

Aplikasi Arisan Paket Lebaran Studi Kasus Pada SuMas (Modul User)

1st Riska Agustin
Universitas Telkom
Fakultas Ilmu Terapan
Bandung, Indonesia

riskaagustin@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Tedi Gunawan
Universitas Telkom
Fakultas Ilmu Terapan
Bandung, Indonesia

tedi@tass.telkomuniversity.ac.id

3rd Mutia Qana'a
Universitas Telkom
Fakultas Ilmu Terapan
Bandung, Indonesia

mutia@tass.telkomuniversity.ac.id

Arisan paket lebaran SuMas merupakan suatu kegiatan rutin sejak tahun 2006 di Jakarta Timur. Dalam arisan ini terdapat dua pilihan, yaitu paket barang dan tabungan uang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu masyarakat menjelang hari lebaran. Dikarenakan kegiatan tersebut masih dilakukan secara konvensional atau masih dilakukan dengan tulis tangan dan dalam bentuk kertas, maka dilakukan pembuatan sebuah aplikasi berbasis website untuk memudahkan kegiatan ini. Dalam pembuatan aplikasi ini, telah dibagi menjadi dua modul, yaitu modul admin (penyelenggara) dan modul user (petugas dan peserta). Dalam modul ini, akan lebih fokus membahas modul user (petugas dan peserta). Proyek akhir ini dibuat dengan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Framework CodeIgniter serta basis data yang digunakan adalah MySQL.

Kata kunci : arisan paket lebaran, petugas, peserta

I. PENDAHULUAN

Arisan Paket Lebaran SuMas merupakan suatu kegiatan tahunan yang rutin diselenggarakan menjelang Hari Raya Idul Fitri di Rawa Bebek, Jakarta Timur. Kegiatan ini pun sangat diterima dengan baik dikalangan masyarakat karena masyarakat merasa terbantu saat mendekati hari raya. Arisan ini menyediakan tabungan uang dan paket barang lebaran sehingga jika menjelang lebaran masyarakat sudah mempunyai pegangan, baik uang maupun barang. Dalam kegiatan ini, terdapat 3 aktor yaitu penyelenggara (*admin*), petugas dan peserta (*user*). Pada modul ini lebih difokuskan ke petugas dan peserta.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 6 responden petugas. Dalam arisan paket lebaran ini petugas bertugas menawarkan peserta untuk mengikuti arisan, mencatat data peserta dan paket lebaran peserta, menagih iuran ke peserta dan membayar setoran ke penyelenggara. Sebanyak 66,7% petugas mengalami masalah dalam pencatatan data peserta dan paket lebaran peserta. Petugas mencatat paket lebaran yang dipilih oleh peserta, pada pemilihan paket lebaran peserta masih memilih menggunakan brosur sehingga petugas harus mencatat paket lebaran yang dipilih oleh peserta. Masalah yang dialami seperti terjadi kekeliruan dalam penulisan, tulisan tidak terbaca dan tinta luntur. Kendala yang didapat akan menyulitkan dalam pencarian data peserta dan menyulitkan pendataan ulang peserta yang dilakukan oleh penyelenggara. Sebanyak 83,3% petugas menyatakan ketika melakukan pembayaran setoran ke penyelenggara sering kali terjadi ketidaksesuaian waktu seperti penyelenggara tidak berada ditempat dan

penyelenggara kurang mengontrol dalam menagih setoran petugas. Di antara responden tersebut, sebanyak 83,3% mendukung untuk bisa melakukan pembayaran setoran secara *transfer* dengan mengirim bukti pembayaran.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 138 responden peserta. Sebanyak 68,8% peserta menyatakan petugas kurang mengontrol dalam menagih pembayaran iuran peserta, yang menyebabkan keterlambatan dalam pembayaran iuran peserta per hari. Di antara responden tersebut, sebanyak 70,3% mendukung untuk bisa melakukan pembayaran iuran secara *transfer* dengan mengirim bukti pembayaran jika pada hari pembayaran iuran petugas tidak menagih.

Progres pembayaran iuran dan daftar paket lebaran yang diambil peserta bisa dilihat di kartu peserta, sebanyak 68,1% peserta menyatakan pernah mengalami kehilangan kartu peserta, tercecer dan kerusakan seperti sobek. Jika kartu peserta hilang atau sobek akan menyulitkan peserta dalam melihat progres pembayaran dan daftar barang yang diambil.

Merujuk dari latar belakang tersebut maka proyek akhir ini diharapkan mampu membuat alternatif arisan paket lebaran yang efektif dan efisien, yaitu dengan membuat aplikasi arisan paket lebaran berbasis *website* untuk mempermudah peserta, petugas dan penyelenggara memenuhi kegiatan mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan di atas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana memfasilitasi petugas dalam pencatatan data peserta dan mempunyai daftar paket lebaran yang dipilih oleh peserta?
- B. Bagaimana memfasilitasi petugas dalam melakukan pembayaran setoran ke penyelenggara?
- C. Bagaimana memfasilitasi peserta dalam melakukan pembayaran iuran ke petugas?
- D. Bagaimana memfasilitasi peserta dalam melihat progres pembayaran iuran dan daftar paket lebaran yang dipilih?

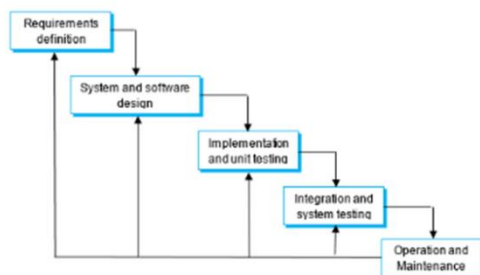
Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab rumusan masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi arisan paket lebaran yang:

- A. Aplikasi menyediakan fitur tambah peserta untuk mencatat data peserta dan fitur pemilihan paket lebaran yang dilakukan oleh peserta dan fitur lihat paket lebaran peserta.
- B. Memfasilitasi petugas dengan menyediakan fitur pembayaran setoran secara *transfer* dengan meng-*upload* bukti pembayaran setoran.
- C. Memfasilitasi peserta dengan menyediakan fitur pembayaran iuran secara *transfer* dengan meng-*upload* bukti pembayaran.
- D. Aplikasi memiliki fitur progres pembayaran iuran dan daftar paket lebaran yang dipilih oleh peserta.

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

- A. Aplikasi ini hanya berlaku untuk Arisan Paket Lebaran SuMas.
- B. Aplikasi ini tidak memberikan *reminder* atau pengingat dalam bentuk apapun kepada petugas maupun peserta.
- C. *Approval* pembayaran dengan mekanisme transfer dilakukan manual.
- D. Aplikasi ini tidak memiliki fitur *chatting*.
- E. Aplikasi ini tidak mempunyai histori peserta yang pernah terdaftar.
- F. Aplikasi ini tidak menyediakan *report* pengambilan arisan.
- G. Aplikasi ini tidak sampai tahapan *Operation and Maintenance*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sistem air terjun (*waterfall*). Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan berurutan. Metode *waterfall* memiliki tahapan sebagai berikut [1].



GAMBAR 1
MODEL WATERFALL

II. KAJIAN TEORI

Pada bagian ini akan dijelaskan definisi dasar dari istilah yang terkait dengan pembuatan aplikasi yang dibangun.

A. Arisan

Arisan merupakan bagian dari aktivitas sebagian kelompok masyarakat Indonesia, khususnya dikalangan wanita. Arisan tidaklah perihal baru buat kalangan wanita Indonesia. Arisan merupakan istilah yang digunakan untuk menyederhanakan satu konsep sistem regulasi keuangan, khususnya pada Indonesia. *Rotating Saving and Credit Association* (ROSCA) atau yang akrab disebut dengan istilah arisan artinya salah satu format yang menarik menjadi sebuah lembaga keuangan yang terdapat pada daerah pedesaan. Saat ini, arisan mengalami perkembangan, baik dari segi jenis maupun bentuk kegiatannya sendiri. Dilihat dari jenisnya, ada arisan yang penarikannya berupa uang seperti pada umumnya, akan tetapi seiring perkembangan zaman, ada arisan yang tarikannya berupa emas atau barang-barang lainnya [2].

B. Barang

Barang adalah segala sesuatu yang bisa ditawarkan konsumen baik berwujud maupun tidak berwujud yang diterima oleh pembeli agar dapat memuaskan kemauan atau kebutuhan konsumen. Barang adalah sekumpulan produk ataupun barang yang ada dalam jumlah serta jenis yang beragam untuk ditawarkan kepada konsumen [3].

C. Tabungan

Tabungan merupakan salah satu sarana penting dalam meningkatkan kesejahteraan keluarga [4]. Dengan adanya tabungan, masyarakat mempunyai dana untuk kebutuhan mendatang.

D. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain digunakan untuk satu tujuan [5].

E. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam internet [6].

F. BPMN

BPMN adalah standar untuk memodelkan proses bisnis serta proses-proses *web services*. BPMN memberikan notasi yang dapat dipahami oleh semua pengguna bisnis, termasuk analis bisnis yang menciptakan *draf* awal dari proses hingga pengembang teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang digunakan untuk menjalankan proses-proses tersebut [7].

G. UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" standar industri untuk memvisualisasikan, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menunjukkan sebuah standar untuk merancang model sistem. Dengan menggunakan model UML dapat dirancang untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi

dan jaringan, dan ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Namun karena UML menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan perangkat lunak pada bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, atau VB. NET [8].

H. Use Case Diagram

Use Case Diagram berguna untuk menggambarkan kegiatan apa yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. *Use Case Diagram* dekat kaitannya menggunakan kejadian-kejadian. Kejadian (*scenario*) adalah contoh apa yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan sistem [9].

I. Class Diagram

Class adalah spesifikasi yang ketika dipakai akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu sistem, serta menyediakan layanan untuk memanipulasi keadaan (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain [9].

J. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu diagram *Interaction* yang mengungkapkan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirim dan kapan dieksekusi. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut [9].

K. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau alat untuk menggambarkan data atau objek yang dirancang berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta berhubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut menggunakan beberapa notasi [10].

L. PHP

PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang perintahnya dilakukan *server*, kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer *client*. PHP juga merupakan HTML *embedded*, yaitu sintaks PHP yang dituliskan bersamaan dengan sintaks HTML. Jadi PHP dan HTML adalah sinergi dua bahasa pemrograman yang saling menguatkan [11].

M. Database Server (MySQL)

MySQL adalah sebuah *Database Open Source* populer di dunia. Penggunaannya sebagai *database* untuk bahasa pemrograman populer seperti PHP dan Java sudah hal umum. Untuk memudahkan penggunaan MySQL, terdapat *software open source* berbasis GUI, yakni phpmyadmin, yang dapat di *download* secara gratis di situs www.phpmyadmin.net. phpmyadmin ini juga terdapat secara default pada Xampp (www.apachefriends.org), yaitu *software* yang menggabungkan apache, php dan mysql serta Perl, ditambah modul tambahan lainnya [12].

N. Web Server (Apache)

Apache adalah sebuah nama *web server* yang bertanggung jawab pada request-response HTTP dan *logging* informasi secara detail. Selain itu, Apache juga didefinisikan sebagai *web server* yang stabil, modular, mengikuti standar protokol HTTP, dan tentunya sangat populer [13].

O. CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Dilengkapi banyak *library* dan *helper* yang berguna di dalamnya dan tentunya mempermudah proses pengembangan [14].

P. Bootstrap

Bootstrap adalah *front-end framework* yang mengutamakan perangkat *mobile* (*Handphone, smartphone* dll.) untuk mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan Javascript yang siap dipakai dan mudah dikembangkan. Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Responsif artinya tampilan web yang dibuat menggunakan bootstrap akan secara otomatis menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang dipergunakan baik di komputer, tablet, ataupun *mobile device* [15].

Q. Black Box Testing

Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak [16]. Proses *Black Box Testing* dilakukan dengan mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap *formnya*. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan (Wahyudi, Utami, & Arief, 2016) [17].

R. UAT (User Acceptance Test)

User Acceptance Testing (UAT) adalah proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem cocok untuk pengguna. Proses ini berbeda dengan pengujian sistem (memastikan *software* tidak crash dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna), melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk pengguna (yaitu, tes bahwa pengguna menerima solusi di dalam sistem) [18].

III. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan sistem air terjun (*waterfall*). Berikut uraian tahapan model *waterfall* :

A. Requirements definition

Tahap ini adalah tahap awal sebelum membangun aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk mendeskripsikan sistem informasi seperti apa yang akan dibangun dan dibutuhkan. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah menyebarkan kuesioner.

B. System and software design

Tahap perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak sistem

informasi yang membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan dengan menggunakan *tool-tool grafis* dari UML. Adapun model model yang dihasilkan sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram* dan *Use Case Scenario* untuk menggambarkan hubungan antar pengguna dan menjelaskan proses.
2. *Class Diagram* untuk menggambarkan struktur sistem.
3. *Entity Relationship Diagram* untuk menggambarkan hubungan antar data yang mempunyai keterkaitan berdasarkan objek yang dihubungkan dengan suatu relasi.
4. Skema relasi untuk merepresentasikan hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya.
5. *Interface Mockup* untuk menggambarkan rancangan tampilan antarmuka aplikasi.

C. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini dilakukan pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter dan menggunakan penyimpanan data perangkat lunak MySQL serta HTML dan CSS sebagai manajemen tampilan.

D. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Tahap ini dilakukannya pengujian menggunakan metode *black box* dan pengujian user menggunakan *User Acceptance Test (UAT)*. Metode pengujian *black box* berfokus pada fungsionalitas yaitu pada *input* dan *output* aplikasi. Metode *User Acceptance Test (UAT)* untuk memastikan apakah aplikasi yang telah dibuat stabil dan dalam kondisi yang bisa diterapkan.

E. *Operation and maintenance*

Proyek Akhir ini tidak sampai pada tahap *Operation and Maintenance*.

Adapun jadwal pengerjaannya dapat dilihat pada TABEL 1.

TABEL 1
JADWAL Pengerjaan

Tahap	No v 20 21	De s 20 21	Ja n 20 22	Fe b 20 22	M ar 20 22	Ap r 20 22	M ei 20 22	Ju ni 20 22	Jul i 20 22	Ag st 20 22
Requirement Definition										
System and Software Design										

Tahap	No v 20 21	De s 20 21	Ja n 20 22	Fe b 20 22	M ar 20 22	Ap r 20 22	M ei 20 22	Ju ni 20 22	Jul i 20 22	Ag st 20 22
Implementation and Unit Testing										
Integration and System Testing										
Dokumentasi dan Penyusunan Buku PA										

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tampilan aplikasi yang dibangun :

A. Halaman *Landing Page*

Berikut ini merupakan implementasi *landing page* pada aplikasi.

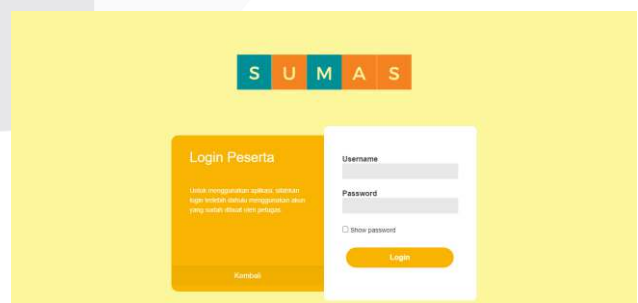


GAMBAR 2
LANDING PAGE

Pada GAMBAR 2 merupakan tampilan halaman *landing page* atau halaman awal saat *user* mengakses aplikasi.

B. Halaman *Login*

Berikut ini merupakan implementasi halaman *login* petugas.



GAMBAR 3
HALAMAN LOGIN PETUGAS

Pada GAMBAR 3 merupakan tampilan halaman *login* untuk petugas dengan memasukkan *username* dan *password*.

Berikut ini merupakan implementasi halaman *login* peserta.

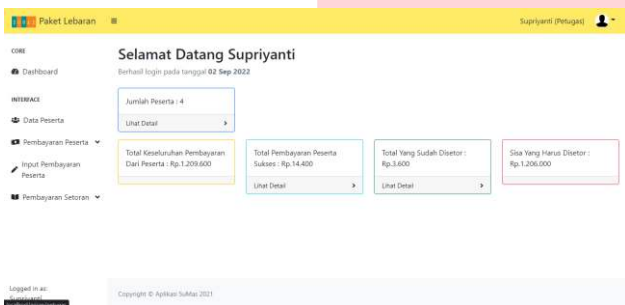


GAMBAR 4 HALAMAN LOGIN PESERTA

Pada GAMBAR 4 merupakan tampilan halaman login untuk peserta dengan memasukkan username dan password.

C. Halaman Dashboard

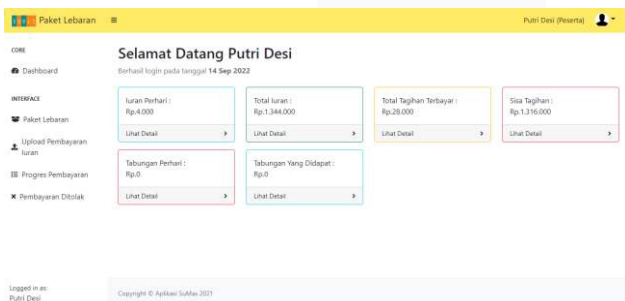
Berikut merupakan implementasi halaman dashboard petugas.



GAMBAR 5 HALAMAN DASHBOARD PETUGAS

Pada GAMBAR 5 merupakan tampilan dashboard petugas.

Berikut merupakan implementasi halaman dashboard peserta.



GAMBAR 6 HALAMAN DASHBOARD PESERTA

Pada GAMBAR 6 merupakan tampilan dashboard peserta.

D. Halaman Profil

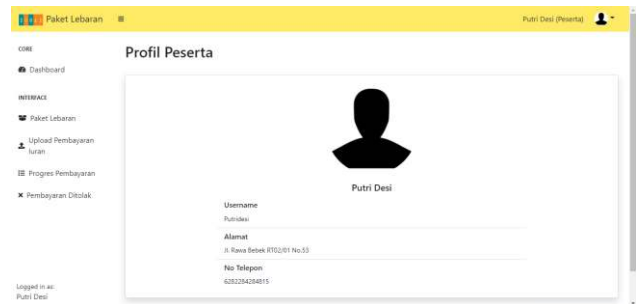
Berikut merupakan implementasi profil petugas.



GAMBAR 7 HALAMAN PROFIL PETUGAS

Pada GAMBAR 7 merupakan tampilan profil petugas yang berisi username, alamat dan nomor telepon.

Berikut merupakan implementasi profil peserta.

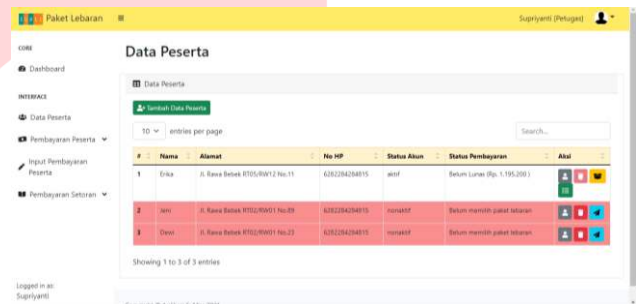


GAMBAR 8 HALAMAN PROFIL PESERTA

Pada GAMBAR 8 merupakan tampilan profil peserta yang berisi username, alamat dan nomor telepon.

E. Halaman Data Peserta

Berikut merupakan implementasi data peserta.

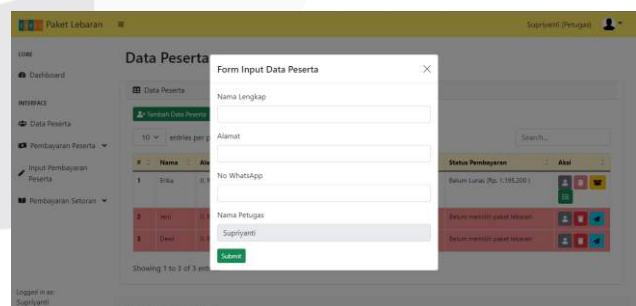


GAMBAR 9 HALAMAN DATA PESERTA

Pada GAMBAR 9 merupakan tampilan data peserta. Petugas bisa menambahkan peserta, mencari peserta, mengubah status peserta, menghapus peserta, lihat paket lebaran yang diambil peserta dan progres pembayaran peserta.

F. Halaman Tambah Peserta

Berikut merupakan implementasi tambah data peserta.

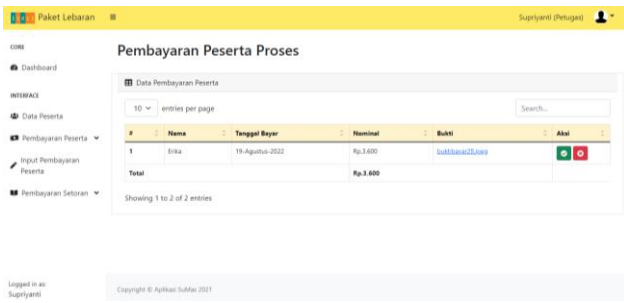


GAMBAR 10 HALAMAN TAMBAH PESERTA

Pada GAMBAR 10 merupakan tampilan tambah data peserta yang dilakukan oleh petugas dengan mengisi nama lengkap, alamat, no whatsapp.

G. Halaman Pembayaran Peserta (Proses)

Berikut merupakan implementasi pembayaran peserta (proses).

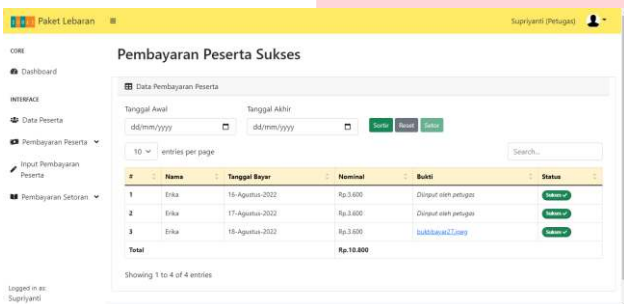


GAMBAR 11
HALAMAN PEMBAYARAN PESERTA (PROSES)

Pada GAMBAR 11 merupakan tampilan pembayaran peserta yang melakukan pembayaran secara *transfer* dengan mengirimkan bukti pembayaran.

H. Halaman Pembayaran Peserta (Sukses)

Berikut merupakan implementasi pembayaran peserta (sukses).



GAMBAR 12
HALAMAN PEMBAYARAN PESERTA (SUKSES)

Pada GAMBAR 12 merupakan tampilan pembayaran peserta yang sudah di *approve* oleh petugas.

I. Halaman Pembayaran Peserta (Ditolak)

Berikut merupakan implementasi pembayaran peserta (ditolak).

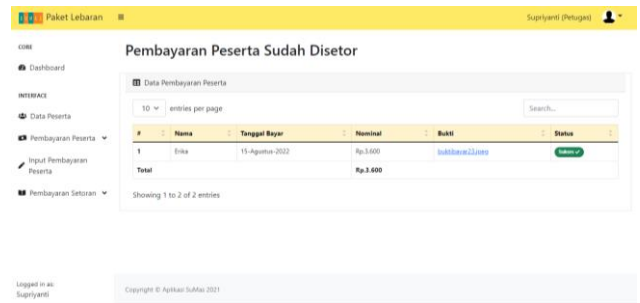


GAMBAR 13
HALAMAN PEMBAYARAN PESETA (DITOLAK)

Pada GAMBAR 13 merupakan tampilan pembayaran peserta yang ditolak.

J. Halaman Pembayaran Peserta (Sudah Disetor)

Berikut merupakan implementasi pembayaran peserta (sudah disetor).

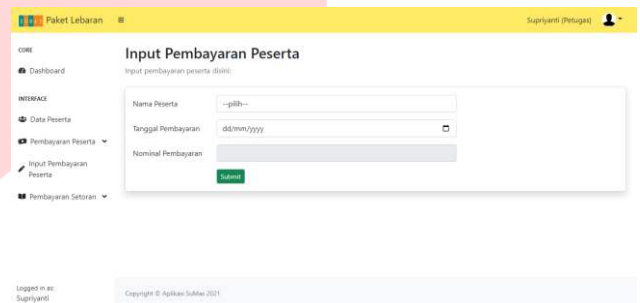


GAMBAR 14
HALAMAN PEMBAYARAN PESERTA (SUDAH DISETOR)

Pada GAMBAR 14 merupakan tampilan pembayaran peserta yang sudah disetor ke penyelenggara.

K. Halaman *Input* Pembayaran Peserta

Berikut merupakan implementasi *input* pembayaran peserta.

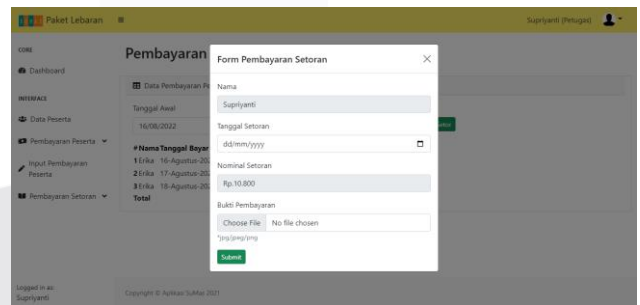


GAMBAR 15
HALAMAN *INPUT* PEMBAYARAN PESERTA

Pada GAMBAR 15 merupakan tampilan *input* pembayaran peserta jika peserta melakukan pembayaran secara tunai.

L. Halaman *Upload* Setoran

Berikut merupakan implementasi *upload* setoran.

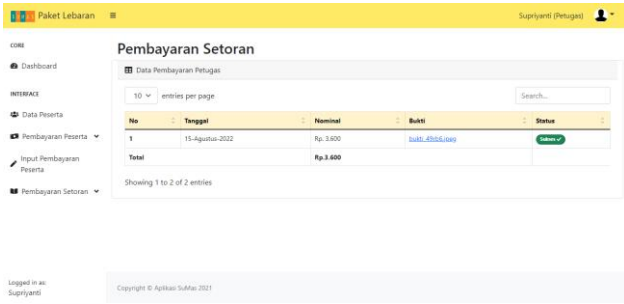


GAMBAR 16
HALAMAN *UPLOAD* SETORAN

Pada GAMBAR 16 merupakan tampilan untuk petugas mengupload bukti pembayaran setoran jika petugas melakukan pembayaran secara *transfer*.

M. Halaman Pembayaran Setoran

Berikut merupakan implementasi pembayaran setoran.



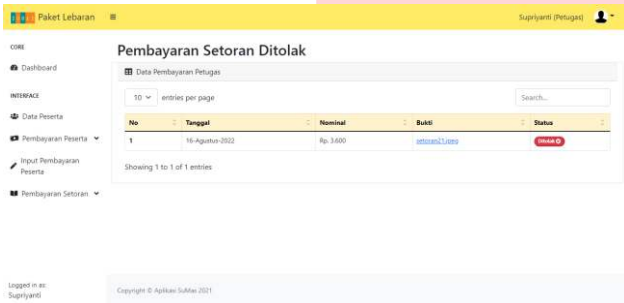
GAMBAR 17

HALAMAN PEMBAYARAN SETORAN

Pada GAMBAR 17 merupakan tampilan pembayaran setoran yang sudah dibayar oleh petugas.

N. Halaman Pembayaran Setoran (Ditolak)

Berikut merupakan implementasi pembayaran setoran (ditolak).



GAMBAR 18

HALAMAN PEMBAYARAN SETORAN (DITOLAK)

Pada GAMBAR 18 merupakan tampilan pembayaran setoran yang ditolak oleh penyelenggara.

O. Halaman Pilih Paket Lebaran

Berikut merupakan implementasi pilih paket lebaran.



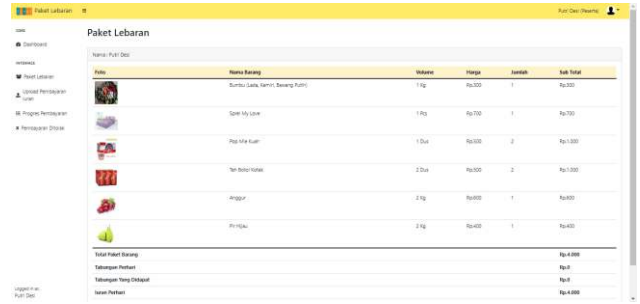
GAMBAR 19

PILIH PAKET LEBARAN

Pada GAMBAR 19 merupakan tampilan untuk peserta memilih paket lebaran.

P. Halaman Paket Lebaran

Berikut merupakan implementasi paket lebaran.



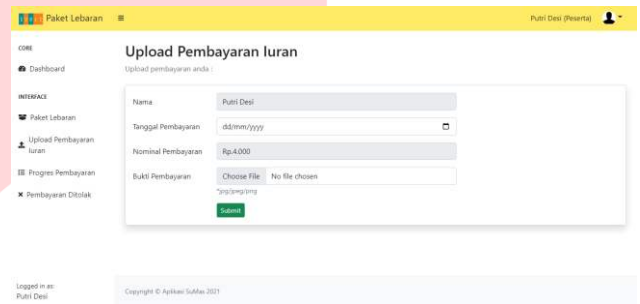
GAMBAR 20

HALAMAN PAKET LEBARAN

Pada GAMBAR 20 merupakan tampilan paket lebaran yang diambil oleh peserta.

Q. Halaman Upload Pembayaran Iuran

Berikut merupakan implementasi upload pembayaran iuran.



GAMBAR 21

HALAMAN UPLOAD PEMBAYARAN IURAN

Pada GAMBAR 21 merupakan tampilan upload pembayaran iuran jika peserta melakukan pembayaran iuran secara transfer.

R. Halaman Progres Pembayaran

Berikut merupakan implementasi progres pembayaran.



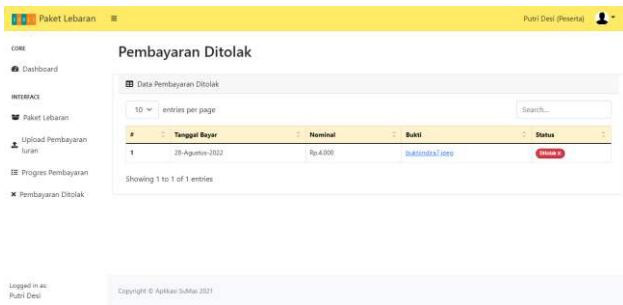
GAMBAR 22

HALAMAN PROGRES PEMBAYARAN

Pada GAMBAR 22 merupakan tampilan progres pembayaran iuran yang sudah dibayar oleh peserta.

S. Halaman Pembayaran Ditolak

Berikut merupakan implementasi pembayaran ditolak.

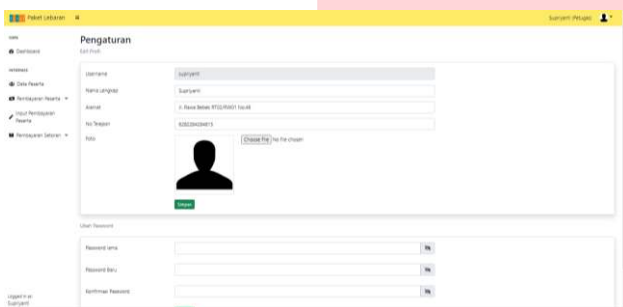


GAMBAR 23
HALAMAN PEMBAYARAN DITOLAK

Pada GAMBAR 23 merupakan tampilan pembayaran ditolak yang menampilkan pembayaran peserta yang ditolak oleh petugas.

T. Halaman Kelola Akun Petugas

Berikut merupakan implementasi kelola akun petugas.

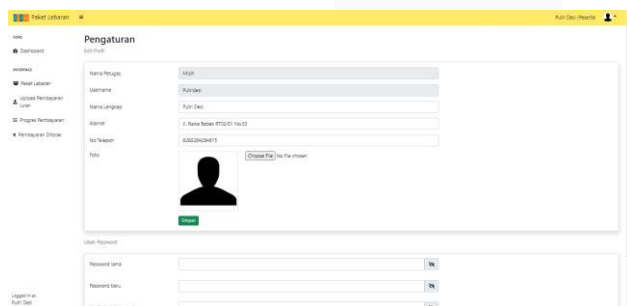


GAMBAR 24
HALAMAN KELOLA AKUN PETUGAS

Pada GAMBAR 24 merupakan tampilan kelola akun petugas. Petugas bisa mengedit data profil dan mengubah *password*.

U. Halaman Kelola Akun Peserta

Berikut merupakan implementasi kelola akun peserta.



GAMBAR 25
HALAMAN KELOLA AKUN PESERTA

Pada GAMBAR 25 merupakan tampilan kelola akun peserta. Peserta bisa mengedit data profil dan mengubah *password*.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan dengan pembangunan aplikasi proyek akhir, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat memfasilitasi petugas dalam pencatatan data peserta dan memfasilitasi peserta dalam pemilihan paket lebaran dan petugas dapat melihat paket lebaran peserta. Aplikasi ini dapat memfasilitasi petugas dalam melakukan pembayaran setoran ke penyelenggara. Aplikasi ini dapat memfasilitasi peserta dalam melakukan pembayaran iuran ke petugas. Aplikasi ini dapat memfasilitasi peserta dalam melihat progres pembayaran iuran dan daftar paket lebaran yang dipilih.

REFERENSI

- [1] Sadi, D. Rachmawati Lucitasari, and M. Shodiq Abdul Khannan, "Designing Mobile Alumni Tracer Study System Using Waterfall Method: an Android Based," *Int. J. Comput. Networks Commun. Secur.*, vol. 7, no. 9, pp. 196–202, 2019, [Online]. Available: www.ijcncs.org
- [2] V. Anjani Abdullah, *Arisan Sebagai Gaya Hidup (Sebuah Kritik Terhadap Masyarakat Konsumtif Perkotaan)*, vol. 11, no. 1. 2016. doi: 10.20885/komunikasi.vol11.iss1.art2.
- [3] A. Naela Nurhayati, A. Josi, and N. Aini Hutagalung, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.490.
- [4] M. Aliyuddin, "Muhammad Aliyuddin, 2015 FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU MENABUNG MASYARAKAT Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu," pp. 1–8, 2015.
- [5] A. Fikri Sallaby, F. H. Utami, and Y. Arliando, "Aplikasi Widget Berbasis Java," *J. Media Infotama*, vol. 11, no. 2, pp. 171–180, 2015, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/530/217/>
- [6] W. Jonathan and S. Lestari, "Sistem Informasi UKM Berbasis Website Pada Desa Sumber Jaya," *Z.A. Pagar Alam*, vol. 01, no. 1, p. 35142, 2015.
- [7] G. Krisantoso, Irfan Ap, M. Fajar, and S. Kharisma Makassar, "Penerapan Business Process Modeling Notation (Bpmn) Untuk Memodelkan Kebutuhan Sistem Proses Penyuntingan Tulisan Pada Website Jurnal Jtriste," *Semin. Nas. Forum Dosen Indones.*, no. August 2015, pp. 2460–5271, 2015.
- [8] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," *J. Teknol. Inf. Din. Vol.*, vol. XIV, no. 1, pp. 23–29, 2009.
- [9] G. Booch, "Unified modeling language," *Perform. Comput. Rev.*, vol. 14, no. 13, 1996, doi: 10.4018/jdm.2001010103.
- [10] E. Wellem, "Generator Melodi Berdasarkan Skala dan Akord Menggunakan Algoritma Genetika," *J. Inform.*, 2015.
- [11] Haviluddin, A. Tri Haryono, and D. Rahmawati, "Aplikasi program php dan Mysql," *Mulawarman Univ. Press*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2016.
- [12] A. Sofwan, "Belajar Mysql dengan Phpmysql dan User Interface I di Perguru. Tinggi Raharja," pp. 1–29, 2011.

- [13] J. Silitonga, E. Suswaini, and H. Kurniawan, "Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Mobile (Studi Kasus : Universitas Maritim Raja Ali Haji) Jeckson," *J. Univ. Marit. Raja Ali Haji*, vol. 8, pp. 3–5, 2013.
- [14] H. Ridha, "Implementasi Twitter Bootstrap pada CodeIgniter," *IlmuKomputer*, pp. 4–5, 2007.
- [15] P. Pamilih Widagdo and E. Junirianto, "TRACER STUDY MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP," vol. 1, no. 1, 2016.
- [16] T. Sandhika Jaya, "Pengujian Aplikasi Dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018.
- [17] B. Aji Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [18] E. Suprpto, "User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang," *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.

