

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memasuki babak baru. Di mana perkembangan teknologi informasi ini sangatlah maju pesat sehingga memberikan dampak yang besar terhadap masyarakat luas. Dimulainya era globalisasi ini juga telah berpengaruh besar dalam perkembangan teknologi informasi. Pada era globalisasi ini teknologi informasi dapat membantu masyarakat luas agar lebih mudah dan praktis dalam mendukung berbagai kegiatan. Kemudahan yang diperoleh dari pesatnya perkembangan teknologi informasi ini memunculkan beberapa teknologi informasi baru dan akan terus berkembang seiring dengan banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi informasi tersebut. Perkembangan teknologi informasi mulai dari *internet*, media sosial, *website*, sistem informasi, dan lain-lainnya. Dari beberapa perkembangan teknologi informasi tersebut, *website* adalah salah satu dari pesatnya perkembangan teknologi informasi.

*Website* adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*. *Website* dapat berupa kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, data, gambar, animasi, suara, video, dan gabungan dari kesemuanya, baik bersifat statis maupun dinamis. *Website* pada saat sekarang ini sangatlah dibutuhkan oleh instansi-instansi

pelayanan publik untuk masyarakat umum seperti pelayanan administratif, pelayanan barang, dan pelayanan jasa agar pelayanannya dapat lebih maksimal.

Salah satu instansi publik dibidang pelayanan pendidikan ini adalah Yayasan Praja Mukti. Instansi publik yang membawahi tiga lembaga pendidikan, yaitu TK, SD, dan SMP. Yayasan ini berdiri sejak tahun 1971 berlokasi di daerah Kupang Krajan Surabaya dan baru pada tahun 1975 Yayasan tersebut pindah ke Jalan Kupang Segunting III/12–C Surabaya. TK Praja Mukti memiliki dua tingkatan yaitu TK A dan TK B, sedangkan SD Praja Mukti memiliki enam tingkatan yaitu kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6, dan SMP Praja Mukti memiliki tiga tingkatan yaitu kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Jadi dalam satu kompleks Yayasan tersebut terdapat tiga lembaga pendidikan.

Dalam pengelolaan sehari-hari, SD Praja Mukti membutuhkan dana atau biaya, yaitu Biaya Operasional Pendidikan (BOP). Dalam pengelolaan BOP dilakukan dengan cara yaitu pertama para siswa dibuatkan kartu investasi yang berbentuk dokumen kertas dan dibagikan kepada para siswa setiap tanggal 10 pada bulan itu. Siswa yang telah menerima kartu investasi untuk pembayaran BOP dikenakan biaya senilai Rp 80.000. Selanjutnya siswa melakukan pembayaran paling lambat tanggal 10 pada bulan selanjutnya kepada wali kelas masing-masing. Kemudian wali kelas menyerahkan uang pembayaran tersebut kepada Bagian Bendahara SD Praja Mukti. Selanjutnya, Bagian Bendahara bersama Bagian Tata Usaha akan melakukan rekapitulasi pembayaran tersebut sehingga dapat diketahui siswa yang sudah membayar dan siswa yang belum membayar. Jika ada siswa yang mempunyai tunggakan pembayaran BOP, maka akan dilakukan penagihan pada saat penerimaan rapor Ujian Tengah Semester (UTS) atau pada saat penerimaan

rapor Ujian Akhir Semester (UAS) karena persyaratan untuk dapat menerima rapor adalah pelunasan BOP.

Dalam mengelola BOP Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha sering mengalami kesulitan untuk melakukan proses rekapitulasi BOP, sering harus mencari–cari berkas BOP sekolah yang berbentuk kartu investasi untuk direkap dalam sebulan siapa saja siswa dan berapa banyak siswa yang telah membayar dan apakah ada siswa yang belum membayar BOP. Terkadang karena ketidakmampuan teknis dan keterbatasan manusia terjadi salah perekapan dan hilangnya kartu investasi tersebut sebagai salah satu bukti bahwa siswa tersebut telah membayar.

Dari masalah yang dialami oleh SD Praja Mukti tentang pengelolaan BOP dibutuhkan suatu teknologi informasi yang dapat membantu bahkan lebih mengoptimalkan kinerja mereka yaitu dengan *website* dinamis. Disini *website* dinamis untuk pengelolaan BOP yaitu halaman *website* dapat membuat, memperbarui, dan menghapus data siswa yang diinginkan untuk lebih memudahkan dalam rekapitulasi BOP dan tidak lagi menggunakan dokumen kartu investasi yang gampang hilang dan rusak. Dengan adanya *website* yang terintegrasi dengan database siswa maka tidak adanya lagi kehilangan data dan lain sebagainya yang dapat merugikan pihak SD Praja Mukti. Di dalam *website* tersebut juga disediakan informasi untuk mengetahui siapa saja siswa yang sudah membayar BOP dan siapa saja siswa yang belum membayar BOP.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang bangun *aplikasi pengelolaan biaya*

*operasional pendidikan siswa berbasis web pada SD Praja Mukti Surabaya* sehingga memudahkan Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha dalam melihat informasi siswa yang telah membayar dan belum membayar BOP.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan sistem berbasis *website* ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Aplikasi dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database yang digunakan adalah phpMyAdmin.
- b. Tidak menangani kegiatan transaksi maupun akuntansi sekolah SD Praja Mukti Surabaya.
- c. Tidak menangani tentang perhitungan pembayaran BOP hanya memberikan informasi pengelolaan BOP.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai penulis dalam Kerja Praktik ini:

1. Merancang bangun *aplikasi pengelolaan biaya operasional pendidikan siswa berbasis web pada SD Praja Mukti*.
2. Memudahkan Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha SD Praja Mukti Surabaya dalam melihat informasi siswa yang telah membayar dan belum membayar BOP.
3. Tidak perlu lagi menggunakan kartu investasi yang berbentuk dokumen kertas.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis kedatangan pada bagian pengelolaan BOP, penulis mengobservasi pada Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha bagaimana mereka menjalankan proses bisnis mereka setiap hari mulai dari memberikan kartu investasi untuk membayar siswa sampai rekapitulasi kartu investasi. Setelah beberapa hari melakukan observasi penulis mendapatkan permasalahan yang dihadapi oleh Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha yaitu seringnya hilang kartu investasi tersebut sehingga rekapitulasi menjadi terhambat dan harus mengetahui data siswa siapa saja yang sudah membayar dan belum membayar dengan menanyakan kepada wali kelas masing-masing. Dengan permasalahan yang dihadapi oleh pihak Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha tersebut penulis ingin sekali:

1. Mengetahui proses bisnis di SD Praja Mukti, bagaimana mereka melakukan kegiatan sehari-hari mulai dari administrasi sampai menjalankan kegiatan mengajar siswa disana.
2. Membantu memberikan kemudahan dalam pengelolaan BOP dengan membuat *website* pengelolaan BOP. *Website* ini sudah terintegrasi dengan *database* maka data siswa siapa saja yang sudah membayar dan belum membayar BOP tidak akan mudah hilang dan dalam melakukan rekapitulasi pihak Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha tidak bingung lagi jika kehilangan dokumen-dokumen tersebut.
3. Memberikan bantuan kepada Bagian Bendahara dan Bagian Tata Usaha dalam melakukan pengelolaan BOP.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang yang melandasi studi kasus ini serta perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang mendeskripsikan semuanya menjadi pengantar.

### **1.6.2 BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang sejarah sekolah, logo sekolah, visi dan misi serta struktur organisasi yang berhubungan langsung dengan SD Praja Mukti Surabaya.

### **1.6.3 BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas hal-hal yang terkait dengan pembahasan berkaitan dengan materi yang ada.

### **1.6.4 BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang semua pekerjaan yang dilakukan selama Kerja Praktik yaitu meliputi perencanaan (studi lapangan dan studi kepustakaan), mendesain sistem (*system flow*, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), *conseptual data model* (CDM) dan *physical data model* (PDM), *database management system* (DBMS), *interface* dan penggunaan).

### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan pembahasan yang terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangannya.