

# APLIKASI PEMBAYARAN IURAN KEBERSIHAN BERBASIS ANDROID PADA PERUMAHAN SIMPANG GUSTI

Thasya Ismyanti Novianda<sup>1</sup>, Ihda Innar Ridho<sup>2</sup>, Dwi Retnosari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, 57201, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 2010020109

<sup>2</sup>Sistem Informasi, 57201, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN 1113088201

<sup>3</sup>Sistem Informasi, 57201, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN 0004057802

E-mail : [thasyacha98@gmail.com](mailto:thasyacha98@gmail.com)

## ABSTRAK

Simpang Gusti ialah kompleks perumahan yang terletak di Jalur Brig Jend. Hasan Basri, di kelurahan Alalak Utara, Banjarmasin Utara, Banjarmasin. Dalam menunjang aktivitas ataupun kegiatan pelanggan (warga) pada perumahan, tiap pelanggan (warga) wajib membayar iuran kebersihan. Proses pembayaran iuran kebersihan pada Perumahan di Simpang Gusti masih belum tersistem ataupun masih manual, masing-masing bulan membayarnya dengan petugas kebersihan dengan tiba ke rumah-rumah pelanggan (warga) ataupun pelanggan (warga) langsung bayar ke petugas kebersihan dikala petugas kebersihan mengambil sampah dirumah pelanggan (warga). Kerap petugas kebersihan kurang ingat menagih iuran kebersihan kepada pelanggan (warga). Petugas kebersihan tidak memiliki catatan pelunasan iuran kebersihan, sehingga tidak diketahui rumah pelanggan (warga) yang telah bayar atau belum. Dari permasalahan tersebut, maka dilakukanlah penelitian ini untuk menghasilkan sistem informasi pembayaran iuran yang berbasis android. Metode penelitian yang digunakan ialah metode observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Sedangkan dalam pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall dan Kotlin sebagai bahasa pemrograman juga Firebase sebagai database.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Android Studio, Pembayaran Iuran, Firebase, Kotlin

---

## ABSTRACT

*Simpang Gusti is a housing complex located on the Brig Jend Route. Hasan Basri, in North Alalak sub-district, North Banjarmasin, Banjarmasin. To support customer (resident) activities or activities in housing, each customer (resident) is required to pay a cleaning fee. The process of paying cleaning fees at housing in Simpang Gusti is still not systemized or is still manual, every month the cleaning staff pays it by coming to the customer's (resident) house or the customer (resident) pays directly to the cleaning staff when the cleaning staff picks up the trash at home. customers (citizens). Cleaning staff often don't remember to collect cleaning fees from customers (residents). Cleaning officers do not have records of payment of cleaning fees, so it is not known whether customers (residents) have paid or not. Based on this problem, this research was carried out to produce an Android-based information system for paying fees. The research methods used are observation, interviews, literature study and documentation. Meanwhile, in system development using the Waterfall and Kotlin methods as programming languages and Firebase as a database.*

**Keywords :** Application, Android Studio, Payment of dues, Firebase, Kotlin

## DAFTAR PUSTAKA

- Helmiyanto, M. M. (2020). APLIKASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS ANDROID DI MADRASAH ALIYAH WALISONGO LAMPUNG TENGAH. *APLIKASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS ANDROID DI MADRASAH ALIYAH WALISONGO LAMPUNG TENGAH*, 68-79.
- Lidya Lusiana, A. F. (2020). Sistem Pelaporan Kegiatan Berbasis Web Di BNNP Kalimantan Selatan. *Sistem Pelaporan Kegiatan Berbasis Web Di BNNP Kalimantan Selatan*, 20-21.
- Wahyudi, F. (2020). Rancang bangun aplikasi pembayaran iuran komite berbasis web di SMK Taman Ilmu Kromengan. *Rancang bangun aplikasi pembayaran iuran komite berbasis web di SMK Taman Ilmu Kromengan*, 214-215.
- Wahyudi, F. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Iuran Komite Berbasis Web di SMK Taman Ilmu Kromengan. *Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Iuran Komite Berbasis Web di SMK Taman Ilmu Kromengan*, 214-220.
- Wandani Siregar, I. E. (2020). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN IURAN KEAMANAN DAN KEBERSIHAN PADA PERUMAHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN IURAN KEAMANAN DAN KEBERSIHAN PADA PERUMAHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*, 50-58.