

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan canggih, yang diikuti dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berdampak pada kebutuhan manusia akan dunia informasi dan teknologi, untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diciptakan komputer sebagai salah satu alat bantu untuk meringankan pekerjaan manusia dalam mengolah data. Hampir seluruh bidang pendidikan membutuhkan ketelitian serta kemampuan dalam pengelolaan biaya yang dibantu mesin komputer, sehingga diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

Menurut (Mulyasa, 2011) sekolah adalah tempat untuk belajar. Belajar mengenai berbagai mata pelajaran, belajar mengenai kehidupan sosial, dan belajar mengenai hidup. Sekolah harus mampu mencermati kebutuhan peserta didik yang bervariasi, keinginan tenaga kependidikan yang berbeda, kondisi lingkungan yang beragam, harapan masyarakat yang menitipkan anaknya pada sekolah agar kelak bisa mandiri, serta tuntunan dunia kerja untuk memperoleh tenaga yang produktif, potensial, dan berkualitas. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal sebagai pusat kegiatan belajar-mengajar yang menjadi tumpuan harapan orang tua, masyarakat dan pemerintah karena sekolah memberikan pelayanan pendidikan, pengajaran dan pelatihan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan afektif (nilai dan sikap) bagi peserta didik.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 48 Tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan, pasal 2 yaitu: pendanaan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2016 tentang Komite Sekolah pasal 1 ayat 2 yaitu: “komite sekolah adalah lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua atau wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan”. (1) Komite Sekolah melakukan penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya untuk melaksanakan fungsinya dalam memberikan dukungan tenaga, sarana dan prasarana, serta pengawasan pendidikan, (2) Penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berbentuk bantuan atau sumbangan, bukan pungutan, (3) Komite Sekolah harus membuat proposal yang diketahui oleh Sekolah sebelum melakukan penggalangan dana dan sumber daya pendidikan lainnya dari masyarakat, (4) Hasil penggalangan dana dibukukan pada rekening bersama antara Komite Sekolah dan Sekolah, (5) Hasil penggalangan dana dapat digunakan antara lain: a. menutupi kekurangan biaya satuan pendidikan; b. pembiayaan program atau kegiatan terkait peningkatan mutu Sekolah yang tidak dianggarkan; c. pengembangan sarana prasarana; dan d. pembiayaan kegiatan operasional Komite Sekolah dilakukan secara wajar dan harus dipertanggungjawabkan secara transparan (pasal 10).

Menurut (Fatah, 2011) Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) merupakan sejumlah biaya yang dibebankan kepada siswa setiap bulannya untuk membantu lembaga pendidikan melancarkan proses belajar mengajar. Biaya tersebut akan dialokasikan oleh sekolah untuk membiayai keperluan sekolah

supaya kegiatan belajar mengajar disekolah dapat berjalan lancar dengan adanya bantuan dari dana iuran SPP (Fatah, 2011). Pembayaran SPP dimaksudkan untuk membantu pembinaan pendidikan, penyelenggaraan sekolah, kesejahteraan personal, perbaikan sarana dan kegiatan (Yuswanto, 2005). Yang dimaksud penyelenggaraan sekolah ialah: (1) pengadaan alat bantu atau bahan pembelajaran; (2) pengadaan perpustakaan sekolah; (3) prakarya dan pelajaran praktikum.

SMK Negeri 4 Bandar Lampung, merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang beralamat di jalan HOS Cokroaminoto, nomor 102, Enggal, Bandar Lampung. Sama dengan SMK pada umumnya di Indonesia pendidikan sekolah di SMK Negeri 4 Bandar Lampung terdiri dari dua cara pembelajaran yaitu pembelajaran *internal* sekolah dan pembelajaran *external* sekolah dalam hal ini PKL. Berikut ini jumlah siswa pada tahun ajaran 2017/2018 yang ada pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data siswa tahun ajaran 2017/2018

KELAS	BOSDA			REGULER			TOTAL
	L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	
X	53	58	111	160	196	356	467
XI	297	578	875	97	146	243	1118
XII	205	448	653	107	141	248	901
JUMLAH	555	1084	1639	364	483	847	2486

(Sumber : SMK Negeri 4 Bandar Lampung)

Berdasarkan data diatas SMK Negeri 4 Bandar Lampung memiliki jumlah siswa 2.486 yang dikelola, terkait proses pelaksanaan pembayaran masih menggunakan cara konvensional dalam tahapan proses pengolahan data pembayaran SPP.

Adapun permasalahan dari cara konvensional ataupun cara yang berjalan saat ini adalah lambatnya proses pengisian kartu pembayaran Komite Sekolah yang diserahkan kepada siswa dikarenakan harus mengisi satu-persatu data pembayaran tersebut pada form pengisian pencatatan pembayaran dari siswa, hal ini mengakibatkan meningkatnya kesalahan akibat *human error*, faktor kesalahan dalam mengisi data siswa juga merupakan faktor yang menjadi kendala tersendiri dikarenakan banyaknya data siswa yang harus diolah secara manual dan proses pencarian data yang akan memakan banyak waktu dan tenaga. Belum lagi ketika waktu pembayaran dan pembagian kartu bukti pembayaran SPP para siswa ataupun apabila pembayaran dilakukan oleh wali/murid harus menunggu dan mengantri lama. Penyusunan laporan pembayaran biaya sekolah siswa harus membuka masing-masing arsip untuk melakukan cek ulang data, permasalahan lainnya bila berkas atau kwitansi bukti pembayaran biaya sekolah siswa hilang atau rusak terkena air maka mengakibatkan permasalahan yang timbul menjadi kompleks baik bagi sekolah maupun siswa baik yang sudah membayar ataupun belum membayar sehingga terjadi keterlambatan dalam pembuatan laporan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan mengembangkan program atau sistem berbasis web sehingga pengolahan data pembayaran biaya sekolah siswa dilakukan secara otomatis bertujuan untuk meningkatkan keakuratan, kecepatan, serta ketepatan dalam pembuatan laporan sehingga mengurangi banyak kesalahan, oleh karena itu penulis akan mengangkat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan Berbasis Web (Studi Kasus : SMK N 4 Bandar Lampung)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana membuat sebuah sistem aplikasi pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) yang ada pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung agak lebih efektif?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian ini hanya membahas pada pembayaran biaya sekolah dari siswa yang ada pada SMK N 4 Bandar Lampung meliputi;

1. Biaya iuran komite berupa SPP.
2. Biaya lainnya seperti; biaya asuransi siswa dan biaya perpustakaan.
3. Tidak membahas rencana anggaran kegiatan belanja sekolah.
4. Hanya membahas mengenai pembayaran untuk siswa reguler.
5. Software yang digunakan adalah Adobe Dreamwever.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
7. Database yang digunakan MySql.
8. *Input-an* sistem berupa data pembayaran SPP dari siswa reguler.
9. *Output* yang dihasilkan berupa laporan pembayaran dan laporan tunggakan pembayaran siswa reguler.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji bagaimana proses pembayaran biaya sekolah siswa yang ada pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung.
2. Untuk merancang suatu sistem yang dapat mengelola data terkait

pembayaran pembayaran siswa yang ada pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung sebagai bentuk upaya lebih meningkatkan kualitas informasi yang akan diterima oleh pengguna sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan tentang teknologi di bidang pengolahan data pembayaran biaya sekolah siswa pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

2. Bagi Sekolah

Dapat membantu proses pekerjaan dalam melakukan pengolahan data dan menyusun laporan pembayaran biaya sekolah siswa, serta dapat mengurangi kesalahan dan pemborosan bahan baku kertas ataupun waktu dalam proses pengolahan data terkait pembayaran biaya sekolah dari siswa yang ada pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

3. Bagi Universitas Teknokrat Indonesia

Dapat digunakan sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan dan memotivasi penelitian berikutnya, baik untuk permasalahan serupa maupun permasalahan lainnya.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan Berbasis *Web* (Studi Kasus : SMK Negeri 4 Bandar Lampung), sepengetahuan penulis masalah yang ditemukan belum pernah dilakukan pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung.