



**DESAIN APLIKASI PEMBAYARAN SPP DI SMA NEGERI 1 KOTA
MOJOKERTO**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIII Manajemen Informatika

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh :

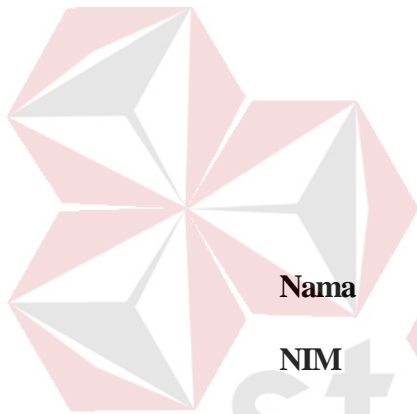
RIAN HARDI RAMDANI

16390100008

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

LAPORAN KERJA PRAKTIK
DESAIN APLIKASI PEMBAYARAN SPP DI SMA NEGERI 1 KOTA
MOJOKERTO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



Disusun Oleh :

Nama : RIAN HARDI RAMDANI

NIM : 16390100008

Program Studi : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Manajemen Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019



*"Usaha, usaha dan usaha, dan yakinlah usaha itu tidak akan akan
mengkhianati hasil."*

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Dengan ini, aku persembahkan sebuah hasil karya kecil ini kepada
Kedua Orang tua yang selalu support dan selalu menyemangati aku.*

- God Bless You -

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN APLIKASI PEMBAYARAN SPP DI SMA NEGERI 1 KOTA
MOJOKERTO**

Telah diperiksa diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Januari 2019

Disetujui :

Dosen Pembimbing



Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom., MTA.
NIDN. 0724077502

Penyelia



Juprianto, Amd.Kom.

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
NIDN 0723037707

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Rian hardi Ramdani
NIM : 16390100008
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **DESAIN APLIKASI PEMBAYARAN SPP DI SMA
NEGERI 1 KOTA MOJOKERTO.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2019

Yang menyatakan



Rian Hardi Ramdani

NIM : 16390100008

ABSTRAK

SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang didirikan oleh Pemerintah pada tahun 1981 dengan nama SMA 2 Filial, bertempat di SMA Negeri Mojokerto Jalan Irian Jaya No. 1 dibuka awal dengan jumlah sebanyak 4 Ruang Kelas belajar. Pada bulan Januari 1982 sekolah menempati gedung baru dengan jumlah kelas sebanyak 6 Ruang kelas Belajar. Bulan September 1983 berganti nama menjadi SMA Negeri 1 Mojokerto bukan “Filial” karena sudah mempunyai kepala sekolah sendiri.

Berdasarkan observasi dari SMA Negeri 1 Mojokerto. Menggunakan cara manual. dan hal itu bisa saja membuat data transaksi menjadi rusak atau hilang. Oleh karena itu pembayaran spp masih kurang efektif untuk mengelola data secara manual.

Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis Web dapat membantu pihak Sekolah untuk melakukan pembayaran SPP secara efektif dan efisien. Karena dengan adanya sistem ini, pihak sekolah tidak perlu mencatat atau mengelola data secara manual, semuanya sudah bisa dimasukan pada aplikasi yang berbasis web ini dengan mudah.

Kata Kunci: *Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP).*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke-hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Desain Aplikasi Pembayaran SPP di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto”.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan, nasihat, dukungan moral kepada penulis.
2. Bapak Juprianto, Amd.Kom. selaku staff tata usaha yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
3. Bapak Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom., MTA, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar, memberikan dukungan dan kemudahan dalam pelaksanaan kerja praktik.
4. Ibu Nunuk Wahtuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan dalam pelaksanaan kerja praktik.
5. Teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya khususnya DIII Manajemen Informatika yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan membantu penulis.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Selama masa kerja praktik dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis meminta maaf apabila ada kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja. Penulis berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 8 Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM SMA NEGERI 1 KOTA MOJOKERTO	5
2.1 Sejarah UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.....	5
2.2 Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto	6
2.3 Visi, Misi, dan Tujuan UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.....	8
2.4 Struktur Organisasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto	9
2.5 Deskripsi Jabatan	10
2.6 Lokasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto	15
BAB III LANDASAN TEORI.....	17
3.1 Aplikasi.....	17
3.2 <i>System Development Life Cycle</i>	17
3.3 User Interface.....	19
3.4 Warna.....	20

3.5 Pemrograman Website	21
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	23
4.1 Analisis Data	24
4.2 Konsep Media	24
4.3 Konsep Visual	24
4.3.1 Warna	25
4.3.2 Tipografi	26
4.3.3 Icon	27
4.3.4 Sitemap	28
4.3.5 Prototype	31
4.4 Desain dan Implementasi	50
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Daftar Nama Kepala Sekolah.....	5
Tabel 2. 2 Daftar Arti Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.....	7



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.....	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi UPT. SMA Negeri 1 Kota.....	10
Gambar 2. 3 Loaksi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto	16
Gambar 4. 1 Pallet Warna	25
Gambar 4. 2 Tampilan Font Arial	26
Gambar 4. 3 Tampilan Icon	27
Gambar 4. 4 Sitemap Aplikasi Bagian 1	28
Gambar 4. 5 Sitemap Aplikasi Bagian 2	29
Gambar 4. 6 Sitemap Aplikasi Bagian 3	30
Gambar 4. 7 Rancangan Halaman Login	31
Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Dashboard	32
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Transkaski Pembayaran	33
Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Tambah Data Transaksi Pembayaran.....	33
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Tambah Jenis Pembayaran.....	34
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Tambah Nama Pembayaran	35
Gambar 4. 13 Rancangan Halaman Ubah Nama Pembayaran.....	36
Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Hapus Pembayaran.....	36
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Transaksi Tunggakan	37
Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Tambah Transaksi Tunggakan	38
Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Data Master Siswa	39
Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Tambah Data Siswa	39
Gambar 4. 19 Rancangan Halaman Ubah Data Siswa	40

Gambar 4. 20 Rancangan Halaman Data Jurusan	41
Gambar 4. 21 Rancangan Halaman Tambah Data Jurusan	42
Gambar 4. 22 Rancangan Halaman Ubah Data Jurusan	43
Gambar 4. 23 Rancangan Halaman Tambah Data Master Kelas	44
Gambar 4. 24 Rancangan Halaman Tambah Data Kelas	44
Gambar 4. 25 Rancangan Halaman Ubah Data Kelas	45
Gambar 4. 26 Rancangan Halaman Laporan Jenis Pembayaran.....	46
Gambar 4. 27 Rancangan Halaman Laporan Pembayaran.....	46
Gambar 4. 28 Rancangan Halaman Laporan Siswa.....	47
Gambar 4. 29 Rancangan Halaman Laporan Jurusan	48
Gambar 4. 30 Rancangan Halaman Laporan Kelas	48
Gambar 4. 31 Rancangan Halaman Laporan pengguna.....	49
Gambar 4. 32 Rancangan Halaman Laporan Keseluruhan	50
Gambar 4. 33 Halaman Login.....	51
Gambar 4. 34 Halaman Login Benar	51
Gambar 4. 35 Halaman Login Salah	52
Gambar 4. 36 Halaman dashboard	52
Gambar 4. 37 Halaman Transaksi Pembayaran	53
Gambar 4. 38 Halaman Tambah Transaksi pembayaran	53
Gambar 4. 39 Halaman Dashboard Tambah pembayaran	54
Gambar 4. 40 Halaman Tambah Nama Pembayaran	55
Gambar 4. 41 Halaman Ubah Nama Pembayaran	55
Gambar 4. 42 Halaman Hapus Pembayaran	56
Gambar 4. 43 Halaman Dashboard Transaksi Tunggakan.....	57

Gambar 4. 44 Halaman Tambah Transaksi Tunggakan.....	57
Gambar 4. 45 Halaman Dashboard Data Siswa	58
Gambar 4. 46 Halaman Tambah Data Siswa	58
Gambar 4. 47 Halaman Ubah Data Siswa.....	59
Gambar 4. 48 Halaman Dashboard Data Master Jurusan	59
Gambar 4. 49 Halaman Tambah Data Jurusan.....	60
Gambar 4. 50 Halaman Ubah Data Jurusan	60
Gambar 4. 51 Halaman Dashboard Master Kelas	61
Gambar 4. 52 Halaman Tambah Data Kelas.....	61
Gambar 4. 53 Halaman Ubah Data Kelas	62
Gambar 4. 54 Halaman Dashboard Laporan Jenis Pembayaran	62
Gambar 4. 55 Tampilan Cetak Data Jenis Pembayaran	63
Gambar 4. 56 Halaman Dashboard Laporan Pembayaran	63
Gambar 4. 57 Tampilan Cetak Laporan Pembayaran	64
Gambar 4. 58 Halaman Dashboard Laporan Siswa	64
Gambar 4. 59 Tampilan Cetak Laporan Siswa	65
Gambar 4. 60 Halaman Dashboard Laporan Jurusan.....	65
Gambar 4. 61 Tampilan Cetak Laporan Jurusan.....	66
Gambar 4. 62 Halaman Dashboard Laporan Kelas.....	66
Gambar 4. 63 Tampilan Cetak Laporan Kelas.....	67
Gambar 4. 64 Halaman Dashboard Laporan Pengguna	67
Gambar 4. 65 Tampilan Cetak Laporan Pengguna	68
Gambar 4. 66 Halaman Dashboard Laporan Keseluruhan.....	68
Gambar 4. 67 Tampilan Cetak Laporan Keseluruhan.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	73
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1	74
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2	75
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Hal 1	76
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian Hal 2	77
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik Hal 1	78
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	79



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang didirikan oleh Pemerintah pada tahun 1981 dengan nama SMA 2 Filial, bertempat di SMA Negeri Mojokerto Jalan Irian Jaya No. 1 dibuka awal dengan jumlah sebanyak 4 Ruang Kelas belajar. Pada bulan Januari 1982 sekolah menempati gedung baru dengan jumlah kelas sebanyak 6 Ruang kelas Belajar. Bulan September 1983 berganti nama menjadi SMA Negeri 1 Mojokerto bukan “Filial” karena sudah mempunyai kepala sekolah sendiri.

Bagian Tata Usaha (TU) merupakan unit yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar agar berjalan lancar. Termasuk di dalamnya adalah mengurus transaksi pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di loket yang tersedia. Dalam proses transaksi pembayaran SPP, Bagian TU masih menggunakan cara manual dalam mengelola transaksi pembayaran, yaitu mencatat transaksi pembayaran yang dilakukan siswa dengan menggunakan nota manual.

Cara penyimpanan tersebut masih tidak efisien, membutuhkan waktu, membutuhkan tenaga dan membutuhkan biaya. Kelemahan kondisi sekarang ini adalah data tidak dapat tersimpan dengan baik karena mudah rusak sehingga dikhawatirkan data yang dicatat didalamnya ikut hilang.

Upaya untuk mengatasi hal diatas maka dibutuhkan desain *user interface* berupa tombol simpan untuk menghubungkan antara aplikasi dan *database*, sehingga proses penyimpanan ke dalam *database* menjadi lebih mudah dan efisien.

Pembayaran transaksi diawali dengan mencatat nota pembayaran ke dalam buku nota yang telah tersedia. Buku tersebut yang digunakan mudah hilang karena terlalu banyak data yang dicatat dan harus memilah dengan waktu yang lama.

Upaya untuk mengatasi hal diatas maka dapat diselesaikan dengan aplikasi pembayaran SPP berbasis *website* yang dapat membantu dalam melakukan pembayaran SPP tersebut dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan aplikasi pembayaran SPP berbasis Web di UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto dengan Metode Uang Kartal. diharapkan mampu membantu kegiatan pembayaran SPP di UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana merancang *user interface* pada aplikasi pembayaran SPP berbasis web di UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Tampilan User Interface yang mudah dipahami dan digunakan oleh staff TU.
- b. Sistem yang dibahas meliputi:
 1. Tampilan user interface pada setiap *page*.
 2. Navigasi *website* aplikasi pembayaran SPP UPT SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.
 3. Hak akses bagi Staff TU UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah menghasilkan rancangan *user interface* aplikasi pembayaran SPP di UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.

1.5 Manfaat

Diharapkan dapat menghasilkan manfaat berupa:

- a. *Interface* mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pengguna.
- b. Dengan terciptanya desain *interface* aplikasi pembayaran SPP ini diharapkan pihak sekolah dapat menggunakannya untuk mempermudah pembayaran.
- c. Dapat menjalin kerja sama antara Stikom Surabaya dan UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.
- d. Diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah ke dalam kerja praktik

1.5 Sistematika Penulisan

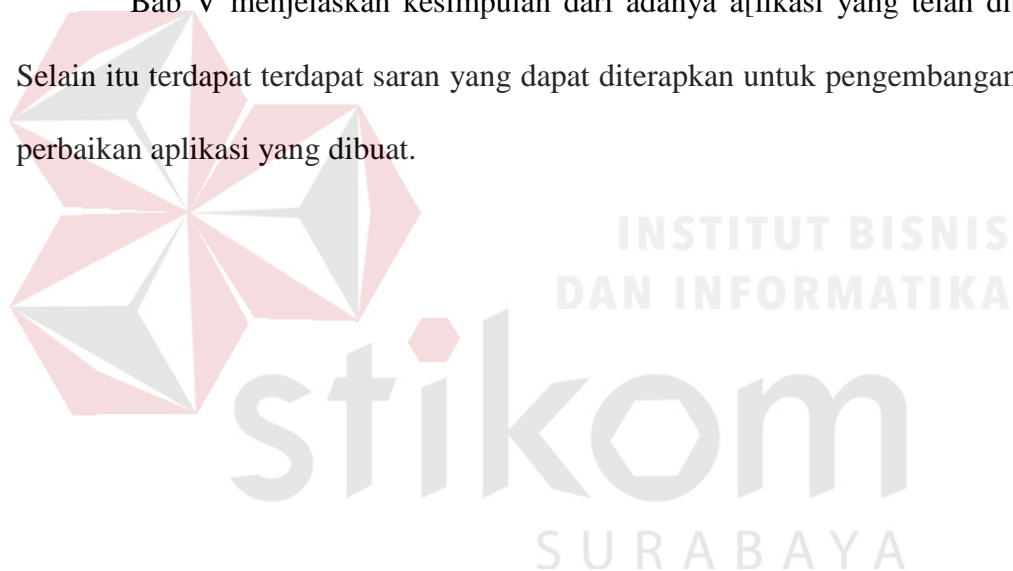
Bab I merupakan pendahuluan dari penulisan di bab ini terdapat penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, mamfaat yang diharapkan dari adanya aplikasi dan sistematik penulisan.

Bab II menjelaskan gambaran umum mengenai SMA Negeri 1 Kota Mojokerto menjelaskan terkait instansi secara umum. Bab ini meliputi penjelasan yang meliputi sekilas sejarah instansi, logo instansi, struktur yang ada pada instansi, dan lokasi instansi.

Bab III merupakan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan dengan proses perancangan aplikasi pembayaran SPP, di bab ini terdapat penjelasan mengenai aplikasi, user interface, user experience, pemrograman website.

Bab IV menjelaskan hasil yang didapat dari kerja praktik, hasil tersebut adalah analisis perancangan yang meliputi *System Development Life Cycle*, Developing User Interface, proses desain, riset dan analisis. Desain dan branding, developing prototype, dan produksi.

Bab V menjelaskan kesimpulan dari adanya aplikasi yang telah dibuat. Selain itu terdapat saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan dan perbaikan aplikasi yang dibuat.



BAB II
GAMBARAN UMUM
SMA NEGERI 1 KOTA MOJOKERTO

2.1 Sejarah UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang didirikan oleh Pemerintah pada tahun 1981 dengan nama SMA 2 Filial, bertempat di SMA Negeri Mojokerto Jalan Irian Jaya No. 1 dibuka awal dengan jumlah sebanyak 4 Ruang Kelas belajar. Pada bulan Januari 1982 sekolah menempati gedung baru dengan jumlah kelas sebanyak 6 Ruang kelas Belajar. Bulan September 1983 berganti nama menjadi SMA Negeri 2 Mojokerto bukan “Filial” karena sudah mempunyai kepala sekolah sendiri. Adapun data Kepala Sekolah yang pernah menjadi Komando di sekolah ini adalah :

Tabel 2. 1 Daftar Nama Kepala Sekolah

No.	Nama Kepala Sekolah	Periode
1	Soejito, BA	SMA Filial
2	Soekanto	1981-1983
3	Setijono, BA	1985-1986
4	Kastoeri, BA	1986-1992
5	Drs. Boediharso	1992-1994
6	Rr. Soewarno, BA	1994-1996
7	Drs. Arifin Subkhi, M.Si	1996-2002
8	Drs. Hj. Choirun Nisa	2002-2006
9	Drs. Agus Effendy, M.Si	2006-2007
10	Drs. H. Moch. Dahlan, MMP	2007-2011
11	Suhariyono, S.Pd	2011-Sekarang

Pada tahun 1992 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto berubah nama menjadi SMU Negeri 2 Kota Mojokerto sesuai SK Mendikbud RI No. 035/O/1997 tanggal 07 Maret 1997. Dan pada tahun 2004 SMU Negeri 1 Kota Mojokerto berubah nama menjadi SMA Negeri 1 Kota Mojokerto sesuai SK Walikota Mojokerto No. 188.45/7/417.104/2004 tanggal 12 Januari 2004 hingga sekarang.

SMA Negeri 1 Kota Mojokerto merupakan salah satu Sekolah Negeri favorit di Kota Mojokerto terletak ditengah kota yang mudah dijangkau oleh transportasi umum membuat sekolah ini semakin diminati. Terletak dikawasan perumahan menengah/elit dan bersebelahan langsung dengan beberapa sekolah diantaranya TK, SD, SMP, SMK dan perguruan tinggi, hingga nampak seperti kawasan kompleks sekolah. Dengan konsep penataan yang modern dinamis, asri, penuh cita rasa seni menjadikan sekolah ini selalu diminati dari tahun ke tahunnya.

Sekolah yang dibuka tahun 1981 dan sudah direnovasi beberapa kali ini sekarang menampung anak didik sebanyak 1079 orang terdiri dari 354 siswa kelas X, 365 siswa kelas XI, dan 360 siswa kelas XII dengan tingkat kelulusan mencapai 100%.

2.2 Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto memiliki logo berwarna putih dengan desain berbentuk segi lima dan lukisan bergambar gerbang candi yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

Arti lambang SMA Negeri 1 Kota Mojokerto adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Daftar Arti Logo UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

Lambang	Arti
Segilima Biru	Ketaatan kepada Pancasila Negara Indonesia
Lingkar Biru	Satu Keutuhan dalam kedamaian
Matahari Kuning	Kesetiaan dalam memberikan pencerahan kepada sesama dengan semangat pemberani atau patriotisme
Sayap Kuning	Optimisme untuk berkembang maju dalam menggapai cita-cita
Pilar Kuning	Wahana untuk memasuki gerbang kesuksesan
Buku	Merupakan sumber ilmu bagi siswa

Penjelasan :

Berdasarkan Pancasila semua siswa dikondisikan siap untuk bercita-cita tinggi, maju, berkembang agar dapat memberikan pencerahan kepada Bangsa dan Negara dengan berapi tetapi tetap damai. Bersatu dan optimisme menuju gerbang kesuksesan.

2.3 Visi, Misi, dan Tujuan UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto memiliki visi dan misi yang secara tegas tertulis. Visi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto adalah Meningkatkan kecerdasan, penguasaan Iptek, keterampilan, budi pekerti luhur, wawasan lingkungan dan global dengan berlandaskan iman dan takwa. Misi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto adalah sebagai berikut

1. Menciptakan suasana kondusif dalam upaya mengembangkan pembelajaran guna menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani, kreatif, inovatif, produktif, serta memiliki keunggulan kompetitif
2. Menumbuhkan dan mendorong kesadaran warga sekolah akan manfaat yang positif terhadap penggunaan teknologi dalam melakukan aktifitas di sekolah maupun di masyarakat
3. Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan yang berwawasan regional, nasional dan global
4. Mengeksplorasi dan mengembangkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan/peningkatan ilmu pengetahuan serta teknologi yang peduli lingkungan

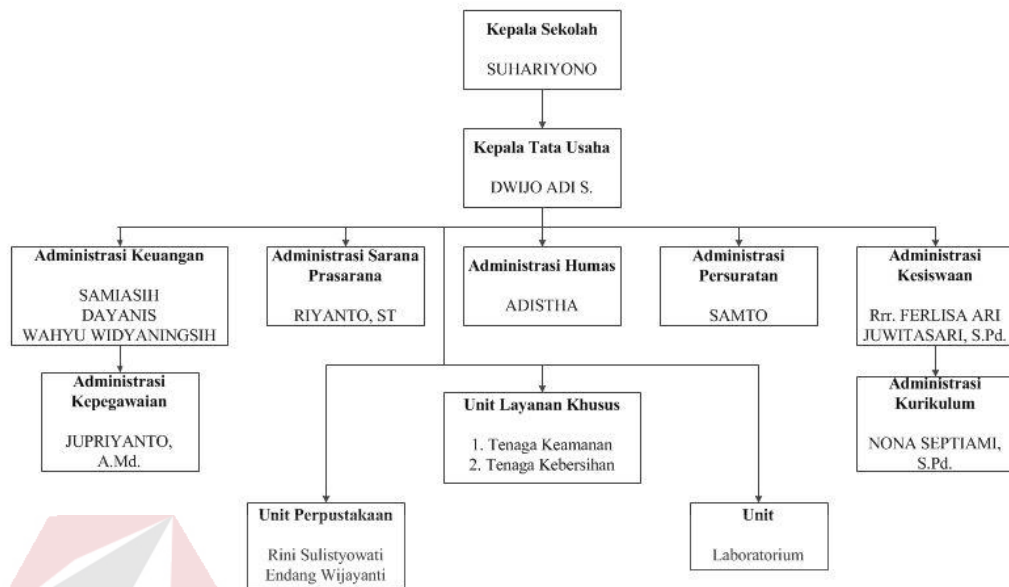
5. Menumbuhkan dan mengembangkan bakat, potensi dan kemampuan peserta didik melalui kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler dan pengembangan diri yang kelak dapat digunakan sebagai bekal hidup mandiri
6. Mencetak generasi penerus yang dengan elegan dapat menerima pembaruan dan masih dapat memegang teguh nilai-nilai luhur jatidiri bangsa
7. Mencetak generasi penerus yang dapat melestarikan nilai-nilai luhur , kultur dan budaya daerah setempat
8. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian warga sekolah dalam melestarikan lingkungan yang sehat khususnya di sekolah, dan di tengah masyarakat, umumnya
9. Mengembangkan pembelajaran berbasis iman dan takwa, serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya masyarakat setempat
10. Mengamalkan nilai-nilai keagamaan yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, dalam lingkungan keluarga dan kehidupan bermasyarakat

UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlaq mulia serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

2.4 Struktur Organisasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

Untuk kelancaran dan keberhasilan suatu instansi, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik. Berikut ini adalah Struktur Organisasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang terdapat pada Gambar 2.2.

**STRUKTUR ORGANISASI TATA USAHA
SMA NEGERI 1 KOTA MOJOKERTO**



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi UPT. SMA Negeri 1 Kota

2.5 Deskripsi Jabatan

1. Kepala Sekolah

- a. Peranan yang berkaitan dengan hubungan personal, mencakup kepala sekolah sebagai *figurehead* atau simbol organisasi, *leader* atau pemimpin, dan *liaison* atau penghubung.
- b. Peranan yang berkaitan dengan informasi, mencakup kepala sekolah sebagai pemonitor, *disseminator*, dan *spokesman* yang menyebarkan informasi ke semua lingkungan organisasi.
- c. Peranan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan, yang mencakup kepala sekolah sebagai *entrepreneur*, *disturbance handler*, penyedia segala sumber, dan *negosiator*.

2. Kepala Tata Usaha

- a. Menyusun program kegiatan ketatausahaan.

- b. Menginventaris kebutuhan pelaksanaan kegiatan ketatausahaan.
- c. Melaksanakan surat menyurat, kearsipan, kepegawaian dan keuangan.
- d. Merencanakan dan menyelesaikan kepangkatan guru dan pegawai.
- e. Melakukan penilaian prestasi karya karyawan.
- f. Melakukan pembinaan karyawan dan tata tertib (kedisiplinan pegawai).
- g. Melaksanakan pengelolaan sistem administrasi ketatausahaan.
- h. Melaksanakan rapat koordinasi.
- i. Melaksanakan tugas lain yang ditetapkan Kepala Sekolah.

3. Administrasi Keuangan

Administrasi Keuangan merupakan salah satu substansi manajemen sekolah yang akan turut menentukan berjalannya kegiatan pendidikan di sekolah sebagaimana yang terjadi di substansi manajemen pendidikan pada umumnya, kegiatan manajemen keuangan dilakukan melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengkoordinasian, pengawasan atau pengendalian. Beberapa kegiatan manajemen keuangan yaitu memperoleh dan menetapkan sumber-sumber pendanaan, pemanfaatan dana, pelaporan, pemeriksaan dan pertanggungjawaban (Lipham, 1985).

4. Administrasi Sarana Prasarana

Kebijakan pemerintah tentang pengelolaan sarana dan prasarana sekolah tertuang di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 45 ayat (1) yaitu "setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial,

emosional dan kejiwaan peserta didik” (Mohammad Syaifuddin, 2007).

Adapun peran guru dalam administrasi sarana prasarana sekolah :

- a. Terlibat dalam perencanaan pengadaan alat bantu pengajaran
- b. Terlibat dalam pemanfaatan dan pemeliharaan alat bantu pengajaran yang digunakan guru.
- c. Pengawasan dalam penggunaan alat praktek oleh siswa

5. Administrasi Humas

Berfungsi tidaknya humas dalam sebuah organisasi dapat diketahui dari ada tidaknya kegiatan yang dilaksanakan dalam suatu lembaga.

Mengenai konsep fungsional Humas, Scott M. Cutlip dan Allen Center (Effendy Onong, 2002) memberikan penjelasan sebagai berikut :

- a. Memudahkan dan menjamin arus opini yang bersifat mewakili dari publik-publik suatu organisasi, sehingga kebijaksanaan dan operasionalisasi organisasi dapat dipelihara keserasiannya dengan ragam kebutuhan dan pandangan publik-publik tersebut.
- b. Menasehati manajemen mengenai jalan dan cara menyusun kebijaksanaan dan operasionalisasi organisasi untuk dapat diterima secara maksimal oleh publik.
- c. Merencanakan dan melaksanakan program-program yang dapat menimbulkan penafsiran yang menyenangkan terhadap kebijaksanaan dan operasionalisasi organisasi.

6. Administrasi Persuratan

Melaksanakan Administrasi Persuratan, bertanggung jawab kepada Kepala Tata Usaha dengan rincian tugas sebagai berikut :

- a. Membuat nomor agenda surat masuk dan keluar.
- b. Mengisi buku agenda surat masuk dan keluar.
- c. Mengadakan surat atau dokumen sekolah.
- d. Mengisi buku ekspedisi.
- e. Menyimpan arsip dan menyampaikan surat.
- f. Memelihara dan menata kearsipan dan dokumen surat keputusan, laporan.
- g. Membantu kelancaran administrasi sekolah.
- h. Membuat administrasi bendahara.
- i. Membuat administrasi kepegawaian.
- j. Menyimpan dan menjaga kerahasiaan data-data sekolah.

7. Administrasi Kesiswaan

Melaksanakan Administrasi Kesiswaan, bertanggung jawab kepada Kepala Tata Usaha, dengan rincian tugas sebagai berikut :

- a. Membuat Daftar Nomor Induk Siswa.
- b. Mengisi Buku Klaper Siswa.
- c. Mengisi Buku Induk Siswa.
- d. Mengisi Buku Mutasi Siswa.
- e. Membuat Daftar Keadaan Siswa.
- f. Membukukan Daftar Keadaan Siswa.
- g. Membukukan Daftar Siswa Perkelas.

- h. Mencatat Pendaftaran Siswa Baru.
- i. Membuat usulan peserta ujian.
- j. Menyimpan daftar Lulusan.
- k. Menyimpan Daftar Penerimaan atau penyerahan STTB.
- l. Menyimpan Daftar kumpulan nilai (leger).
- m. Menyediakan Blanko Pemanggilan Orang Tua Siswa.
- n. Membuat Surat Keterangan dan surat mutasi siswa.
- o. Menyediakan Blanko izin keluar masuk kelas.
- p. Mengisi papan data keadaan siswa.

8. Administrasi Kepegawaian

Administrasi Kepegawaian bertugas sebagai berikut :

- a. Memahami pokok-pokok peraturan kepegawaian berdasarkan sandar PTK.
- b. Membantu merencanakan kebutuhan tenaga pendidik dan kependidikan.
- c. Melaksanakan prosedur dan mekanisme kepegawaian.
- d. Mengelola buku induk, administrasi DUK.
- e. Melaksanakan registrasi dan kearsipan kepegawaian.
- f. Menyiapkan format-format kepegawaian.
- g. Memproses kepangkatan, mutasi dan promosi pegawai.
- h. Menyusun laporan kepegawaian.
- i. Menyusun dan menyajikan data atau statistik kepegawaian.
- j. Membuat layanan sistem informasi dan pelaporan kepegawaian.
- k. Memanfaatkan TIK untuk mengadministrasikan kepegawian.

9. Administrasi Kurikulum

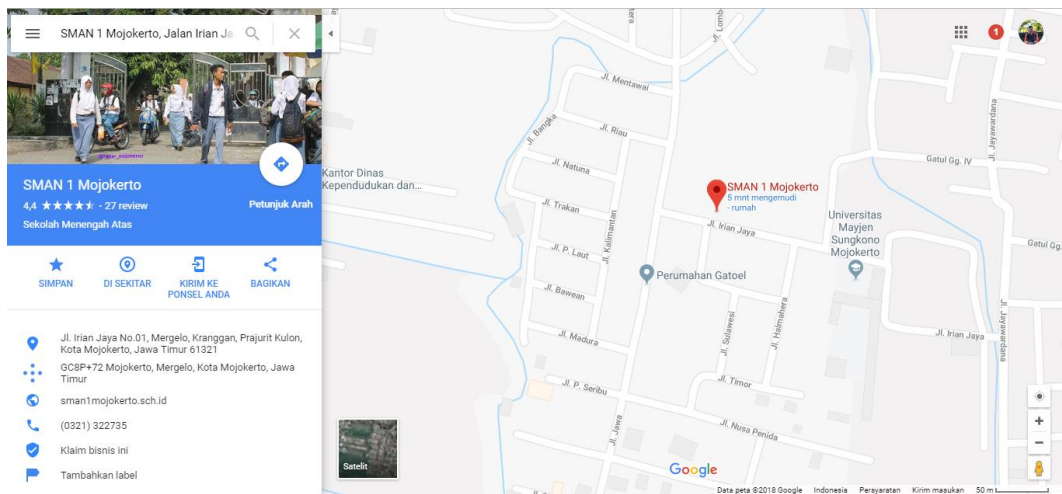
Administasi Kurikulum bertugas sebagai :

- a. Mendokumentasikan Standar Isi.
- b. Mendokumentasikan kurikulum yang berlaku.
- c. Mendokumentasikan Silabus.
- d. Menyiapkan format Silabus, RPP dan penilaian hasil belajar.
- e. Menyiapkan perangkat pengawasan proses pembelajaran.
- f. Mendokumentasikan bahan ujian atau ulangan.
- g. Mendokumentasikan penilaian hasil belajar oleh pendidik, satuan pendidik dan pemerintah.
- h. Mendokumentasikan SKL satuan pendidikan.
- i. Mendokumentasikan SKL mata pelajaran.
- j. Mendokumentasikan KKM.Membantu memfasilitasi melaksanakan kurikulum dan Silabus.

2.6 Lokasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto

UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto berlokasi di Jalan Irian Jaya No. 01, Kecamatan Kranggan, Kota Mojokerto. Lokasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto dapat dilihat pada Gambar 2.3.

- a. Office : Jalan Irian Jaya No. 01, Kecamatan Kranggan, Kota Mojokerto
- b. Website : www.sman1mojokerto.sch.id
- c. Telp/Fax : (0321) 322735



Gambar 2. 3 Lokasi UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Menurut (Safaat, 2012) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

3.2 *System Development Life Cycle*

Menurut (Rosa Arianti Sukanto, 2013) menjelaskan bahwa “pada awal pengembangan perangkat lunak, para pembuat program (*programmer*) langsung melakukan pengkodean perangkat lunak tanpa menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan perangkat lunak”. Dan ditemuilah kendala-kendala seiring dengan perkembangan skala sistem-sistem perangkat yang semakin besar.

SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Seperti halnya proses metamorfosis pada kupu-kupu untuk menjadi kupu-kupu yang indah maka dibutuhkan beberapa tahap untuk dilalui, sama halnya dengan

membuat perangkat lunak, memiliki daur tahapan yang dilalui agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas.

Menurut (Rosa Arianti Sukanto, 2013) menjelaskan bahwa “model SDLC air terjun (*water fall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut penjelasannya :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk men-spesifikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses *multi* langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*suport*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari tahap analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

3.3 User Interface

Menurut Lastianah (2012), *User interface* adalah cara program dan *user* berkomunikasi. Istilah *user interface* atau *interface* kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (*Human Computer Interaction*). HCI (*Human Computer Interface*) adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer, tidak hanya *hardware*. Semuanya yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* (atau *mouse*) merupakan bagian dari *user interface*.

User Interface berfungsi untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga komputer dapat digunakan. Dengan demikian, user interface bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekompuser. Use interface dari sisi software bias berbentuk Graphical User Interface (GUI) atau Command Line Interfae (CLI), sedangkan dari sisi hardware bias berbentuk Aplle Desktop Bus (ADB), USB, dan fire wire.

Konsep user interface sangatlah luas karena tergantung pada kebutuhan aplikasi penguana seperti electronic display, aplikasi web aplikasi mobile dan lain-lain

3.4 Warna

Menurut (Dameria, 2007), warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer (dapat berupa mata kita atau alat ukur). Apabila salah satu unsur tidak berfungsi semestinya maka kita tidak dapat melihat cahaya. Warna mempunyai peran penting dalam kehidupan, namun tidak jarang kita melupakan arti dan fungsinya dan hanya menganggap warna hanya sebagai penghias. Warna adalah bentuk ransangan visual yang mempunyai efek mempengaruhi pikiran dan tindakan kita. Hasilnya adalah positif seperti tenang dan negatif seperti gelisah atau ketakutan. Warna juga berfungsi sebagai bahasa yang disembunyikan, yaitu (a) warna bisa mewakili usia, (b) warna bisa mewakili suasana hati, (c) warna menerminkan kepribadian, (d) warna sebagai orientasi kelamin, (e) warna sebagai penunjuk waktu.

3.5 Pemrograman Website

Dalam pemrograman website memiliki beberapa konten penting, seperti:

- a. Bahasa *Markup* (seperti HTML, XHTML, dan XML)
- b. Gaya Lembar Bahasa (seperti CSS dan XSL)
- c. *Client-side Scripting* (seperti *JavaScript* dan *VBScript*)
- d. *Server-side Scripting* (seperti PHP dan ASP)
- e. Teknologi *Database* (seperti MySQL dan PostgreSQL)
- f. Teknologi Multimedia (seperti *Flash* dan *Silverlight*)

Menurut Nugroho (2006b:61) “PHP atau singkatan dari *Personal Home Page* merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat *server side*”. PHP termasuk dalam *open source product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas.

Menurut Arief (2011) PHP adalah bahasa *server-side –scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*.

PHP dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini. PHP dapat dibangun sebagai modul *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP dapat mengirim HTTP *header*, dapat mengatur *cookies*, mengatur *authentication* dan *redirect user*



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada kerja praktik di UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto, ditemukan beberapa hambatan. UPT. SMA Negeri 1 Kota Mojokerto yang menangani pembayaran SPP untuk siswa oleh staff tata usaha memiliki hambatan dalam mengelola pembayaran SPP. Proses pembayaran SPP saat ini berlangsung dengan cara tertulis ataupun cetakan kertas.

Proses pembayaran SPP secara tertulis ataupun cetakan kertas adalah cara yang kurang efisien untuk mengelola pembayaran. Untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi kinerja proses pembayaran SPP, maka diperlukan website atau aplikasi yang terintegrasi dengan database. Dengan adanya website atau aplikasi pengaksesan media pembelajaran *online* ini diharapkan dapat mempermudah pembayaran untuk siswa secara efektif dan efisien.

Dalam proses kerja praktik penulis berusaha untuk membantu perusahaan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembayaran SPP untuk siswa dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. Analisis Data
2. Konsep Media
3. Konsep Visual
4. Desain dan Implementasi

4.1 Analisis Data

Analisis data dalam perancangan ini, perancang melakukan analisis terhadap aplikasi Pengarsipan sejenis yang didasarkan pada permasalahan yang sama. Setelah menganalisis aplikasi tersebut maka perancang telah mendapatkan *layout*, *tipografi*, warna dan elemen lainnya yang berhubungan dengan aplikasi yang dikembangkan.

Perancang mengguna gaya flat dalam mendesain. Dalam gaya flat perancang tidak perlu melakukan penambahan efek-efek yang membuatnya seperti tiga dimensi. Setiap elemen *User Interface* harus simple dan mudah untuk disentuh oleh pengguna.

4.2 Konsep Media

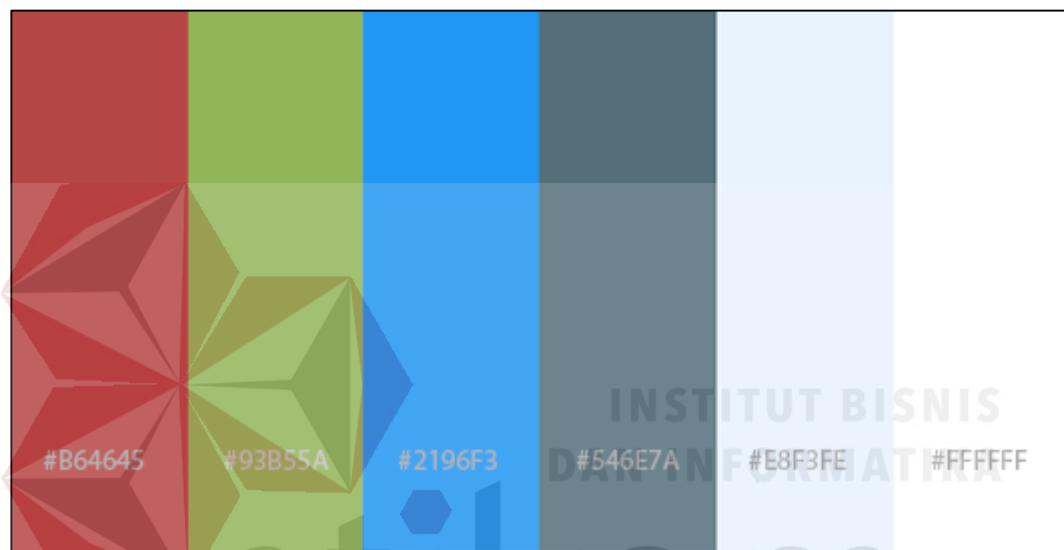
Dalam pembuatannya media yang dijadikan media utama adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi *web*. User dapat mengakses aplikasi secara *offline* dengan menggunakan koneksi *localhost* yang telah tersedia di *Xampp*, dan juga dapat menyambungkannya dengan *domain* yang disediakan oleh pihak sekolah.

4.3 Konsep Visual

Pembuatan sebuah aplikasi pengarsipan surat berbais *web* tidak lepas dari proses desain tata letak (*layout*) dan ketertarikan *website*. Sebuah *web* diharapkan tidak hanya menarik dari segi informasi tapi juga dari segi tampilan. Umumnya yang dilihat pertama kali saat sebuah *website* dibuka adalah tampilannya dan grafik yang terlihat turut menentukan.

Staff bagian Tata Usaha adalah pengguna *website* aktif dan kerap berinteraksi dengan berbagai konten visual di Internet sehingga dibutuhkan gaya visual yang mengikuti tren agar nampak modern dan selalu update agar tidak terkesan kuno dan tertinggal untuk itu pemilihan gaya visual *flat design*.

4.3.1 Warna



Gambar 4. 1 Pallet Warna

Penggunaan warna pada *User Interface* Aplikasi Pembayaran SPP adalah pemilihan warna berdasarkan lingkungan pada sekolah. Sehingga dapat terpilih warna yang diterapkan pada *website* sebagai berikut:

1. Merah

Arti: Kuat, berani, percaya diri. Merah memiliki arti dapat membangkitkan energi, komunikatif, optimis, antusias, dan bersemangat.

2. Hijau

Arti: Kesejukan, keberuntungan, dan kesehatan. Hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas.

3. Biru

Arti: kesetiaan, ketenangan, sensitif dan bisa diandalkan. Biru memiliki arti stabil karena itu adalah warna langit dan laut.

4. Abu-Abu

Arti: Serius, bisa diandalkan dan stabil Warna abu-abu adalah warna alam.

Di luar sana warna abu-abu merupakan warna yang permanen, misalnya batu atau karang.

5. Putih

Arti: Putih menggambarkan kesederhanaan, kemurnian, tidak bersalah dan kesempurnaan. warna putih dipilih untuk menyampaikan pesan perusahaan tentang kesempurnaan.

4.3.2 Tipografi

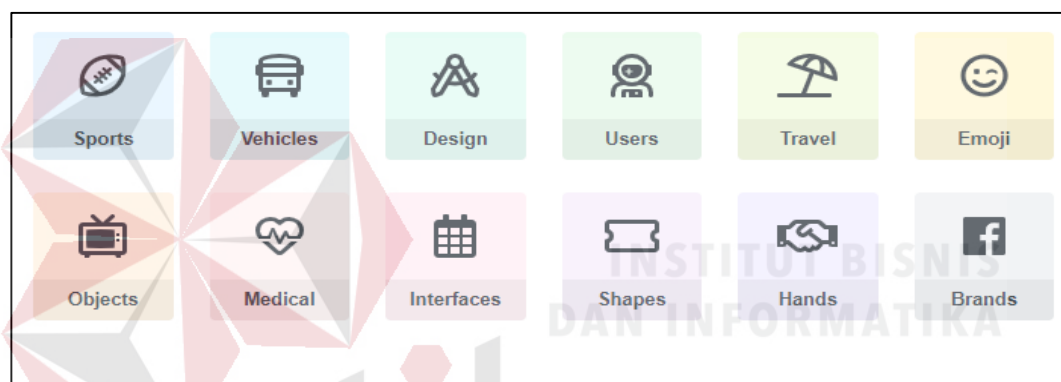


Gambar 4. 2 Tampilan Font Arial

Dalam perancangan *User Interface* “Aplikasi pembayaran SPP” keluarga font yang digunakan adalah Arial, untuk memberikan kesan modern dan sejalan dengan style *Flat Design*.

Font yang digunakan menggunakan font Arial karena memiliki readability dan legibility yang baik serta menyampaikan kesan modern dan efisien, dan merujuk pada referensi *Google Material Design* sebagai *typeface* dari android dan iOS.

4.3.3 Icon

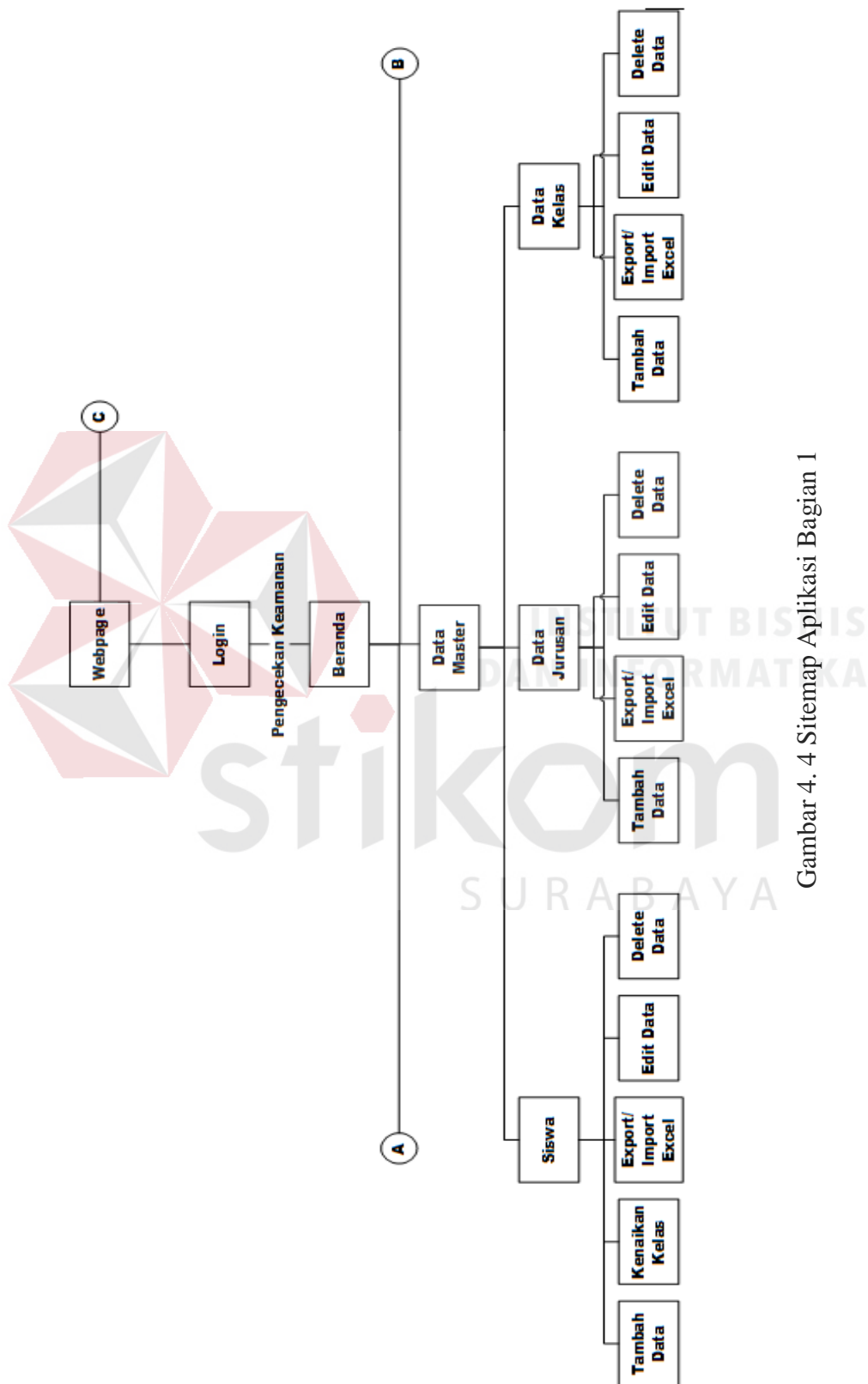


Gambar 4. 3 Tampilan Icon

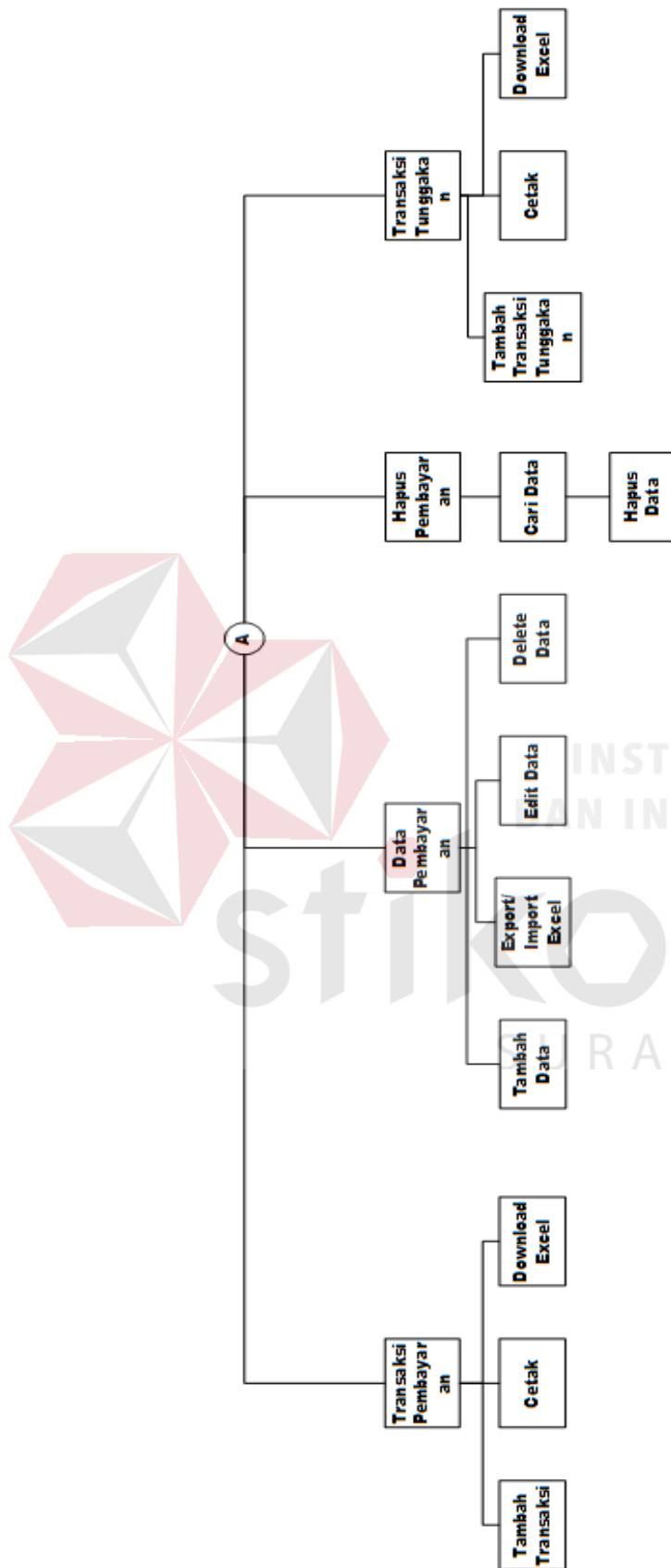
Penggunaan *icon* pada “Aplikasi Pembayaran SPP” bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam navigasi serta diperjelas dengan keterangan yang ada pada icon pada setiap menu.

Pada perancangan icon aplikasi pembayaran SPP desain icon mengacu pada gaya visual yang telah dirumuskan yakni dengan menggunakan gaya visual *flat design* dengan memunculkan kata-kata kunci yang berkaitan dengan konten kemudian mengumpulkan visual *moodboard* dan melakukan perancangan sketsa manual setelah didapatkan bentuk yang sesuai dilakukan *tracang* ulang secara digital.

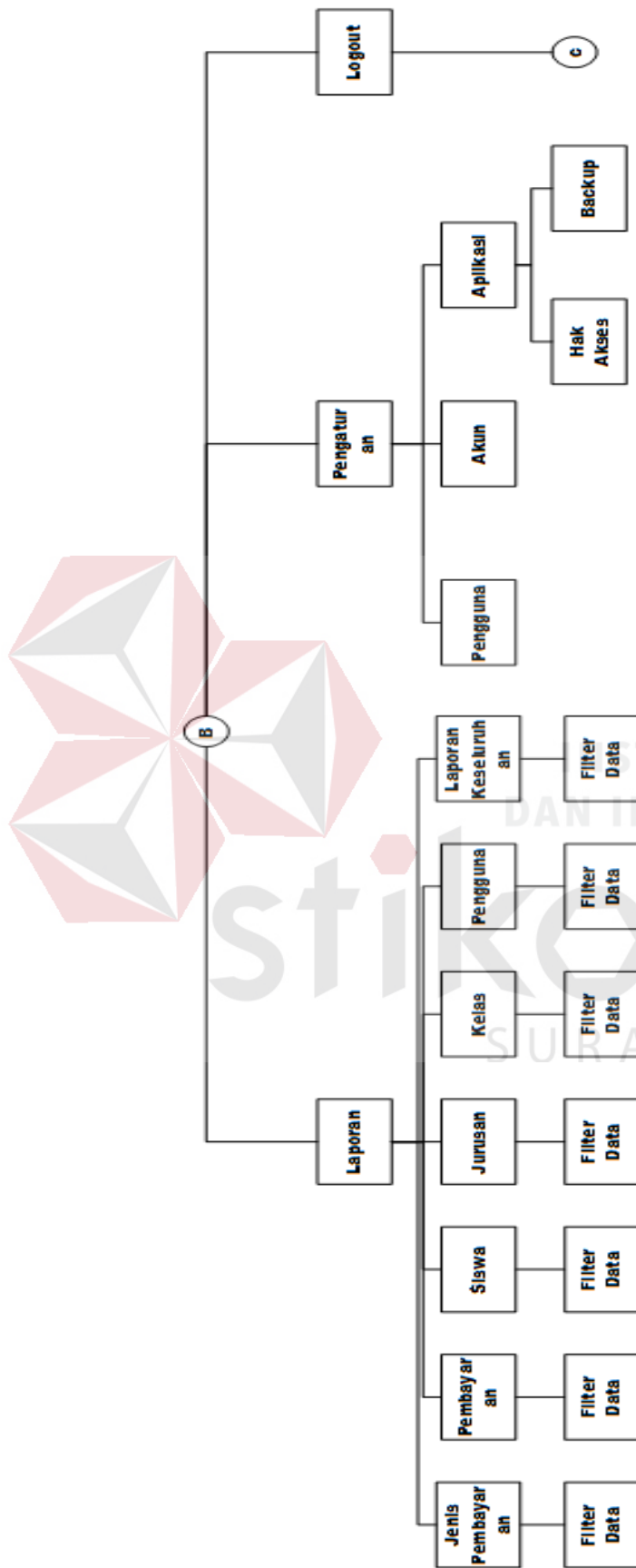
4.3.4 Sitemap



Gambar 4. 4 Sitemap Aplikasi Bagian 1



Gambar 4. 5 Sitemap Aplikasi Bagian 2



Gambar 4. 6 Sitemap Aplikasi Bagian 3

4.3.5 Prototype

Rancangan antarmuka pengguna digunakan untuk memberikan gambaran atas rancangan dari aplikasi pengaksesan materi yang dibangun. Berikut ini adalah rancangan aplikasi pengarsipan surat.

1. Rancangan Halaman Login

Halaman rancangan *login* adalah halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat logo, *textbox Username*, *password* dan tombol *login*. Rancangan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar.

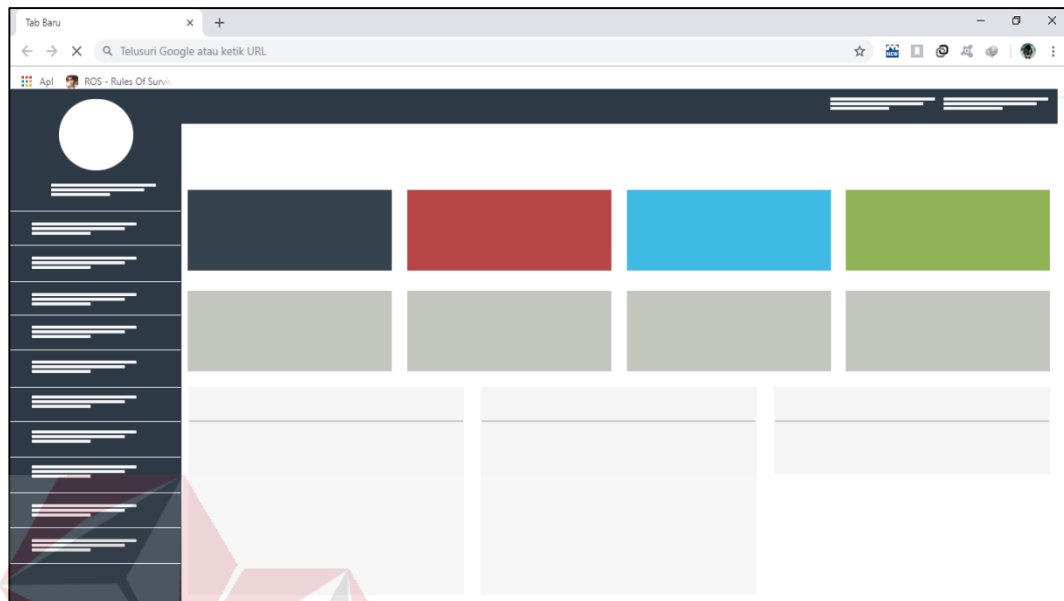


Gambar 4. 7 Rancangan Halaman Login

2. Rancangan Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* adalah halaman utama *website* yang menampilkan segala informasi yang terdapat pada database *website* diantaranya transaksi pembayaran, tambah pembayaran, hapus pembayaran, transaksi

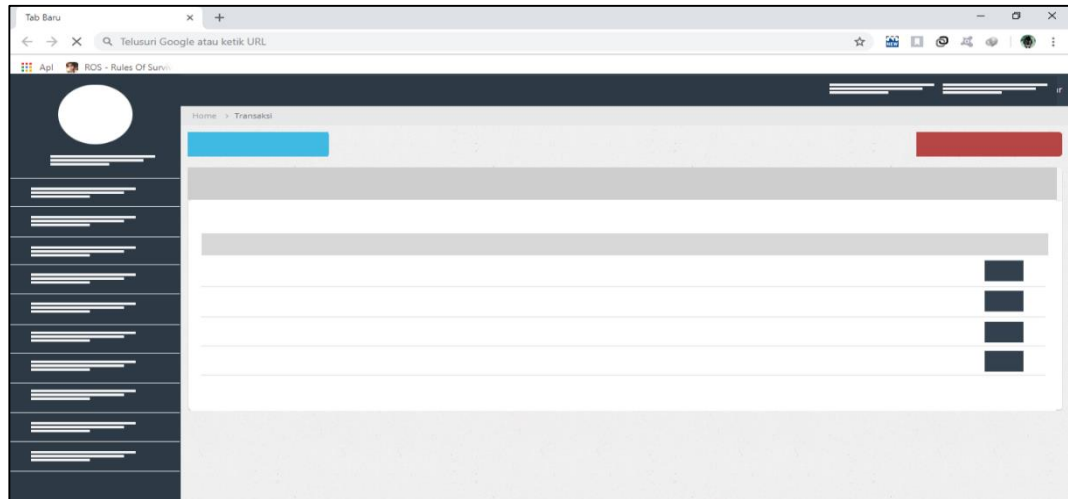
tunggakan, data master, laporan dan pengaturan. Rancangan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Dashboard

3. Rancangan Halaman Transaksi Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan, menambah, mengunduh data dan cetak data, pada halaman ini terdapat tabel data transaksi pembayaran, tombol cetak. Rancangan halaman transaksi pembayaran dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Transkaski Pembayaran

4. Rancangan Halaman Tambah Data Transaksi Pembayaran

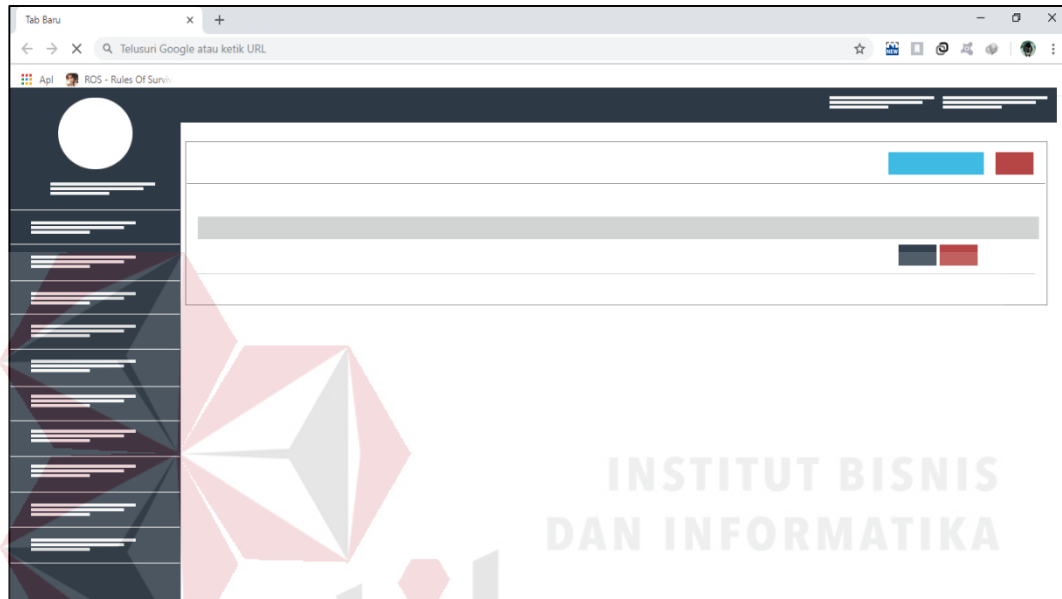
Halaman ini digunakan untuk menambahkan data transaksi pembayaran. Dalam halaman ini terdapat input id transaksi, nim, nama siswa, kelas, pembayaran, cicilan, metode pembayaran, nominal pembayaran. Serta terdapat tombol untuk menyimpan data. Rancangan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Tambah Data Transaksi Pembayaran

5. Rancangan Halaman Tambah Jenis Pembayaran

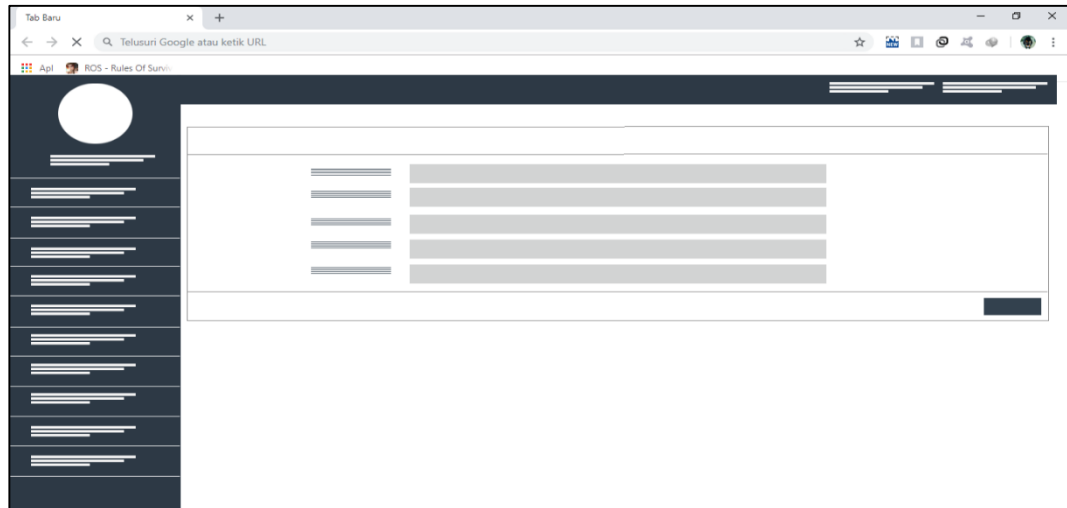
Halaman ini digunakan untuk menampilkan, menambah, mengubah, menghapus dan terdapat menu *import* dan *export* dalam bentuk *excel*, pada halaman ini terdapat *table* untuk menampilkan data dan didalam *table* terdapat tombol ubah dan hapus data. Rancangan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Tambah Jenis Pembayaran

6. Rancangan Halaman Tambah Nama Pembayaran

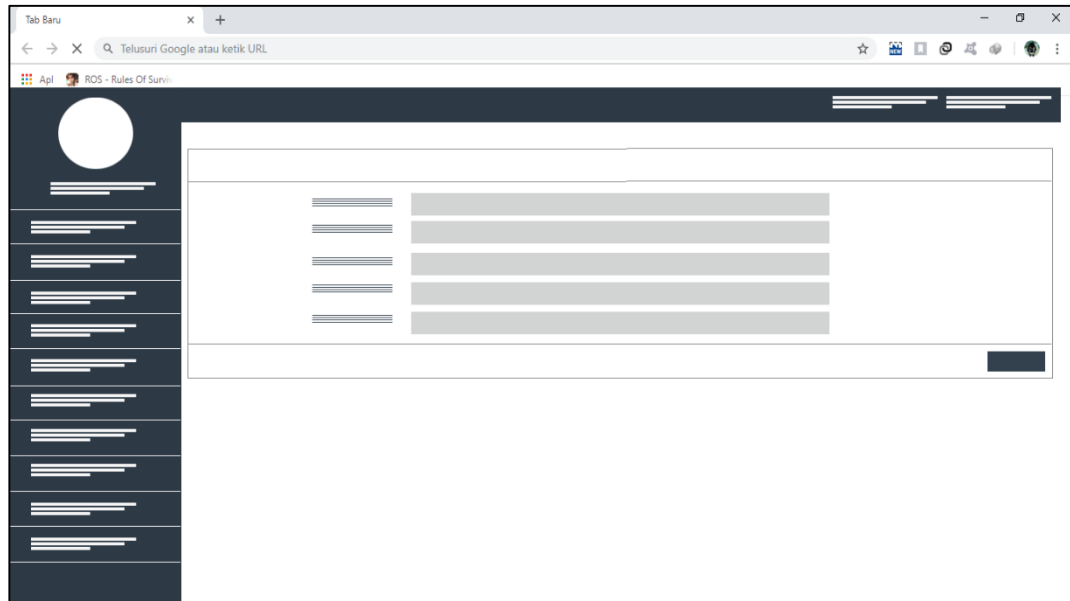
Halaman ini digunakan untuk menambahkan data nama pembayaran. Dalam halaman ini terdapat input diantaranya nama pembayaran, nominal, jumlah cicilan, kelas, aktif. Serta terdapat tombol simpan untuk menyimpan. Rancangan halaman dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Tambah Nama Pembayaran

7. Rancangan Halaman Ubah Nama Pembayaran

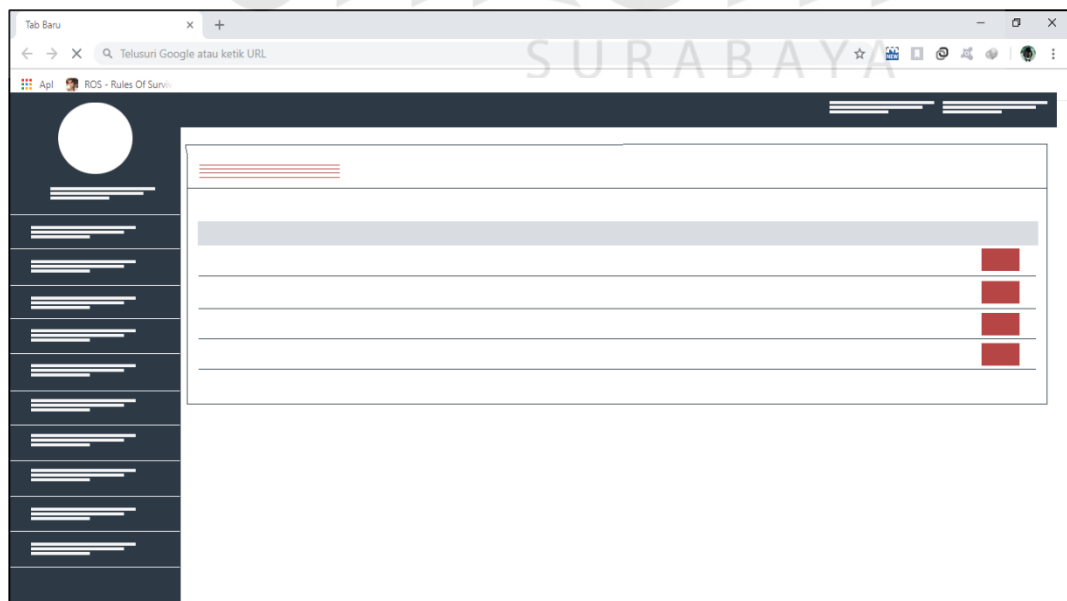
Halaman ini digunakan untuk mengubah data nama pembayaran. Dalam halaman ini terdapat input diantaranya nama pembayaran, nominal, jumlah cicilan, kelas, aktif. Serta terdapat tombol ubah untuk mengubah data. Rancangan halaman dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 13 Rancangan Halaman Ubah Nama Pembayaran

8. Rancangan Halaman Hapus Pembayaran

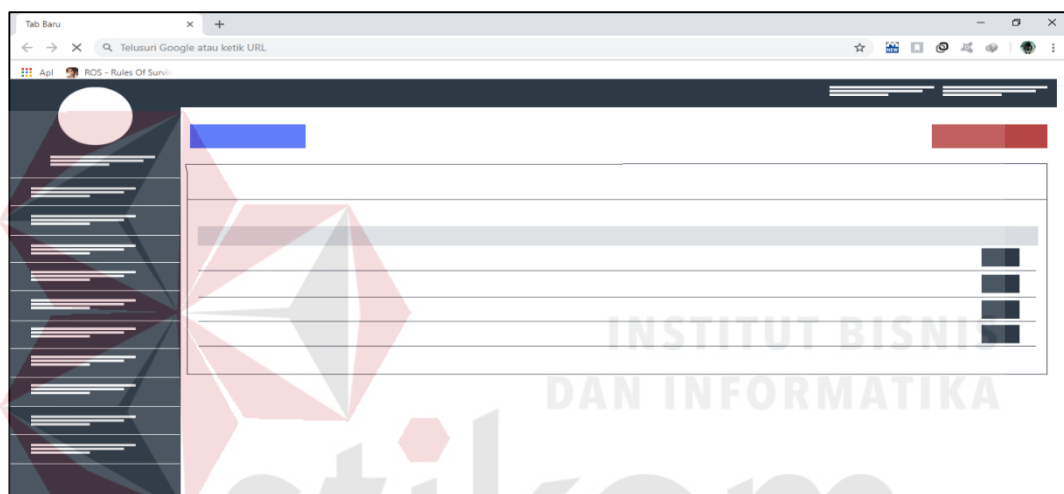
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan menghapus data, pada halaman ini terdapat *table* dan didalam *table* bisa hapus data berdasarkan nama siswa. Rancangan halaman dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Hapus Pembayaran

9. Rancangan Halaman Transaksi Tunggakan

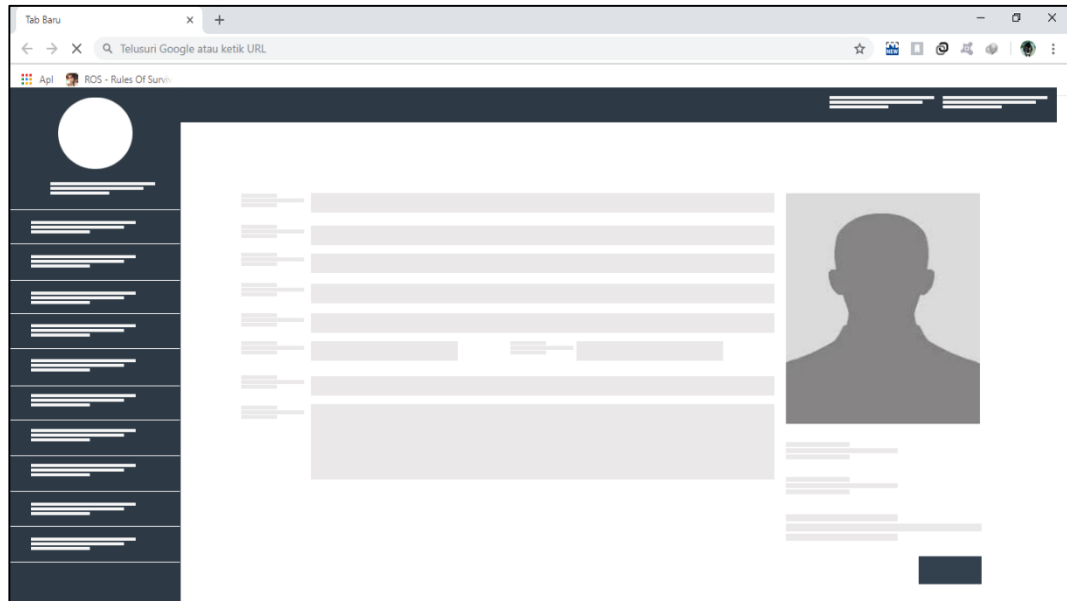
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan menambah mengunduh dan mencetak data, pada halaman ini terdapat tabel yang berisi nama siswa, kelas, pembayaran, metode, nominal dan terdapat tombol untuk mencetak data berdasarkan nama siswa. Rancangan halaman transaksi tunggakan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Transaksi Tunggakan

10. Rancangan Halaman Tambah Transaksi Tunggakan

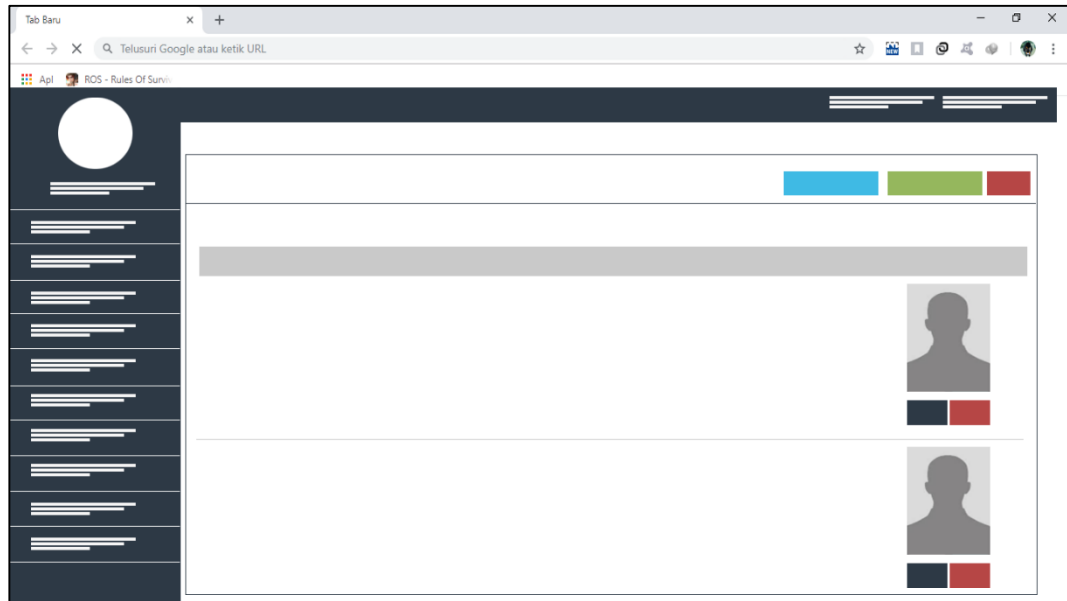
Halaman ini berfungsi untuk menambah transaksi tunggakan. Dalam halaman ini terdapat *input* diantaranya id transaksi, nis, nama, kelas, pembayaran, cicilan, metode pembayaran, nominal pembayaran dan terdapat tombol simpan untuk menyimpan data. Rancangan halaman tambah transaksi tunggakan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Tambah Transaksi Tunggal

11. Rancangan Halaman Data Master Siswa

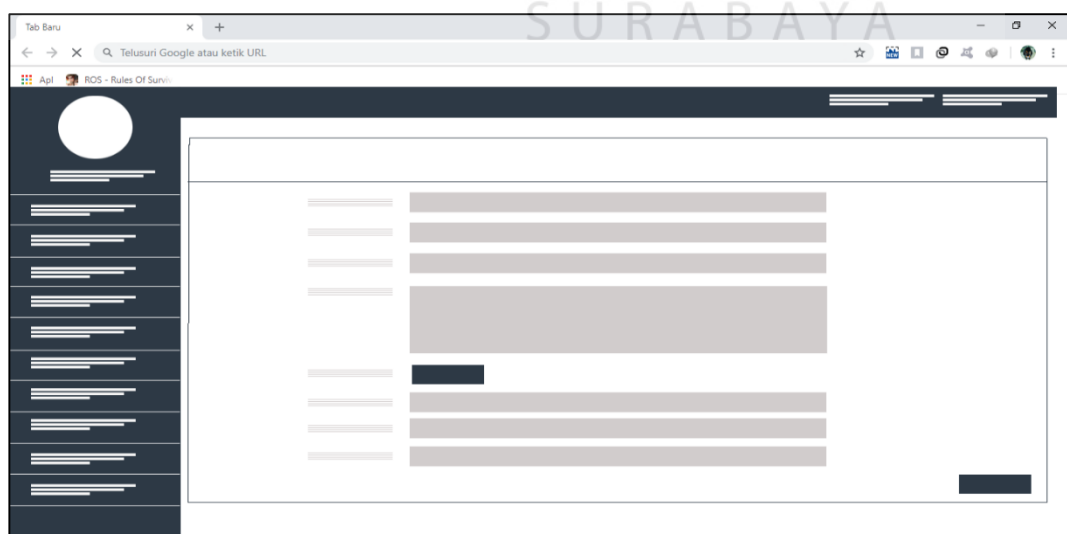
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data master siswa, menambah data siswa, kenaikan kelas, dan terdapat menu untuk *import* dan *export* data dalam bentuk excel. Dalam halaman ini terdapat *table* diantaranya nis, nama, jenis kelamin, kelas, angkatan, status. Rancangan halaman data siswa dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Data Master Siswa

12. Rancangan Halaman Tambah Data Siswa

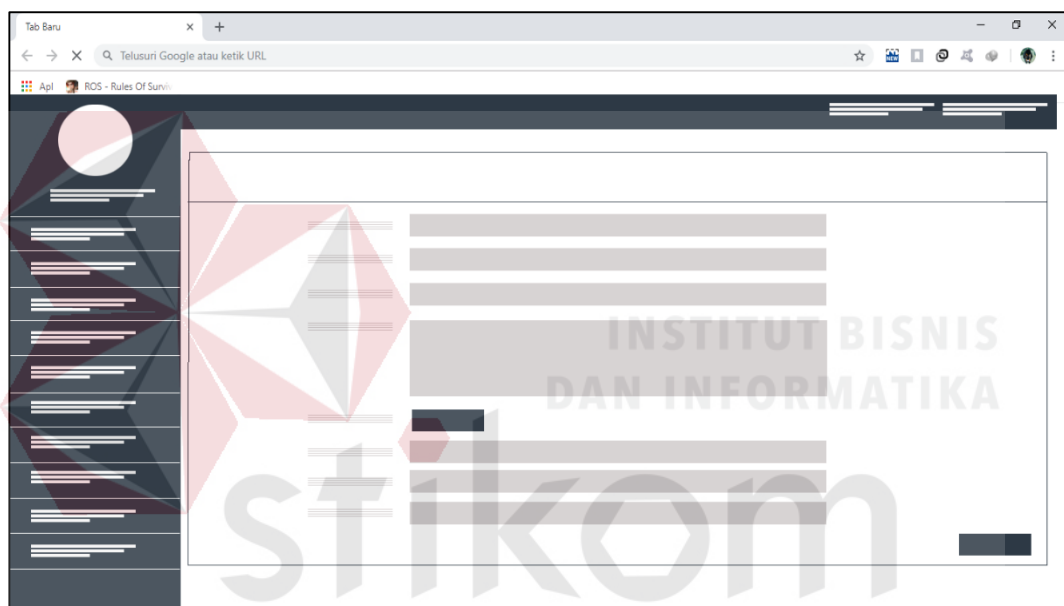
Halaman ini berfungsi untuk menambah data siswa. Didalam halaman ini terdapat *input* diantaranya nis, nama lengkap, jenis kelamin, alamat, foto, kelas, aktif, angkatan, dan terdapat tombol simpan untuk menyimpan data siswa. Rancangan halaman tambah data siswa dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Tambah Data Siswa

13. Rancangan Halaman Ubah Data Siswa

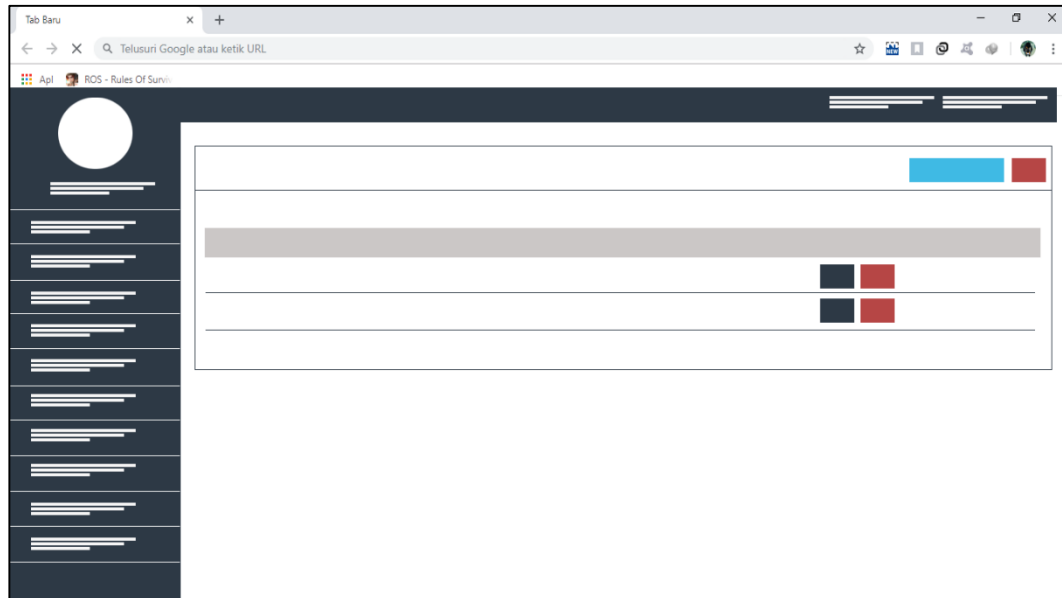
Halaman ini berfungsi untuk mengubah data siswa. Didalam halaman ini terdapat *input* diantaranya nis, nama lengkap, jenis kelamin, alamat, foto, kelas, aktif, angkatan, dan terdapat tombol ubah untuk mengubah data siswa. Rancangan halaman ubah data siswa dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 19 Rancangan Halaman Ubah Data Siswa

14. Rancangan Halaman Data Master Jurusan

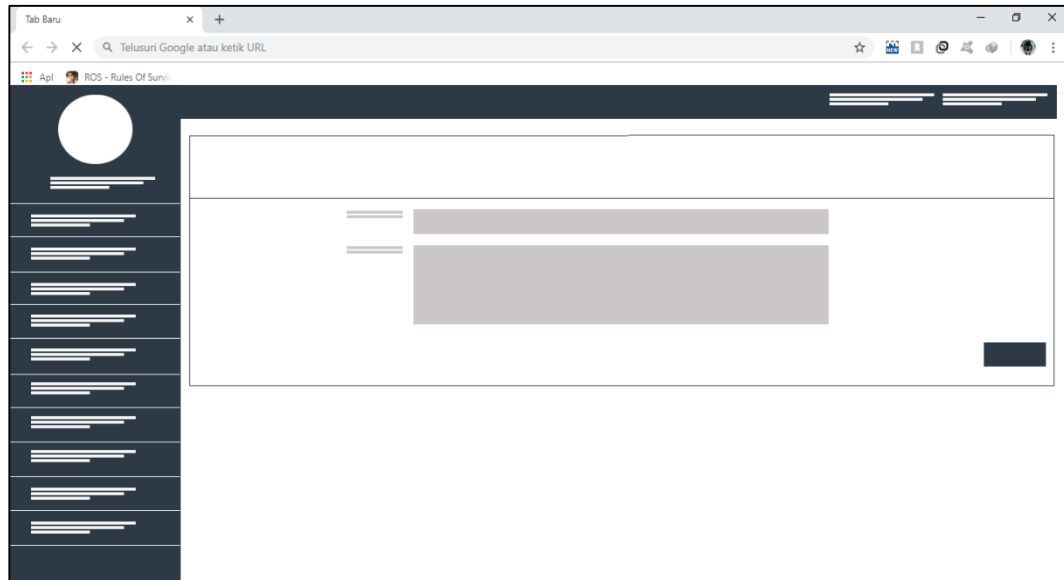
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan, menambah, mengubah, menghapus dan terdapat menu untuk *import* dan *export* dalam bentuk excel. Di halaman ini terdapat table untuk menampilkan nama, deskripsi dan didalam *table* terdapat opsi untuk ubah dan hapus data . Rancangan halaman data jurusan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 20 Rancangan Halaman Data Jurusan

15. Rancangan Halaman Tambah Data Jurusan

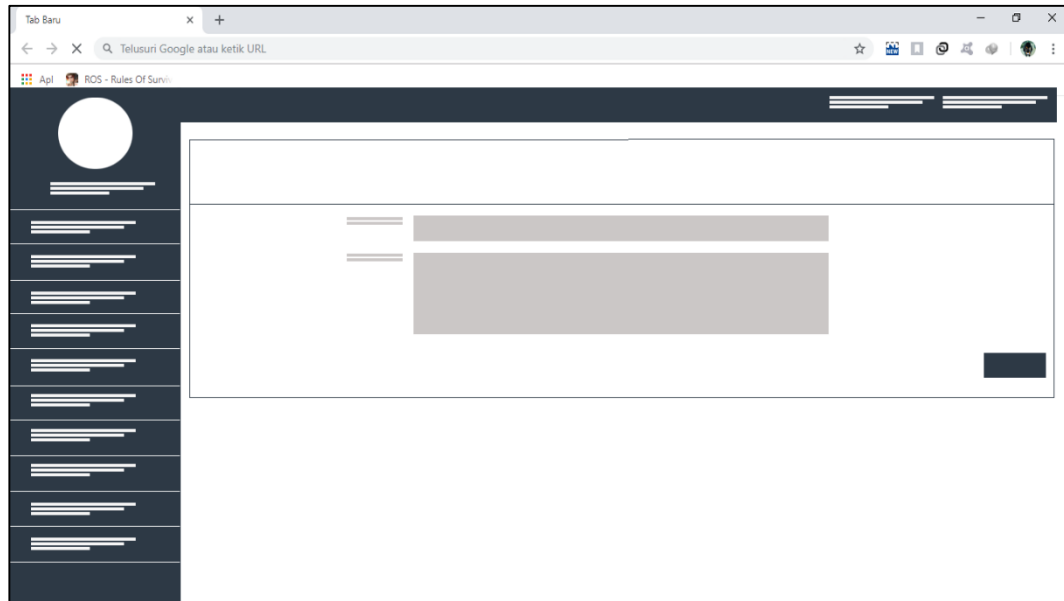
Halaman ini berfungsi untuk menambah data jurusan. Didalam halaman ini terdapat *input* diantanya nama jurusan, deskripsi dan terdapat tombol simpan untuk menyimpan data jurusan. Rancangan halaman tambah data jurusan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 21 Rancangan Halaman Tambah Data Jurusan

16. Rancangan Halaman Ubah Data Jurusan

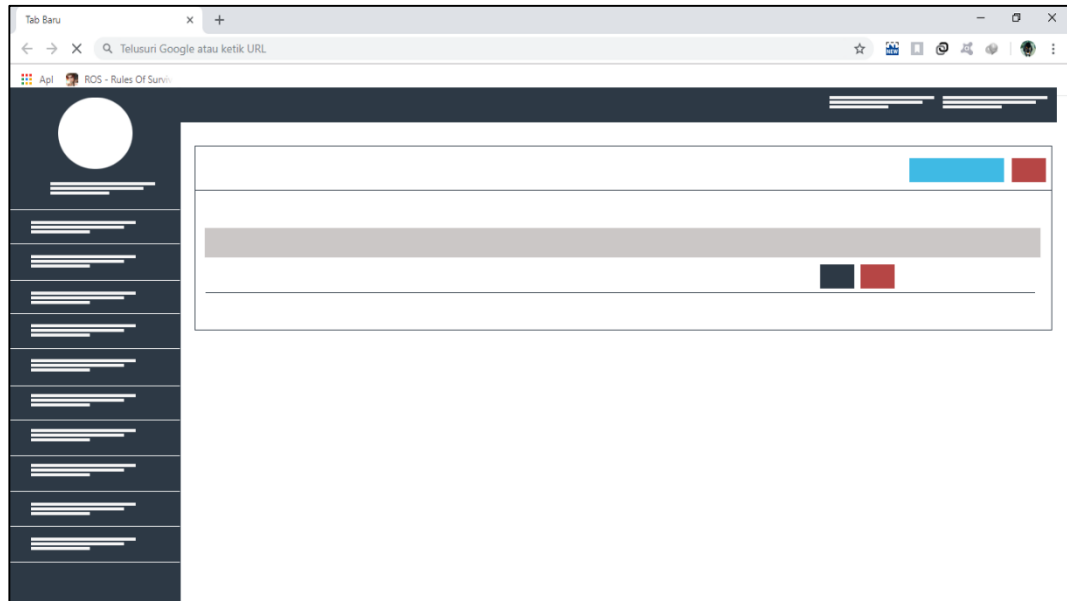
Halaman ini berfungsi untuk mengubah data jurusan. Didalam halaman ini terdapat *input* diantaranya nama jurusan, deskripsi dan terdapat tombol ubah untuk mengubah data jurusan. Rancangan halaman ubah data jurusan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 22 Rancangan Halaman Ubah Data Jurusan

17. Rancangan Halaman Data Master Kelas

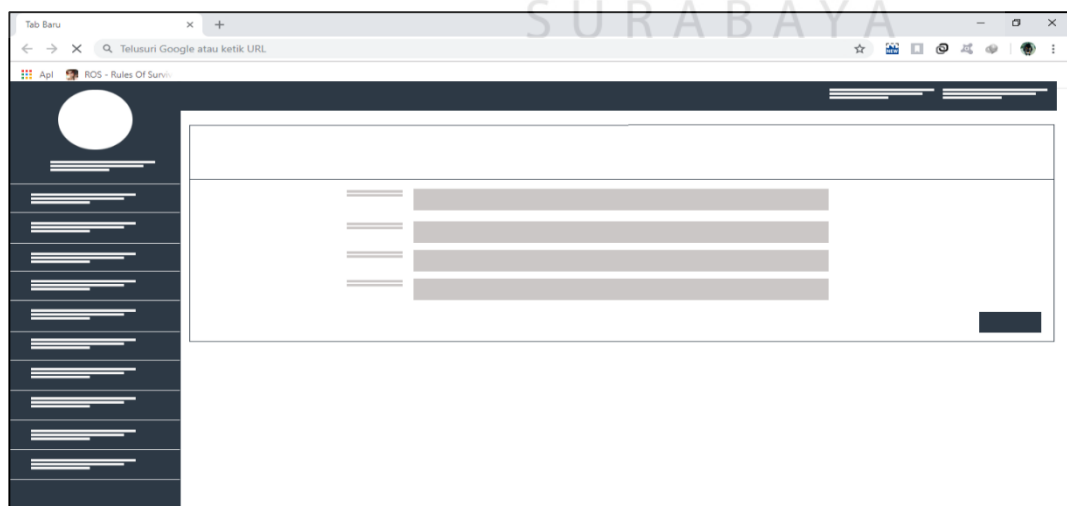
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan, menambah, mengubah, menghapus dan terdapat menu untuk *import* dan *export* dalam bentuk excel. Di halaman ini terdapat table untuk menampilkan kelas, jurusan, wali kelas dan didalam table terdapat opsi untuk ubah dan hapus data . Rancangan halaman data kelas dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 23 Rancangan Halaman Tambah Data Master Kelas

18. Rancangan Halaman Tambah Data Kelas

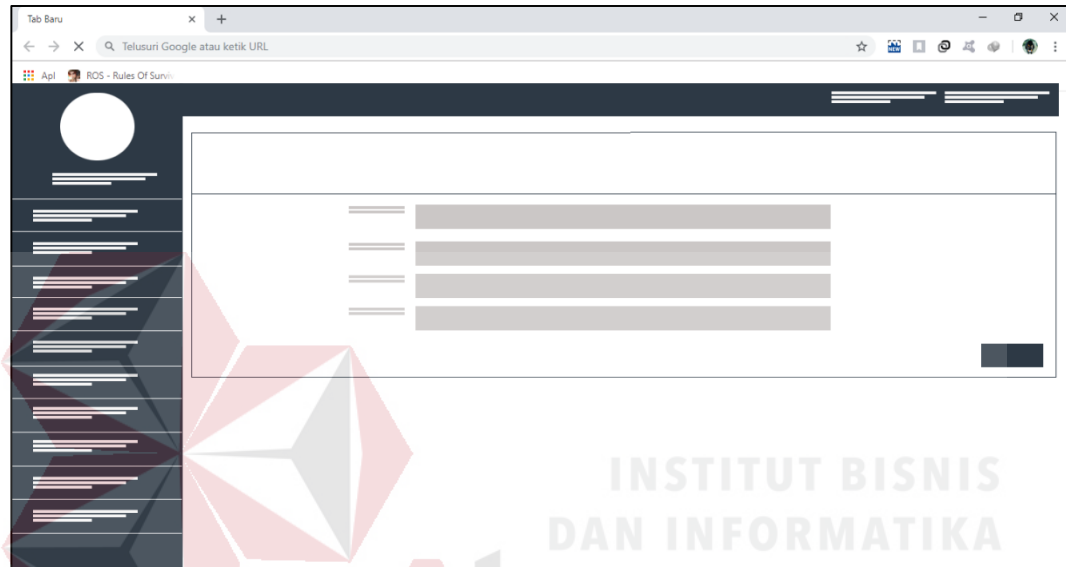
Halaman ini berfungsi untuk menambah data kelas. Di halaman ini terdapat *input* diantaranya jurusan, tingkat, nama kelas, wali kelas dan terdapat tombol simpan untuk menyimpan data kelas. Rancangan halaman tambah data kelas dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 24 Rancangan Halaman Tambah Data Kelas

19. Rancangan Halaman Ubah Data Kelas

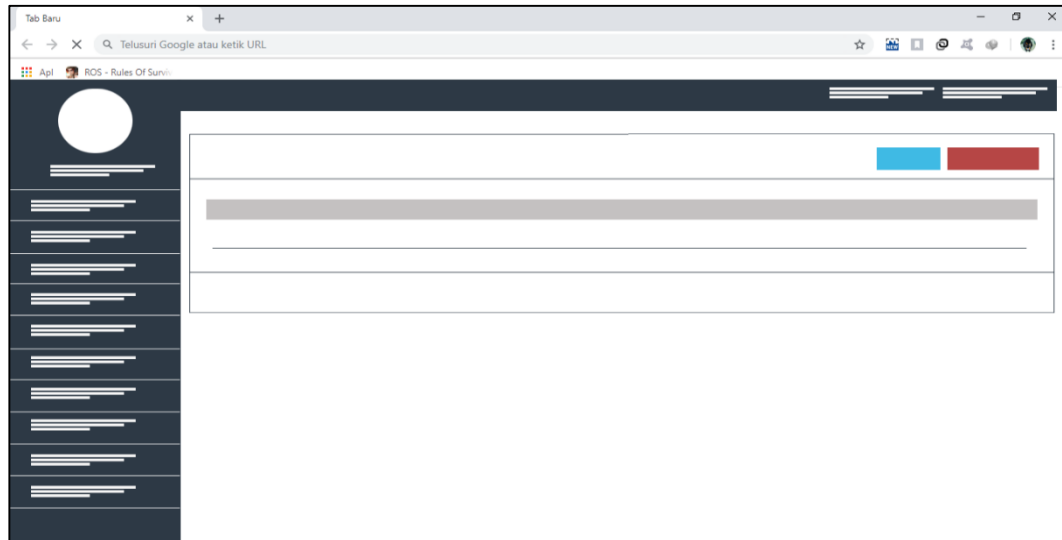
Halaman ini berfungsi untuk mengubah data kelas. Di halaman ini terdapat *input* diantaranya jurusan, tingkat, nama kelas, wali kelas dan terdapat tombol ubah untuk mengubah data kelas. Rancangan halaman ubah data kelas dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 25 Rancangan Halaman Ubah Data Kelas

20. Rancangan Halaman Laporan Jenis Pembayaran

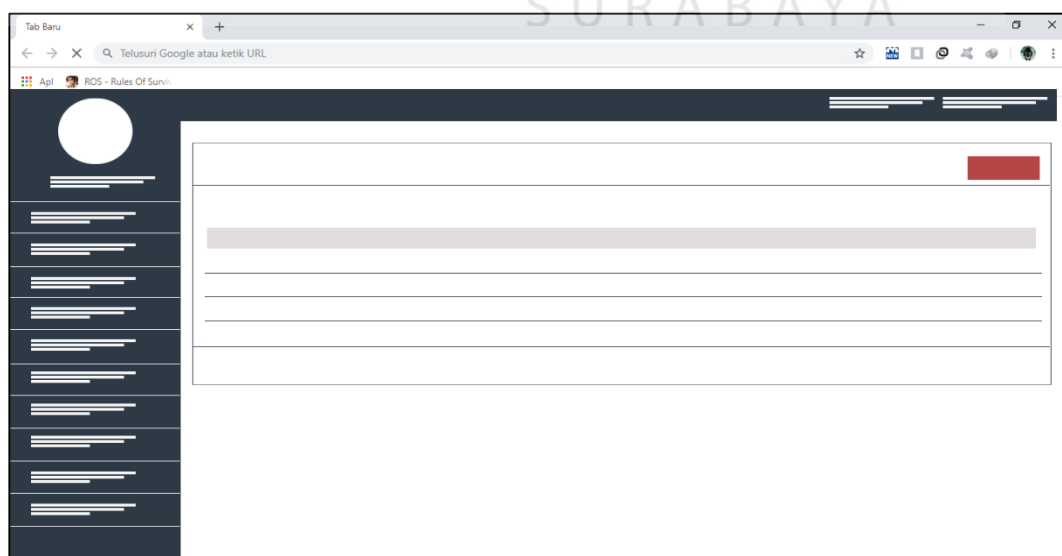
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nama pembayaran, nominal, jumlah cicilan, dan terdapat tombol cetak dan mengunduh data dalam bentuk bentuk PDF. Rancangan halaman laporan jenis pembayaran dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 26 Rancangan Halaman Laporan Jenis Pembayaran

21. Rancangan Halaman Laporan Pembayaran

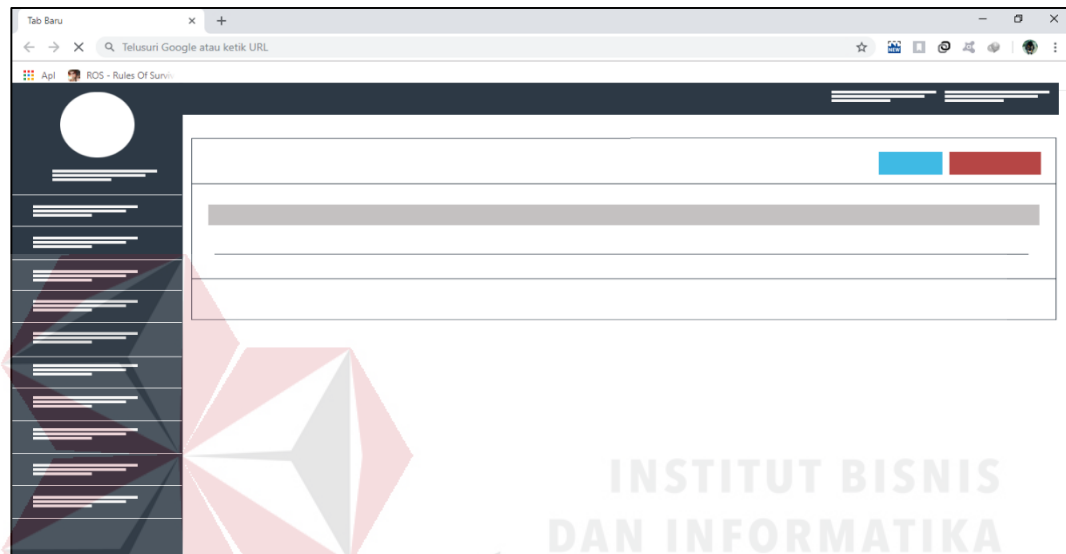
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nama kelas, angkatan, nama pembayaran, total pembayaran, sisa pembayaran, sisa pembayaran, status dan terdapat menu untuk cetak dan mengunduh data dalam bentuk excel. Rancangan halaman laporan jenis pembayaran dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 27 Rancangan Halaman Laporan Pembayaran

22. Rancangan Halaman Laporan Siswa

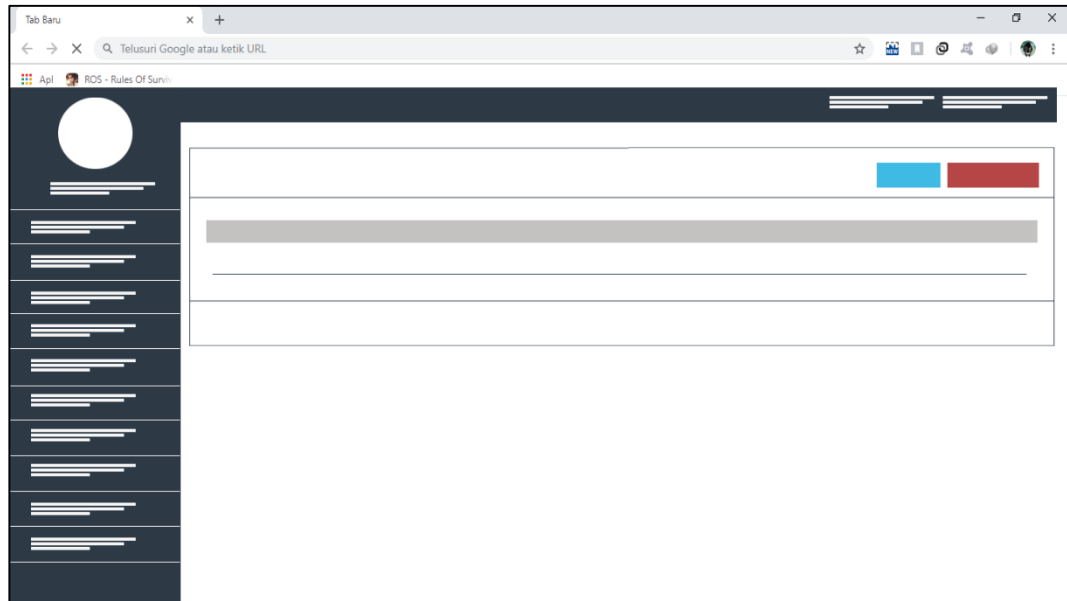
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nis, nama, jenis kelamin, jurusan, kelas, angkatan dan terdapat tombol cetak dan mengunduh data dalam bentuk PDF. Rancangan halaman laporan siswa dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 28 Rancangan Halaman Laporan Siswa

23. Rancangan Halaman Laporan Jurusan

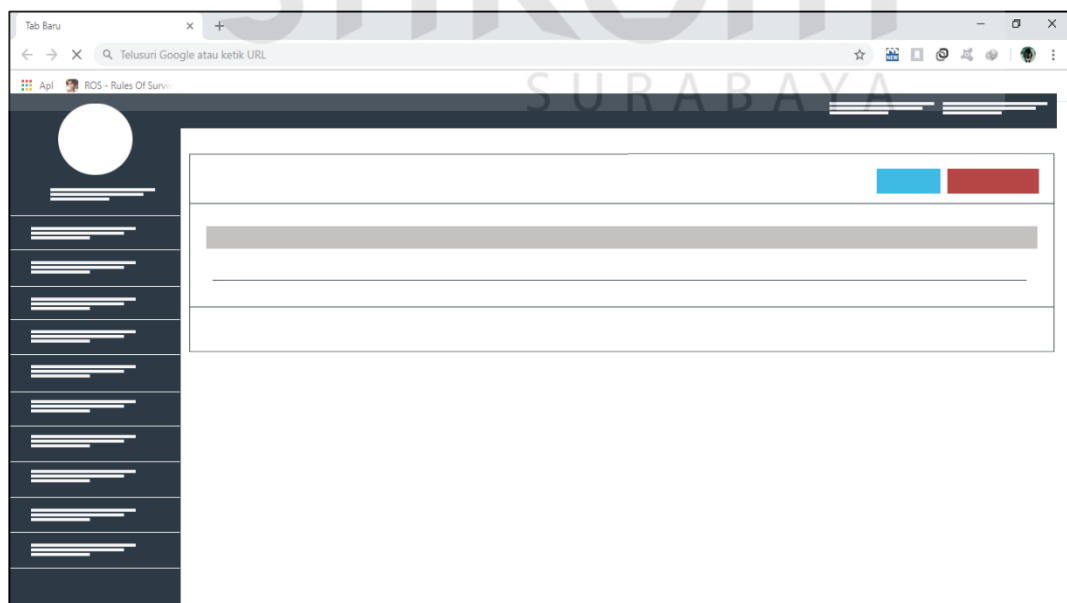
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nomer, jurusan dan terdapat tombol cetak dan mengunduh data dalam bentuk PDF. Rancangan halaman laporan jurusan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 29 Rancangan Halaman Laporan Jurusan

24. Rancangan Halaman Laporan Kelas

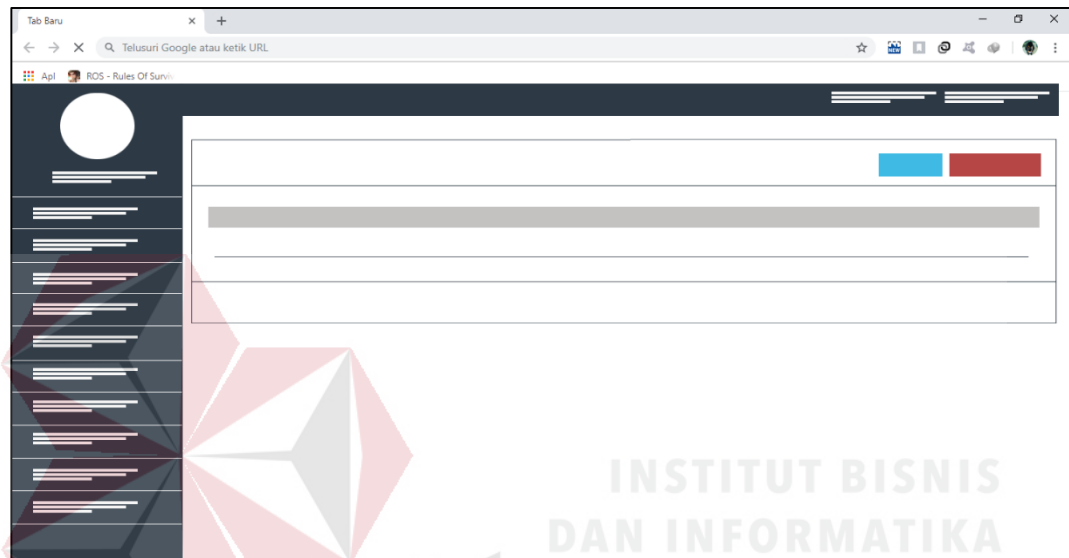
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nama kelas, jurusan dan terdapat tombol cetak dan mengunduh data dalam bentuk bentuk PDF. Rancangan halaman laporan kelas dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 30 Rancangan Halaman Laporan Kelas

25. Rancangan Halaman Laporan Pengguna

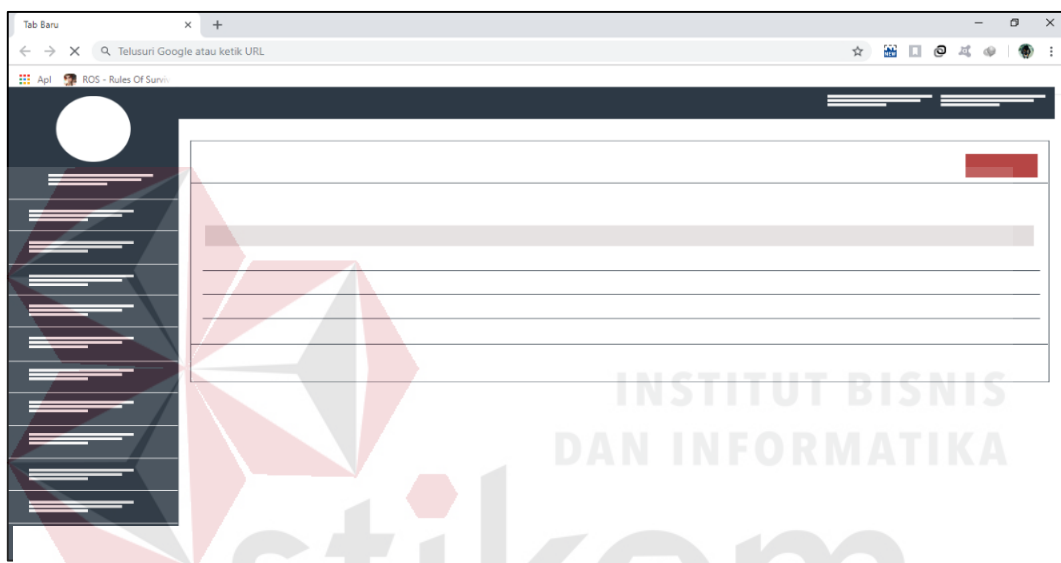
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nip, nama, telepon, level, aktif, dan terdapat tombol cetak dan mengunduh data dalam bentuk bentuk PDF. Rancangan halaman laporan pengguna dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 31 Rancangan Halaman Laporan pengguna

26. Rancangan Halaman Laporan Keseluruhan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan table yang diantaranya nis, nama, kelas, angkatan, nama pembayaran, status, sisa pembayaran, total pembayaran dan terdapat menu untuk cetak dan mengunduh data dalam bentuk excel. Rancangan halaman laporan keseluruhan dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 32 Rancangan Halaman Laporan Keseluruhan

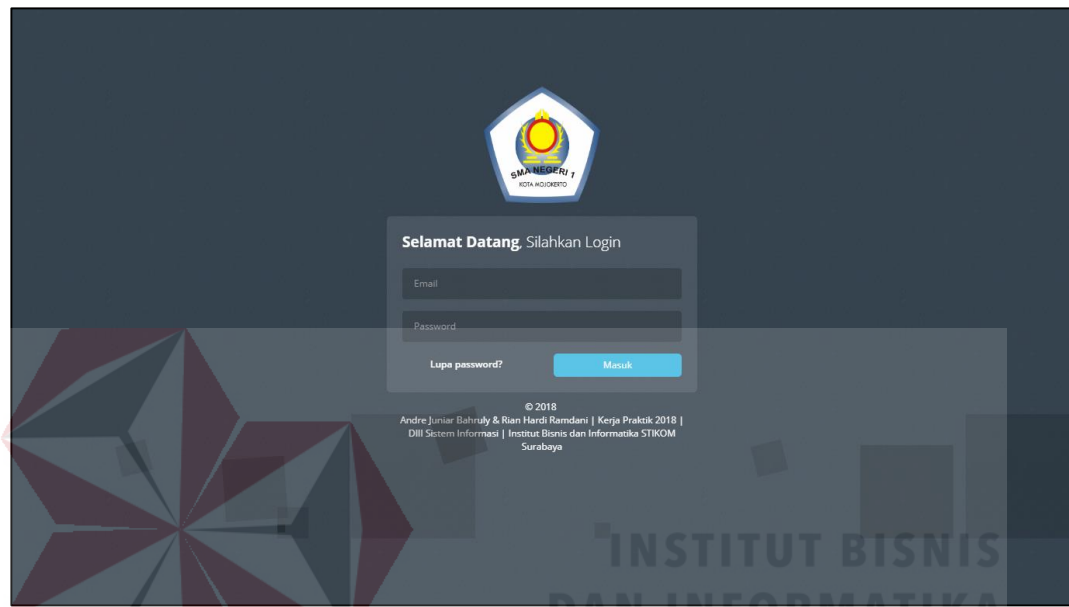
4.4 Desain dan Implementasi

Setelah merancang antarmuka pengguna maka tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan ke dalam aplikasi. Hasil implementasi adalah sebagai berikut.

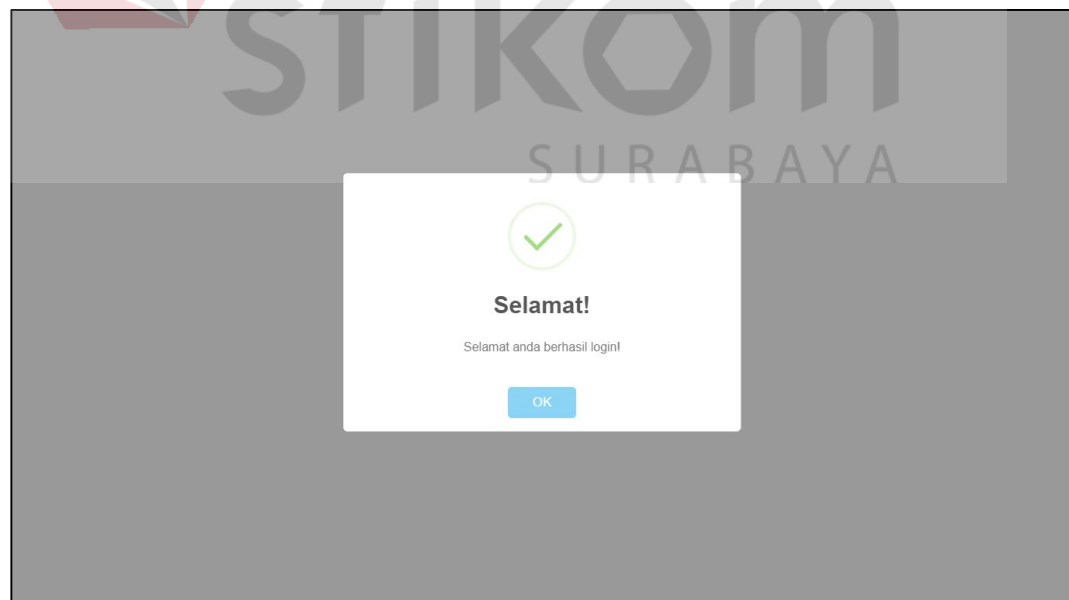
1. Halaman Login Aplikasi Pembayaran SPP

Gambar 4.33 merupakan gambar halaman login aplikasi pembayaran spp. Pengguna memasukkan username dan password pada masing-masing tempat yang telah disediakan kemudian tekan tombol login. Sistem akan memproses apakah

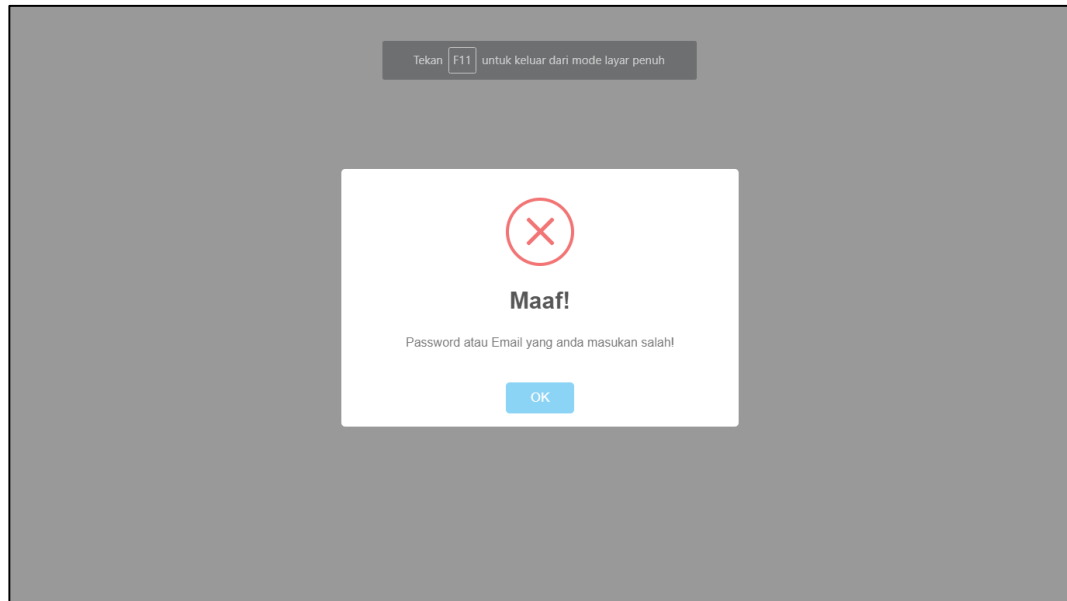
username dan password yang dimasukkan benar atau tidak. Gambar 4.34 jika benar maka sistem menampilkan pesan selamat dan tekan tombol ok untuk melanjutkan ke dashboard, Gambar 4.35 jika salah maka sistem menampilkan pesan login gagal dan akan di kembalikan ke halaman login.



Gambar 4. 33 Halaman Login



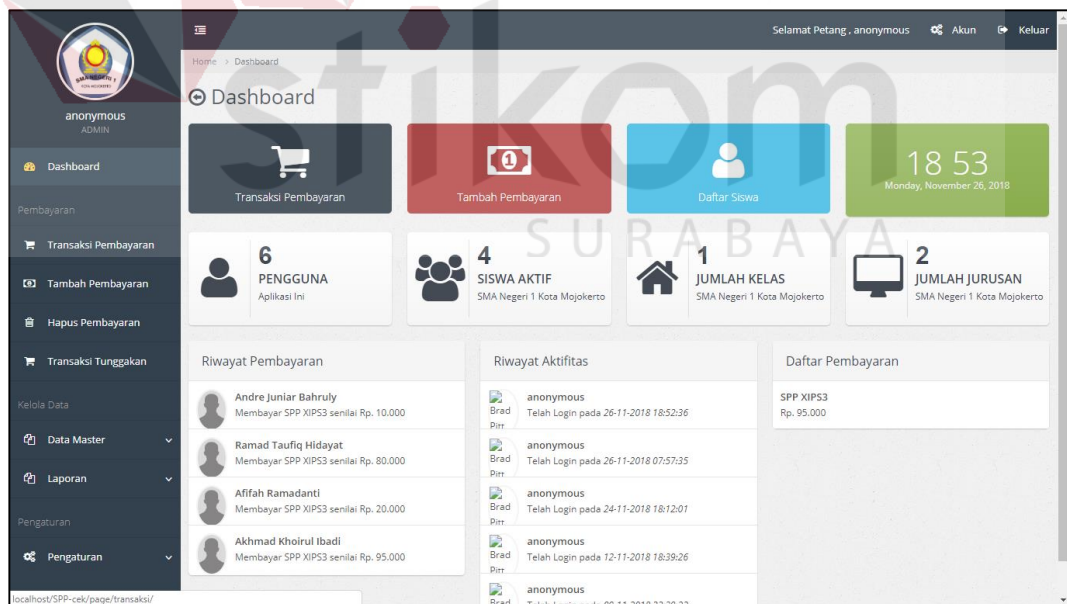
Gambar 4. 34 Halaman Login Benar



Gambar 4. 35 Halaman Login Salah

2. Halaman Dashboard Aplikasi Pembayaran SPP

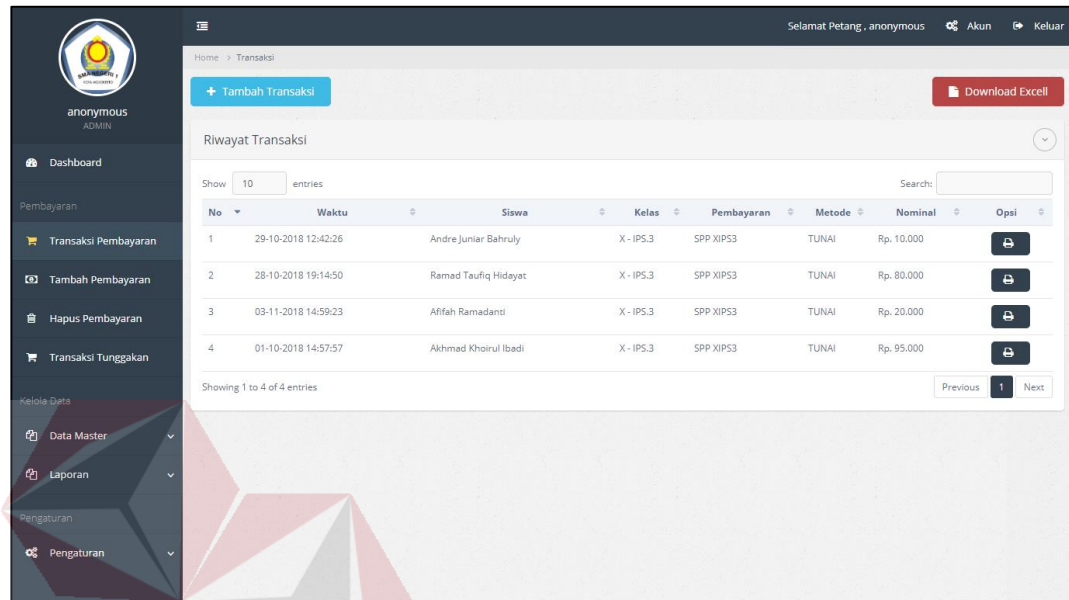
Gambar 4.36 merupakan halaman dashboard aplikasi pembayaran spp



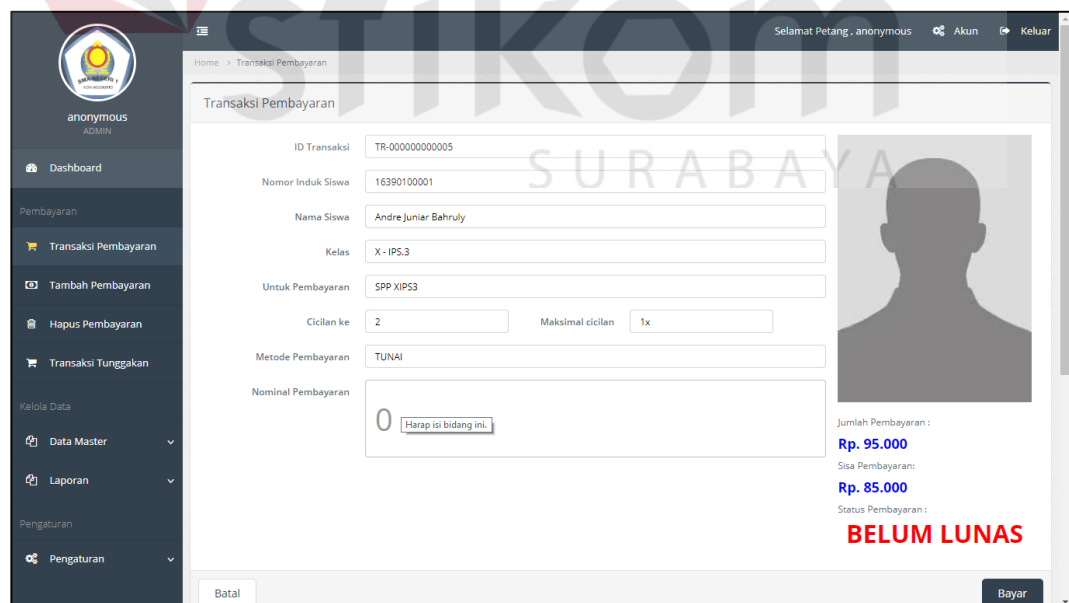
Gambar 4. 36 Halaman dashboard

3. Halaman Transaksi Pembayaran

Gambar 4.37 merupakan halaman transaksi pembayaran. Gambar 4.38 merupakan halaman tambah transaksi pembayaran.



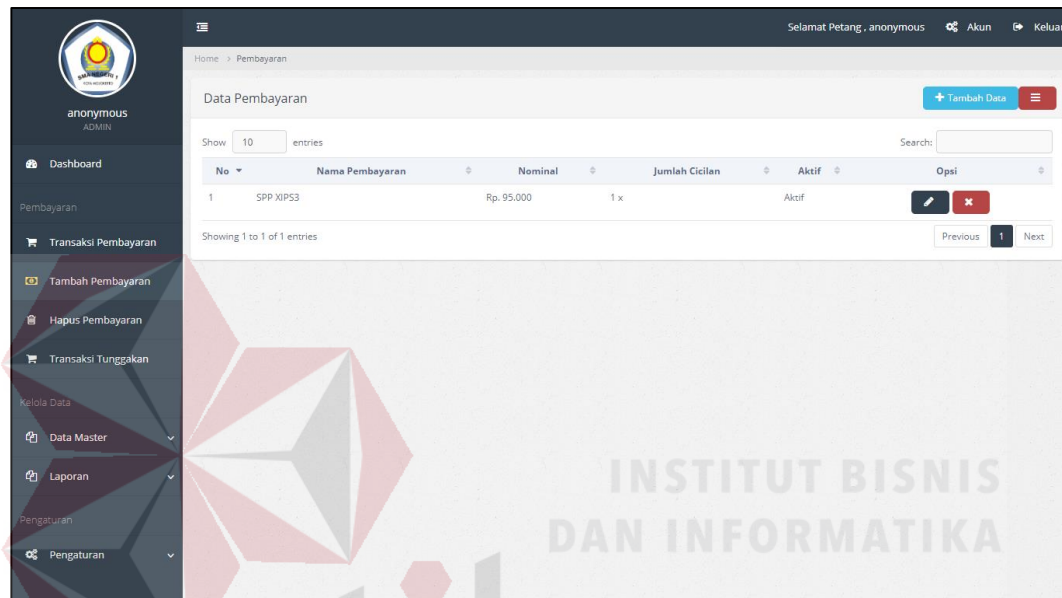
Gambar 4. 37 Halaman Transaksi Pembayaran



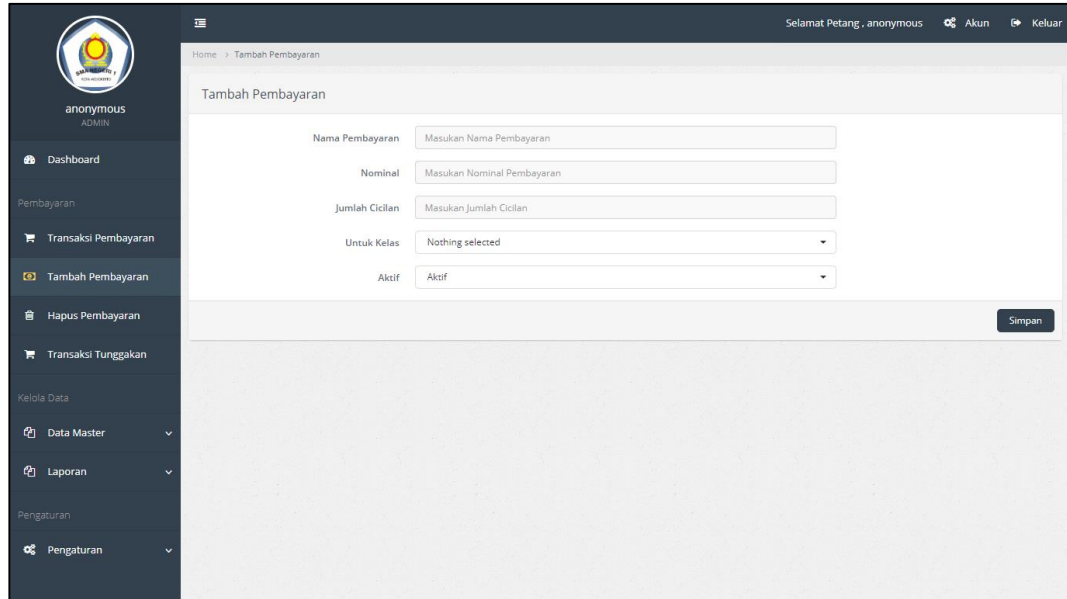
Gambar 4. 38 Halaman Tambah Transaksi pembayaran

4. Halaman Tambah Pembayaran

Gambar 4.39 merupakan halaman dashboard tambah pembayaran. Gambar 4.40 merupakan halaman untuk menambah nama pembayaran. Gambar 4.41 merupakan halaman untuk mengubah nama pembayaran.



Gambar 4. 39 Halaman Dashboard Tambah pembayaran



Home > Tambah Pembayaran

Tambah Pembayaran

Nama Pembayaran

Nominal

Jumlah Cicilan

Untuk Kelas

Aktif

Gambar 4. 40 Halaman Tambah Nama Pembayaran



Home > Ubah Pembayaran

Ubah Pembayaran

Nama Pembayaran

Nominal

Jumlah Cicilan

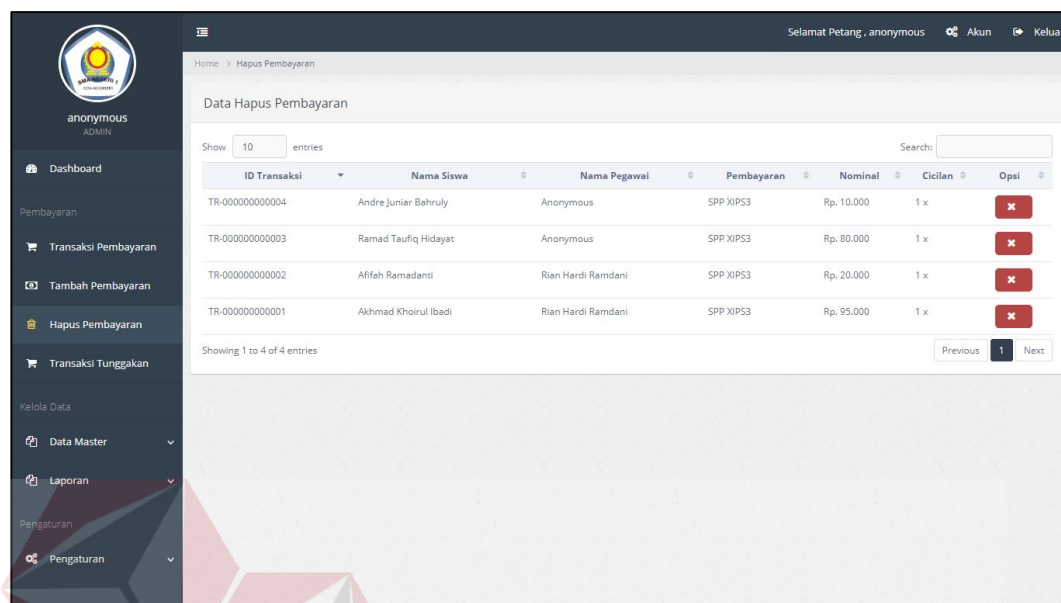
Untuk Kelas

Aktif

Gambar 4. 41 Halaman Ubah Nama Pembayaran

5. Halaman Hapus Pembayaran

Gambar 4.42 merupakan halaman untuk menghapus data pembayaran.

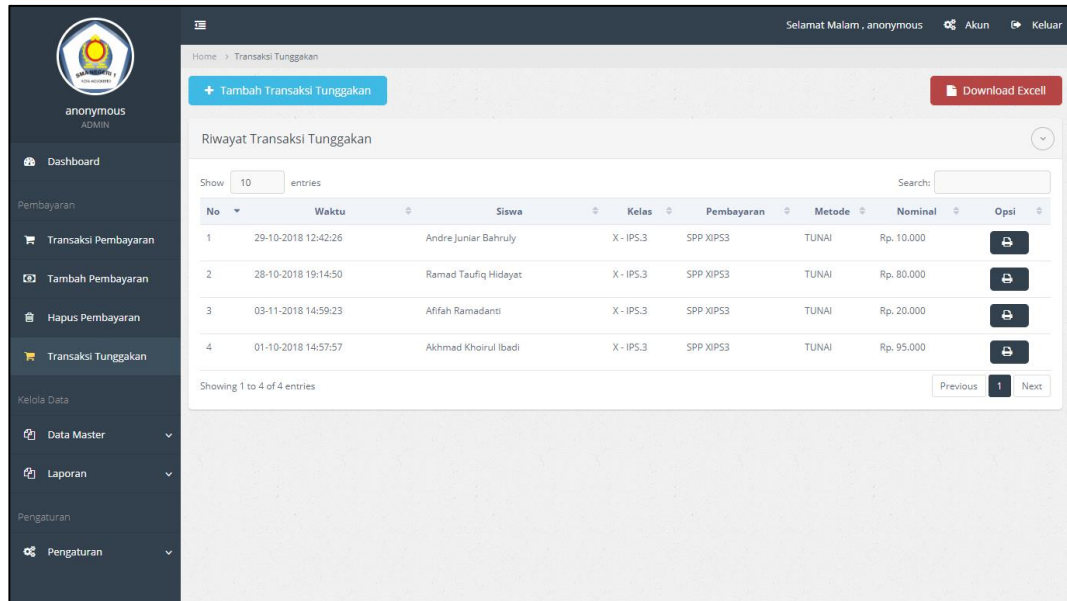


Gambar 4. 42 Halaman Hapus Pembayaran

6. Halaman Transaksi Tunggalan

Gambar 4.43 merupakan halaman dashboard untuk transaksi tunggakan.

Gambar 4.44 merupakan halaman untuk menambah data transaksi tunggakan.



Home > Transaksi Tunggakan

+ Tambah Transaksi Tunggakan

Download Excell

Riwayat Transaksi Tunggakan

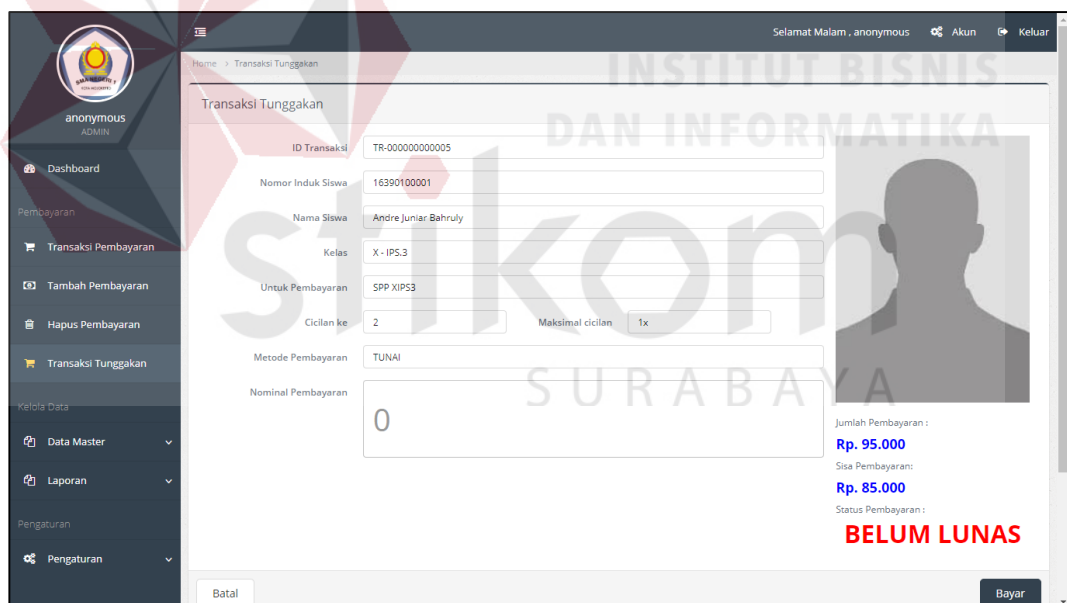
Show 10 entries

No	Waktu	Siswa	Kelas	Pembayaran	Metode	Nominal	Opsi
1	29-10-2018 12:42:26	Andre Juniar Bahruly	X - IPS.3	SPP XIP53	TUNAI	Rp. 10.000	
2	28-10-2018 19:14:50	Ramad Taufiq Hidayat	X - IPS.3	SPP XIP53	TUNAI	Rp. 80.000	
3	03-11-2018 14:59:23	Afhah Ramadanti	X - IPS.3	SPP XIP53	TUNAI	Rp. 20.000	
4	01-10-2018 14:57:57	Akhmad Khoirul Ibadi	X - IPS.3	SPP XIP53	TUNAI	Rp. 95.000	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 43 Halaman Dashboard Transaksi Tunggakan



Home > Transaksi Tunggakan

Transaksi Tunggakan

ID Transaksi: TR-0000000000005

Nomor Induk Siswa: 16390100001

Nama Siswa: Andre Juniar Bahruly

Kelas: X - IPS.3

Untuk Pembayaran: SPP XIP53

Cicilan ke: 2

Maksimal cicilan: 1x

Metode Pembayaran: TUNAI

Nominal Pembayaran: 0

Jumlah Pembayaran: **Rp. 95.000**

Sisa Pembayaran: **Rp. 85.000**

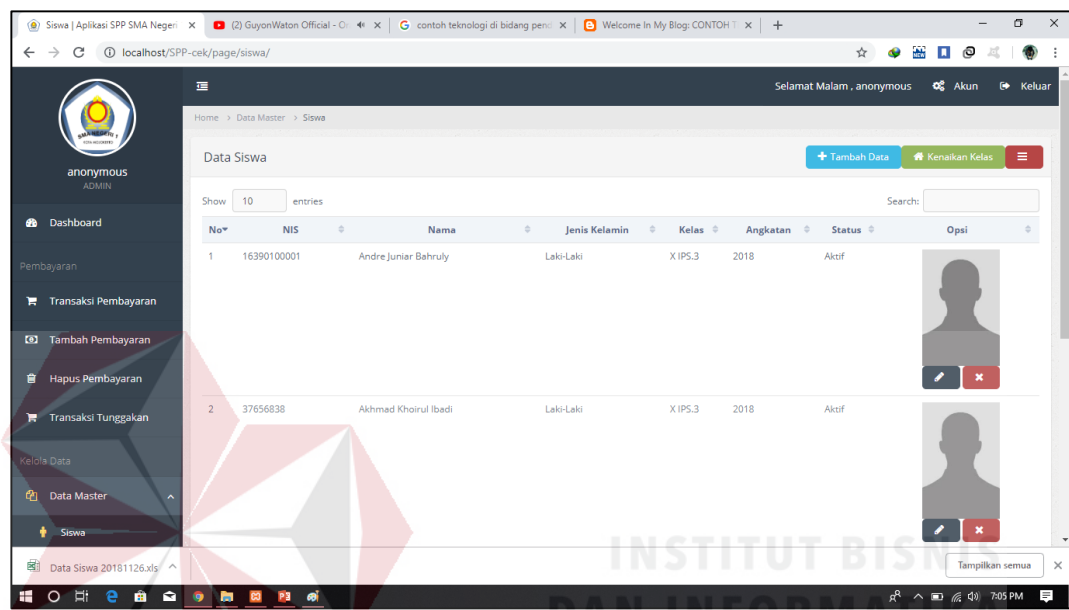
Status Pembayaran: **BELUM LUNAS**

Batal Bayar

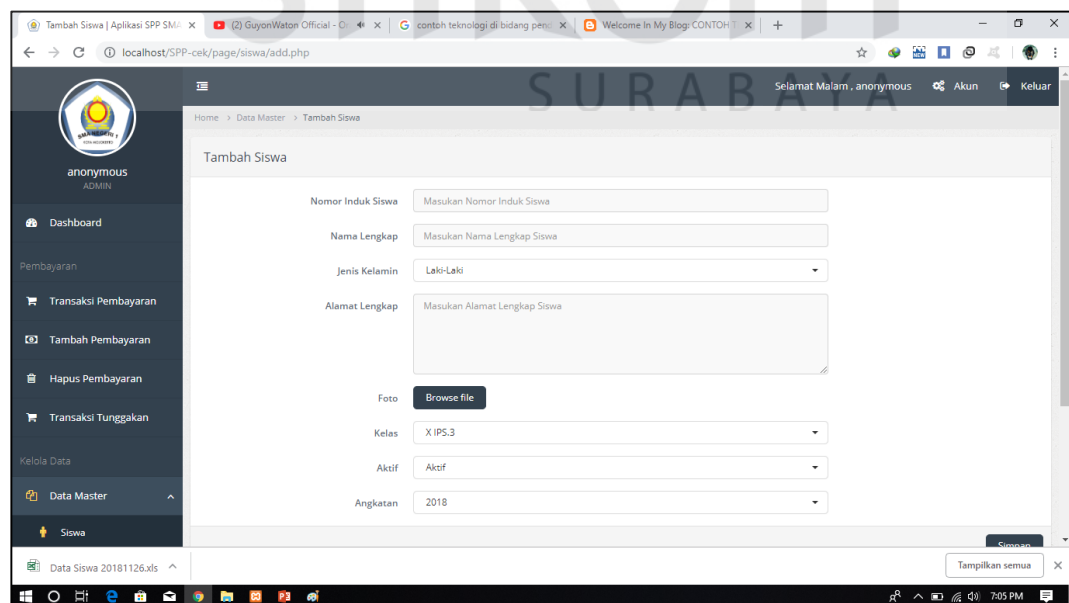
Gambar 4. 44 Halaman Tambah Transaksi Tunggakan

7. Halaman Data Master Siswa

Gambar 4.45 merupakan halaman dashboard data master siswa. Gambar 4.46 merupakan halaman untuk menambah data siswa. Gambar 4.47 merupakan halaman untuk mengubah data siswa.



Gambar 4. 45 Halaman Dashboard Data Siswa



Gambar 4. 46 Halaman Tambah Data Siswa

Gambar 4. 47 Halaman Ubah Data Siswa

8. Halaman Data Master Jurusan

Gambar 4.48 merupakan halaman dashboard data master jurusan. Gambar 4.49 merupakan halaman untuk menambah data jurusan Gambar 4.50 merupakan halaman untuk merubah data jurusan.

No	Nama	Diskripsi	Opsi
1	MIPA	Alam	
2	IPS	Sosial	

Gambar 4. 48 Halaman Dashboard Data Master Jurusan

Screenshot of the 'Tambah Jurusan' (Add Department) page. The page displays a form with two input fields: 'Nama Jurusan' (Department Name) and 'Diskripsi' (Description). The 'Nama Jurusan' field contains the placeholder text 'Masukan Nama Jurusan'. The 'Diskripsi' field contains the placeholder text 'Masukan Diskripsi'. A 'Simpan' (Save) button is visible at the bottom right of the form.

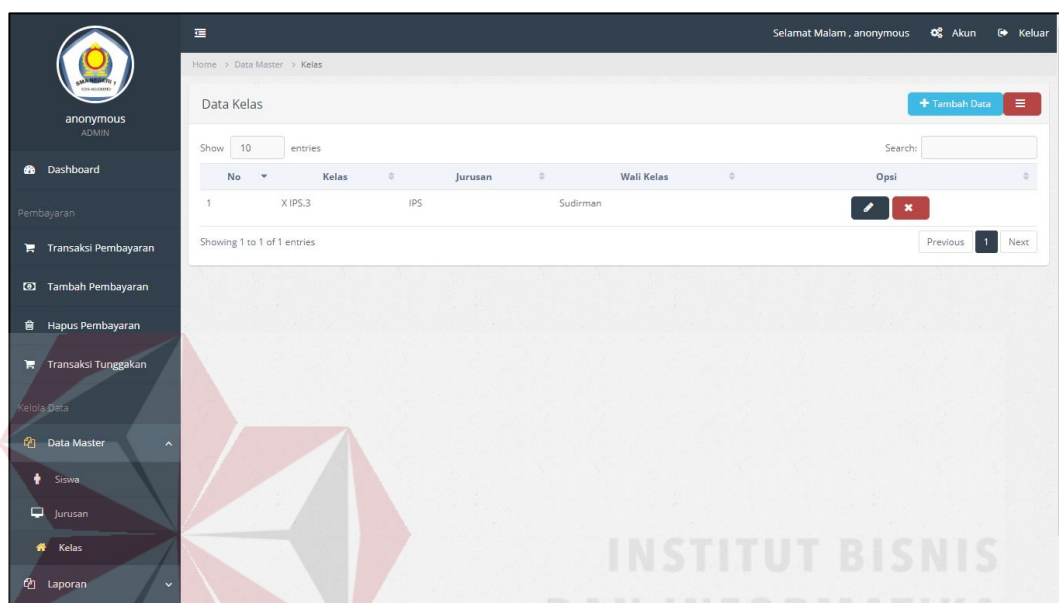
Gambar 4. 49 Halaman Tambah Data Jurusan

Screenshot of the 'Ubah Jurusan' (Edit Department) page. The page displays a form with two input fields: 'Nama Jurusan' (Department Name) and 'Diskripsi' (Description). The 'Nama Jurusan' field contains the value 'MIPA'. The 'Diskripsi' field contains the value 'Alam'. A 'Ubah' (Update) button is visible at the bottom right of the form.

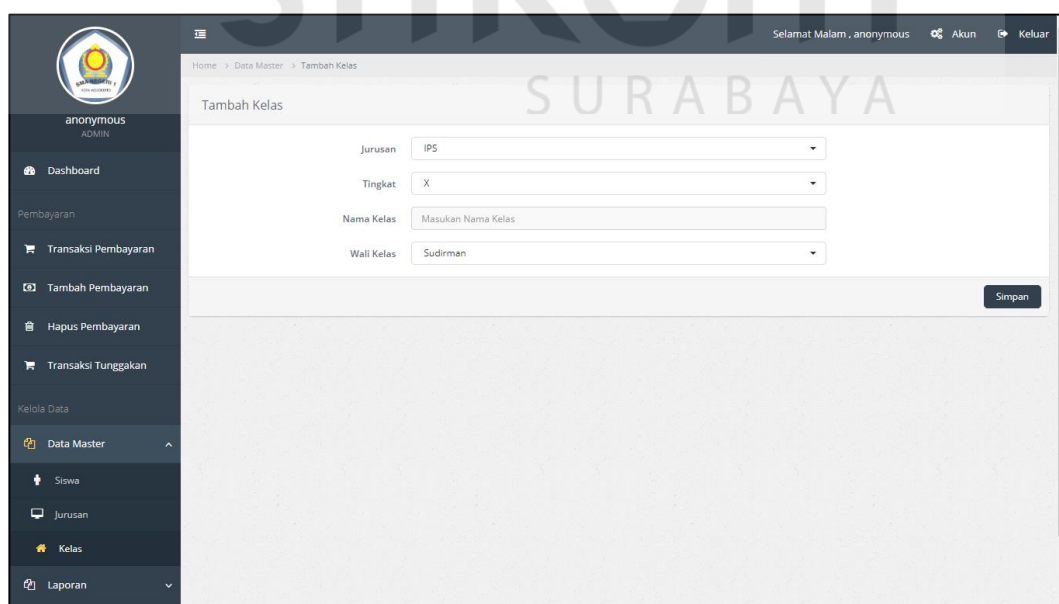
Gambar 4. 50 Halaman Ubah Data Jurusan

9. Halaman Data Master Kelas

Gambar 4.51 merupakan halaman dashboard data master kelas. Gambar 4.52 merupakan halaman untuk menambah data kelas. Gambar 4.53 merupakan halaman untuk merubah data kelas.



Gambar 4. 51 Halaman Dashboard Master Kelas



Gambar 4. 52 Halaman Tambah Data Kelas

Ubah Kelas

Jurusan: IPS

Tingkat: X

Nama Kelas: IPS.3

Wali Kelas: Sudirman

Ubah

Gambar 4. 53 Halaman Ubah Data Kelas

10. Halaman Laporan Jenis Pembayaran

Gambar 4.54 merupakan halaman dashboard laporan jenis pembayaran.

Gambar 4.55 merupakan tampilan setelah di tekan tombol cetak.

Laporan Jenis Pembayaran | Aplikasi

Home > Laporan > Laporan jenis Pembayaran

Data Laporan Jenis Pembayaran

Show 10 entries

Search:

No	Nama Pembayaran	Nominal	Jumlah Cicilan	Aktif
1	SPP XIPS3	Rp. 95.000	1 x	Aktif

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Cetak Download PDF

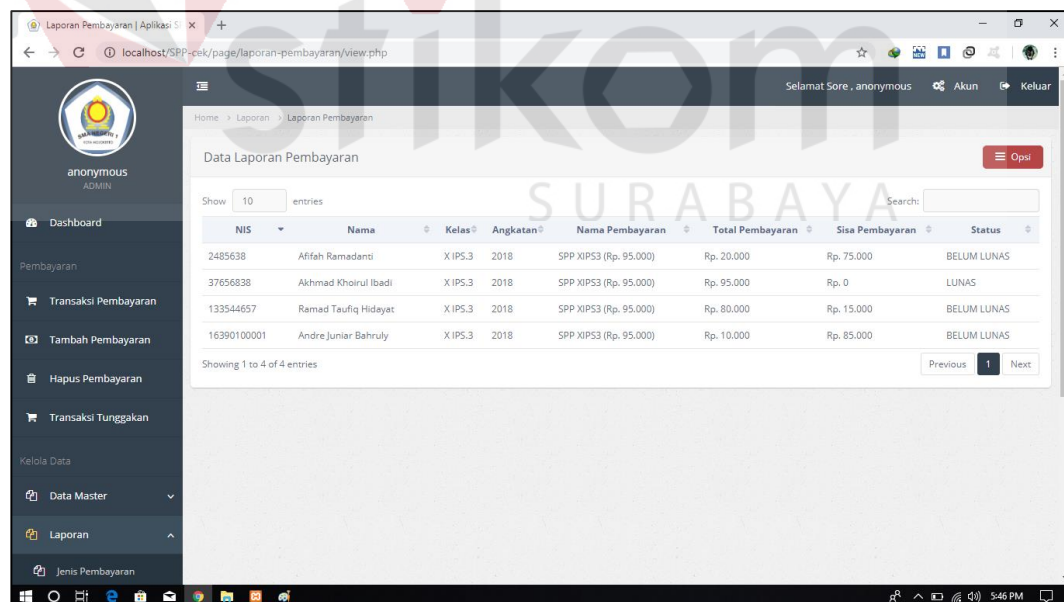
Gambar 4. 54 Halaman Dashboard Laporan Jenis Pembayaran



Gambar 4. 55 Tampilan Cetak Data Jenis Pembayaran

11. Halaman Laporan Pembayaran

Gambar 4.56 merupakan dashboard laporan pembayaran. Gambar 4.57 merupakan tampilan cetak laporan pembayaran.



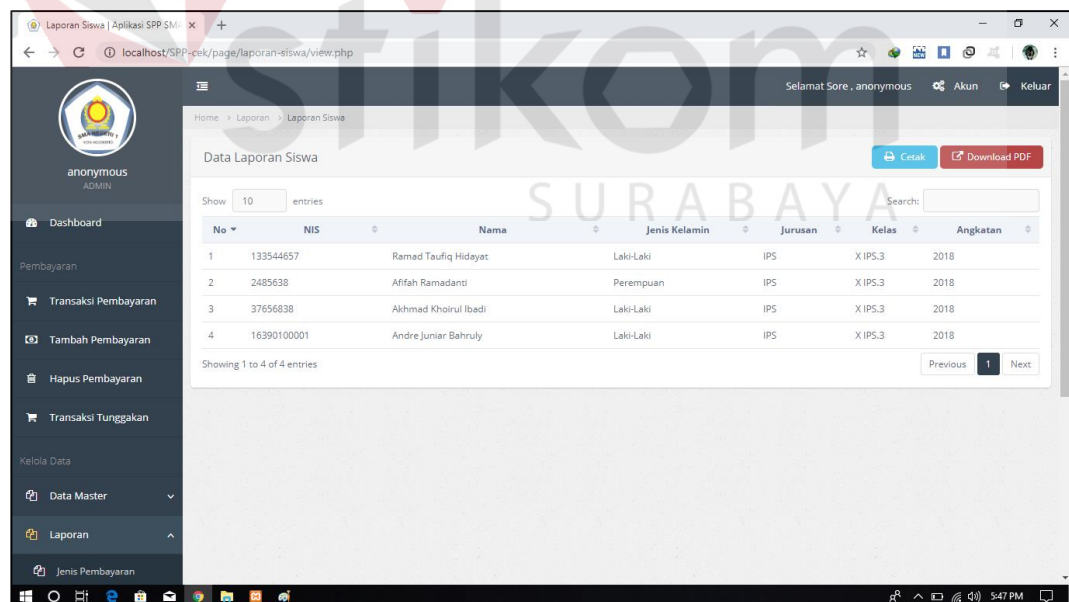
Gambar 4. 56 Halaman Dashboard Laporan Pembayaran



Gambar 4. 57 Tampilan Cetak Laporan Pembayaran

12. Halaman Laporan Siswa

Gambar 4.58 merupakan dashboard laporan siswa. Gambar 4.59 merupakan tampilan cetak laporan siswa.



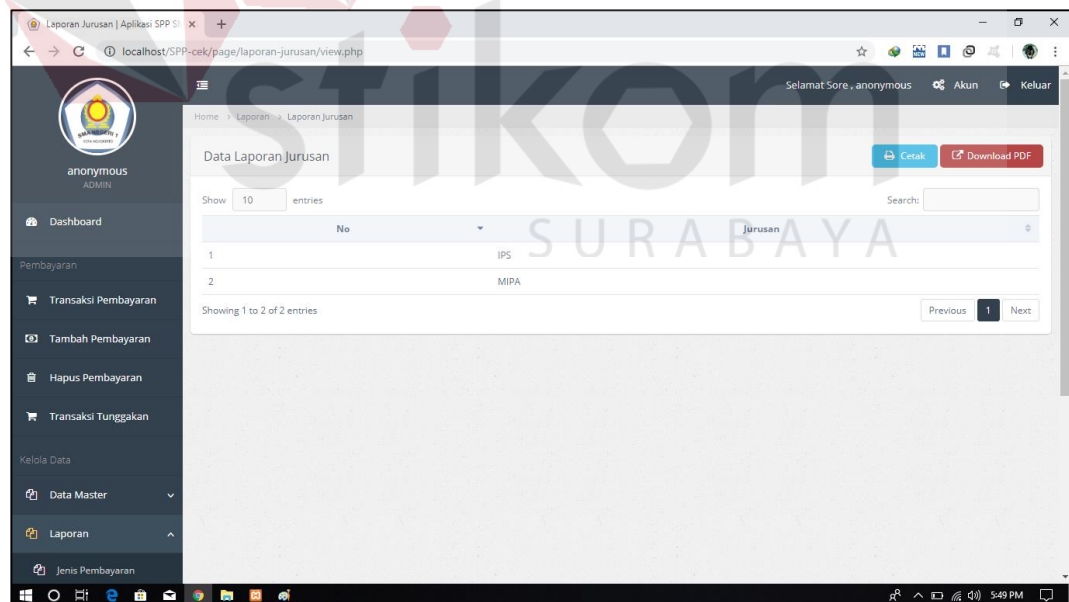
Gambar 4. 58 Halaman Dashboard Laporan Siswa



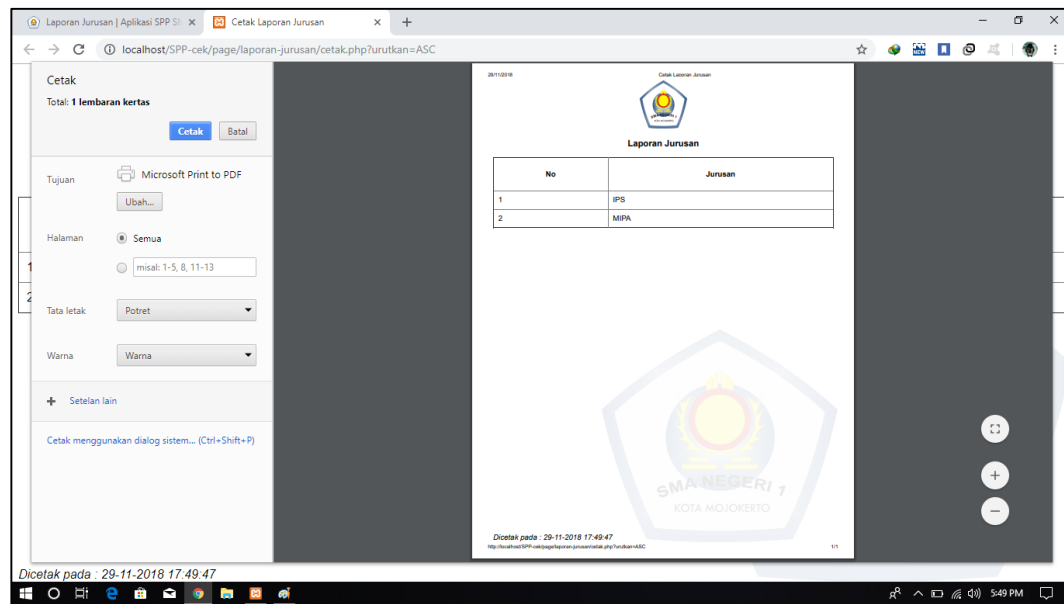
Gambar 4. 59 Tampilan Cetak Laporan Siswa

13. Halaman Laporan Jurusan

Gambar 4.60 merupakan dashboard laporan jurusan. Gambar 4.61 merupakan tampilan cetak laporan jurusan.



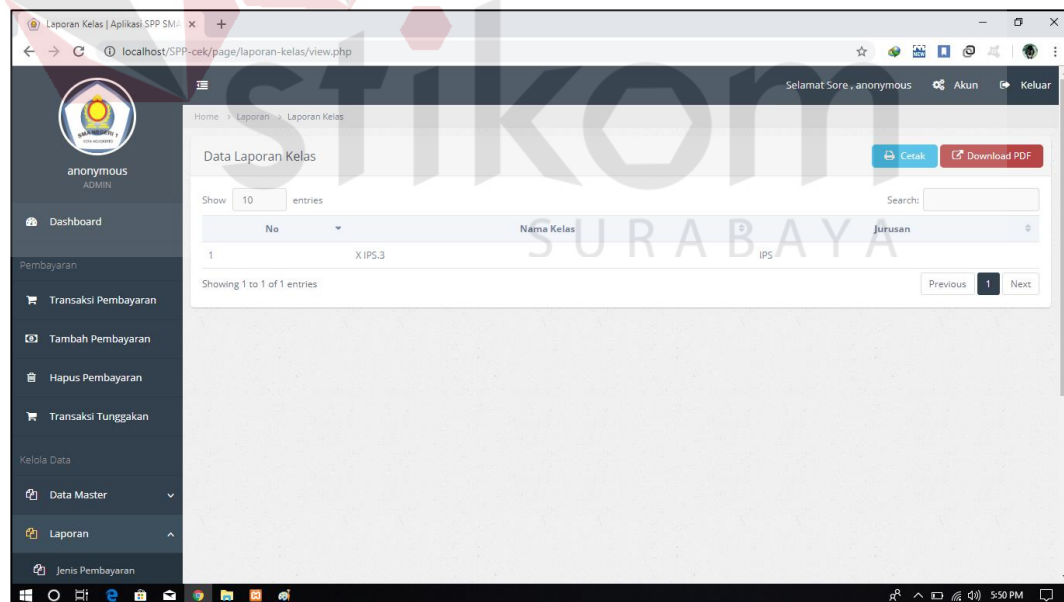
Gambar 4. 60 Halaman Dashboard Laporan Jurusan



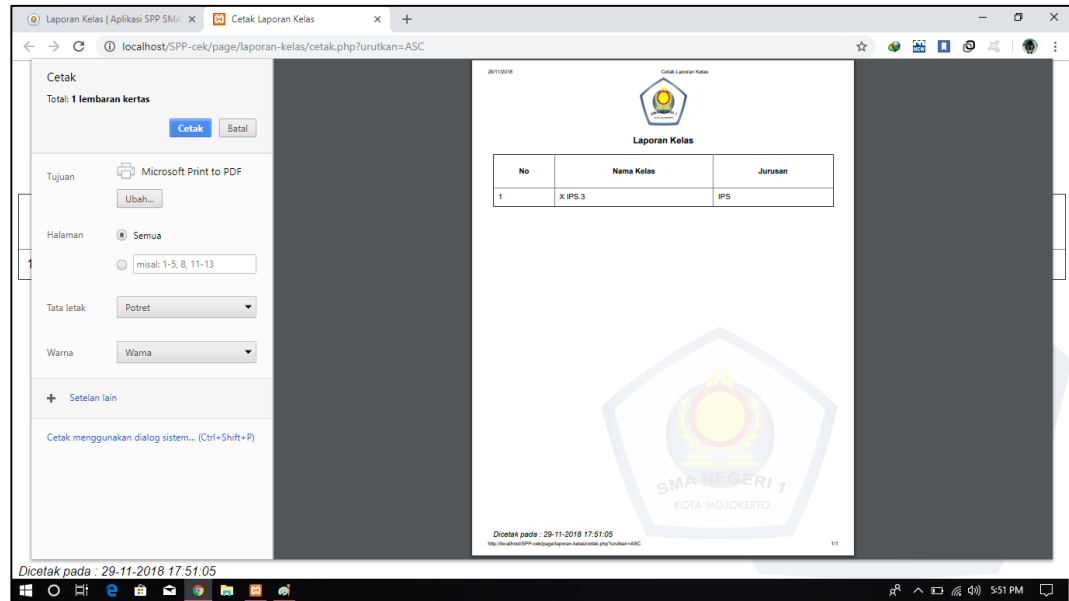
Gambar 4. 61 Tampilan Cetak Laporan Jurusan

14. Halaman laporan Kelas

Gambar 4.62 merupakan dashboard laporan kelas. Gambar 4.63 merupakan tampilan cetak laporan kelas.



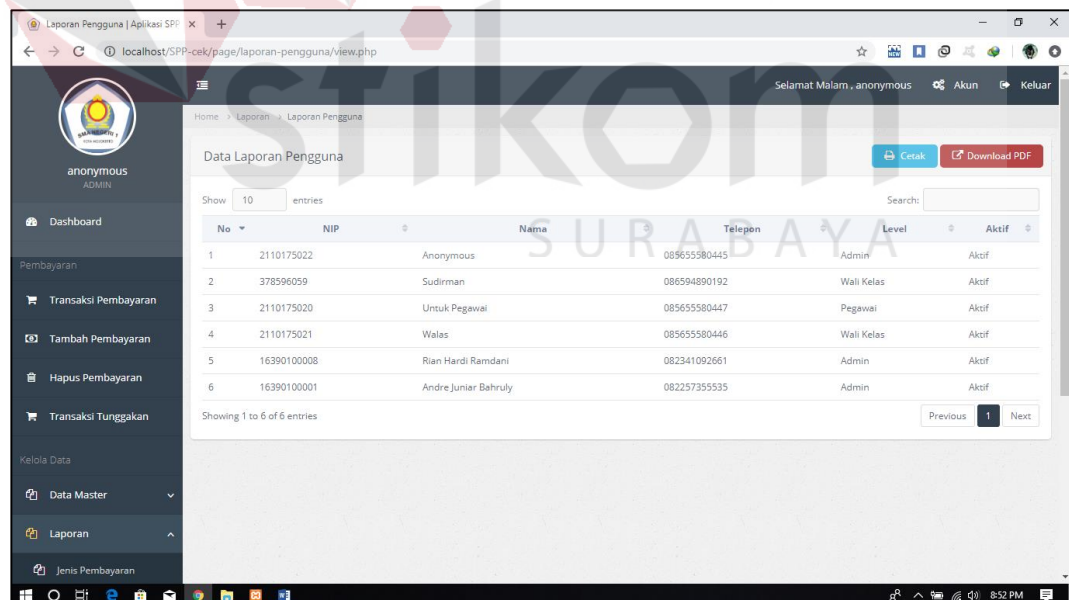
Gambar 4. 62 Halaman Dashboard Laporan Kelas



Gambar 4. 63 Tampilan Cetak Laporan Kelas

15. Halaman Laporan Pengguna

Gambar 4.64 merupakan dashboard laporan pengguna. Gambar 4.65 merupakan tampilan cetak laporan pengguna.



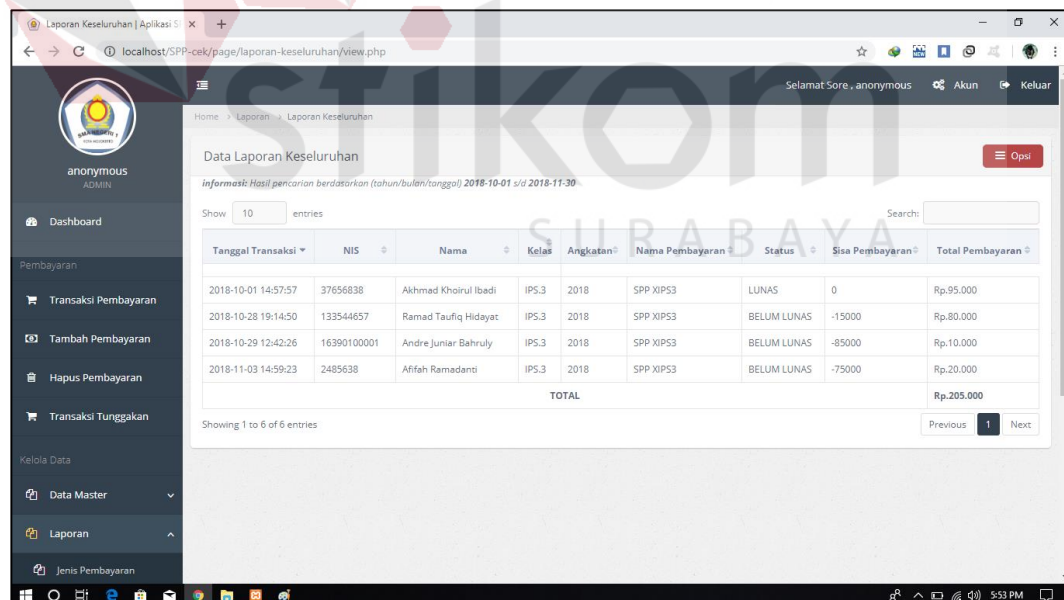
Gambar 4. 64 Halaman Dashboard Laporan Pengguna



Gambar 4. 65 Tampilan Cetak Laporan Pengguna

16. Halaman Laporan Keseluruhan

Gambar 4.66 merupakan dashboard laporan keseluruhan. Gambar 4.67 merupakan tampilan cetak laporan pembayaran.



Gambar 4. 66 Halaman Dashboard Laporan Keseluruhan

Laporan Keseluruhan | Aplikasi SPP

Cetak Laporan Keseluruhan

localhost/SPP-cek/page/laporan-keseluruhan/cetak1.php?id=2018-10-01%20&8%20idsatu=2018-11-30

Cetak

Total: 1 lembar kertas

Cetak Batal

Tujuan: Microsoft Print to PDF

Ubah...

Halaman: Semua

misal: 1-5, 8, 11-13

Tata letak: Potret

Warna: Warna

+ Setelan lain

Cetak menggunakan dialog sistem... (Ctrl+Shift+P)

201810018

Cetak Laporan Keseluruhan

LAPORAN KESELURUHAN

Tanggal Transaksi	NIS	Nama	Kelas	Angkatan	Nama Pembayaran	Status	Sisa Pembayaran	Total Pembayaran
2018-10-28 15:14:50	133544557	Humaidi Taufiq Hidayat	IPS.3	2018	SPP XPP3	BELUM LUNAS	-10000	Rp 80.000
2018-11-15 09:23	2485538	Alhan Ramadani	IPS.3	2018	SPP XPP3	BELUM LUNAS	-70000	Rp 20.000
2018-10-14 07:07	37658838	Alhamdulillah Khairi	IPS.3	2018	SPP XPP3	LUNAS	0	Rp 95.000
2018-10-28 12:42:26	16330100001	Andri Junior Rahayu	IPS.3	2018	SPP XPP3	BELUM LUNAS	-80000	Rp 10.000
TOTAL								Rp 205.000

http://localhost/SPP-cek/page/laporan-keseluruhan/cetak1.php?id=2018-10-01%20&8%20idsatu=2018-11-30

5/1

Gambar 4. 67 Tampilan Cetak Laporan Keseluruhan



BAB V

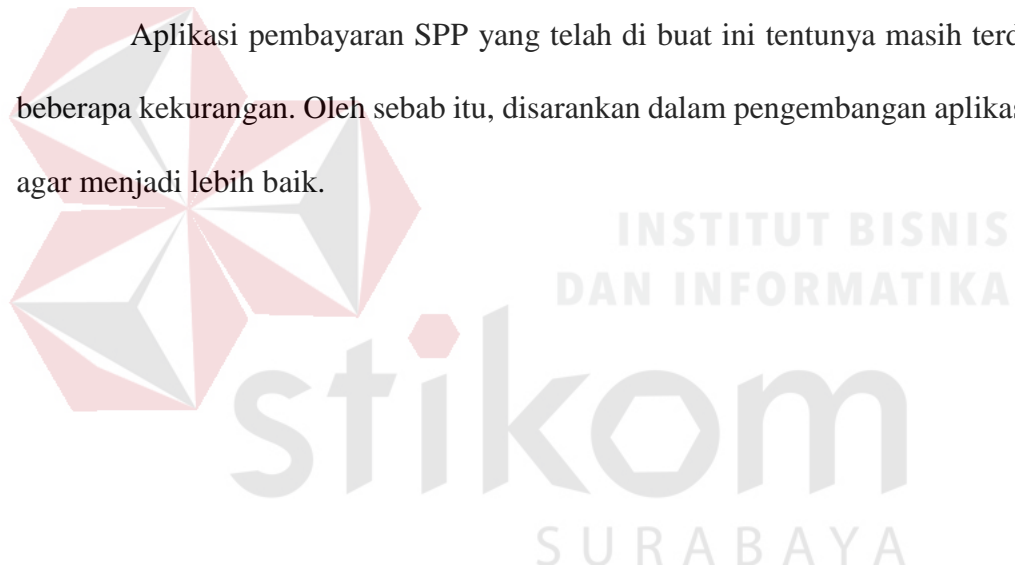
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi aplikasi pemabayaran SPP maka dapat diperoleh kesimpulan adalah aplikasi yang dibuat mampu melakukan pengelolaan pembayaran secara cepat dan tepat.

5.2 Saran

Aplikasi pembayaran SPP yang telah di buat ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan dalam pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan SQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Dameraia, A. (2007). *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri*. Jakarta: Link & Match. Graphic.
- Rosa Arianti Sukamto, M. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Safaat, H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Gramedia.
- Shienderman B, P. C. (2010). *Designing the User Interface*. Addison Wesley Longman.
- WEBARQ. (2010). *Aplikasi Bebasis Web*. Retrieved from <https://www.webarq.com/id/aplikasi-berbasis-web.html>

