

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Sagrado Coração de Jesus adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang mengelolah 58 sekolah Katolik di wilayah Keuskupan Maliana, yang berlokasi di Jalan X-Kodim, Raifun Kabupaten Bobonaro. Jumlah Sekolah sekolah yang dikelola oleh Yayasan Sagrado Coração de Jesus Maliana pada tahun 2019, terdiri dari 22 TK dengan jumlah siswa sebanyak 824 siswa, 17 SD dengan jumlah siswa sebanyak 2.210 siswa, 13 SMP dengan jumlah siswa sebanyak 2.200 siswa dan 6 SMA dengan jumlah siswa sebanyak 1.683 siswa. (Yayasan Sagrado Coração de Jesus Maliana) Jumlah siswa yang banyak menyebabkan tugas pegawai di Yayasan Sagrado Coração de Jesus Maliana menjadi semakin banyak. Salah satunya adalah mencatat semua iuran pembayaran sekolah dalam buku besar. Pencatatan data pembayaran secara manual dalam buku besar membuat pekerjaan administrasi tidak efektif dan membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu, masalah seperti orang tua murid yang harus ke k Yayasan untuk membayar iuran sekolah mengakibatkan pengurusan administrasi di Yayasan menjadi tidak efisien. Terkadang juga orang tua murid yang merasa keberatan dengan jarak yang harus ditempuh ke yayasan lebih memilih untuk melakukan pembayaran langsung ke sekolah untuk mencegah adanya penyalahgunaan oleh pihak tertentu. Masalah lain yang dihadapi oleh pihak Yayasan adalah kesulitan dalam mengakses informasi keuangan sekolah yang tercatat di wilayah kerja Yayasan Sagrado Coração De Jesus Maliana.

Pemanfaatan sistem informasi saat ini menjadi suatu hal yang amat penting. Di era industri 4.0 yang sudah cenderung menyandingkan berbagai pekerjaan dan urusan dengan kecanggihan teknologi, termasuk di dalamnya dalam hal pengurusan administrasi, berbagai lembaga dan instansi sudah mulai beralih memanfaatkan teknologi dalam mengurus keperluannya. Henry

C. Lucas, Jr. mendefinisikan sistem informasi sebagai sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan atau untuk mengendalikan organisasi. Penggunaan sistem informasi selain menunjang pekerjaan pegawai yayasan, namun juga dimaksudkan membantu masyarakat dalam pengurusan administrasi. Melihat kondisi dan kebutuhan masyarakat yang beragam, maka instansi-instansi pemerintah, perusahaan-perusahaan serta lembaga-lembaga didesak untuk menyediakan sebuah sistem sebagai alat bantu pekerjaan administrasinya.

Melihat permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Sagrado Coração de Jesus dibutuhkan aplikasi sistem informasi pembayaran iuran sekolah. Melalui aplikasi ini, orang tua murid tidak perlu mengantri dengan waktu yang relatif lama untuk mengurus administrasi di Yayasan. Selain itu, pegawai dapat menghemat waktu perekaman data pembayaran karena sebagian pekerjaan telah terbantu dengan sistem komputer yang lebih cepat. Pihak yayasan juga mendapat keuntungan berupa kecepatan pencarian informasi yang jauh lebih cepat dibanding dengan cara manual. Dengan demikian, pelayanan administrasi di Yayasan Sagrado Coração de Jesus Maliana pun meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pegawai Administrasi mengalami kesulitan dalam pencatatan pembayaran iuran sekolah dikarenakan masih manual dengan menggunakan buku besar.
2. Orang tua murid juga mengalami kesulitan dikarenakan harus menempuh jarak yang sangat jauh untuk membayar iuran sekolah.
3. Pihak yayasan mengalami kesulitan dalam mengakses informasi keuangan sekolah yang tercatat pada buku besar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proposal ini adalah:

1. System ini hanya menangani pendaftaran ulang dan pembayaran SPP serta pembayaran umum lainnya.
2. Laporan yang di cetak hanya sebatas laporan keuangan siswa dan laporan pembayaran umum lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah Aplikasi Pelayanan Administrasi Pembayaran Iuran Sekolah di Yayasan Sagrado Coração de Jesus Berbasis Web yang menunjang pembayaran iuran sekolah di Yayasan Sagrado Coração De Jesus Maliana.

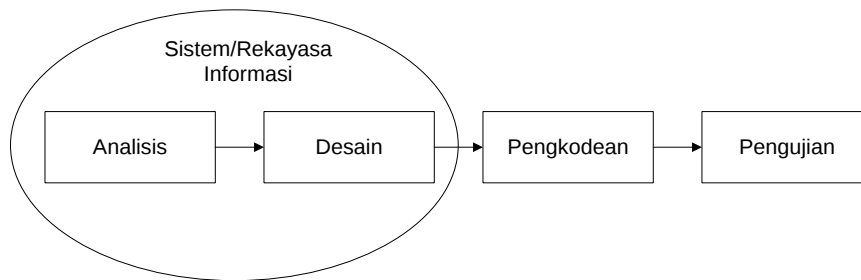
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pihak Yayasan Sagrado Coração De Jesus Maliana, dapat meningkatkan kinerja baik dalam pelayanan administrasi dalam yayasan sehingga segala urusan menjadi efektif dan efisien.
2. Bagi orang tua murid, dapat meringankan kerja orang tua murid karena orang tua murid dapat melakukan urusan administrasi dan mengakses informasi tanpa harus membuang banyak waktu dan Dana yang besar untuk mendatangi Kantor Yayasan.
3. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini menjadi wadah untuk peneliti menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan di kampus dalam kehidupan nyata di masyarakat.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metoda rekayasa perangkat lunak dengan model *waterfall*. *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model ini yang dijelaskan oleh (Rossa, 2016):



Gambar 1.1 Model Waterfall

1. Analisis

Tahapan analisis ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dengan maksud mengidentifikasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dengan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (observasi), wawancara dan studi pustaka.

1. Pengamatan (observasi)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan secara langsung pada Kantor Yayasan Sagrado Coração De Jesus Wawancara bendahar administrasi Yayasan Sagrado Coração De Jesus Maliana.

Pada tahap ini dilakukan pengambilan data dengan wawancara secara langsung dengan Bendahara administrasi Yayasan Sagrado Coração De Jesus Maliana (*José Mendes*)

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu dengan membaca buku-buku, skripsi, jurnal dan media *internet* mengenai aplikasi pembayaran iuran sekolah berbasis web.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Dalam pembuatan sistem ini, penggambaran untuk model data

menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model proses digambarkan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

Setelah Menganalisa permasalahan yang dihadapi, tahap berikut adalah melakukan perencanaan. Pada fase ini hal-hal yang dilakukan adalah memperkirakan durasi pengerjaan *software*, resiko yang terjadi, sumber-sumber yang dilakukan, hasil yang akan dibuat, dan juga membuat jadwal pengerjaan *software*.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, *framework codeigniter* dan *database MySQL*

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logik, fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar Tugas Akhir ini dapat dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menyajikan teori-teori dasar dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Aplikasi pembayaran Iuran Sekolah berbasis web.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan direkayasa, serta perancangan sistem yang meliputi *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulis.

