

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pondok Pesantren Pembangunan Sumur Bandung (P3SB) merupakan salah satu instansi pendidikan yang mengajarkan pendidikan formal serta pendalaman agama Islam. Sebagai pondok pesantren modern yang fokus pada pendalaman agama Islam para santri dimudahkan dalam hal makanan dengan tidak perlu memasak karena sudah disediakan oleh pondok pesantren. Oleh karena itu setiap santri dikenakan Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD). Meskipun demikian, Pondok Pesantren tidak menyamaratakan biaya setiap santri tetapi sesuai dengan kategori dan kemampuannya. Hingga saat ini pencatatan Biaya Makan Mukim Dirosah (BMMD) yang dilaksanakan oleh bendahara masih secara manual pada file komputer. Bendahara menerima uang kemudian mencari data pembayaran santri secara manual kemudian dicatat pada buku pembayaran BMMD dan buku pembayaran santri. Untuk kegiatan pelaporan BMMD yang dilakukan bendahara secara berkala kepada Kepala Sekolah, bendahara harus melakukan rekapitulasi data pembayaran BMMD santri.

Dengan cara seperti ini dapat dikatakan kegiatan pencatatan serta pelaporan masih memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan dari cara ini yaitu data yang tersedia tidak dapat diakses setiap saat, file yang rentan dengan virus, serta kebutuhan rekap data yang memerlukan waktu lebih lama. Selain itu dalam pelaporan sering terjadi keterlambatan atau kekeliruan baik laporan setiap bulan, semester, serta tahunnya karena biaya dari setiap santri berbeda. Selain itu, cara seperti ini tidak menjamin ketersediaan data yang telah dicatat dan dilaporkan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Pondok Pesantren Pembangunan Sumur Bandung menginginkan adanya sebuah aplikasi berbasis *web* yang bisa diakses melalui internet. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif bagi bendahara untuk melakukan pencatatan pembayaran serta menyajikan laporan pembayaran yang dibutuhkan dan diinginkan berdasarkan periode tertentu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikutnya dirumuskan masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengurangi kesalahan dalam pencatatan Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD)?
2. Bagaimana melakukan pencatatan pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD)?
3. Bagaimana menyajikan laporan pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD)?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang memiliki fungsionalitas:

1. Pencegahan dan peringatan dengan menggunakan alat bantu *form validation* terhadap *input* data yang dilakukan pada aplikasi pencatatan pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD).
2. Pencatatan pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD) yang dapat menangani pembayaran secara tunai atau cicilan.
3. Penyajian laporan pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD) sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat untuk melakukan pencatatan pembayaran.
2. Aplikasi dibuat untuk menyajikan laporan pembayaran.
3. Aplikasi tidak dibuat untuk menangani pencatatan penggunaan Biaya Mukim Makan Dan Dirosah (BMMD).

4. Aplikasi tidak dibuat untuk menangani pencatatan penggunaan barang yang diperoleh dari pembayaran Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD).
5. Aplikasi tidak menangani pembuatan surat yang terkait dengan Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD).
6. Aplikasi tidak menangani perpindahan kelas santri dalam satu tahun ajaran.

### **1.5 Definisi Operasional**

Aplikasi pencatatan dan pembuatan laporan Biaya Mukim Makan Dirosah (BMMD) pada pondok pesantren berbasis web merupakan aplikasi untuk melakukan pencatatan dan penyajian laporan pembayaran BMMD yang biayanya berbeda-beda serta dapat dicicil. Aplikasi ini dapat mencatat pembayaran sesuai dengan perilaku yang ada berupa uang maupun barang. Dalam pencatatan pembayaran yang menggunakan uang dapat dilakukan secara dicicil atau tunai. Sedangkan dalam pembayaran menggunakan barang hanya dapat dilakukan setelah batas waktu pembayaran pada semester tersebut berakhir. Aplikasi ini menyimpan data santri yang akan menjadi acuan dalam pembayaran BMMD. Selain data santri juga terdapat data potongan berdasarkan kategori santri dan kemampuan orang tua santri. Aplikasi ini juga menyimpan histori aktifitas bendahara dalam penggunaan aplikasi yang dapat dilihat oleh pimpinan pondok pesantren sebagai bentuk pengawasan.

Dalam penggunaannya aplikasi ini akan berada pada web server yang terhubung dengan jaringan internet. Hal tersebut dilakukan agar aplikasi dapat diakses secara *online* sehingga memudahkan pengguna dalam mendapatkan data dari aplikasi pada waktu dan tempat diluar wilayah pondok pesantren.

Dalam waktu penggunaannya, aplikasi ini dapat dijalankan selama 24 jam. Hal ini dikarenakan kegiatan bendahara dalam pembuatan laporan yang tidak menentu. Selain itu untuk mengakomodir kebutuhan pengolahan data secara tiba-tiba.

### **1.6 Metode Pengerjaan**

Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan metodologi berbasis objek. Sedangkan model pengembangan produk yang digunakan pada proyek akhir ini

adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan *prototyping model* dengan tahapan sebagai berikut. [2]

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan wawancara untuk memperoleh kebutuhan fungsionalitas serta fitur yang akan ada pada aplikasi.

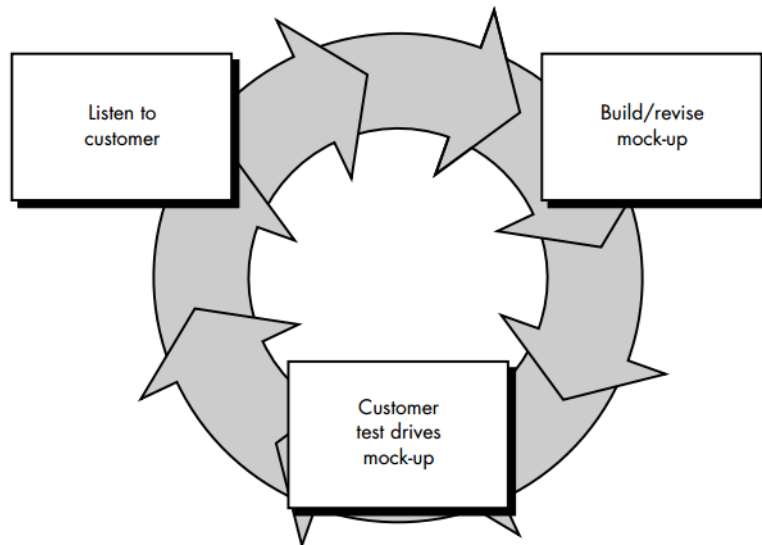
2. Membangun Prototipe

Pada tahap ini akan membangun prototipe yang telah didefinisikan pada tahap pengumpulan kebutuhan dengan menggunakan *framework Code Igniter* dengan basis data *MySQL*. Perancangan yang akan dibuat sesuai dengan penggunaan aplikasi yaitu untuk Pimpinan Pondok Pesantren, Bendahara, dan Wali Kelas. Perancangan tersebut meliputi perancangan antar muka serta basis data aplikasi.

3. Pengujian dan Perbaikan Prototipe

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat. Pengujian akan menggunakan metode *Black Box Testing* oleh pengguna untuk mengevaluasi prototipe yang telah dibuat agar dapat memperjelas kebutuhan terhadap aplikasi serta mengetahui proses kerja aplikasi agar sesuai dengan proses bisnis yang sebenarnya. Jika pada prototipe tersebut terdapat kekurangan atau kesalahan akan langsung diperbaiki. Jika prototipe telah sesuai maka akan kembali ke tahap pertama untuk mengumpulkan kebutuhan selanjutnya atau selesai jika seluruh fungsi telah dibuat.

**FIGURE 2.5**  
The prototyping paradigm



Gambar 1.6-1 Model Pengerjaan Prototipe

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.7-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan															
		April – 2016		Mei - 2016				Juni- 2016				Juli – 2016				Agustus – 2016	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Listen to customer	■			■			■			■						
2	Build/revise mock-up		■		■			■			■						
3	Customer test drives mock-up			■			■			■			■	■			
4	Selesai													■			
5	Pra-sidang														■		
6	Sidang															■	