



IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBAYARAN BERBASIS WEB DI YAYASAN ISLAM

AL-AZHAR SRIWIJAYA

SKRIPSI

IKE SAPITRI

181410255

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**Implementasi aplikasi pembayaran berbasis web di
yayasan Islam Al-Azhar**

**IKE SAPITRI
181410255**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Serjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Palembang

**Palembang, 17 Februari 2023
Fakultas Sain Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**



Afriyudi, M.Kom.



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Implementasi Aplikasi Pembayaran berbasis web di Yayasan Islam Al-Azhar " Oleh "Ike Sapitri", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Jumat tanggal 17 Februari 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : Afriyudi, M.Kom. (.....)

2. Anggota : Susan Dian Purnamasari, M.Kom (.....)

3. Anggota : Evi Yulianingsih, M.M., M.Kom. (.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sain Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Sain Teknologi

Nita Rosa Damayanti, M.Kom.,Ph.D.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IKE SAPITRI

Nim : 181410255

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (serjana) di Universitas Bina Darma atau di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis jelas dikutip dengan mencatumkan nama pengarang dan memasukkannya ke dalam daftar rujukan
4. Saya bersedia skripsi yang saya hasilkan dicek keasliannya menggunakan plagiat checker serta diunggah ke internet, sehingga dapat diakses public secara langsung.
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpanan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Palembang, 01 Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



IKE SAPITRI
181410255

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum kaum itu sendiri mengubah apa yang ada pada diri mereka. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. **(TQS.Ar-Ra'd[13]: 11).**

“Hasbunallah wa ni'mal wakil.”

Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung. Maka kembali dengan nikmat dan kerunia (yang besar dari) Allah mereka tidak dapat bencana apa-apa, mereka mengikuti keridhaan Allah. Dan, Allah mempunyai karunia yang besar. **(QS. Ali 'Imran: 173-174)**

Kupersembahkan Kepada :

1. Allah SWT
2. Umak dan Abahku yang tercinta, tersayang, terkasih, yang telah membantuku secara moril ,materi dan doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan untuk anakmu terima kasih untuk kalian yang selalu saya banggakan;
3. Keluarga saya yang ada di Palembang, yaitu Oom, Isat, adik Rangga Satria dan Ayuk Meta Anggria, terima kasih banyak atas segalanya, bantuannya, dukungannya, semangatnya, dan lainnya yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih banyak, tanpa kalian di sisi saya mungkin saya belum bisa sampai pada saat ini, *love you so much.*
4. Untuk dosen pembimbingku Afriyudi M.Kom., yang telah membimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Teman serjuangan di kampus Bina Darma Yowan Dwi Pebriani S.Kom yang telah membantu dan memberikan semangat;
6. Untuk sahabat ku yang berada di tempat kerja saya, tak hentinya memberikan semangat dan bantuannya dari awal kuliah mengarjakan cara-cara yang belum saya ketahui pada saat kuliah terimakasih, Masvera Nurlinda Putri, A.Md.
7. Untuk kekasih hati saya yang Bernama Rizki Oktariansyah S.M terima kasih sudah menemani saya sampai saat ini yang selalu memberikan saya semangat.

ABSTRAK

Yayasan Islam Al-azhar Sriwijaya adalah sebuah Lembaga Pendidikan swasta yang masih menggunakan pembayaran seragam dan antar jemput dengan menggunakan aplikasi konvensional atau tunai yaitu dengan menggunakan aplikasi microsoft excel atau belum terkomputerisasi dengan baik. Penggunaan metode ini mengakibatkan seringnya terjadi kesalahan dalam pengelolaan data seperti salah memasukan nominal pembayaran, nama siswa, tanggal pembayaran, hal ini dikarena terlalu banyak data yang harus di masukkan secara manual. Permasalahan yang lain timbul dari kesalahan sebelumnya adalah ketika membuat laporan, hasil laporan menjadi tidak valid dan akurat. Permasalahan inilah yang melatar belakangi pembuatan aplikasi pembayaran berbasis *web mobile* ini. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode *object oriented hypermedia design method (OOHDM)*. Pada metode *OOHDM* terdapat empat fase yaitu *domain analysis, navigational design, abstract interface design and implementasi*. Pengembangan aplikasi yang telah dilakukan menghasilkan perancangan aplikasi yang terdiri dari desain navigasi, desain database, desain antarmuka (input dan output). Selanjutnya hasil akhir dari aplikasi ini berupa aplikasi *web mobile* yang di hosting di <https://alazharsriwijaya.my.id>. Akhirnya dilakukan proses uji coba.

Dengan metode *blackbox* testing. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh fungsional dari aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Hasil dari pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS), didapat nilai rata-rata 74,17, yang berarti secara usability pengujian tersebut dapat diterima (*acceptable*).

Kata kunci: Aplikasi Pembayaran, *OOHDM*, *Web Mobile*

ABSTRACT

The Al-Azhar Sriwijaya Islamic Foundation is a private educational institution that still uses uniform and shuttle payments using conventional or cash applications, namely using the Microsoft Excel application or not yet computerized properly. The use of this method results in frequent errors in data management such as entering the wrong payment nominal, student name, payment date, this is because there is too much data that must be entered manually. Another problem that arises from the previous error is that when making a report, the results of the report become invalid and inaccurate. This problem is the background for making this mobile web-based payment application. This application is designed using the object oriented hypermedia design method (OOHDM). In the OOHDM method there are four phases, namely domain analysis, navigational design, abstract interface design and implementation. Application development that has been carried out resulted in application design consisting of navigation design, database design, interface design (input and output). Furthermore, the final result of this application is a mobile web application that is hosted at <https://alazharsriwijaya.my.id>. Finally, the trial process was carried out With the blackbox testing method. The trial results show that all the functionality of the application runs as expected. The results of testing with the System Usability Scale (SUS) method, obtained an average value of 74.17, which means that in terms of usability the test is acceptable (acceptable).

Keywords: Payment Application, OOHDM, Mobile Web

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan maksimal untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Serjana (SI) Jurusan sistem informasi Fakultas Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari peran serta dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., Selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom, MMSI., MKM., Selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Nuzsep.
3. Nita Rosa Damayanti., M.Kom., Ph.D., Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Afriyudi M.Kom., Selaku pembimbing yang telah membantu penulis dan membimbing penulis, sehingga penulis dengan mudah dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Moh. Zalmi Kahardani, MBA,Bsc. (Hons),Bis, Selaku pemilik Yayasan Islam Al-Azhar Sriwijaya yang telah memeberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
6. Orang tua, saudara-saudaraku, serta sahabat dan orang-orang di sekitarku yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, perhatian, semangat dan doa selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang sifatnya

membangun untuk perbaikan dan pengembangan Skripsi ini. Semoga penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Maret 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Waktu penelitian.....	4
1.5.2 Tempat Penelitian.....	4
1.5.3 Pengumpulan Data.....	4
1.5.4 Sumber Data.....	4
1.5.5 Metodologi Pengembangan Sistem.....	5
1.5.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Sejarah Singkat.....	8
2.1.2 Visi dan Misi.....	9
2.1.3 Profil Sekolah.....	9
2.2 Pengertian Implementasi.....	10
2.3 Pengertian Aplikasi.....	11
2.4 Sistem Informasi.....	11
2.5 pembayaran.....	12
2.6 Website.....	14
2.7 Internet.....	15
2.8 Pengembangan Perangkat lunak.....	16
2.9 Unified Modeling Language (UML).....	17
2.9.1 Use Case Diagram.....	18
2.9.2 Activity Diagram.....	19
2.9.3 Class Diagram.....	20
2.9.4 Use Case Narrative.....	21
2.10 MySQL.....	22
2.11 PHP (Hypertext Preprocessor).....	22
2.12 System Usability Scale (SUS).....	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	25
3.1 Analisis Kebutuhan System.....	26
3.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	26
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.2 Tahapan Object Oriented Hypermedia Design Method.....	27
3.2.1 Model Konseptual.....	28
3.2.2 Model Navigasion.....	36
3.2.3 Model Antarmuka Abstrak.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Hasil Implementasi Sistem.....	72
4.2 Pembahasan Implementasi Sistem.....	72
4.2.1 Halaman Login (Admin).....	72
4.2.2 Halaman Dashboard (Admin).....	72
4.2.3 Halaman Data Tingkat Sekolah (Admin).....	73
4.2.4 Halaman Data Kelas (Admin).....	74
4.2.5 Halaman Data Rombel (Rombongan Belajar) Admin.....	76
4.2.6 Halaman Data Siswa (Admin).....	78
4.2.7 Halaman Kategori pembayaran Seragam (Admin).....	81
4.2.8 Halaman Kategori pembayaran Antar Jemput (Admin).....	83
4.2.9 Halaman Input pembayaran Seragam (Admin).....	85
4.2.10 Halaman Input pembayaran Antar Jemput (Admin).....	87
4.2.11 Halaman Laporan Seragam (Admin).....	88
4.2.12 Halaman Laporan Antar Jemput (Admin).....	91
4.2.13 Halaman Login (Yayasan).....	93
4.2.14 Halaman Dashboard (Yayasan).....	93
4.2.15 Halaman Laporan Seragam (Yayasan).....	94
4.2.16 Halaman Laporan Antar Jemput (Yayasan).....	96
4.3 Pengujian Blacbox.....	99
4.4 Pengujian Usability.....	103
4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	106

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

Gambar 1.	Hypermedia Design Method (OOHDM).....	6
Gambar 2.	Simbol Use Case Diagram.....	19
Gambar 3.	Simbol Activity Diagram.....	19
Gambar 4.	Class Diagram.....	21
Gambar 3.1	Use Case Diagram.....	28
Gambar 3.2	Rancangan Class Diagram.....	36
Gambar 3.3	Rancangan Struktur Navigasional.....	38
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Login Admin.....	39
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Menu Data Tingkat Sekolah.....	40
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Menu Data Kelas.....	42
Gambar 3.15	Rancangan Halaman Menu Data Rombel.....	44
Gambar 3.19	Rancangan Halaman Menu Data Siswa.....	45
Gambar 3.27	Rancangan Halaman Menu Data Kategori Seragam.....	48
Gambar 3.32	Rancangan Halaman Menu Data Kategori Antar Jemput.....	51
Gambar 3.37	Rancangan Halaman Menu Data Input Pembayaran Seragam.....	53
Gambar 3.42	Rancangan Halaman Menu Data Input Pembayaran Antar Jemput.....	54
Gambar 3.47	Rancangan Halaman Menu Data Laporan Seragam.....	56
Gambar 3.53	Rancangan Halaman Menu Data Laporan Antar Jemput.....	58
Gambar 3.59	Rancangan Halaman Login Yayasan	61
Gambar 3.60	Rancangan Halaman Dashboard Yayasan.....	61
Gambar 3.62	Rancangan Halaman Menu Data Laporan Seragam.....	62
Gambar 3.68	Rancangan Halaman Menu Data Laporan Antar Jemput.....	64
Gambar 4.1	Halaman Login Admin.....	72
Gambar 4.2	Halaman Dashboard Admin.....	72
Gambar 4.4	Halaman Data Tingkat Sekolah.....	73
Gambar 4.8	Halaman Data Kelas Admin	74
Gambar 4.12	Halaman Data Rombel (Rombongan Belajar) Admin.....	76
Gambar 4.16	Halaman Data Siswa Admin	78
Gambar 4.24	Halaman Kategori Pembayaran Seragam Admin.....	81
Gambar 4.29	Halaman Kategori Pembayaran Antar Jemput Admin.....	83
Gambar 4.34	Halaman Input Pembayaran Seragam Admin.....	85
Gambar 4.39	Halaman Input Pembayaran Antar Jemput Admin.....	87
Gambar 4.44	Halaman Laporan Seragam Admin.....	88
Gambar 4.51	Halaman Laporan Antar Jemput Admin.....	91
Gambar 4.58	Halaman Login Yayasan	93
Gambar 4.59	Halaman Dashboard Yayasan	93
Gambar 4.61	Halaman Laporan Seragam Yayasan.....	94
Gambar 4.68	Halaman Laporan Antar Jemput Yayasan.....	96
Gambar 4.75	Halaman Skor SUS.....	<u>104</u>

DAFTAR TABEL

HALAMAN

Tabel 1.	Use Case narrative.....	21
Tabel 2.	Item pernyataan <i>Sistem usability scale</i>	24
Tabel 3.1	Definisi Aktor Dan Deskripsi.....	29
Tabel 3.2	Definisi Use Case Dan Deskripsi.....	29
Tabel 3.3	Use Case narrative Login.....	30
Tabel 3.4	Use Case narrative Memasukan Dta Tingkat Sekolah.....	31
Tabel 3.5	Use Case narrative Memasukan Data Kelas.....	31
Tabel 3.6	Use Case narrative Memasukan Data Rombel.....	32
Tabel 3.7	Use Case narrative Memasukan Data Siswa.....	32
Tabel 3.8	Use Case narrative Menampilkan Kategori Seragam.....	33
Tabel 3.9	Use Case narrative Menampilkan Kategori Antar Jemput.....	33
Tabel 3.10	Use Case narrative Menampilkan Input Pembayaran Seragam.....	34
Tabel 3.11	Use Case narrative Menampilkan Input Pembayaran Antar Jemput.....	34
Tabel 3.12	Use Case narrative Menampilkan Laporan Seragam.....	35
Tabel 3.13	Use Case narrative Menampilkan Laporan Antar Jemput.....	35
Tabel 3.14	Database Tabel Siswa.....	67
Tabel 3.15	Database Tabel Detail Pembayaran Antar Jemput.....	67
Tabel 3.16	Database Tabel Detail Pembayaran Baju.....	67
Tabel 3.17	Database Tabel Lib Tahun Ajaran.....	68
Tabel 3.18	Database Tabel Lib Tingkat.....	68
Tabel 3.19	Database Tabel Invois.....	68
Tabel 3.20	Database Tabel Kelas.....	69
Tabel 3.21	Database Tabel Kategori Antar.....	69
Tabel 3.22	Database Tabel Kategori Baju.....	69
Tabel 3.23	Database Tabel Pembayaran Antar.....	70
Tabel 3.24	Database Tabel Pembayaran Baju.....	70
Tabel 3.25	Database Tabel Rombel.....	70
Tabel 3.26	Database Tabel Type Pembayaran.....	71
Tabel 3.26	Database Tabel User.....	71
Tabel 4.1	Hasil Pengujian Menggunakan Blaxbox.....	99
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan SUS.....	104

Universitas Bina
Dharma



Universitas Bina
Dharma

