

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institusi pendidikan memiliki fungsi untuk melaksanakan proses belajar mengajar, pelatihan dan pengembangan peserta didik. Di era globalisasi ini, kami berharap dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi untuk mendukung proses belajar mengajar dan proses lainnya.

Dalam pengolahan data, banyak institusi pendidikan yang masih menerapkan secara manual. Pada umumnya lembaga pendidikan menggunakan komputer untuk membantu dalam mengerjakan tugas-tugasnya tetapi belum menerapkan sistem informasi. Pengelolaan data yang dilakukan secara manual dapat menimbulkan masalah diantaranya yaitu pengolahan data sangat memakan waktu, apalagi jika data dalam jumlah yang banyak dan masih terdapat kesalahan pada informasi yang dihasilkan.

Dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi, revolusi publikasi dalam membuka informasi yang lebih luas untuk menyampaikan berbagai macam informasi mengenai sekolah, yaitu dengan menggunakan pembayaran SPP online berbasis android. Salah satunya adalah SMK Yapin 02 Setu, sebuah organisasi swasta yang bertujuan untuk melatih orang-orang yang percaya dan dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing.

Pada SMK Yapin 02 Setu merupakan salah satu sekolah swasta yang bergerak dalam bidang pendidikan. Di SMK Yapin 02 Setu, untuk pembayaran SPP masih menggunakan kartu SPP, sehingga memakan waktu lama dalam menginput data pembayaran, dan tentunya akan cukup merepotkan jika siswa harus datang

langsung ke sekolah untuk melakukan pembayaran SPP dan sering terjadi antrian yang Panjang seperti saat ujian tiba.

Maka dari itu kepala sekolah menginginkan adanya aplikasi pembayaran SPP yang dapat mempermudah siswa dalam melakukan pembayaran SPP tanpa perlu datang ke sekolah dan mengatri terlebih dahulu, dan tujuan sistem ini dibangun untuk mempermudah siswa dalam melakukan pembayaran secara cepat dan efektif. Dan pengerjaan aplikasi tersebut diminta cepat oleh kepala sekolah selama 1 bulan. Adapun metode yang digunakan yaitu Extreme Programming karena teknik ini menggunakan tahapan perancangan aplikasi yang memberikan percepatan perancangan pada setiap perubahan kebutuhan fungsi-fungsi yang diinginkan oleh user. Dengan XP system informasi pembayaran SPP dapat dibangun dengan cepat dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan user yang nanti akan menggunakannya. Tujuan menggunakan extreme programming ini karena pembangunan system dapatdibuat lebih cepat serta menjalin komunikasi yang baik dengan user agar system yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan user. Sehingga berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bertujuan untuk merancang sistem pembayaran SPP berbasis Android dengan judul tema: "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Extreme Programming (XP)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang sistem pembayaran SPP berbasis android menggunakan metode Extreme Programming (XP)?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik utama yang telah

ditetapkan, maka permasalahan yang dibatasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Sistem dirancang menggunakan Framework Typescript dan database menggunakan Firebase.
- 1.3.2 Sistem hanya menyajikan pembayaran SPP, menampilkan historis pembayaran, menambah siswa dan kelas di SMK yapin 02 setu.
- 1.3.3 Proses transaksi dilakukan dengan menggunakan qris.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang sistem pembayaran SPP pada SMK yapin 02 setu berbasis android menggunakan metode Extreme Programming (XP).

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini:

1. Bagi Peneliti

Penulis mendapatkan kesempatan dalam mengimplementasikan pengetahuan serta yang diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.

2. Bagi Perusahaan

Menyajikan informasi pembayaran SPP secara cepat, mudah dan akurat.

3. Bagi Pembaca

Sebagai pedoman untuk penelitian lain yang sejenis dengan sistem perancangan pembayaran SPP menggunakan metode Extreme Programming (XP).

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan ini maka dalam penyajian diuraikan kedalam 3 Bab, adapun uraiannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah dan batasan-batasan masalah serta membahas tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan semua teori yang melandasi penulisan dalam memecahkan masalah-masalah yang diteliti, yang meliputi semua hal tentang sistem perancangan sistem pembayaran SPP.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan secara rinci analisis kebutuhan sistem, kerangka berfikir, metodologi penelitian yang digunakan dalam analisis sistem dan perancangan sistem.

BAB IV ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan evaluasi dan implementasi terhadap manajemen proyek yang telah diterapkan dalam proses pembangunan perangkat lunak dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran mengenai apa saja yang dihasilkan dari penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

