri dari beberapa hal yaitu akurat, tepat waktu dan relevan. Sistem informasi merupakan kesatuan banyak elemen yang saling terhubung yang mengumpulkan (*input*), memanipulasi (*process*), menyimpan dan mendistribusikan (*output*) data atau informasi dan mengakibatkan reaksi untuk memenuhi suatu tujuan sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM).

Dalam upaya peningkatan mutu Sumber Daya Manusia (SDM), sekolah sebagai lembaga organisasi pendidikan tentunya juga memiliki sumber daya manusia yang menangani bidang administrasi. Untuk kelancaran dari administrasi sekolah, khususnya sistem pembayaran SPP (Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan) yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan agar pelayanan terhadap masyarakat khususnya wali siswa dan siswa itu sendiri dapat dilayani dengan profesional.

Yayasan SMA Boedi Oetomo Pontianak adalah lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 1989. Lembaga pendidikan atau sekolah merupakan organisasi yang dapat didirikan oleh pemerintah maupun swasta, atau di bawah suatu naungan Yayasan. Dalam suatu institusi pendidikan sekolah, baik itu sekolah negeri atau swasta, tentu saja terdapat akuntansi atau pengelolaan keuangan di dalamnya. Struktur organisasi keuangan menurut Robbins, (2015) dalam (Margono, M. & Didin R., 2020) jurnal strategi pengembangan struktur organisasi sekolah dasar (studi pada sekolah dasar lab school fip umj), menjelaskan bahwa struktur organisasi adalah bagaimana tugas-tugas pekerjaan secara formal dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan. Ketika seorang manager mengembangkan atau merubah struktur, tentu saja dia harus mendesain organisasi. Adapun struktur organisasi keuangan di SMA Boedi Oetomo antara lain Ketua Yayasan, Kepala Sekolah dan Bendahara Sekolah.

Dalam memperlancar kegiatan belajar mengajar, siswa dibebankan untuk membayar Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) setiap bulannya. SPP itu sendiri adalah dana atau pembiayaan yang disumbangkan untuk

berlangsungnya kegiatan pendidikan disuatu instansi atau Lembaga pendidikan. Pembiayaan pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, pembiayaan sebagai faktor pendukung.

Proses belajar mengajar akan terlaksana secara maksimal apabila tujuan yang akan dicapai memenuhi persyaratan yang telah ditentukan sesuai dengan perencanaan. Senada disampaikan oleh Fatah (2006) bahwa pembiayaan sangat dibutuhkan untuk kebutuhan operasional, dan penyelenggaraan sekolah yang didasarkan kebutuhan nyata yang terdiri dari gaji, kesejahteraan pegawai, peningkatan kegiatan proses belajar mengajar, pemeliharaan dan pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan pembinaan kesiswaan, peningkatan kemampuan profesional guru, administrasi sekolah dan pengawasan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembiayaan sangat diperlukan dalam lingkup kerja guna untuk mencapai tujuan secara maksimal. Sehingga dalam dunia pendidikan terutama sekolah swasta diberlakukan administrasi pembayaran SPP yang dibebankan kepada siswa. Adapun dalam melakukan transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMA Boedi Oetomo Pontianak memiliki proses atau prosedur untuk siswa setiap membayar SPP.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang peneliti lakukan diketahui proses pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMA Boedi Oetomo Pontianak ini dilakukan dengan dua prosedur yaitu pembukuan dan *microsoft excel*. Secara pembukuan memerlukan suatu buku untuk bendahara guna mencatat data laporan siswa/siswi yang telah membayar Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP), sedangkan untuk *microsoft excel* digunakan untuk memasukan kembali/merekap data yang ada pada pembukuan, yang kemudian dicetak apabila kepala sekolah memerlukan laporan pembayaran SPP siswa. Lalu untuk siswanya diberi kartu bukti pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Dengan sistem pembayaran SPP yang masih manual ini bendahara sekolah merasa kesulitan karena harus mencatat data siswa secara satu per satu, merekap ulang pembukuan untuk membuat laporan.

Dalam memudahkan kerja bendahara sekolah SMA Boedi Oetomo Pontianak peneliti menawarkan produk *webiste* berupa sistem informasi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP). Menurut Abdulloh, (2018) dalam (Christian, 2020) jurnal perancangan sistem informasi penjualan rumah berbasis web, *website* adalah sekumpulan halaman yang berisi data digital, seperti teks, gambar, suara, video atau gabungan dari semua hal itu, yang dapat diakses oleh semua orang melalui jalur internet. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan data atau informasi yang dapat dilihat oleh semua orang melalui jaringan internet. *Website* juga merupakan suatu platform yang dengan berbagai keunggulan karena bisa digunakan diberbagai perangkat, mudah dan lebih praktis untuk digunakan.

Keunggulan dari sistem pembayaran SPP berbasis *website* ini yaitu memberikan kemudah kepada bendahara sekolah dalam melakukan inputan transaksi pembayaran SPP, data siswa, data kelas, data angkatan serta data pembayaran SPP siswa. Sistem pembayaran SPP berbasis *website* ini sudah terkomputerisasi sehingga dapat memudahkan bendahara sekolah dalam melakukan pelaporan kepada atasan atau kepala sekolah. Hal ini dikarenakan kepala sekolah juga memiliki akses sebagai peengguna pada sistem informasi pembayaran SPP berbasis *website*. Sehingga laporan data pembayaran SPP siswa yang dikelola oleh bendahara dapat dilihat langsung oleh kepala sekolah. Dengan begitu sistem yang dibuat ini dapat menghemat penggunaan kertas, karena dalam proses pelaporannya bendahara tidak harus mencetak laporan untuk kepala sekolah.

Peneliti mengembangkan sistem informasi pembayaran SPP ini karena melihat kendala yang dialami oleh SMA Boedi Oetomo Pontianak perlu perhatian dan penanganan dalam mengolah data pembayaran SPP, supaya segala informasi atau pelaporan kepada kepala sekolah maupun siswa dapat terlaksana dengan baik. Dari sinilah muncul gagasan peneliti untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *website* yang diharapkan dapat membantu pengelolaan data pembayaran SPP menjadi lebih baik. Peneliti

berharap dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu aktifitas sekolah terutama di bagian bendahara dalam mengetahui pembayaran SPP agar menyajikannya ke dalam bentuk laporan supaya kepala sekolah maupun siswa dapat terlayani dengan baik. Untuk itu maka diberlakukan suatu program yang terkomputerisasi dalam rangka memberikan informasi kepada pihak yang bersangkutan secara cepat, tepat, dan akurat.

Dari permasalahan yang dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian mengenai “Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Aplikasi *Website* Di SMA Boedi Oetomo Pontianak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis *Webiste* Di SMA Boedi Oetomo Pontianak?”. Adapun sub-sub masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi pembayaran SPP berbasis *website* di SMA Boedi Oetomo Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan sistem informasi dan pembayaran SPP di SMA Boedi Oetomo Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kelayakan sistem informasi pembayaran SPP berbasis *webiste* pada SMA Boedi Oetomo Pontianak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan secara umum dalam penelitian ini adalah “mengetahui bagaimana Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis *Website* Di SMA Boedi Oetomo”. Pengembangan sistem informasi pembayaran SPP dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui mengembangkan sistem informasi pembayaran SPP di SMA Boedi Oetomo Pontianak.

2. Mengetahui kelayakan sistem informasi dan pembayaran SPP di SMA Boedi Oetomo Pontianak.
3. Mengetahui respon siswa terhadap kelayakan sistem informasi pembayaran SPP berbasis *Webiste* pada SMA Boedi Oetomo Pontianak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dapat dikategorikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini berguna sebagai panduan atau langkah-langkah dalam penggunaan dan pengoprasian aplikasi pembayaran spp berbasis *webiste* bagi pengguna. Selain itu juga dapat menjadi sumbangan ilmu bagi sekolah, khususnya dalam melakukan pembaharuan kinerja bendahara sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan dan pemikiran bagi:

###### a. Bendahara sekolah

Manfaat bagi bendahara sekolah yaitu untuk mempermudah dalam pengelolaan data siswa, data angatan dan pembayaran SPP siswa serta membuat laporan pembayaran SPP bulanan kepada atasan atau kepala sekolah.

###### b. Sekolah

Manfaat bagi sekolah sebagai pengembangan administrasi siswa dalam pengolahan data yang efektif dan efisien, sehingga mempermudah pencarian data dan informasi secara cepat dan akurat.

###### c. Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu supaya lebih mudah untuk mengetahui *history*/laporan pembayaran SPP setiap bulannya dan apabila diperlukan siswa dapat mencetak bukti pembayarannya.

#### d. Peneliti

Manfaat bagi peneliti bisa menambah wawasan dalam merancang, mendesain dan mengimplementasikan sistem informasi pembayaran SPP berbasis *website* itu sendiri.

### E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah sistem informasi pembayaran SPP berbasis *website* yang memiliki fungsi seperti memasukan data, mengubah data, menghapus data, menampilkan data dan laporan data pembayaran.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan ini menggunakan XAMPP untuk terkoneksi localhost phpMyAdmin dengan bahasa pemrograman php dan Sublime sebagai text editor serta menggunakan aplikasi tambahan Google Chrome. Sehingga dapat dikembangkan sistem informasi pembayaran SPP ini. Sistem informasi pembayaran SPP berbasis *website* yang akan dikembangkan ini memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengakses sistem pembayaran SPP berbasis *website*, memerlukan jaringan internet, atau perangkat harus terhubung dengan internet.
2. Membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak.
  - a. Perangkat keras yaitu :(Komputer/Laptop, *smartpone*, *mouse* dan *keyboard*).
  - b. Perangkat lunak

Minimal sistem operasi pada komputer server menggunakan Microsoft windows XP. Untuk mendukung berjalannya aplikasi pembayaran SPP maka perlu disiapkan perangkat lunak (software) yang sudah terinstal pada komputer yang akan digunakan untuk melakukan akses aplikasi. Perangkat lunak software yang dibutuhkan yaitu: *web browser seperti (Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Google)*.

3. Produk Produk yang dihasilkan berbentuk *webiste* dengan 3 akses, admin berisi tentang home, data master (data siswa, data kelas, data angkatan, data pengguna) pembayaran SPP, data pembayaran, dan laporan keuangan. Sedangkan kepala sekolah memiliki akses pada home dan laporan keuangan, sementara untuk siswa memiliki akses home, laporan siswa, dan riwayat laporan.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu cara proses atau perbuatan mengembangkan sebuah sistem yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah. Pengembangan penelitian tidak bermaksud untuk menguji sebuah teori, melainkan menghasilkan sebuah produk untuk sekolah. Produk yang dikembangkan ini berdasarkan analisis dari kebutuhan sekolah.

### **2. Sistem Informasi pembayaran SPP**

Sistem informasi pembayaran SPP adalah sistem yang dibuat untuk memudahkan bendahara sekolah dalam mengelola data pembayaran SPP, data siswa, dan membuat laporan untuk kepala sekolah. Semua diproses secara terkomputerisasi sehingga pengelolaan data pembayaran akan lebih cepat dan aman serta dapat menghemat penggunaan kertas, dibandingkan menggunakan pembukuan dan dicatat secara manual.

### **3. Website**

*Website* secara teknis merupakan sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk text, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*.

