

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, manusia membutuhkan akses yang cepat dan mudah untuk menunjang pekerjaan mereka. Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah Android. Android marak digunakan oleh semua orang di segala kalangan, baik oleh anak-anak, sampai orang dewasa. Android memiliki banyak kemudahan seperti bermain game, mencari resep masakan, bermain media sosial dan masih banyak lagi kemudahan-kemudahannya. Penggunaan Android juga telah memasuki segala aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan.

STMIK Atma Luhur merupakan perguruan tinggi yang konsentrasinya kepada ilmu komputer. Kampus STMIK Atma Luhur beralamatkan di Jl. Jendral Sudirman, Kelurahan Selindung Baru, Kecamatan Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dalam melakukan proses pembayaran uang kuliah, mahasiswa menemui dosen Penasehat Akademik untuk mengisi KRS (Kartu Rencana Studi). Setelah KRS diisi, mahasiswa selanjutnya ke bagian keuangan untuk mencetak slip pembayaran. Mahasiswa melakukan pembayaran di bank maupun melakukan transfer melalui ATM sesuai nominal dan tujuan yang ada di slip pembayaran. Pembayaran yang selesai dilakukan di bank, akan mendapatkan stempel dari bank. Mahasiswa yang melakukan pembayaran melalui bank maupun transfer, wajib membawa bukti pembayarannya untuk diserahkan ke bagian keuangan agar dilakukan verifikasi atau flag menggunakan komputer.

Proses yang disebutkan di atas, menimbulkan beberapa masalah. Mahasiswa masih perlu datang ke kampus agar pembayarannya dapat diverifikasi oleh bagian keuangan. Hal tersebut menjadi tidak efisien, karena lokasi pembayaran yang dilakukan mahasiswa pasti berbeda-beda, apalagi kalau mahasiswa tersebut sedang berada di luar kota. Selain itu, verifikasi masih dilakukan secara manual, yaitu dengan menstempel bukti pembayaran. Sering

terjadi, bagian keuangan tidak langsung memasukan transaksi pembayaran mahasiswa ke dalam sistem walaupun sudah distempel. Sehingga mahasiswa beresiko telat untuk mendapatkan kelompok yang diajarkan dosen favoritnya. Hal ini tentu sangat merugikan mahasiswa tersebut. Senada pada kegiatan pendaftaran skripsi, mahasiswa setelah membayar biaya pendaftaran skripsi wajib datang ke bagian keuangan untuk menyerahkan bukti pembayaran agar dapat dilakukan verifikasi.

Penelitian yang telah dilakukan Eka Adhitya Dharmawan^[1], Akhmad Rizaldi Firdaus dan Dwi Fatrianto Suyatno^[2], Bagus Agiato, Maman Somantri dan Enda Wista Sinuraya^[3], Sandro Alfeno, Arif Saptomo, dan Aldi Budi Pamungkas^[4], dan Santia^[5] tentang verifikasi pembayaran sepakat menyimpulkan, dengan adanya verifikasi pembayaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, membuat pihak penyeter maupun pihak penerima pembayaran lebih terbantu dalam menunjang kegiatannya. Salah satu manfaat yang paling penting adalah efektif dan efisiennya biaya dan waktu yang diperlukan.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu aplikasi berbasis Android yang dapat memudahkan mahasiswa dan bagian keuangan untuk mendukung proses verifikasi pembayaran uang kuliah maupun skripsi. Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “APLIKASI VERIFIKASI PEMBAYARAN UANG KULIAH DAN SKRIPSI MAHASISWA STMIK ATMA LUHUR BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, masalah dapat dirumuskan “Bagaimana membuat aplikasi verifikasi pembayaran uang kuliah dan skripsi mahasiswa STMIK Atma Luhur berbasis Android?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar mencapai hasil yang optimal, maka diberikan batasan-batasan masalah dalam penulisan penelitian ini. Adapun batasan dari aplikasi yang dibangun mencakup yaitu, antara lain:

1. Verifikasi pembayaran uang kuliah dan pembayaran biaya skripsi yang dilakukan secara lunas, bukan angsuran.
2. Pembahasan tidak mencakup sistem keuangan secara keseluruhan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi verifikasi pembayaran uang kuliah dan skripsi mahasiswa STMIK Atma Luhur berbasis Android. Sedangkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mahasiswa tidak perlu datang ke kampus untuk menyerahkan slip pembayaran uang kuliah maupun skripsi yang telah dibayar untuk di-*flag*. Mahasiswa cukup meng-*upload* bukti pembayarannya menggunakan aplikasi yang dibuat, selanjutnya bagian keuangan akan melakukan verifikasi terhadap pembayaran tersebut.
2. Mahasiswa dapat mengetahui status verifikasi pembayarannya menggunakan aplikasi verifikasi tersebut.
3. Mahasiswa dapat memilih kelompok dan mendaftar skripsi sesuai dengan dosen favorit pilihannya.
4. Bagian keuangan dapat lebih mudah memverifikasi pembayaran uang kuliah dan skripsi.
5. Memberikan solusi penggunaan aplikasi yang lebih efektif dan efisien dalam proses pembayaran dan verifikasi uang kuliah dan skripsi.
6. Membantu mendigitalisasi proses bisnis yang ada di STMIK Atma Luhur dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
7. Masyarakat dapat lebih tertarik kuliah di STMIK Atma Luhur karena pembayarannya dapat diverifikasi menggunakan perangkat Android.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun dalam penulisan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang pemecahan masalah secara beruntun. Adapun uraian berikut ini adalah penjelasan mengenai bab-bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian dan penjelasan tentang sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang keluhan TI pada sistem informasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Metodologi Penelitian menjelaskan tentang model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang struktur organisasi, jabaran tugas, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem susulan, analisis sistem, dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dapat diuraikan tentang kesimpulan dan saran mengenai laporan Skripsi ini. Kesimpulan adalah mengemukakan kembali masalah penelitian kemudian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan

(diimplementasikan). Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan

