

SKRIPSI

APLIKASI PEMBAYARAN BERBASIS WEB DI LOKET FAKULTAS HUKUM UNISKA MAB BANJARMASIN

“Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S-1)
Teknik Informatika”

Oleh :

GUSTI ALFATHUDZIKRI
NPM: 17630167



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
BANJARMASIN
2021**

ABSTRAK

Pada era teknologi saat ini perlu adanya inovasi penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan untuk membantu administrasi keuangan sekolah agar pendataan serta proses informasi pembayaran berjalan dengan efektif dan efisien. Sistem pembayaran adalah alat untuk melakukan pembayaran yang di terima secara umum, lembaga dan organisasi yang mengatur pembayaran, prosedur operasi, jaringan komunikasi yang digunakan untuk memujlai, mengirimkan informasi pembayaran ke penerima dan menyelesaikan pembayaran. Dalam jurnal ini akan membahas tentang perancangan aplikasi pembayaran berbasis web menggunakan notifikasi email gateway.

Pembayaran praktikum masih sering mengalami kendala seperti pendataan serta proses informasi pembayaran yang dilakukan secara manual dimana laporan rekaman masih menggunakan buku besar sehingga membuat pekerjaan menjadi terbengkalai dan menghabiskan banyak waktu serta tenaga bagian keuangan dalam pencarian data mahasiswa serta pengarsipannya.

Pada Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Waterfall* dan dibuat sebuah Aplikasi Pembayaran Berbasis Web Di Loker Fakultas Hukum Uniska MAB Banjarmasin. Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Codeigniter Framework dan MySQL untuk manajemen basis datanya.

Harapannya dengan adanya aplikasi ini maka seluruh sistem pembayaran menjadi tertata dengan baik serah mahasiswa mendapatkan informasi pembayaran setiap melakukan pembayaran melalui notifikasi email. Seluruh data dapat di filter sesuai dengan keperluannya dan dapat memberikan informasi laporan ke pimpinan menjadi lebih cepat.

Kata Kunci: *MySQL, Pembayaran, Fakultas Hukum Uniska, Sistem Informasi, Waterfal*

DAFTAR PUSTAKA

- Ariono. (2019). Pengertian Laporan, Fungsi Laporan. *jurnal teknologi*, 71-72.
- Glossary, C. (2003). Sistem Pembayaran yaitu interaksi antar entitas yang terdiri dari instrument, prosedur. *jurnal teknologi*, 12.
- Guitian. (1998). *jurnal teknologi*, 54.
- Guitian. (1998). Sistem Pembayaran Adalah alat untuk melakukan pembayaran yang di terima secara umum. *Jurnal Teknologi*, 44.
- Hasan. (2014). aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah. *jurnal teknologi*, 256.
- Hasibuan. (2010). Berpindahnya hak kepemilikan atas sejumlah uang atau dan dari pembayar kepada penerimanya, baik langsung maupun melalui media jasa-jasa perbankan. *jurnal teknologi*, 14.
- Mariana. (2018). Pengembangan sistem informasi pembayaran SPP pada SMAN 2 Bangkalan. *jurnal teknologi*, 221.
- Moenir. (2014). Pelayanan adalah proses pemenuhan kebutuhan melalui aktivitas orang lain secara langsung. *jurnal teknologi*, 44.
- Munawar. (2005). *Jurnal Teknolog*, 347.
- Munawar. (2005). *Jurnal Teknologi*, 54.
- Munawar. (2005). *Jurnal Teknologi*, 144.
- Munawar. (2005). Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah system dari perspektif pengguna. *Jurnal Teknologi*, 345.
- Nugroho. (2004). PHP banyak dipakai untuk pemrograman situs website dinamis. *Jurnal Teknologi*, 147.

- Nurmi, H. (2014). Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya. *Jurnal Teknologi*, 445.
- Palit. (2015). XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. *Jurnal Teknologi*, 541-543.
- Putranti. (2017). Prambanan, Sistem informasi pembayaran SPP Tabungan dan Uang gedung pada SD It Baitussalam. *jurnal teknologi*, 145.
- Standsyah. (2017). *Jurnal Teknologi*, 45-47.
- Standsyah. (2017). MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (database management system) atau DBMS yang multithread. *Jurnal Teknologi*, 45-47

