

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah merambah ke berbagai bidang, diantaranya adalah bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan adalah dalam penyampaian informasi kepada publik. Persaingan dalam dunia pendidikan menuntut adanya suatu sistem yang mempermudah proses-proses yang dilakukan secara manual agar proses tercatat secara akuntabilitas dan terperinci. Semua elemen lembaga pendidikan memerlukan sistem yang menghasilkan informasi akurat, serta membantu dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan perkembangan lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Begitu pula dengan administrasi yang ada pada SMA Negeri 4 Bojonegoro (SMAPABO). SMA Negeri 4 Bojonegoro adalah salah satu instansi pendidikan negeri yang ada di kota Bojonegoro. SMA Negeri 4 Bojonegoro terletak di Jl. AKBPM Suroko No.30 Bojonegoro. Jam aktif sekolah ini adalah 6 hari dalam seminggu, dari hari Senin sampai hari Sabtu. Dilihat dari sistem pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMA Negeri 4 Bojonegoro yang berjalan saat ini ada beberapa kendala yang terjadi yaitu pada saat pencarian data siswa yang hendak melakukan pembayaran SPP dari kelas X sampai kelas XII akan memakan waktu yang cukup lama, Permasalahan lain yang muncul yaitu kesulitan dalam memantau data pembayaran setiap siswa sehingga tidak diketahui siswa yang sudah membayar dan yang belum membayar uang SPP, kemudian sering terlambatnya penyampaian laporan pembayaran SPP ke Kepala Sekolah, dan permasalahan lain yang ada yaitu

dalam penyimpanan data pembayaran SPP di SMA Negeri 4 Bojonegoro kurang terorganisir dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk itu dibuatlah Aplikasi pembayaran SPP. Aplikasi Pembayaran SPP ini meliputi pencatatan jumlah uang SPP yang harus di bayar oleh masing-masing siswa yang terdapat pada SMA Negeri 4 Bojonegoro ini, dan mempercepat pencarian data pembayaran siswa yang hendak melakukan pembayaran, serta menghasilkan laporan keuangan yang dapat di terima oleh Kepala Sekolah tepat pada waktunya, dan meminimalisasi kesalahan pencatatan transaksi yang mungkin terjadi. Diharapkan dengan adanya Aplikasi Pembayaran SPP ini dapat bermanfaat untuk bagian keuangan SMA Negeri 4 Bojonegoro.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana membuat aplikasi pembayaran SPP pada SMA Negeri 4 Bojonegoro.

1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktek ini hanya membahas tentang :

1. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi untuk memasukan data siswa dan memasukan data SPP siswa.
2. Sistem ini menghasilkan laporan pembayaran SPPserta laporan siswa yang masih mempunyai tunggakan SPP.
3. Tidak menangani masalah denda.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah menghasilkan aplikasi pembayaran SPP yang mampu menghasilkan laporan pembayaran SPP dan laporan tunggakan SPP untuk SMA Negeri 4 Bojonegoro.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari Aplikasi Pembayaran SPP ini yaitu :

- a) Dapat memberikan informasi pembayaran yang telah dilakukan oleh siswa.
- b) Memudahkan bagian keuangan dalam melakukan kegiatan pencatatan transaksi pembayaran SPP, sehingga proses pembayaran SPP dapat berjalan dengan lancar dan optimal dengan di dukung Aplikasi Pembayaran SPP.
- c) Dapat membantu memantau siswa yang belum membayar SPP.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan didalam memahami persoalan dan pembahasannya, maka penulisan Laporan Kerja Praktek ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan di sebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan batasan dari sistem yang di buat sehingga tidak keluar dari ketentuan yang di

tetapkan, tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktek, kontribusi apa saja yang di sumbangkan dalam pelaksanaan kerja praktek di SMA Negeri 4 Bojonegoro serta sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II : GAMBARAN UMUM SEKOLAH

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum SMA Negeri 4 Bojonegoro, struktur organisasi, dan visi misi sekolah.

BAB III : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan. Teori yang dipakai seperti konsep dasar sistem informasi, konsep perancangan aplikasi, konsep dasar sistem pembayaran SPP, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan sistem, yaitu *System Flow* Terkomputerisasi, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), Struktur Tabel, Desain *Inpu/Output* dan Implementasi Sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dan saran dari penggunaan program aplikasi dan saran pengembangan selanjutnya.