

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi informasi saat ini berkembang sangat begitu pesat dan merupakan suatu media elektro yang memegang peranan yang sangat krusial pada perkembangan teknologi ketika ini. Perkembangannya tidak hanya menarik kalangan bisnis saja, tetapi mulai merambah dalam Global pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi yang terkini bisa memungkinkan kita untuk melakukan peningkatan kualitas pendidikan, Aplikasi pendidikan yang interaktif merupakan jalan untuk memperkaya pendidikan dan mengakibatkan instansi pendidikan mempunyai mutu yang tinggi.

Informasi sangat krusial pada suatu organisasi, termasuk pada instansi pendidikan. Biaya pendidikan atau ~~acapkali~~ dianggap SPP berfungsi untuk berlangsungnya aktivitas pendidikan disuatu forum pendidikan. Informasi dapat mengarahkan kita untuk ~~memperlancar~~ kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Suatu sistem yang kurang menerima keterangan akan sebagai kurang bermanfaat lantaran masukan-masukan ~~menurut data~~ kurang berfungsi dengan baik. Di sekolah SMK Bhinneka Karawang pembayaran SPP adalah ketentuan yang wajib dibayar oleh setiap anak didik dalam setiap bulannya Sekolah Menengah Kejuruan Bhinneka Karawang adalah salah satu SMK Swasta pada wilayah Kabupaten Karawang yang dimana Penerimaan pembayaran SPP pada SMK Bhinneka Karawang masih dilakukan secara manual dan menggunakan kartu SPP menjadi media penyampaian informasinya. Tentu hal tadi akan sangat merusak kinerja Tata usaha dalam menjalankan operator proses administrasi sekolah, terutama dalam pembayaran SPP.

SPP Dalam buku besar sangatlah tidak efektif dimana SPP Murid ini masih mengacu dalam dokumen yang berupa berkas ataupun File-File dan belum mempunyai penyimpanan yang efektif. ini menjadi sumber utama kendala dalam proses pembayaran SPP di SMK Bhinneka, Karena kurang akurat dalam penyampaian Informasi kepada Setiap murid Sehingga bisa sangat mungkin terjadi mengalami kesalahan dalam mencatat, kehilangan data, ataupun kelalaian

dari petugas itu sendiri. Hal ini perlu diantisipasi dengan menggunakan sistem media yang terkomputerisasi dengan baik di SMK ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka bisa diketahui bahwa sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Bhinneka membutuhkan sebuah sistem Aplikasi yang tepat . Perancangan System Informasi sebagai media yang melakukan pengolahan informasi akan sangat membantu dan memudahkan sekolah dalam pengolahan pembayaran SPP siswa. Hal tadi tentunya bisa mempermudah pula meningkatkan kecepatan kinerja tata usaha pada melakukan dan mengelola dan mengedarkan fakta terkait pembayaran SPP siswa. Tentunya, Maka dari itu akan dibuat suatu sistem Aplikasi informasi mutasi siswa yang terkomputerisasi. Pada penulisan ini penulis mengajukan judul “PERANCANGAN E-PAYMENT SPP SEKOLAH BERBASIS MOBILE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Gambaran latar belakang diatas, maka bisa disimpulkan bahwa konflik pada penelitian ini merupakan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang aplikasi Pembayaran SPP siswa yang efektif dan efisien?
- b. Bagaimana menganalisa Pembayaran SPP yang terdapat di SMK Bhinneka?
- c. Bagaimana Mengimplementasikan aplikasi E-Payment SPP Sekolah berbasis *Mobile* agar bisa berjalan dengan tepat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Paparan menurut rumusan masalah diatas, maka tujuan menurut penelitian ini merupakan sebagai berikut :

- a. Menganalisis Sistem informasi Pembayaran SPP yang sedang berjalan waktu ini Pada SMK Bhinneka Karawang
- b. Menghasilkan aplikasi yang efektif serta efisien bagi siswa maupun pihak Tata Usaha
- c. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi baru E-Payment SPP sekolah ini dapat menunjang proses pembayaran yang dilakukan pada siswa

1.4 Manfaat

Tugas akhir ini mempunyai manfaat juga kegunaan yang baik bagi mahasiswa menjadi peneliti, juga bagi pihak Universitas dan pihak Instansi tempat mahasiswa pada melakukan penelitian, adapun beberapa manfaat menurut aktivitas tadi bisa dari dijabarkan pada beberapa hal berikut ini, antara lain:

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Membuat Mahasiswa menjadi paham akan Manajemen Layanan teknologi informasi yang dimana bisa digunakan dalam berbagai bidang
- b. Mahasiswa dapat menerapkan pembelajaran yang didapat selama perkuliahan dan membuat sistem yang bisa bermanfaat
- c. Mahasiswa dapat menyelesaikan sebuah Studi kasus yang ada.

1.4.2 Manfaat Bagi Instansi

- a. Membantu pekerjaan para staf TU terutama dari segi pembayaran dengan dibuatkannya sistem oleh peneliti
- b. Instansi mendapatkan feedback dari apa yang telah dilakukan peneliti selama di sekolah
- c. Instansi mempunyai lebih banyak Relasi dengan Universitas maupun peneliti

