

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi dan semakin banyaknya instansi terutama di bidang pendidikan yang sudah menggunakan perangkat lunak sebagai alat penggerak dalam suatu bidang pekerjaan karena dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam menyelesaikan suatu bidang pekerjaan. Perkembangan teknologi informasi juga tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer, karena dengan penggunaan komputer kita dapat menghemat waktu, biaya sehingga bisa memberikan hasil yang sangat memuaskan dan efisien (Welerubun dan Bahri, 2020) .

Monitoring adalah suatu langkah untuk mengkaji kegiatan yang akan dilaksanakan apakah telah sesuai dengan rencana atau tidak, mengidentifikasi masalah yang timbul agar dapat teratasi, melakukan penilaian pola kerja dan manajemen yang digunakan apakah sudah tepat dan sesuai dengan tujuan, serta mengetahui kaitan antara kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh ukuran kemajuan. Kumala dkk. (2018). Monitoring membantu kita mengingatkan ketika terjadi sesuatu yang salah dan membantu agar pekerjaan yang dilakukan tetap pada jalurnya, monitoring bertujuan meningkatkan keefektifitasan dan efisiensi dalam sebuah kegiatan, didasarkan pada sasaran dan rencana kegiatan yang sudah ditentukan, monitoring memungkinkan kita untuk menentukan apakah sumber

daya kita telah mencukupi dan telah digunakan dengan baik serta menjadi dasar yang berguna untuk evaluasi selanjutnya (Suaidah & Sidni, 2018).

Aktivitas siswa adalah keterlibatan peserta didik dalam bentuk bersikap, berfikir, perhatian, dan aktivitas atau kegiatan pada sekolah dalam proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran (Maurin, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Banjar Agung menghasilkan kesimpulan yaitu, SMA Negeri 1 Banjar Agung merupakan salah satu SMA Negeri yang berada di Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung. Pembayaran uang sumbangan wali murid dilakukan secara konvensional dengan cara datang ke bank dengan menyebutkan nomor rekening yang diberikan pihak sekolah kemudian menyerahkan bukti pembayaran kepada sekolah, tentu saja hal seperti ini menghambat aktivitas siswa ataupun wali murid karena harus ke sekolah untuk menyerahkan bukti dan verifikasi pembayaran.

Berdasarkan pemaparan diatas oleh karenanya penulis berinisiatif membuat sebuah sistem monitoring aktivitas siswa dan pembayaran uang sumbangan walimurid berbasis website untuk wali murid dan admin sekolah. Penelitian ini dibuat dengan tujuan membantu wali murid dan admin sekolah untuk mengetahui aktivitas atau kegiatan yang diikuti oleh siswa terutama kegiatan ekstrakurikuler dan mempermudah dalam proses pengolahan data pembayaran sehingga tidak lagi dilakukan secara konvensional dan menghilangkan permasalahan pada administrasi keuangan seperti berkas hilang atau berserakan. Maka dengan ini penulis mengangkat sebuah judul :

**“RANCANG BANGUN SISTEM MONITORING AKTIVITAS SISWA DAN PEMBAYARAN UANG SUMBANGAN WALI MURID (STUDI KASUS : SMA NEGERI 1 BANJAR AGUNG)”** sebagai wadah ataupun sarana untuk membantu wali murid dan admin sekolah untuk memonitoring aktivitas siswa dan untuk mempermudah proses administrasi keuangan.

Sistem pembayaran uang sumbangan wali murid berbasis *website* ini akan dibangun menggunakan *framework laravel* karena *framework* ini memiliki sintak yang bersih, fungsional, dan dapat mengurangi banyak waktu dalam pengimplementasiannya (Luthfi, 2017). Sistem monitoring aktivitas siswa dan pembayaran uang sumbangan wali murid berbasis web ini memiliki fitur sebagai berikut, bagi admin sekolah : membuat dan menyebarkan pengumuman kepada walimurid, mengunggah hasil laporan belajar siswa, melihat dan mencetak data siswa, melihat dan mencetak laporan pembayaran, menambah dan mengedit data siswa, melihat dan melakukan verifikasi pembayaran, mencari data siswa dan data pembayaran. Bagi wali murid : Melihat informasi tentang pengumuman, melihat aktivitas siswa, melihat laporan belajar siswa, melihat informasi tentang status pembayaran, menginput dan mengunggah pembayaran. Sedangkan untuk kepala sekolah hanya bisa melihat dan mencari aktivitas siswa, laporan belajar siswa dan status pembayaran uang sumbangan wali murid. Cara kerja aplikasi ini yaitu wali murid menginput pada formulir pada sistem yang telah disediakan serta mengunggah bukti pembayaran, kemudian menunggu admin sekolah untuk memverifikasi pembayaran apakah sudah sesuai dengan ketentuan sekolah, jika sudah sesuai wali murid akan melihat status pembayaran berubah menjadi “Terverifikasi”. Penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme*

*Programming*, karena bersifat cepat, memiliki resiko yang rendah, dan lebih bersifat fleksibel. Dewangga dkk. (2020).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pemaparan yang telah penulis jelaskan diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat membantu wali murid dan admin sekolah dalam hal memonitoring aktivitas siswa dan pembayaran uang sumbangan wali murid ?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini sangat diperlukan, agar pembahasannya lebih jelas dan terarah, dan tidak menyimpang dari judul yang telah penulis tetapkan

1. Hanya membahas sistem monitoring aktivitas siswa, laporan belajar siswa, dan sistem pembayaran uang sumbangan wali murid pada SMA Negeri 1 Banjar Agung.
2. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* sebagai pengolah datanya.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem monitoring aktivitas siswa dan pembayaran uang sumbangan wali murid berbasis *website* pada SMA Negeri 1 Banjar Agung yang diharapkan bisa membantu dan memudahkan wali murid dan admin keuangan untuk mengetahui aktivitas siswa

dan meminimalisir terjadinya kelalaian dalam penyimpanan berkas seperti berkas hilang atau berserakan.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut :

#### **1. Bagi Penulis**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengimplementasikan materi kuliah yang telah ditempuh diperkuliahan khususnya menerapkan dan mengimplementasikan website sebagai sarana media informasi.

#### **2. Bagi SMA Negeri 1 Banjar Agung**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi pihak sekolah SMA Negeri 1 Banjar Agung adalah dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.

#### **3. Bagi Universitas Teknokrat Indonesia**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi Universitas Teknokrat Indonesia adalah dapat meningkatkan eksistensi nama almamater, fakultas, serta jurusan yang ditempuh oleh mahasiswa.