

# IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBAYARAN BERBASIS WEB DI YAYASAN ISLAM AL-AZHAR SRIWIJAYA

Ike Sapitri\*<sup>1)</sup>, Afriyudi<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Universita Bina Darma, Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Indonesia

Jl. Jendral Ahmad Yani No.3,9/10 ulu, kecamatan seberang ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111

e-mail : [ikesapitri1@gmail.com](mailto:ikesapitri1@gmail.com)<sup>1)</sup>, [afriyudi@binadarma.ac.id](mailto:afriyudi@binadarma.ac.id)<sup>2)</sup>

## Article Info

**Kata Kunci:** Tuliskan kata kunci atau frase sesuai urutan abjad, dipisahkan dengan tanda titik koma (;). Jumlah kata kunci adalah antara 3-5 kata

**Keywords:** Enter keywords or phrases in alphabetical order, separated by dot and commas (;). The number of keywords must between 3-5 words

## Article history:

Received 17 August 2018

Revised 15 February 2019

Accepted 4 April 2019

Available online 4 April 2019

## DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>

\* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

[author@email.ac.id](mailto:author@email.ac.id)

## 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 masukan 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

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi begitu pesat, hal ini dikarenakan kebutuhan teknologi di zaman sekarang ini sangat banyak digunakan untuk membantu pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien, salah satunya di bidang pendidikan[1]. Teknologi informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk berbagai aspek seperti kebutuhan pada sumber daya manusia[2]. Mudah-mudahan untuk mengakses berbagai informasi yang cepat dan akurat pada penggunaan teknologi semakin diminati oleh semua kalangan di masyarakat seperti lembaga pendidikan[3]. Di masa sekarang ini aplikasi pengelolaan data sangat di butuhkan dan bermanfaat bagi lembaga pendidikan dan perkembangannya sangat pesat[4].

Teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi[5]. Teknologi juga dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah terutama pada proses kegiatan operasional di sekolah[6]. Aplikasi berbasis web dapat mempermudah dan menghemat waktu seperti pengolahan data yang lebih mudah dalam pencarian dan pembuatan laporan[7], keputusan yang dapat diambil menjadi lebih tepat serta dapat menghemat biaya dan waktu[8]. Kebutuhan akan transaksi pembayaran dan pengelolaan keuangan yang terintegrasi menjadi sangat penting pada setiap lembaga pendidikan[9], seperti pada SMA Negeri 4 Singaraja, yang merupakan salah satu sma favorit kota singa raja kecamatan buleleng yang telah menggunakan aplikasi pembayaran sumbangan pembinaan pendidikan (spp) terkomputerisasi, sehingga dapat lebih ekonomis, lebih efisien, serta dapat meningkatkan pelayanan dalam hal pembayaran spp[10]. Begitu juga dengan SMP Muhammadiyah 3 Semarang yang menggunakan sistem informasi pembayaran spp dan sistem pengendalian internal(spi) yang terkomputerisasi, mereka menambahkan teknologi barcode, sehingga dapat mempercepat proses pembayaran siswa serta dapat mengurangi kesalahan dan resiko kehilangan data[11]. Begitu pula pada yayasan Islam Al-Azhar Sriwijaya. Hal inilah yang melahirkan suatu perubahan secara global untuk pemanfaatan penggunaan internet pada lembaga tersebut[12], salah satunya adalah penggunaan *website* oleh pihak sekolah dan pihak yang terkait dengan pengelolaan keuangan.

saat ini pengelolaan keuangan menggunakan pembayaran secara manual (cash) dan proses pencatatannya menggunakan google sheets, hambatan yang terjadi dengan menggunakan metode ini adalah aplikasi google sheets tidak bisa dibuka menggunakan *smartphone* dan harus dikomputer, proses penginputan yang di lakukan masih menggunakan google sheets tanpa aplikasi pengolahan keuangan sehingga sering terjadi kesalahan dalam memasukkan data seperti salah nama,selisih nominal,selisih pengurangan stok dan sehingga menghasilkan laporan yang salah pula, dan terdapat beberapa masalah seperti proses pencarian data memakan banyak waktu, proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama karena harus membuat rekapitulasi terlebih dahulu, laporan-laporan yang disajikan pun sering tidak akurat. hal inilah yang mendasari pembuatan aplikasi pembayaran berbasis *web mobile*. Melalui penggunaan teknologi *website*, maka para penggunanya bisa juga mengaksesnya melalui teknologi *smartphone*. Untuk dapat mewujudkan pembangunan aplikasi ini, maka dibutuhkan suatu metode pengembangan sistem/aplikasi. Metode yang dapat digunakan adalah *Object Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM)*[13]. Dengan menggunakan metode OOHDM, maka dapat dihasilkan navigasi website yang baik, juga memungkinkan menghasilkan spesifikasi pola yang kompleks[14] dan transformasi antar muka dengan gambaran interface yang mudah dipahami, sehingga memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya[15]. Untuk meningkatkan kehandalan aplikasi ini maka digunakan pengujian dengan metode blackbox pada aplikasi pembayaran ini.

## II. METODELOGI PENELITIAN

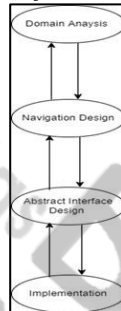
*Object Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM)* merupakan metode pengembangan aplikasi web yang digunakan dalam penelitian ini, Proses pada OOHDM dibagi dalam empat fase[16], yaitu :

1. Model konseptual  
Model ini mewakili model kelas dan dibangun untuk menunjukkan aspek statis sistem, dikenal dengan use case diagram.
2. Model navigasion  
Model ini terdiri dari diagram kelas dan diagram struktur navigasion. Yang pertama mewakili kemungkinan statis dari navigasi dalam sistem. Yang kedua memperluas diagram kelas navigasional yang mencakup akses struktur dan konteks navigasi.
3. Model antarmuka abstrak  
Model antarmuka abstrak dibangun dengan mendefinisikan objek yang terlihat dalam hal kelas antarmuka. Kelas-kelas ini didefinisikan sebagai agregasi dari yang primitive (seperti bidang teks, tombol, dan lain-lain) atau kelas antarmuka lainnya. Objek antarmuka menyediakan objek navigasi dengan tampilan yang

jas. Perilaku antarmuka diberikan dengan menentukan bagaimana menangani peristiwa eksternal dan yang dibuat pengguna dan bagaimana komunikasi terjadi antara antarmuka dan objek navigasi.

- Implementasikan yang termasuk dalam kode yang diimplementasikan dan didasarkan atas model sebelumnya.

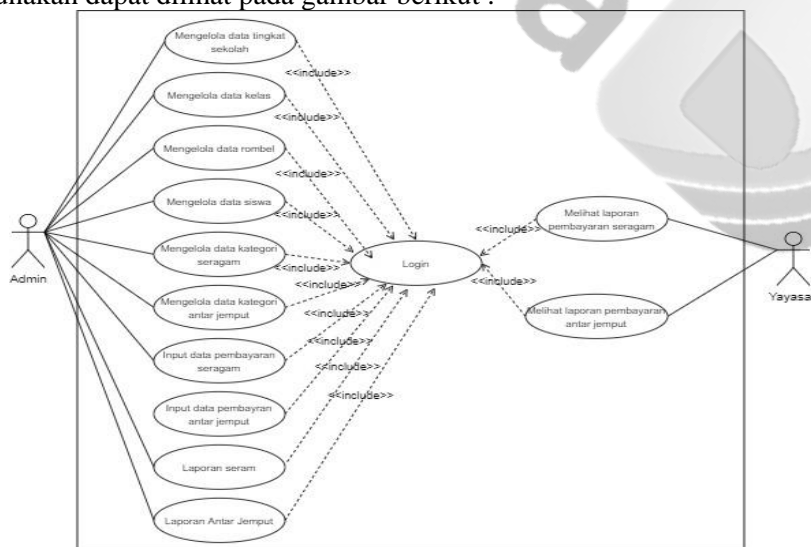
Penangkapan dan definisi kebutuhan diperkenalkan pada OOHDMD oleh Vilain [16], yang mengajukan penggunaan *User Interaction Diagrams (UID)* atau diagram interaksi pengguna, berdasarkan pada teknik *use case*. Teknik *use case* digunakan untuk menangkap atau mengambil kebutuhan *user*, tetapi untuk mempertimbangkan di dalam OOHDMD yang sifatnya ambigu dan ketidak cukupannya dalam mendefinisikan kebutuhan yang dimiliki aplikasi Web, terutama bila dihubungkan pada interaksi antara pengguna dan sistem. Oleh karena itu, untuk spesifikasi kebutuhan pada pendekatan ini disarankan adanya perbaikan dari pembangunan *use case UID*, yang digunakan untuk model secara grafis interaksi antara pengguna dan sistem, tanpa mempertimbangkan aspek-aspek khusus dari antarmuka. Berikut gambar dari tahapan *Object Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM)*.



Gambar 1. Hypermedia Design Method (OOHDM).

### 2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu dan atau lebih dari actor system yang akan di buat. Use Case Diagram dapat digunakan untuk mengetahui fungsi dari sebuah sistem informasi[17]. Adapun Use case yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram

Berikut ini adalah penjelasan aktor dan deskripsi pada aplikasi pembayaran.

Tabel 1. Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Pihak yang mengelolah seluruh data yang diperlukan pada aplikasi
2	Yayasan	Pihak yang dapat melihat informasi laporan pembayaran seragam dan antar jemput

Berikut ini adalah penjelasan *use case* dan deskripsi pada sistem informasi pembayaran

Tabel 2. Definisi Uce Case dan Deskripsi

No.	Use Cuse	Deskripsi
1.	Login	Merupakan proses awal untuk masuk ke aplikasi

2.	Mengelolah data tingkat sekolah	Digunakan untuk melihat jenjang atau unit yang ada di dalam sekolah
3.	Mengelolah data kelas	Digunakan untuk dapat menambahkan kelas dan dapat secara langsung melihat kelas yang ada
4.	Mengolah data rombel	Digunakan untuk melihat tingkatan kelas dalam setiap tingkatan atau unit
5.	Mengelolah data siswa	Merupakan proses yang digunakan untuk menginput data siswa, merubah data siswa, serta menghapus data siswa
6.	Mengelolah data kategori seragam	Merupakan proses yang dapat menambahkan jenis seragam, tipe seragam, tingkatan unit, ukuran seragam dan dapat menambahkan biaya seragam tersebut serta dapat menghapus data seragam yang tidak lagi digunakan
7.	Mengelolah data kategori antar jemput	Merupakan proses yang dapat menambahkan jenis kategori, menambahkan jarak dan biaya serta dapat menghapus data yang ada karena sudah tidak digunakan
8.	Input pembayaran seragam	Merupakan proses pembayaran yang diinginkan, selanjut nya kita memilih pembayaran apa yang akan kita beli, terlebih dahulu kita akan mengisi form yang telah tersedia, berisi nama siswa, tanggal bayar, jenis seragam, dan metode pembayaran selanjutnya akan keluar data yang sudah diisi sehingga menghasilkan kwitansi
9.	Input pembayaran antar jemput	Merupakan proses pembayaran yang dilakukan setiap bulannya, sebelum penginputan kita akan mengisi form terlebih dahulu yang telah disediakan, berisi nama siswa, tanggal bayar, dibulan berapa bayar, tahun berapa, pilih jarak yang diikuti dan metode pembayaran selanjutnya akan akan keluar data yang sudah diisi sehingga menghasilkan kwitansi
10.	Laporan pembayaran seragam	Merupakan laporan yang wajib dilaporkan untuk mengetahui beberapa anak yang melakukan pembayaran seragam pada setiap jenjangnya
11.	Laporan pembayaran antar jemput	Merupakan laporan yang dilakukan setiap bulannya sehingga bisa mengetahui berapa anak yang mengikuti antar jemput tersebut
12.	Yayasan melihat laporan seragam	Merupakan laporan pembayaran seragam yang didalam rekapan pembayaran seragam terdapat nama siswa, jumlah bayar, tanggal bayar, no invoice, metode pembayaran dan tahun ajaran
13.	Yayasan melihat laporan antar jemput	Merupakan laporan yang dilakukan setiap bulannya, di dalam rekapan anatar jemput terdapat nama siswa, kelas, jenis, periode, jumlah bayar, no invoice, dan metode pembayaran

### 2.1.2 Use Case Narrative

Use case narrative adalah deskripsi tekstual dari peristiwa bisnis dan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan tugas [18]. Berikut ini table dari use case narrative aplikasi :

**Tabel 3.** Use Case Narrative Mengelola Data Kategori Seragam

Nama Use Case	<i>Mengelola Data Kategori Seragam</i>	
Aktor Utama	Admin	
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian ketika admin akan mengelola data ketegori seragam	
Precondition	Admin berada pada halaman beranda	
Triger	Admin menampilkan data ketegori seragam	
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi
	Langkah 1:	Langkah 2:
	Admin memilih menu kategori seragam	Aplikasi menampilkan data kategori seragam
	Langkah 3:	Langkah 4:
	Admin memilih menu tambah data sergam	Aplikasi akan menampilkan form tambah data seragam
	Langkah 5:	Langkah 6:
	Admin memasukan data katagori seragam pada form yang disediakan	Data kategori seragam dengan sendirinya muncul, setelah data dimasukkan, maka secara otomatis tersimpan
Langkah Alternatif	Alt-Langkah 6: Jika data katagori seragam yang dimasukan tidak secara otomatis tersimpan, maka data tersebut tidak valid	
Kesimpulan	Bila input data katagori seragam telah berhasil, maka dengan sendirinya secara otomatis tersimpan	

**Tabel 4.** Use Case Narrative Mengelola Data Kategori Antar Jemput

Nama Use Case	<i>Mengelola Data Kategori Antar Jemput</i>	
Aktor Utama	Admin	
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian ketika admin akan menampilkan data katagori antar jemput	
Precondition	Admin berada pada halaman beranda	
Triger	Admin ingin menampilkan data ketegori antar jemput	
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi
	Langkah 1:	Langkah 2:
	Admin memilih menu katagori antar jemput	Aplikasi menampilkan data katagori antar jemput
	Langkah 3:	Langkah 4:
	Admin memilih menu tambah data antar jemput	Aplikasi akan menampilkan form tambah data antar jemput
	Langkah 5:	Langkah 6:
	Admin memasukan data katagori antar jemput pada from yang disediakan	Data kategori antar jemput dengan sendirinya muncul, setelah data dimasukkan, maka secara otomatis tersimpan
Langkah Alternatif	Alt-Langkah 6: Jika data katagori antar jemput yang dimasukan tidak secara otomatis tersimpan, maka data tersebut tidak valid	
Kesimpulan	Bila input data katagori antar jemput telah berhasil, maka dengan sendirinya secara otomatis tersimpan	

**Tabel 5.** Use Case Narrative Mengelola Data Input Pembayaran Seragam

Nama Use Case	<i>Mengelola Data Input Pembayaran Seragam</i>	
Aktor Utama	Admin	
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian, ketika admin akan menampilkan data input pembayaran seragam	
Precondition	Admin berada pada halaman beranda	
Triger	Admin menampilkan data input pembayaran seragam	
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi

Langkah 1:	Admin memilih menu data input pembayaran seragam	Langkah 2:	Aplikasi menampilkan data input pembayaran seragam
Langkah 3:	Admin memilih menu tambah pembayaran seragam	Langkah 4:	Aplikasi menampilkan form tambah data pembayaran seragam
Langkah 5:	Admin memasukan data kategori data input pembayaran seragam pada form yang disediakan	Langkah 6:	Kategori data input pembayaran seragam, menghasilkan kwitansi dan secara otomatis tersimpan pada laporan
Langkah Alternatif			
Kesimpulan	User berhasil apabila aplikasi tersebut dapat mencetak kwitansi		

**Tabel 6.** Use Case Narrative Mengelola Data Input Pembayaran Antar Jemput

Nama Use Case	<b>Mengelola Data Input Pembayaran Antar Jemput</b>		
Aktor Utama	Admin		
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian, ketika admin akan menampilkan data input pembayaran antar jemput		
Precondition	Admin berada pada halaman beranda		
Triger	Admin akan menampilkan data input pembayaran antar jemput		
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi	
	Langkah 1:	Langkah 2:	
	Admin memilih menu data data input pembayaran antar jemput	Aplikasi merespon dengan menampilkan data input pembayaran antar jemput	
	Langkah 3 :	Langkah 4:	
	Admin memilih menu tambah pembayaran antar jemput	Aplikasi menampilkan form tambah data antar jemput	
	Langkah 5:	Langkah 6:	
	Admin memasukan data kategori data input pembayaran antar jemput pada form yang disediakan	Kategori data input pembayaran antar jemput, menghasilkan kwitansi dan secara otomatis tersimpan pada laporan	
Langkah Alternatif			
Kesimpulan	User berhasil apabila aplikasi tersebut dapat mencetak kwitansi		

**Tabel 7.** Use Case Narrative Melihat Data Laporan Seragam

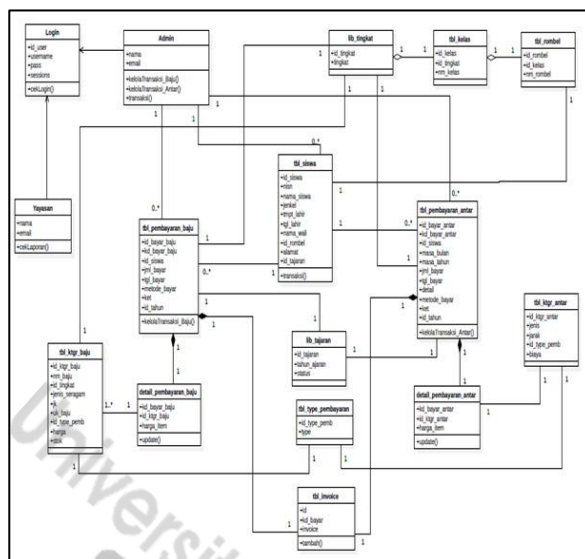
Nama Use Case	<b>Melihat Data Laporan Seragam</b>		
Aktor Utama	Admin, Yayasan		
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian ketika Admin dan Yayasan akan melihat data laporan seragam		
Precondition	Admin dan Yayasan berada pada halaman beranda		
Triger	Admin dan Yayasan ingin menampilkan data laporan seragam		
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi	
	Langkah 1:	Langkah 2:	
	admin dan yayasan memilih menu data laporan seragam	Aplikasi menampilkan data laporan seragam	
	Langkah 3:		
	admin dan yayasan dapat secara langsung mencetak laporan seragam		
Langkah Alternatif			
Kesimpulan	Laporan seragam dapat secara langsung di cetak Semuanya		

**Tabel 8.** Use Case Narrative Melihat Data Laporan Antar Jemput

Nama Use Case	<b>Melihat Data Laporan Antar Jemput</b>		
Aktor Utama	Admin, Yayasan		
Deskripsi	Use Case ini menjelaskan kejadian ketika Admin dan Yayasan akan menampilkan data laporan antar jemput		
Precondition	Admin dan Yayasan berada pada halaman beranda		
Triger	Admin dan Yayasan ingin menampilkan data laporan antar jemput		
Uraian Pekerjaan	Aktor	Aplikasi	
	Langkah 1:	Langkah 2:	
	Admin dan yayasan memilih menu data laporan antar jemput	Aplikasi menampilkan data laporan antar jemput	
	Langkah 3:		
	admin dan yayasan dapat secara langsung mencetak data laporan antar jemput		
Langkah Alternatif			
Kesimpulan	Laporan antar jemput dapat secara langsung di cetak semuanya		

## 2.2. Class Diagram

Class Diagram merupakan gambaran struktur system dari segi pendefinisian kelas – kelas untuk membangun sebuah system sehingga dapat melakukan fungsi–fungsi sesuai dengan kebutuhan system serta dapat sesuai dengan rancangan yang system butuhkan[17]. Pada rancangan class diagram penulis membuat kelas kelas diagram sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga rancangan tersebut dapat terstruktur dengan baik, berikut gambar rancangan yang dapat dilihat :



Gambar 2. Rancangan Class Diagram

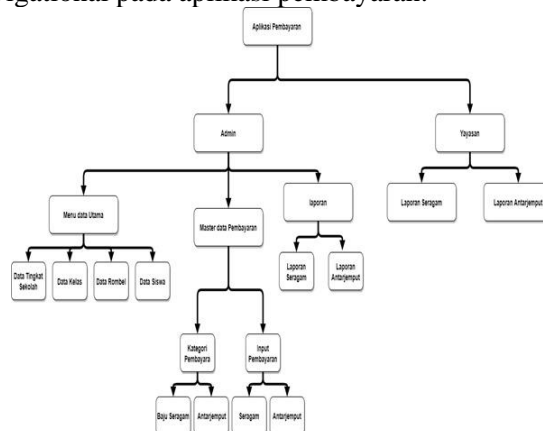
Berikut ini adalah aktivitas dan penjelasan pada *class diagram* sistem informasi

Tabel 9. Deskripsi *class diagram*

No	Aktivitas	Penjelasan
1	Table User	Tabel user merupakan table yang menjadi jalan akses utama untuk masuk ke dalam aplikasi. Table user digunakan untuk menyimpan menyimpan id user, nama, email serta password user
2	Table Siswa	Untuk memasukan data siswa
3	Tabel Rombel	Untuk mengetahui id rombongan, id kelas serta nama rombongan
4	Table Kelas	Untuk mengetahui tingkatan kelas
5	Lib Tingkat	Untuk menyimpan library tingkat
6	Lib Ajaran	Untuk menyimpan library ajaran
7	Tabel Kategori Baju	Untuk mendapatkan id pembayaran, kode bayar siswa serta metode pembayaran yang digunakan
8	Table Kategori Antar	Untuk mengetahui kategori yang dipilih, jarak tempuh dan biaya
9	Table Type Pembayaran	Untuk mengetahui id dan type pembayaran
10	Table Pembayaran Baju	Untuk mengetahui id pembayaran, kode pembayaran serta metode pembayaran
11	Table Pembayaran Antar	Untuk mengetahui kategori yang dipilih, jarak tempuh dan biaya
12	Detail Pembayaran Baju	Untuk menentukan jenis baju dan biaya peritem baju
13	Detail Pembayaran Antar	Untuk menentukan jarak yang ditempuh dan biaya yang dibebankan
14	Table Invoice	Untuk mengetahui kwitansi yang tercetak

### 2.3. Struktur Navigational

Berikut rancangan sktruktur navigational pada aplikasi pembayaran:



Gambar 3. Rancangan Struktur Navigasional

Dalam model *navigasional*, aplikasi pembayaran mempunyai dua aktor yaitu admin dan Yayasan, pada aktor admin terbagi menjadi tiga bagian yaitu menu utama, master pembayaran dan laporan. Menu data utama terdapat menu data tingkatan sekolah, menu data kelas, menu data rombongan dan menu data siswa disetiap menu data utama tersebut dapat menambahkan data, mengedit data, dan menghapus data. Menu master data pembayaran terdapat menu kategori pembayaran dan menu input pembayaran, didalam menu kategori pembayaran terdapat menu baju

seragam dan menu antar jemput dimana disetiap menu katagori pembayaran dapat menambahkan data, mengedit data, dan menghapus data, sedangkan menu input pembayaran terdapat menu seragam dan menu antar jemput, disetiap menu input pembayaran dapat menambahkan data, mengedit data, menghapus data dan mencetak kwitansi. Menu laporan terdapat dua menu yaitu laporan seragam dan laporan antar jemput , pada menu laporan ini admin hanya bisa melihat hasil laporan seragam dan antar jemput yang telah di input admin itu sendiri.

Aktor yayasan terbagi menjadi dua bagian yaitu menu laporan seragam dan menu laporan antar jemput, dimana Yayasan hanya bisa melihat laporan seragam dan laporan antar jemput yang telah di input oleh admin.

## 2.4. Perancangan Aplikasi

### 1. Rancangan Menu Login (Admin/Yayasan)

Rancangan menu login adalah halaman pertama sekali saat pengguna memasukkan *user resource locator* aplikasi, dimana pada menu *login* ini terdapat dua pengguna yang bisa mengakses aplikasi yaitu admin dan yayasan. gambar 5 adalah tampilan untuk memasukan *username* dan *password*, pengguna dapat *login* sesuai *user* yang telah ditentukan. ketika *user* yayasan *login* ke aplikasi, tampilan yang pertama sekali muncul adalah tampilan *dashboard* seperti pada gambar 6. Menu yang tersedia pada tampilan *user* yayasan adalah laporan seragam dan laporan antar jemput seperti pada gambar 7, sedangkan ketika *user* admin *login* pada aplikasi, maka halaman yang pertama sekali muncul adalah halaman *dashboard*, seperti pada gambar 8. Menu yang tersedia pada admin adalah data tingkatan sekolah. Data kelas, data rombel, data siswa, kategori antar jemput dan seragam, data pembayaran antar jemput dan seragam, laporam seragam dan laporan antar jemput, seperti pada gambar 9.



Gambar 4.

Gambar 5.

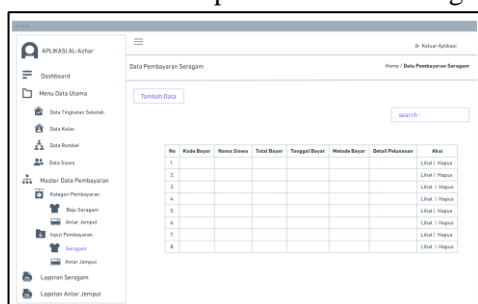
Gambar 6.

Gambar 7.

Gambar 8.

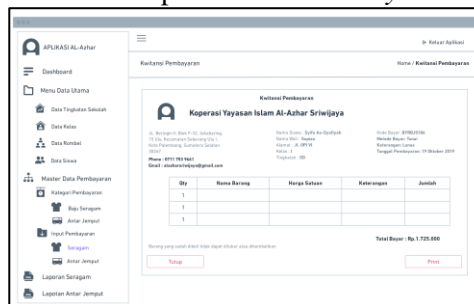
### 2. Rancangan Menu Data Input Pembayaran Seragam (Admin)

Rancangan menu data input pembayaran seragam, berfungsi untuk melakukan *input* pembelian seragam yang diinginkan. Gambar 10 adalah tampilan untuk yang versi *web* sedangkan gambar 11 dan 13 untuk tampilan versi *mobile*. Setelah selesai *input* data pembelian, halaman selanjutnya adalah dari hasil pembayaran yang telah dilakukan pelanggan. Admin kemudian dapat langsung mencetak kwitansi resmi dari sekolah seperti pada gambar 11 untuk tampilan versi *web* dan gambar 14 untuk tampilan versi *mobile*nya.



No	Kode Baju	Nama Siswa	Total Baju	Tempat Baju	Menda Baju	Detail Pemasukan	Aksi
1.							Lihat History
2.							Lihat History
3.							Lihat History
4.							Lihat History
5.							Lihat History
6.							Lihat History
7.							Lihat History
8.							Lihat History

Gambar 9.



Kwitansi Pembayaran

Koperasi Yayasan Islam Al-Azhar Sriwijaya

Alamat: Jl. Raya Palembang - Palembang, Sumatera Selatan  
 No. 100, Palembang, Sumatera Selatan  
 Telp: (011) 7981001  
 Email: azahar@yayasanalazhar.com

Qty	Nama Barang	Marga Satuan	Keterangan	Jumlah
1				
1				
1				

Total Bayar Rp. 1.525.000

Tutup Print

Gambar 10.



Gambar 11.



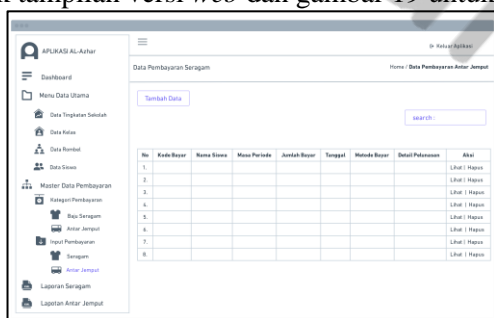
Gambar 12.



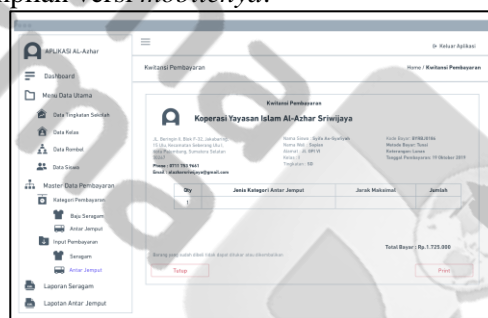
Gambar 13.

3. Rancangan Menu Data Input Pembayaran Antar Jemput (Admin)

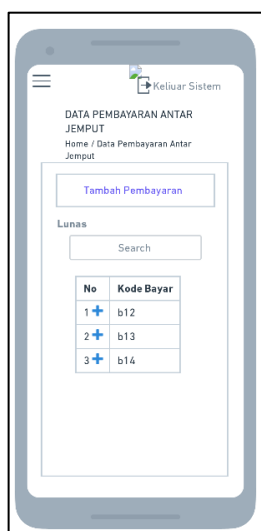
Rancangan menu data *input* pembayaran antar jemput, berfungsi untuk melakukan *input* pembayaran antar jemput yang diinginkan. Gambar 15 adalah tampilan untuk yang versi *web* sedangkan gambar 17 dan 18 untuk tampilan versi *mobile*. Setelah selesai *input* data pembayaran, halaman selanjutnya adalah dari hasil kwitansi untuk pelanggan. Admin kemudian dapat langsung mencetak kwitansi resmi dari sekolah seperti pada gambar 16 untuk tampilan versi *web* dan gambar 19 untuk tampilan versi *mobile*nya.



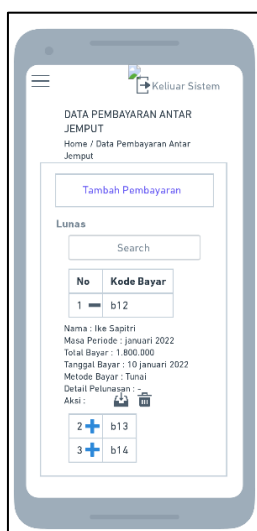
Gambar 14.



Gambar 15.



Gambar 16.



Gambar 17.



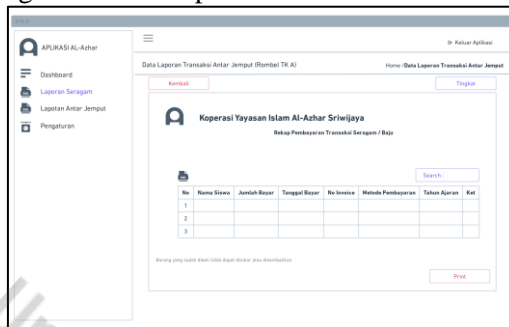
Gambar 18.

5. Rancangan Menu Data Laporan Seragam (Yayasan)

Rancangan pada menu laporan seragam ini, berfungsi untuk menampilkan laporan seragam secara *real time*, mulai dari data laporan peringkat sekolah seperti pada gambar 21, kemudian jika menu peringkat sekolah diklik, maka akan tampil data laporan perkelas seperti pada gambar 22, setelah itu jika data kelas diklik maka akan tampil data perombel kelas seperti gambar 23. Untuk versi *web* dapat dilihat pada gambar 20, sedangkan untuk tampilan *mobile* dapat dilihat pada gambar 24. Pada data laporan tersebut, terdapat tulisan dan tombol



lihat yang membedakan antara metode pembayaran tunai dan non tunai (transfer), pada pembayaran tunai terdapat tulisan tunai, sedangkan pembayaran non tunai terdapat tulisan transfer dan terdapat tombol lihat bukti transfer yang dapat dilihat pada gambar 25 tampilan versi *mobile*.



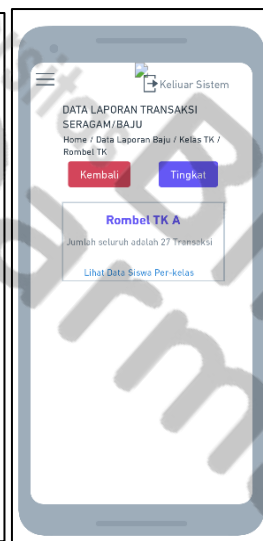
Gambar 19.



Gambar 20.



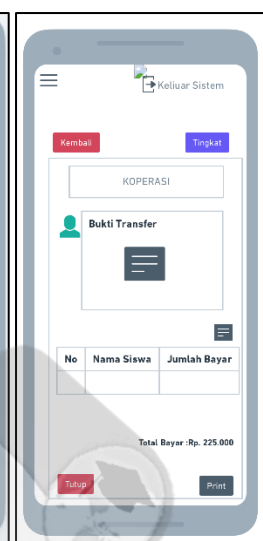
Gambar 21.



Gambar 22.



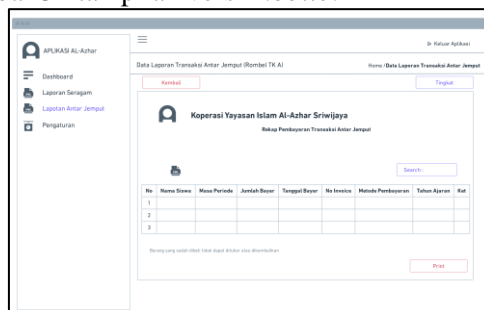
Gambar 23.



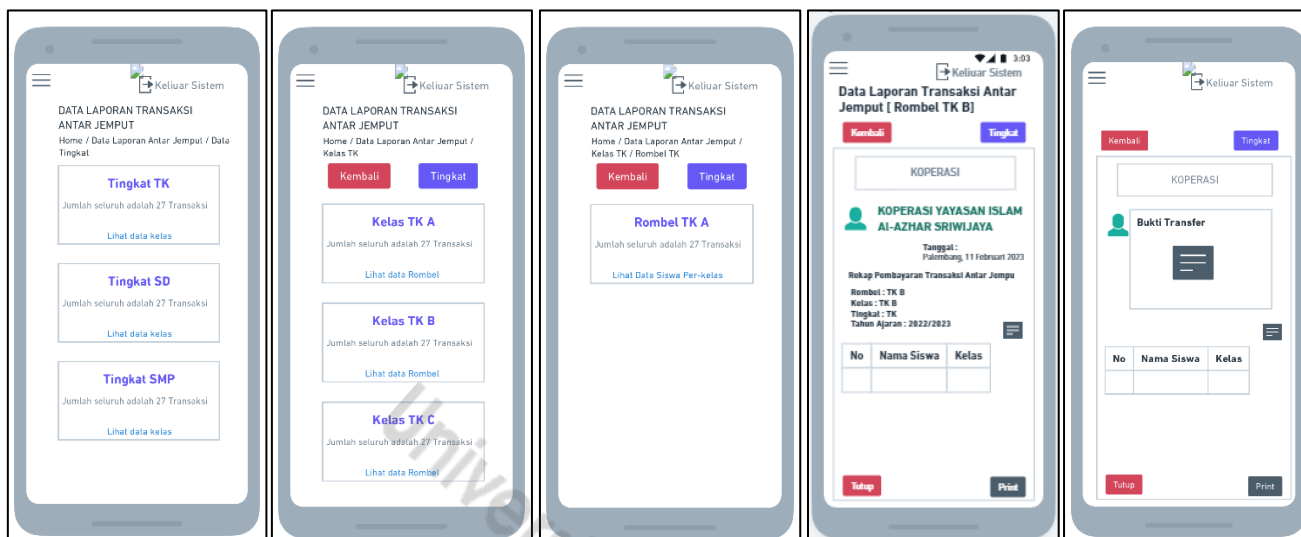
Gambar 24.

#### 6. Rancangan Menu Data Laporan Antar Jemput (yayasan)

Rancangan pada menu laporan antar jemput ini berfungsi untuk menampilkan laporan antar jemput secara *real time*, mulai dari data laporan per tingkat sekolah seperti pada gambar 27, kemudian jika menu per tingkat sekolah diklik, maka akan tampil data laporan per kelas seperti pada gambar 28, setelah itu jika data kelas diklik maka akan tampil data perombel kelas seperti gambar 29. Untuk versi *web* dapat dilihat pada gambar 26, sedangkan untuk tampilan *mobile* dapat dilihat pada gambar 30. Pada data laporan tersebut, terdapat tulisan dan tombol lihat yang membedakan antara metode pembayaran tunai dan non tunai (transfer), pada pembayaran tunai terdapat tulisan tunai, sedangkan pembayaran non tunai terdapat tulisan transfer dan terdapat tombol lihat bukti transfer yang dapat dilihat gambar 31 tampilan versi *mobile*.



Gambar 25.



Gambar 26.

Gambar 27.

Gambar 28.

Gambar 29.

Gambar 30.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

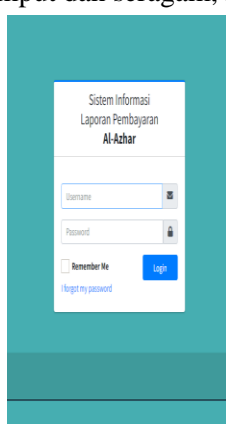
Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi pembayaran berbasis web mobile, yang sudah di hosting di <http://alzaharsriwijaya.my.id>. Data yang sudah di inputkan didalam aplikasi mulai dari tahun 2020,2021, dan 2022.

#### B. Pembahasan

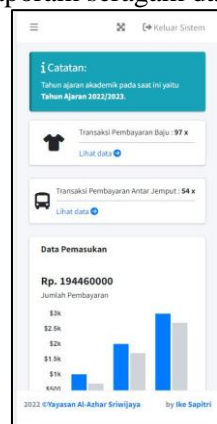
Berikut ini adalah pembahasan dari aplikasi pembayaran berbasis *web mobile*:

##### 1. Halaman login (Admin dan Yayasan)

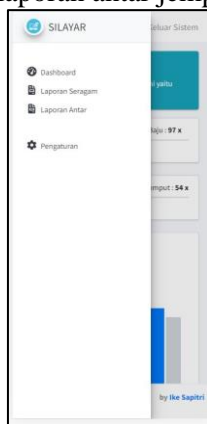
Halaman *login* adalah halaman pertama sekali saat pengguna memasukan *url* aplikasi, dimana pada menu *login* ini terdapat dua pengguna yang bisa mengakses aplikasi yaitu admin dan yayasan. gambar 32 adalah tampilan untuk memasukan *username* dan *password*, pengguna dapat *login* sesuai *user* yang telah ditentukan. ketika user yayasan *login* ke aplikasi, tampilan yang pertama sekali muncul adalah tampilan *dashboard* seperti pada gambar 33. Menu yang tersedia pada tampilan *user* yayasan adalah laporan seragam dan laporan antar jemput seperti pada gambar 34, sedangkan ketika *user* admin *login* pada aplikasi, maka halaman yang pertama sekali muncul adalah halaman *dashboard*, seperti pada gambar 35. Menu yang tersedia pada admin adalah data tingkatan sekolah. Data kelas, data rombel, data siswa, kategori antar jemput dan seragam, data pembayaran antar jemput dan seragam, laporan seragam dan laporan antar jemput, seperti pada gambar 36.



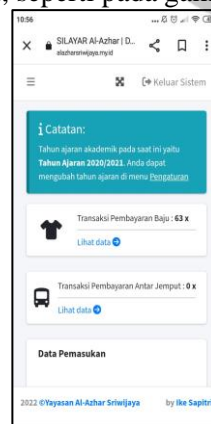
Gambar 32.



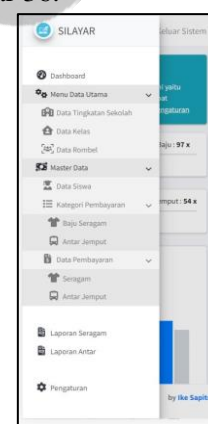
Gambar 33.



Gambar 34.



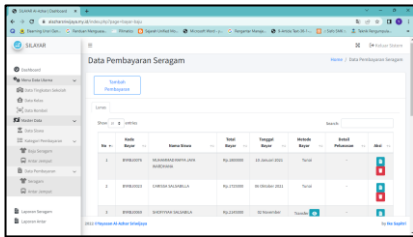
Gambar 35.



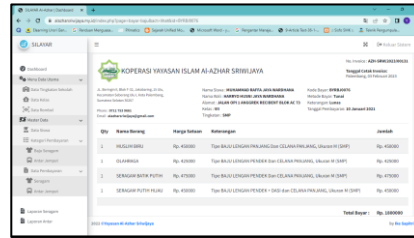
Gambar 36.

##### 2. Halaman Input Pembayaran Seragam (Admin)

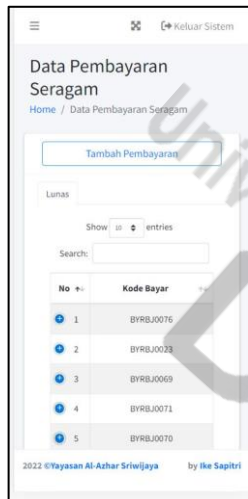
Halaman menu data *input* pembayaran seragam, berfungsi untuk melakukan *input* pembelian seragam yang diinginkan. Gambar 37 adalah tampilan untuk yang versi *web* sedangkan gambar 39 dan 40 untuk tampilan versi *mobile*. Setelah selesai *input* pembelian, halaman selanjutnya adalah dari hasil pembayaran yang telah dilakukan pelanggan. Admin kemudian dapat langsung mencetak kwitansi resmi dari sekolah seperti pada gambar 38. untuk tampilan versi *web* dan gambar 41 untuk tampilan versi *mobile*nya.



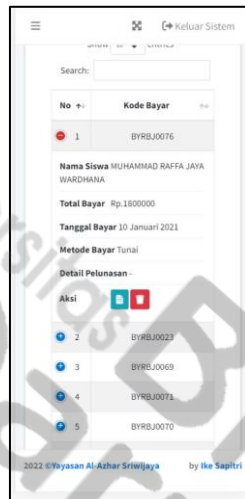
Gambar 37.



Gambar 38.



Gambar 39.



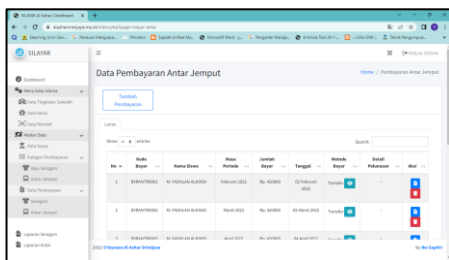
Gambar 40.



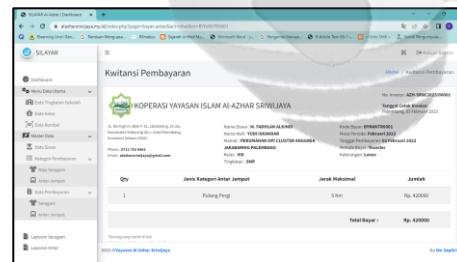
Gambar 41.

3. Halaman Input Pembayaran Antar Jemput (Admin)

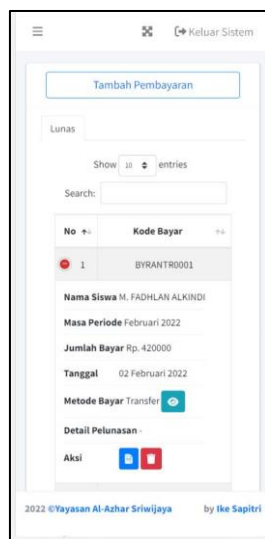
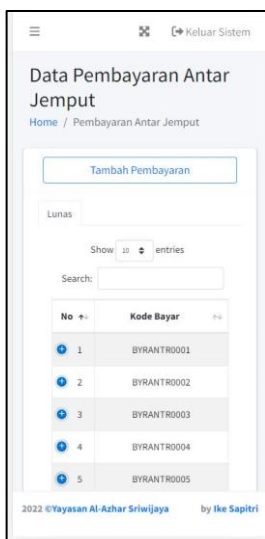
Halaman menu data *input* pembayaran antar jemput, berfungsi untuk melakukan *input* pembayaran antar jemput yang diinginkan. Gambar 42 adalah tampilan untuk yang versi *web* sedangkan gambar 44 dan 45 untuk tampilan versi *mobile*. Setelah selesai *input* pembayaran, halaman selanjutnya adalah dari hasil kwitansi yang telah dilakukan pelanggan. Admin kemudian dapat langsung mencetak kwitansi resmi dari sekolah seperti pada gambar 43 untuk tampilan versi *web* dan gambar 46 untuk tampilan versi *mobilenya*.



Gambar 42.



Gambar 43.



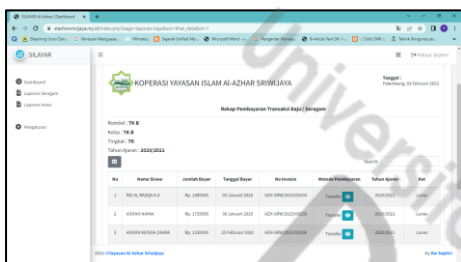
Gambar 44.

Gambar 45.

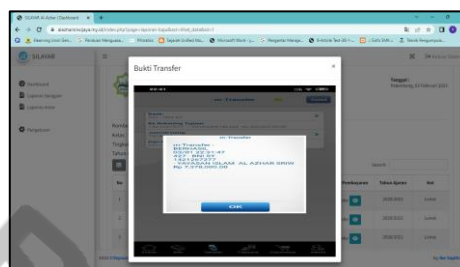
Gambar 46.

4. Halaman Laporan Seragam (Yayasan)

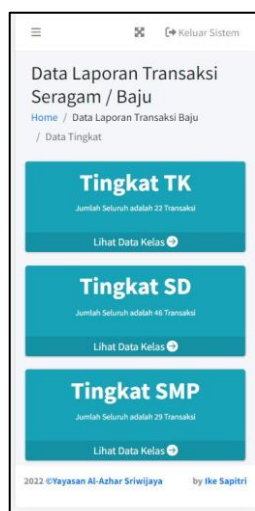
Halaman pada menu laporan seragam ini berfungsi untuk menampilkan laporan seragam secara *real time*, mulai dari data laporan peringkat sekolah seperti pada gambar 49, kemudian jika menu peringkat sekolah diklik, maka akan tampil data laporan perkelas seperti pada gambar 50, setelah itu jika data kelas diklik maka akan tampil data perombel kelas seperti gambar 51. Untuk versi *web* dapat dilihat pada gambar 47, sedangkan untuk tampilan *mobile* dapat dilihat pada gambar 52. Pada data laporan tersebut, terdapat tulisan dan tombol lihat yang membedakan antara metode pembayaran tunai dan non tunai (transfer), pada pembayaran tunai terdapat tulisan tunai, sedangkan pembayaran non tunai terdapat tulisan transfer dan terdapat tombol lihat bukti transfer yang dapat dilihat pada gambar 48 untuk tampilan versi *web*, dan gambar 53 tampilan versi *mobile*.



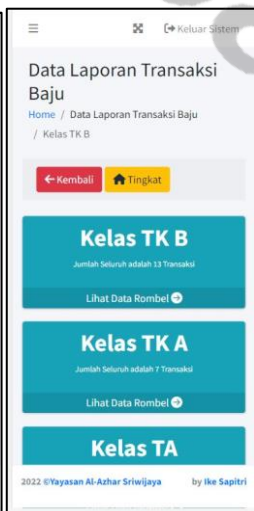
Gambar 47.



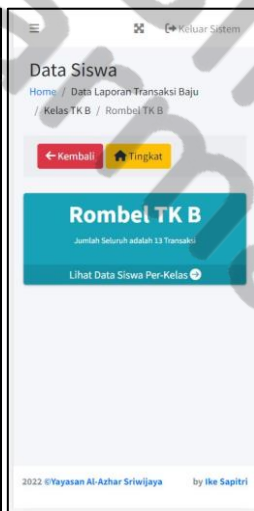
Gambar 48.



Gambar 49.



Gambar 50.



Gambar 51.



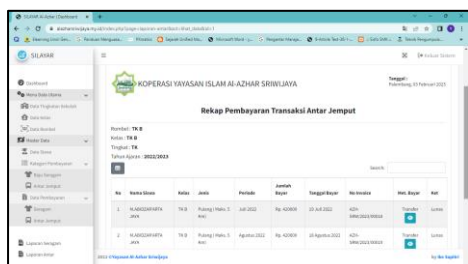
Gambar 52.



Gambar 53.

5. Halaman Laporan Antar Jemput (Yayasan)

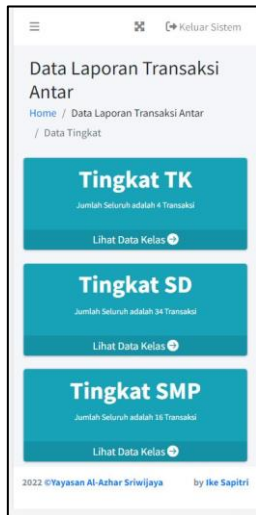
Halaman pada menu laporan antar jemput ini berfungsi untuk menampilkan laporan antar jemput secara *real time*, mulai dari data laporan peringkat sekolah seperti pada gambar 56, kemudian jika menu peringkat sekolah diklik, maka akan tampil data laporan perkelas seperti pada gambar 57, setelah itu jika data kelas diklik maka akan tampil data perombel kelas seperti gambar 58. Untuk versi *web* dapat dilihat pada gambar 54, sedangkan untuk tampilan *mobile* dapat dilihat pada gambar 59. Pada data laporan tersebut, terdapat tulisan dan tombol lihat yang membedakan antara metode pembayaran tunai dan non tunai (transfer), pada pembayaran tunai terdapat tulisan tunai, sedangkan pembayaran non tunai terdapat tulisan transfer dan terdapat tombol lihat bukti transfer yang dapat dilihat pada gambar 55 untuk tampilan versi *web*, dan gambar 60 tampilan versi *mobile*.



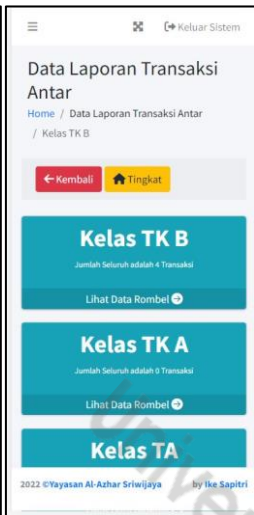
Gambar 54.



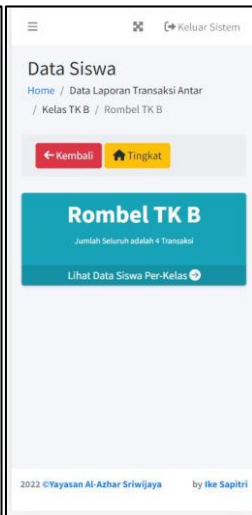
Gambar 55.



Gambar 56.



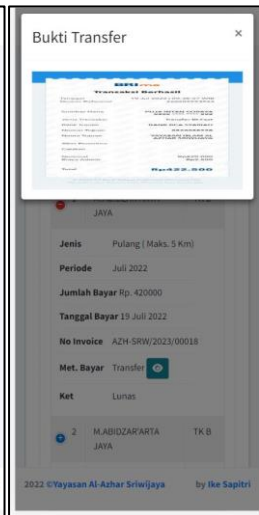
Gambar 57.



Gambar 58.



Gambar 59.



Gambar 60.

## 6. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *blackbox* yaitu pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak telah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan[17].

Tabel 10. Pengujian Aplikasi Admin

No.	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahap Proses Aplikasi	Berhasil / Tidak Berhasil	Keterangan
1.	Menjalankan aplikasi dengan memasukkan url aplikasi.	Saat menjalankan aplikasi pertama kali, akan muncul halaman <i>login</i> dengan input <i>username</i> dan <i>password</i> serta tombol <i>login</i> .	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>login</i>
2.	Menampilkan menu <i>home dashboard</i> saat pengguna sudah melakukan <i>login</i> .	Saat berhasil <i>login</i> , akan muncul menu <i>home</i> sesuai dengan level akses pengguna yang <i>login</i> .	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman <i>home dashboard</i>
3.	Menjalankan menu data tingkatan sekolah .	Saat memilih menu data tingkatan sekolah, maka akan tampil data tingkatan sekolah	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman data tingkatan sekolah
4.	Tambah data pada menu data tingkatan sekolah	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> tambah tingkatan sekolah. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data tingkatan sekolah
5.	Menjalankan menu data kelas	Saat memilih menu data kelas, maka akan tampil data kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan data kelas
6.	Tambah data pada menu data kelas	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> tambah data kelas. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data kelas
7.	Menjalankan menu data rombel	Saat memilih menu data rombel, maka akan tampil data rombel	Berhasil	Berhasil menampilkan data rombel
8.	Tambah data pada menu data rombel	Saat memilih tambah data rombel, maka akan tampil <i>form</i> tambah data rombel. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data
9.	Menjalankan menu data siswa	Saat memilih menu data siswa, maka akan tampil data kelas, mulai dari data kelas pertingkat, data siswa perkelas, dan data kelas perombel kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan data kelas
10.	Tambah data siswa pada menu data kelas	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> tambah data siswa. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data
11.	Menjalankan menu kategori baju seragam	Saat memilih menu kategori baju seragam, maka akan tampil data kategori seragam	Berhasil	Berhasil menampilkan data kategori seragam
12.	Tambah data pada menu kategori baju seragam	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> tambah baju seragam. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data kategori seragam
13.	Menjalankan menu kategori antar jemput	Saat memilih menu kategori antar jemput, maka akan tampil data kategori antar jemput	Berhasil	Berhasil menampilkan data kategori antar jemput
14.	Tambah data pada menu antar jemput	Saat memilih tambah data maka akan tampil <i>form</i> tambah antar jemput. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data kategori antar jemput
15.	Menjalankan menu data pembayaran seragam	Saat memilih menu data pembayaran seragam sekolah, maka akan tampil data pembayaran seragam/baju	Berhasil	Berhasil menampilkan data pembayaran seragam/baju sekolah

16.	Tambah data pada menu data pembayaran seragam	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> pembayaran seragam/baju setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data pembayaran seragam/baju
17.	Cetak kwitansi pada menu data pembayaran seragam	Saat memilih cetak kwitansi, maka akan tampil rincian data pembayaran seragam yang akan diprint setelah itu pilih tombol print	Berhasil	Berhasil menampilkan rincian data pembayaran seragam dan berhasil mencetak kwitansi
18.	Menjalankan menu data pembayaran antar jemput	Saat memilih menu data pembayaran antar jemput, maka akan tampil data pembayaran antar jemput	Berhasil	Berhasil menampilkan data pembayaran antar jemput sekolah
19.	Tambah data pada menu data pembayaran antar jemput	Saat memilih tambah data, maka akan tampil <i>form</i> pembayaran antar jemput. Setelah mengisi <i>form</i> pilih tombol simpan	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>form</i> dan berhasil menyimpan data pembayaran antar jemput
20.	Cetak kwitansi pada menu data pembayaran antar jemput	Saat memilih cetak kwitansi, maka akan tampil rincian data pembayaran antar jemput yang akan diprint. Setelah itu pilih tombol print	Berhasil	Berhasil menampilkan rincian data pembayaran antar jemput dan berhasil mencetak kwitansi
21.	Menjalankan menu laporan seragam .	Saat memilih menu laporan seragam, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju berdasarkan tingkatan sekolah	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju berdasarkan tingkatan sekolah
22.	Lihat data kelas pada menu laporan seragam	Saat memilih tombol lihat data kelas, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju perkelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju perkelas
23.	Lihat data rombel pada menu laporan seragam	Saat memilih tombol lihat data rombel, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju perrombel kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju perrombel kelas
24.	Lihat data siswa perkelas pada menu laporan seragam	Saat memilih rombel lihat data siswa perkelas, maka akan tampil data laporan baju	Berhasil	Berhasil menampilkan data laporan baju
25.	Menjalankan menu laporan antar jemput .	Saat memilih menu laporan antar jemput, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput berdasarkan tingkatan sekolah	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput berdasarkan tingkatan sekolah
26.	Lihat data kelas pada menu laporan antar jemput	Saat memilih tombol lihat data kelas, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput perkelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput perkelas
27.	Lihat data rombel pada menu laporan antar jemput	Saat memilih tombol lihat data rombel, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput perrombel kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput perrombel kelas
28.	Lihat data siswa perkelas pada menu laporan antar jemput	Saat memilih rombel lihat data siswa perkelas, maka akan tampil data laporan antar jemput	Berhasil	Berhasil menampilkan data laporan antar jemput
29.	Menjalankan menu keluar	Saat memilih menu keluar, maka akan tampil peringatan "apa anda yakin akan keluar dari sistem?"	Berhasil	Berhasil menampilkan pesan keluar

**Tabel 11.** Pengujian Aplikasi Yayasan

No.	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahap Proses Aplikasi	Berhasil / Tidak Berhasil	Keterangan
1.	Menjalankan aplikasi dengan memasukkan url aplikasi.	Saat menjalankan aplikasi pertama kali, akan muncul halaman <i>login</i> dengan input <i>username</i> dan <i>password</i> serta tombol <i>login</i> .	Berhasil	Berhasil menampilkan <i>login</i>
2.	Menampilkan menu <i>home dashboard</i> saat pengguna sudah melakukan <i>login</i> .	Saat berhasil <i>login</i> , akan muncul menu <i>home</i> sesuai dengan level akses pengguna yang <i>login</i> .	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman <i>home dashboard</i>
3.	Menjalankan menu laporan seragam .	Saat memilih menu laporan seragam, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju berdasarkan tingkatan sekolah	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju berdasarkan tingkatan sekolah
4.	Lihat data kelas pada menu laporan seragam	Saat memilih tombol lihat data kelas, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju perkelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju perkelas
5.	Lihat data rombel pada menu laporan seragam	Saat memilih tombol lihat data rombel, maka akan tampil data laporan transaksi seragam/baju perrombel kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi seragam/baju perrombel kelas
6.	Lihat data siswa perkelas pada menu laporan seragam	Saat memilih rombel lihat data siswa perkelas, maka akan tampil data laporan baju	Berhasil	Berhasil menampilkan data laporan baju
7.	Menjalankan menu laporan antar jemput .	Saat memilih menu laporan antar jemput, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput berdasarkan tingkatan sekolah	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput berdasarkan tingkatan sekolah
8.	Lihat data kelas pada menu laporan antar jemput	Saat memilih tombol lihat data kelas, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput perkelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput perkelas

9.	Lihat data rombel pada menu laporan antar jemput	Saat memilih tombol lihat data rombel, maka akan tampil data laporan transaksi antar jemput perombel kelas	Berhasil	Berhasil menampilkan halaman laporan transaksi antar jemput perombel kelas
10.	Lihat data siswa perkelas pada menu laporan antar jemput	Saat memilih rombel lihat data siswa perkelas, maka akan tampil data laporan antar jemput	Berhasil	Berhasil menampilkan data laporan antar jemput
11.	Menjalankan menu pengaturan	Saat memilih menu pengaturan, maka akan tampil data dari pengguna dan terdapat tombol untuk mengubah <i>password</i>	Berhasil	Berhasil menampilkan data dari pengguna dan terdapat tombol untuk mengubah <i>password</i>
12.	Menjalankan menu keluar	Saat memilih menu keluar, maka akan tampil peringatan "apa anda yakin akan keluar dari sistem?"	Berhasil	Berhasil menampilkan pesan keluar

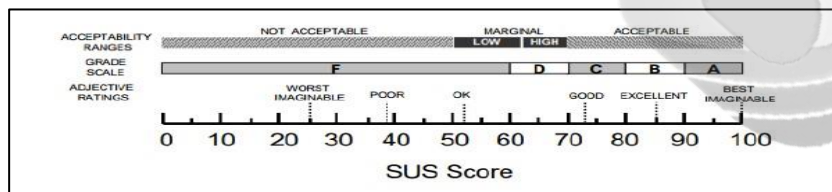
## 7. Pengujian Usability

Metode yang digunakan sebagai alat untuk pengujian usability adalah SUS. Sistem ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini adalah skala usability yang handal, populer, efektif dan murah. SUS memiliki 10 pertanyaan, dimana didalamnya ada 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban tersebut terdiri dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (RG), setuju (S) dan sampai sangat setuju (SS). SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris, namun dalam penelitian yang dibuat oleh Z. Sharfina dan H.B. Santoso menggunakan Bahasa Indonesia [19]. Oleh sebab itu dalam penelitian ini kami menggunakan pertanyaan yang digunakan oleh kedua peneliti tersebut.

Hasil dari 3 responden yang memenuhi syarat untuk pengujian didapat hasil pengujian dengan rata-rata 74,17 (table 12), berdasarkan SUS skor (lihat gambar 61) maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai tersebut adalah termasuk dalam kategori *Good* dengan skala grade C, artinya secara usability berdasarkan data tersebut mendapat penilaian dapat diterima (*acceptable*)

**Tabel 12.** Hasil Perhitungan SUS

No	Responden	Jabatan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	jml(*2,5)
1	Moh. Zalmi Kahardani, MBA,Bsc. (Hons),Bis	Ketua Yayasan	4	2	3	4	4	2	2	3	5	1	30	75
2	Erika Budiarti, S.Pd	Kepala Administrasi	4	2	4	2	4	1	4	1	5	1	28	70
3	Masvera Nurlinda Putri, A.Md	Koperasi dan Admin	4	3	3	2	4	2	3	2	4	4	31	77,5
skor rata-rata (hasil akhir)													74,17	



Gambar 61. Skor SUS

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi pembayaran berbasis *web* di Yayasan islam al-azhar sriwijaya ini:

1. Dapat membantu pihak sekolah dalam pengolahan, perekapan, dan penyimpanan data seragam dan data antar jemput secara lebih rapi dan tersimpan dengan baik sehingga menghasilkan informasi yang efektif dan efisien.
2. Laporan yang dihasilkan dapat lebih cepat di akses dan menghasilkan laporan yang dicetak oleh yayasan.
3. Transaksi yang dilakukan dapat menjadi lebih cepat sehingga dapat menghemat waktu pada saat pembayaran.
4. Aplikasi dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan informasi yang baik setelah diuji dengan data dari tahun 2020,2021, dan 2022.
5. Berdasarkan dari hasil pengujian usability dengan metode SUS maka didapat hasil pengujian dengan nilai rata-rata 74,17, yang berarti secara usability pengujian tersebut dapat diterima (*acceptable*).

## V. SARAN

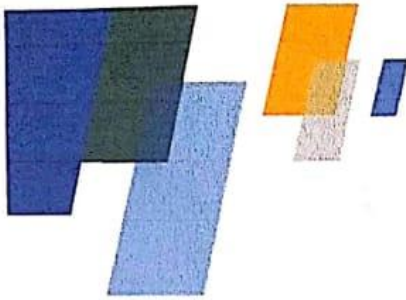
Berbagai macam perangkat lunak aplikasi tidak menutup kemungkinan untuk terus berkembang dan dapat disempurnakan, begitu pula dengan aplikasi pembayaran seragam dan antar jemput ini. Berikut adalah beberapa saran dari penulis :

1. Untuk meningkatkan pelayanan dalam pembayaran seragam dan antar jemput di Yayasan islam al azhar sriwijaya maka sebaiknya aplikasi tersebut perlu dikembangkan agar dapat melakukan pembayaran melalui Bank atau ATM atau aplikasi pembayaran seperti *Gopay*, DANA, OVO dan secara otomatis pembayaran yang dilakukan dapat tampil di dalam aplikasi tersebut.
2. Aplikasi pembayaran antar jemput di Yayasan islam al azhar sriwijaya perlu dikembangkan sehingga aplikasi ini dapat memberikan notifikasi seperti melalui sms, WhatsApp, dan email apabila ada keterlambatan melakukan pembayaran antar jemput.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] yowan dwi Pebriani; Afriyudi, "Aplikasi Akademik Berbasis," vol. 1, no. 14, pp. 392–404, 2022.
- [2] M. Danuri, "PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL," pp. 116–123, 2019.
- [3] N. Pratiwi and N. Pritanova, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja," *Semantik*, vol. 6, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.22460/semantik.v6i1p11.250.
- [4] Nur aini H, Afriyudi, Rabin Ibnu Zainal, "EVALUASI WEBSITE PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH MELALUI PENDEKATAN WEBSITE USABILITY EVALUATION (WEBUSE)," vol. 10, 2019.
- [5] M. Inayah, Ayu Rizka, Afriyudi, "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android," *Univ. Bina Darma*, pp. 1–10, 2010.
- [6] W. Winarno and J. Setiawan, "Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling)," *J. Ultim. InfoSys*, vol. 4, no. 1, pp. 45–51, 2013, doi: 10.31937/si.v4i1.241.
- [7] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [8] R. Taufik, A. A. Permana, and M. A. Marfino, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Cuti Berbasis Web Pada Pt. Tribuana Gasindo," *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 6, no. 1, p. 99, 2022, doi: 10.31000/jika.v6i1.5472.
- [9] A. Amelia Anggraini, M. Izman Herdiansyah, "Evaluasi Kualitas Website Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga di Sumatera Selatan," vol. 8, pp. 1–6, 2016.
- [10] G. D. Harta, I. P. Julianto, and M. A. Wahyuni, "Analisis Penerapan Sistem Pembayaran SPP Melalui Aplikasi Pembayaran SPP Terkomputerisasi pada SMA Negeri 4 Singaraja," *Junal Ilm. Mhs. Akunt.*, vol. 9, no. 3, pp. 203–214, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/viewFile/20466/13044>
- [11] B. Panuntun and A. A. Kuncoro, "Stem Informasi Pembayaran Sekolah Dengan Memanfaatkan Teknologi Barcode Berbasis Multiuser Di Smp Muhammadiyah 3 Semarang," *J. Ilm. Komputerisasi Akunt.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–8, 2019.
- [12] J. Manajemen, P. Islam, and A.- Nidzam, "Pengelolaan pendidikan dasar dikaitkan dengan mobilitas sosial," vol. 9, no. 1, pp. 126–143, 2022.
- [13] A. M. Asmura, Afriyudi, "Implementasi Object Oriented Hypermedia Design Method Pada Sistem Informasi Akademik Smk Madyatama," *Fak. Ilmu Komput.*, vol. 1, pp. 1–10, 2017.
- [14] D. Rostilawati, D. Kurniadi, and R. Setiawan, "Rancang Bangun Content Management System Wedding Invitation Berbasis Web Multimedia Menggunakan Metode Object Oriented Hypermedia Design," *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 2, pp. 669–680, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1185.
- [15] J. Teknologi *et al.*, "PENERAPAN E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL OOHDM DAN STRATEGI MARKETING 7P ( STUDI KASUS : SUDDEN INC )," vol. 3, no. 4, pp. 80–85, 2022.
- [16] J. Simarmata, *rekayasa web*. yogyakarta: c.v andi offset, 2010.
- [17] M. S. Rosa A.S, *rekayasa perangkat lunak*. Bandung, 2018.
- [18] J. L. Whitten and L. D. Bentley, *Systems analysis & design methods*, Seventh. New York: McGraw-Hill Irwin, 2007.
- [19] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," in *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 2016, pp. 145–148. doi: 10.1109/ICACSIS.2016.7872776.





ISSN : 2540-8984

## Letter of Acceptance

Tulungagung, 25 Februari 2023

No : 030/JUPI.PTI.UBHI/VIII.III/IX/2023

Lamp : -

Hal : Penerimaan artikel JUPI Vol. 8 No.3 September 2023

Kepada  
Ike Sapitri, Afriyudi  
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, redaksi Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JUPI) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI menginformasikan kepada Bapak/Ibu bahwa naskah dengan judul : **"IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBAYARAN BERBASIS WEB DI YAYASAN ISLAM AL-AZHAR SRIWIJAYA"** telah diterima untuk diterbitkan pada Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JUPI) Vol.8 No.3 September 2023.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat atas diterimanya artikel tersebut. Kami juga mengharapkan artikel – artikel berikutnya untuk diterbitkan pada JUPI

Demikian surat kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Fahur Rozi, M.Kom.

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Universitas Bhinneka PGRI  
Jl. Mayor Sujadi Tim. No. 24 Plosokandang  
Tulungagung, Jawa Timur 66229  
E-mail : [jipistkippti@gmail.com](mailto:jipistkippti@gmail.com)  
Website : [jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi](https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi)

