

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menghasilkan banyak hal untuk ditawarkan. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) dihasilkan data survei susenas (Survei Sosial Ekonomi Nasional) yang sudah diambil oleh Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2021, terdapat 90,54 persen di Indonesia telah menguasai atau memiliki minimal satu telepon seluler pada sebuah keluarga, angka tersebut meningkat pesat dibandingkan kondisi tahun 2018 yang hanya menyentuh angka 88,46 persen (Haworth & Vincent, 2021). Penggunaan teknologi berdasarkan data di atas menunjukkan pesatnya pemanfaatan teknologi, adapun contoh dari pemanfaatan teknologi dapat dilihat pada berbagai bidang. Pada bidang perbankan penggunaan teknologi digunakan untuk membantu transaksi nasabah seperti *m-banking* dan *internet banking*, di bidang perdagangan penggunaan teknologi untuk mempermudah dalam mempromosikan dan memasarkan produknya kepada konsumen seperti *marketplace* tokopedia, shopee, dll, dan di bidang transportasi penggunaan teknologi untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan perjalanan seperti gojek, grab, maxim, dll. Selain tiga bidang yang sudah disebutkan di atas, bidang pendidikan juga tidak terlepas dengan namanya teknologi, teknologi dan pendidikan menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan di dunia modern saat ini. Salah satu manfaat yang didapatkan pada bidang pendidikan yaitu memudahkan proses belajar dan mengajar, dimana dengan penggunaan teknologi, proses belajar mengajar dapat dilakukan tanpa

harus secara langsung atau bertatap muka. Selain itu teknologi juga memberi kemudahan dalam mengakses informasi dalam media pembelajaran. antara lain: Penggunaan *smart tv* sebagai layar media pembelajaran untuk dijadikan pengganti buku, atau materi yang ada di buku dilakukan *scanning* yang nantinya diletakkan ke dalam *usb* kemudian dicolokkan ke *smart tv*, *teams* dan *zoom* sebagai alat bantu *meeting* jarak jauh atau sebagai media pembelajaran antara siswa yang berada dirumah dengan guru, adanya *website* sekolah sebagai wadah informasi mengenai kegiatan di dalam sekolah, maupun sistematis administrasi yang membantu menunjang dunia pendidikan.

Salah satu lembaga pendidikan bernama KP2A/KPPA adalah singkatan dari (Kami Pentingkan Pendidikan Anda) merupakan lembaga non formal yang berada di kota Batam. KP2A sendiri merupakan lembaga kursus dan pelatihan yang memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran. KP2A sendiri sudah berdiri sejak tahun 2004 yang mana pemilik KP2A terdiri dari beberapa orang, antara lain: Gozali Primanto, Agus, dan juga Mardi Tan. KP2A memiliki tujuan sebagai tempat yang memberikan layanan bagi siswa untuk menyelesaikan masalah pendidikan.

Program- program yang disediakan oleh KP2A adalah nasional plus, *english*, dan juga mandarin mulai dari jenjang SD sampai dengan SMA sederajat. Lokasi KP2A terbagi atas beberapa tempat antara lain: Nagoya Newton, Penuin Centre, Permata Regency, Kintamani, Mitra Raya, Greenland, dan Anggrek Permai. Untuk kegiatan kursus dan pelatihan KP2A yang berpusat di sekolah avava diadakan setelah siswa/siswi selesai menjalankan kegiatan reguler belajar di sekolah pada pukul 14:25

WIB, dan diberikan waktu istirahat (*break time*) sekitar 15 menit sebelum melanjutkan kegiatan kursus. Di KP2A siswa/siswi dibimbing untuk menyelesaikan pekerjaan rumah (*homework*) dan diberikan persiapan untuk mengerjakan test mandarin ataupun bahasa inggris yang akan di hadapi. Kursus di KP2A berakhir pada pukul 17:00 WIB.

Beberapa layanan administrasi yang dilakukan KP2A saat ini antara lain: pendaftaran calon siswa/siswi yang ingin bergabung ke dalam KP2A, pembayaran biaya bulanan kursus, pembayaran biaya buku, biaya *photocopy*, dan juga biaya pengeluaran. Permasalahan yang tengah dihadapi oleh KP2A saat ini ada pada kegiatan administrasinya, mulai dari admin yang melakukan pencatatan nama calon siswa/siswi pada kertas, pencatatan pembayaran buku pada kertas, pencatatan biaya *photocopy* pada kertas, dan pencatatan biaya pengeluaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan mengajar yang semuanya dilakukan dengan cara tulis tangan. Masalah yang sering timbul adalah salah satunya terjadinya pembayaran biaya yang tidak sesuai dengan sebenarnya atau timbul *partial payment, partial payment* yang dimaksud disini adalah dimana ada wali murid yang melakukan setengah biaya pembayaran bulanan / buku maupun *photocopy*, namun admin melakukan pencatatan bahwa murid tersebut sudah membayar penuh, ataupun bisa terjadi sebaliknya. Sistem administrasi secara manual masih sering terjadi *minor mistake*, dimana admin masih bisa salah menuliskan nama anak, orangtua, maupun biaya yang harus di bayarkan, dan juga ketika ingin menggunakan data yang diperlukan harus mencari dokumen secara satu per satu.

Berdasarkan permasalahan yang tengah dialami, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi administrasi yang bertujuan menyempurnakan dan mengurangi

berbagai masalah administrasi yang terjadi pada KP2A Batam. Penelitian ini serupa dengan penelitian (Supianto et al., 2019) dengan dibuatnya sistem informasi administrasi dapat mempermudah personel administrasi melakukan kegiatan mendata maupun pencarian sebuah data yang tengah dibutuhkan, tidak perlu membawa buku bayaran siswa saat akan melakukan pembayaran sekolah. Dengan adanya sistem tentunya memberikan kemudahan pengelolaan data administrasi sekolah dan juga mempermudah pencarian data-data yang diperlukan dengan cepat dan akurat (Hanifah & Kom, 2022).

Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik membangun sebuah sistem yang diantisipasi dapat membantu KP2A mendapatkan kelancaran administrasi kesiswaan dengan lebih baik, maka dilakukan **Rancang Bangun Sistem E-administrasi Berbasis CodeIgniter Framework Di KP2A Batam.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang terjadi, maka masalah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Kegiatan administrasi masih kurang efektif dikarenakan pencatatan nama calon siswa, pencatatan pembayaran buku, pencatatan biaya *photocopy*, dan pengeluaran masih dilakukan secara manual.
2. Kegiatan administrasi masih kurang efisien dikarenakan pencatatan nama calon siswa/siswi, pencatatan pembayaran buku, pencatatan biaya *photocopy*, dan pengeluaran masih dicatat pada sebuah kertas.

3. Pencatatan pembayaran bulanan yang kurang akurat, sehingga menimbulkan *partial payment*.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada masalah yang tengah dihadapi pada penelitian, penulis memperinci masalah dengan membuat batasan masalah. Adapun batasan masalahnya, yaitu:

1. Perancangan sistem informasi e-administrasi berbasis Web App.
2. Kegiatan administrasi yang dilakukan berfokus kepada: calon siswa, pencatatan pembayaran buku, pencatatan biaya *photocopy*, dan pengeluaran.
3. Menggunakan bahasa *scripting PHP*.
4. Menggunakan *Mysql* sebagai *database*.
5. Menggunakan *framework CodeIgniter*.
6. Penggunaan model *agile* untuk merancang.
7. Hasil pembuatan berupa aplikasi *web*.

1.4 Perumusan Masalah

Berpatokan kepada latar belakang, penulis melakukan perumusan untuk beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimanakah melakukan perancangan sistem e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* di KP2A Batam?
2. Bagaimanakah membangun sistem e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* di KP2A Batam?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui masalah yang tengah dihadapi oleh KP2A Batam, didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sistem e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* di KP2A Batam.
2. Untuk membangun sistem e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* di KP2A Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang-orang sekitar baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharap menambah pengetahuan dan wawasan terkait perancangan sistem e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework*. Serta sebagai referensi untuk pengembangan sistem informasi yang berhubungan dengan proses administrasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat untuk penulis

Manfaat rancang bangun sistem informasi e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* bagi penulis yaitu dapat memberikan wawasan bagi penulis dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menjadikan sebuah usaha lebih tersruktur dan tertata dengan baik.

2. Manfaat untuk Universitas

Manfaat rancang bangun sistem informasi e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* bagi universitas yaitu dapat dijadikan referensi pembelajaran dan pengembangan jurusan Sistem Informasi Universitas Putera Batam selanjutnya.

3. Manfaat untuk KP2A Batam

Manfaat rancang bangun sistem informasi e-administrasi berbasis *CodeIgniter framework* bagi masyarakat dan industri yaitu dapat dijadikan sebagai sumber daya dalam menjalankan usaha, dapat membantu kelancaran usaha, dan juga dapat membantu meningkatkan kemandirian usaha.