BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi sudah saatnya untuk diimplementasikan ke dalam sekolah-sekolah salah satunya pada sekolah SMK Negeri 4 Bandar Lampung untuk mengembangkan sistem informasi yang efektif dan efisien agar mampu meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa dan orang tua atau wali siswa serta *stakeholder* sekolah lainnya. Dengan demikian siswa dan orang tua atau wali siswa akan dengan cepat dan mudah memperoleh layanan informasi yang dibutuhkan, informasi itu antara lain mengenai informasi pembayaran tabungan (Ngafifi, 2014).

SMK Negeri 4 Bandar Lampung dibuka dan dirikan pada tahun pelajaran 1989/1990 dengan luas lahan 10.425 M^2, dan masuk pertama kali pada tanggal 17 Juli 1989, saat itu bernama SMEA Negeri 2 Tanjungkarang yang merupakan pecahan dari SMEA Negeri 1 Tajungkarang. Jurusan yang ada pada saat itu adalah akuntansi, kesekretarisan, ketatausahaan dan pemasaran. Pada tahun 1992 dibuka jurusan baru yaitu usaha perjalanan wisata. Pada tahun 2008 dibuka lagi jurusan baru yaitu perbankan dan teknik komputer jaringan. Dengan banyaknya jurusan jumlah siswa yang akan menabung kepada pihak sekolah juga semakin meningkat, maka dari itu pihak sekolah akan membuat sebuah sistem yang dapat mempermudah pihak sekolah dalam mengolah data tabungan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, SMK Negeri 4 mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan pengelolaan pembayaran tabungan yang dimulai dari pencatatan pembayaran, pemberian bukti pembayaran dan

pencarian data pembayaran semua dilakukan secara konvensional. Dokumentasi pembayaran buku tabungan hanya berupa penulisan di buku besar. Sehingga segala sesuatu yang menyangkut tentang data tersebut mempunyai kegunaan atau nilai tertentu yang diperlukan, tetapi tidak dapat dengan mudah untuk ditemukan. Selain itu jika siswa ingin mengetahui jumlah tabungan yang sudah ditabung harus datang terlebih dahulu kepada bagian tata usaha dan mengambil slip bukti tabungan, jika banyak siswa yang ingin mengetahui jumlah tabungan terkadang harus mengantri terlebih dahulu, karena pihak tata usaha harus mencari datanya satu persatu terlebih dahulu, hal ini mengakibatkan proses perekapan data tabungan siswa menjadi terhambat. Tetapi sebelum melakukan pembuatan sistem aplikasi, SMK Negeri 4 Bandar Lampung ingin mengetahui terlebih dahulu design atau interface sistem yang akan dibuat seperti design laporan laporan yang dapat di cetak oleh siswa, tata usaha dan kepala sekolah agar dapat menarik minat pengguna sistem untuk menggunakan sistem aplikasi.

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan seperti di atas, maka peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi pada sekolah yang diharapkan dapat mempermudah pihak tata usaha untuk mengelola data tabungan siswa seperti melakukan pencarian data tabungan siswa, perhitungan jumlah tabungan secara otomatis dan dapat langsung mencetak bukti tabungan siswa, selain itu siswa juga dapat melihat jumlah tabungan secara online tanpa harus datang ke tata usaha karna sudah tersistem, selain itu para orang tua siswa juga dapat melihat jumlah tabungan yang sudah ditabung oleh siswa. Sehingga peneliti mengangkat penelitian dengan judul **"*Desain Sistem Informasi pencatatan Tabungan Siswa (Studi Kasus: SMKN 4 Bandar Lampung)".***

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas menjadi dasar peneliti untuk merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mendesain sistem yang dapat mencetak bukti tabungan tanpa harus mendatangi ruang Tata Usaha (TU) sehingga tidak lagi mengentri?
2. Bagaimana mendesain sistem tabungan yang dapat membantu melakukan pencarian data tabungan siswa, merekap bukti tabungan?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan agar mempermudah dalam pembahasan dan lebih mengarah pada pokok persoalan, diantaranya :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang design tabungan pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung
2. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*
3. Penelitian ini menggunakan bahasa Pemrpograman *PHP* dan menggunakan *database Mysql*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan proposal ini adalah :

1. Untuk mendesign interface agar dapat mengetahui peletakan menu agar dapat menarik minat siswa untuk menggunakan sistem aplikasi tabungan
2. Untuk menerapkan desain interface tabungan pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Diharapkan dapat mempermudah design interface tabungan pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung
2. Diharapkan dapat mengurangi kesalahan perhitungan penjumlahan data tabungan siswa secara tersistem
3. Diharapkan dapat mempermudah proses dalam cetak laporan hasil tabungan siswa