**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Sekolah merupakan lembaga untuk belajar dan mengajar, serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa sekolah merupakan salah satu tempat bagi para siswa untuk menuntut ilmu. Hingga sekarang sekolah masih dipercaya oleh sebagian besar anggota masyarakat sebagai salah satu tempat untuk belajar, berlatih kecakapan, menyerap pendidikan atau tempat proses mendewasakan anak.

SMA Negeri 3 Dumai merupakan salah satu sekolah yang ingin menerapkan teknologi kedalam dunia pendidikan untuk mempermudah kegiatan pembayaran administrasi. Saat ini dokumentasi pembayaran administrasi dilakukan 3 kali, yaitu pada buku bendahara dan pada kartu siswa. Hal tersebut kurang efektif, karena saat melakukan pengecekan bendahara perlu mencari lagi di buku, yang mana membutuhkan waktu yang relatif tidak singkat. Apabila bendahara diminta laporan rekapitulasi di butuhkan pula waktu dan tenaga yang lebih banyak. Maka untuk meminimalisir kertas, tenaga sera waktu, maka penulis akan merancang aplikasi E-DUPAY.

Aplikasi E-DUPAY (*Electronic Education Payments*) adalah aplikasi *croos-platform*  yang dapat di akses melalui *web* maupun di instal di hp *android*. Melalui aplikasi ini pihak sekolah akan mendaftarkan akun untuk tiap siswa nya, lalu diberikan kepada wali murid agar bisa *login* dengan NIS (nomor induk siswa). Fitur yang bisa di manfaat kan di aplikasi E-DUPAY adalah sebagai berikut : Membayar berbagai macam kebutuhan siswa seperti uang spp, uang buku, uang pembangunan, dan uang terobosan, mendapat notifikasi jika ada pembayaran dari orang tua. Dan mendapat notifikasi tunggakan-tunggakan yang perlu di bayar, melihat riwayat dan rekapitulasi pembayaran dengan cepat dan mudah, mendapat notifikasi pengumuman dari sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulindar (2016), mengungkap kan bahwa mengenai “Perancangan Aplikasi Tagihan SPP Berbasis *Android* di STMIK Duta Bangsa Surakarta” penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang suatu aplikasi yang dapat menyajikan informasi mengenai jumlah tagihan SPP yang harus di bayarkan oleh mahasiswa. Dalam penelitian ini, rancangan aplikasi yang akan di buat tentunya dapat menampilkan jumlah tagihan SPP yang harus di bayarkan sesuai dengan identitas masing-masing mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode *Prototyping* dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk membuat suatu perancangan aplikasi yang dapat di gunakan untuk merancang aplikasi tersebut.

Penelitian berikutnya di lakukan oleh Agustin (2016) meneliti tentang “Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis *Web* di SMA Negeri 5 Kota Cimahi”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membantu petugas TU di dalam pengolahan data pembayaran siswa didik setiap bulannya. Selain itu, untuk memberikan informasi kepada orang tua berupa laporan dan kwitansi pembayaran setiap bulan nya melalui *sms gateway* untuk pemberitahuan validasi pembayaran SPP di SMA Negeri 5 Kota Cimahi. Penelitian ini menggunakan metode pengerjaan *Waterfall* dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan membuat aplikasi yang memudahkan pihak sekolah dan juga wali murid dalam melakukan pembayaran maupun mendapatkan informasi dari pihak sekolah. Penulis bermaksud mengangkat judul, “*ELECTRONIC EDUCATION PAYMENTS (E-DUPAY)* PADA SMA NEGERI 3 DUMAI BERBASIS ANDROID”

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memudahkan petugas TU dalam mengurus masalah pembayaran siswa ?
2. Bagaimana merancang aplikasi pada SMA Negeri 3 Dumai yang dapat membantu pihak sekolah maupun orang tua siswa dalam mengetahui informasi pembayaran maupun informasi lainnya?
	1. **Batasan Masalah**

Agar masalah yang di bahas tidak meluas dan tujuan dari penelitian ini, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya membahas pembayaran uang buku, uang spp, uang pembangunan, dan uang terobosan .
2. Konfirmasi pembayaran tidak otomatis.
	1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas yaitu :

1. Untuk memudahkan petugas TU dalam mengurus masalah pembayaran siswa.
2. Untuk merancang aplikasi pada SMA Negeri 3 Dumai yang dapat membantu pihak sekolah maupun orang tua siswa dalam mengetahui informasi pembayaran maupun informasi lainnya.
	1. **Manfaat Penelitian**
3. Peneliti
4. Menerapkan pengetahuan dalam bidang *softcomputing* dengan menerapkan aplikasi *Electronic Education Payments (E-Dupay)* di SMA Negeri 3 Dumai Berbasis Android”
5. Memenuhi tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S-1) Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Dumai.
6. STT Dumai

Sebagai rujukan atau bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengembangan penelitian ini.

1. Sekolah

Memudahkan pihak sekolah untuk mengetahui informasi pembayaran dan juga membantu pihak sekolah memanajemen aplikasi yang sudah di sediakan.