

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini sistem pembayaran sekolah di SMA Negeri 1 Sooko Ponorogo masih dilakukan dengan tulis tangan, sehingga kurang mampu dalam memberikan informasi secara teliti dan tepat. Hal ini disebabkan karena jumlah kelas dari 3 angkatan terdiri dari 22 kelas dan setiap kelas ada kurang lebih 40 siswa. Melihat cara tersebut tidak dapat menyajikan laporan secara teliti dan tepat, sehingga dapat menyiapkan suatu model pengolahan data secara efisien.

Dengan sistem komputerisasi mampu menyajikan informasi dengan teliti dan tepat, sehingga sistem pembayaran sekolah di SMA Negeri 1 Sooko Ponorogo, diharapkan dapat disajikan lebih efisien dibanding dengan menggunakan sistem yang lama. Atas dasar latar belakang masalah di atas, dicoba menyusun program “Aplikasi Pembayaran Sekolah Berbasis Web di SMA Negeri 1 Sooko Ponorogo” dengan harapan dapat menggantikan sistem yang lama sehingga kelemahan sistem dapat diatasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang aplikasi yang mudah, efisien dan aman pada pembayaran sekolah di SMA Negeri 1 Sooko Ponorogo?

C. Tujuan Perancangan

Untuk membuat perancangan aplikasi pembayaran sekolah yang mudah, efisien dan aman pada pembayaran di SMA Negeri 1 Sooko Ponorogo

D. Batasan Masalah

1. Aplikasi yang digunakan berbasis web
2. Aplikasi yang dibangun membahas tentang pembayaran SPP UTS UAS
3. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemrograman PHP(untuk koneksi),MySQL(untuk *database*) dan *Macromedia Dreamweaver*(untuk *interface*).

E. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari pengembangan aplikasi pembayaran sekolah di SMA Negeri 1 Sooko adalah untuk membantu memecahkan masalah dalam pengolahan data pembayaran pada SMA Negeri 1 Sooko menjadi lebih mudah, efisien dan aman

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan bab tinjauan pustaka yang berisikan tentang pengertian sistem informasi, pandangan umum, serta berbagai definisi sebagai pengantar pada bab pembahasan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Merupakan bab metode perancangan berisikan tentang metode sistem, perancangan sistem, diagram-diagram, gambaran umum perancangan proses dan perancangan antar muka.

BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan hasil dari program yang dibuat berupa tampilan dan juga lampiran dari sistem perangkat lunak tersebut.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup berisikan tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada Bab I, II, III, IV, yang berupa kesimpulan dan saran.