

**Perancangan Sistem Pembayaran Sumbangan Pembinaan
Pendidikan (SPP) Berbasis Android**

SKRIPSI

*“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)”*

Oleh :

MULIYANI

NPM. 1710013231011



Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

2022

BALAMAN PENCESAHAN PEMBIMBING

Nama : Mulyani
NPM : 1710013231011
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Pembayaran Sumbangan
Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Android

Padang, 24 Februari 2022
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.
NIDN. 1006067703

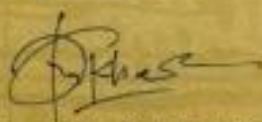
Mengetahui,

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi,



Drs. Khairul, M.Sc.
NIP. 196208061987031001



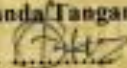


Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.
NIDN. 1006067703

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Enam Belas bulan Februari tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi:

Nama : Mulyani
NPM : 1710013231011
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Pembayaran Sumbangan
Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Android

Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.	(Ketua)	1. 
2.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	2. 
3.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	3. 

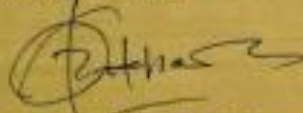
Dinyatakan "Lulus" Ujian Pada Tanggal 16 Februari 2022

Mengetahui,

Dekan FKIP,


Drs. Khairul, M.Sc.
NIP. 196208061987031001

Ketua Program Studi,


Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.
NIDN. 1006067703

ABSTRAK

Muliyani , 2022. Perancangan Sistem Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Android.

Peningkatan mutu Sumber Daya Manusia dan proses kelancaran dari administrasi sekolah khususnya sistem pembayaran SPP yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan agar pelayanan terhadap masyarakat khususnya wali siswa dan siswa itu sendiri dapat dilayani dengan profesional. SD IT Al-Kaustsar Muko-Muko merupakan salah satu elemen pendidikan yang tidak hanya untuk kegiatan belajar mengajar saja atau dalam mencoba membangun sebuah sistem administrasi pembayaran SPP secara komputerisasi. Beberapa permasalahan yang sering muncul adalah pelayanan pembayaran SPP. Pencatatan yang masih manual menyebabkan terkadang terjadi *human error*, karena pencatatan masih dengan cara manual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pembayaran SPP berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL, Sublime Tex, WebTwoApk. Jenis penelitian ini adalah perancangan dengan menerapkan model *Waterfall*, dengan melakukan beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengkodean, Pengujian. Peneliti diuji dengan dua tahap yaitu uji validasi aplikasi pada validator, dan uji valid pada SD IT Al-khausar, dengan menggunakan angket validasi, hasil dari uji coba menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi pembayaran SPP sudah *valid* dan praktis untuk dapat diterapkan pada SD IT Al-khausar. Hasil penelitian yang telah di lakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan aplikasi pembayaran SPP berbasis android. Diharapkan Dengan menggunakan aplikasi pembayaran SPP ini proses pembayaran SPP semakin mudah dan cepat. Aplikasi pembayaran SPP dapat diimplementasikan pada smartphone berbasis android versi 5.0 keatas dan juga dapat berjalan pada personal computer (PC) dengan menggunakan emulator. Aplikasi pembayaran SPP ini masih dalam bentuk tahap ujicoba.

Kata kunci : SPP, Android, Sekolah Dasar

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perancangan Sistem.....	5
B. Definisi Sistem Informasi.....	5
C. Pengertian SPP.....	7
D. <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP).....	8
E. Pengertian MySQL.....	8
F. Pengenalan Java Script.....	9
G. Sublime Text.....	10
H. WebsiteTwoApk Builder.....	11

I. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
J. Penelitian Relavan.....	14
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model perancangan.....	16
B. Metode Penelitian	16
C. Metode pengumpulan data.....	18
D. Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
E. Desain (Desain system).....	21
F. Rancangan Desain.....	28
G. Pengodean.....	32
H. Pengujian	33
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil Penelitian.....	34
B. Implementasi Sistem.....	34
C. Hasil Perancangan.....	35
D. Pengkodean.....	44
E. Pengujian.....	53
F. Keterbatasan Aplikasi.....	54
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58