

# Aplikasi Sistem Informasi Pembayaran Sport club Pada PT Padang Golf Modern Berbasis Web

Aris<sup>1)</sup>, Eka Wan Rendi Rivai<sup>2)</sup>, Abdul Azis<sup>3)</sup>, Rizki Setyawan<sup>4)</sup>, Intan vina Sari<sup>5)</sup>  
STMIK RAHARJA

Jl.Jendral Sudirman No.40 Modern Cikokol.Kota Tangerang  
e-mail: aris@raharja.info, eka.wan@raharja.info<sup>2)</sup>, abdul.azisazis@raharja.info<sup>3)</sup>,  
RizkiSetyawan@raharja.info,IntanVina@raharja.info<sup>5)</sup>

## Abstrak

*PT. Padang Golf Modern memfokuskan diri untuk meningkatkan mutu pelayanan jasa dibidang olahraga demi memberikan kepuasan bagi pelanggan.serta merupakan salah satu sistem dalam menunjang berbagai fasilitas olahraga yang memadai dan terakreditasi baik. Untuk menunjang sistem kinerja karyawan dalam menyiapkan segala fasilitas fitnes maka terdapat bagian pembayaran (kasir) yang bertugas untuk melayani pelanggan yang akan membayar dalam bentuk uang atau debit dan memproses pembayaran itu dengan memberikan kwitansi (tanda bukti pembayaran). Sistem yang dipergunakan tidak lepas dari pada sistem komputerisasi, mulai dari pembayaran, laporan fasilitas sport club, sampai dengan pendataan laporan lainnya yang memang sangat diperlukan sehingga harus dilakukan dengan komputer.Maka dibuatlah sebuah sistem aplikasi sistem pembayaran Sport Club pada PT Padang Golf Modern. Dengan Metode perancangan Uniefied Modeling Language (UML) dan bahasa pemograman menggunakan PHP berbasis Website dibuatlah sebuah sistem aplikasi pembayaran. Telah diterapkan sistem yang baru dapat membantu admin khususnya kasir dalam mengelolah informasi data Member,pembayaran,serta laporan keuangan.*

**Kata Kunci:** Aplikasi,Pembayaran,website

## 1. Pendahuluan

Kebutuhan teknologi informasi yang berkembang saat ini merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi ditengah pesatnya perkembangan dunia usaha. Teknologi informasi sebagai unsur terpenting untuk menjalankan suatu usaha maka sistem komputerisasi adalah salah satu penunjang keberhasilan suatu usaha. Karena dengan sistem komputerisasi segala jenis pekerjaan dapat dikerjakan dengan cepat dan tepat, terlebih dalam suatu perusahaan yang besar dan maju seperti PT. Padang Golf Modern.

*Sport Club* adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Dimana kegiatannya adalah menjual jasa berupa penyewaan Lapangan Tenis, Badminton, Fitness dan Pool ATT. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di perusahaan jasa ini adalah transaksi pendaftaran keanggotaan. Seluruh kegiatan ini dilakukan secara manual, sehingga sangatlah menyulitkan bagi petugas dalam berbagai hal didalam pembayaran yang dia lakukan. Setiap kali petugas akan membuat laporan harian, bulanan, dan tahunan, petugas administrasi mendapatkan banyak kesulitan, karena petugas merekap seluruh transaksi yang ada dengan membuka buku transaksi, baik itu transaksi pendaftaran dan transaksi keuangan.

Oleh karna itu sangatlah penting bagi perusahaan ini untuk merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi, yang tentunya dapat membantu untuk berbagai aktifitas-aktifitas dalam bertransaksi.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan keterangan yang diperlukan untuk penelitian dengan metode sebagai berikut :

### 2.1 Metode Analisa Sistem

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT (Strenghts, Weaknesses, Opportunity, Threats). Analisis SWOT ini merupakan metode yang digunakan untuk melihat kondisi perusahaan baik internal maupun eksternal yang kemudian dijadikan indikator untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman terhadap perusahaan sehingga dapat membantu manajer dalam pembuatan keputusan (strategi pelayanan).

### 2.2 Metode Perancangan

a. Rancangan Model

---

Didalam penelitian ini, mengusulkan metode rancangan model yang berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

b. Pemrograman

Pemrograman yang digunakan adalah PHP, PHP merupakan bahasa yang dikembangkan untuk aplikasi web.

c. Database

Database yang digunakan adalah MySQL, MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*.

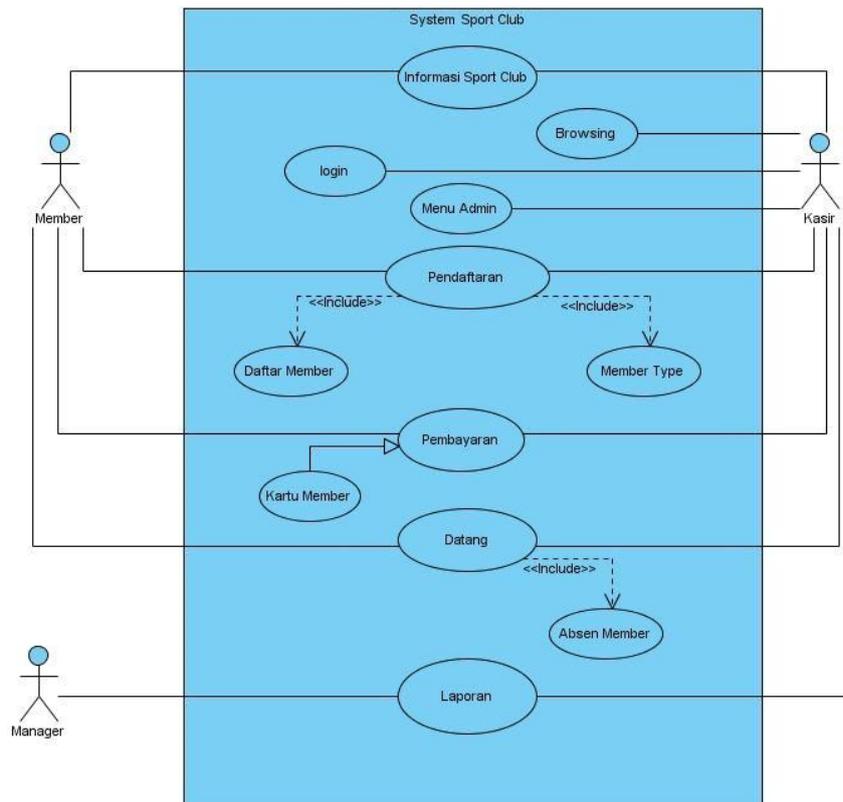
### 2.3 Metode Pengujian

Dalam Penelitian ini metode pengujian yang digunakan yaitu *Black Box Testing*. *Black Box Testing* adalah metode uji coba yang memfokuskan pada keperluan *software*. Karena itu uji coba *Black Box* memungkinkan pengembangan *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Metode pengujian *Black Box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa katagori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*, kesalahan performa, kesalahan *inisialisasi*, dan *terminasi*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Untuk membuat rancangan sistem, maka digunakan program *Unified Modeling Language* (*UML*) untuk menggambarkan prosedur dan proses yang saat ini digunakan sebagai berikut :

### 3.1 Use Case Diagram

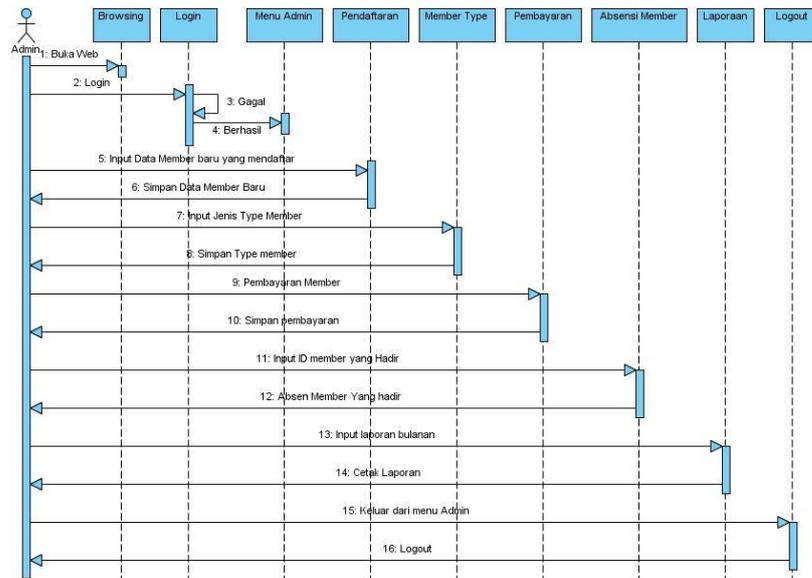


**Gambar 1.** Use Case Diagram yang diusulkan

Berdasarkan gambar 4.1 Use Case Diagram yang diusulkan terdapat :

- 1 *system* yang mencakup seluruh kegiatan sistem *sport club* pada PT Padang golf Modern
  - 2 *actor* yang melakukan kegiatan proses sistem sistem Aplikasi *sport club* pada PT Padang golf Modern
  - 7 *use case* yang biasa dilakukan oleh *actor* tersebut .
-

### 3.2 Sequence Diagram Admin

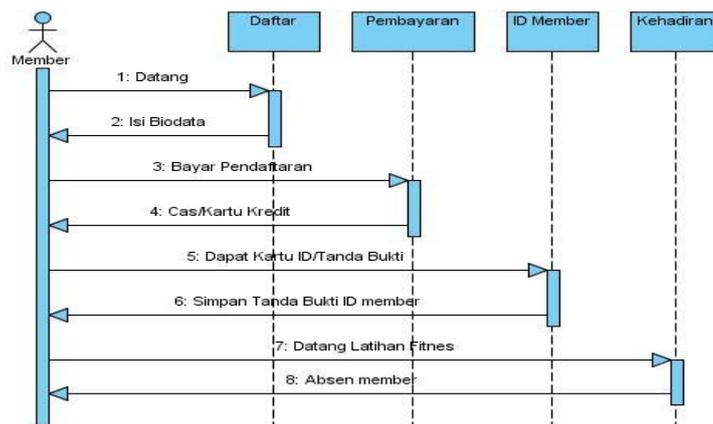


Gambar 2. Sequence Diagram Admin

Berdasarkan gambar 4.4 Sequence Diagram yang diusulkan terdapat :

1. 9 Lifeline antarmuka yang saling berinteraksi, diantaranya browser, login, home area admin, menu pendaftaran, menu member type, menu pembayaran, absensi member, laporan logout.
2. 1 actor yang melakukan kegiatan, diantaranya admin.
3. 16 message spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh actor-actor tersebut, diantaranya membuka web, masukkan password, verifikasi password, login sukses, login gagal, tampilkan menu home area admin, lihat menu member, tampilkan menu pendaftaran, menu pembayaran, lihat laporan pilih menu logout, keluar dari halaman admin.

### 3.3. Rancangan sistem yang akan dibuat untuk member



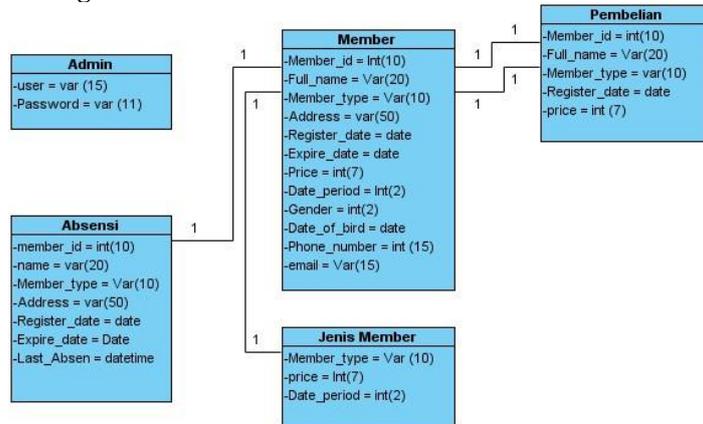
Gambar 3. Sequence Diagram Member

Berdasarkan gambar 3. Sequence Diagram yang diusulkan terdapat :

1. 4 Lifeline antarmuka yang saling berinteraksi, diantaranya Pendaftaran Member, Pembayaran, ID member, dan Kehadiran Absensi
2. 1 actor yang melakukan kegiatan, diantaranya Member

3. 8 *message* spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh *actor-actor* tersebut.

### 3.4 Rancangan Class Diagram

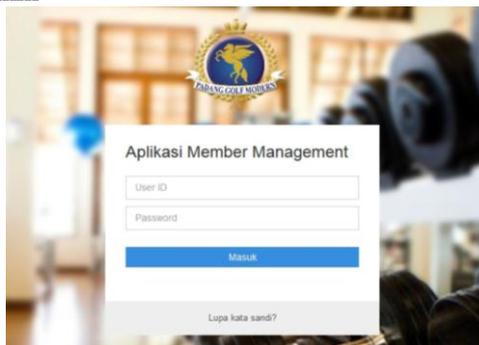


**Gambar 4.** *Class Diagram* yang diusulkan

Berdasarkan gambar 4. *Class Diagram* yang diusulkan terdapat :

- 5 *Class*, himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama diantaranya Admin ,Member ,Jenis member, Pembelian, Absensi
- 4 *Multiplicity*, hubungan antara objek satu dengan objek lainnya yang mempunyai nilai.

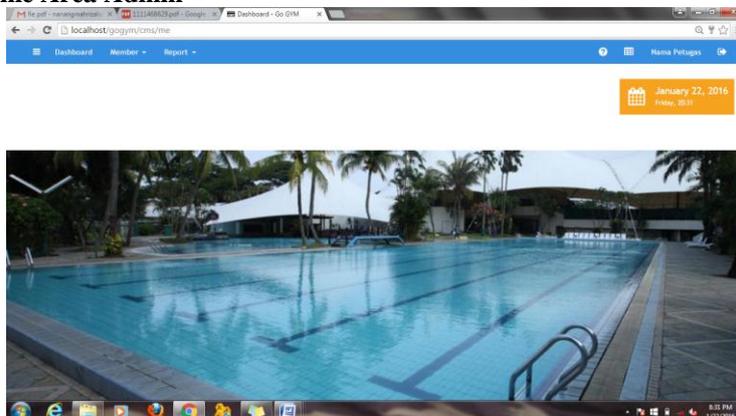
### 3.5 Desain Menu Utama Admin



**Gambar 5.** *Tampilan Menu Utama Admin*

Pada Gambar ini merupakan tampilan dari menu untuk login admin.

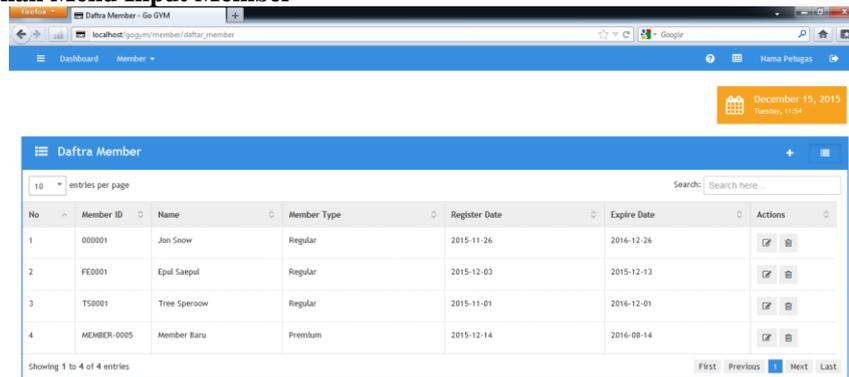
### 3.6 Tampilan Home Area Admin



**Gambar 6.** *Tampilan Home Area Admin*

Pada Menu ini merupakan menu yang berfungsi sebagai menu area admin yang terdapat beberapa link menu untuk mengelola Transaksi member baru yang ingin mendaftar.

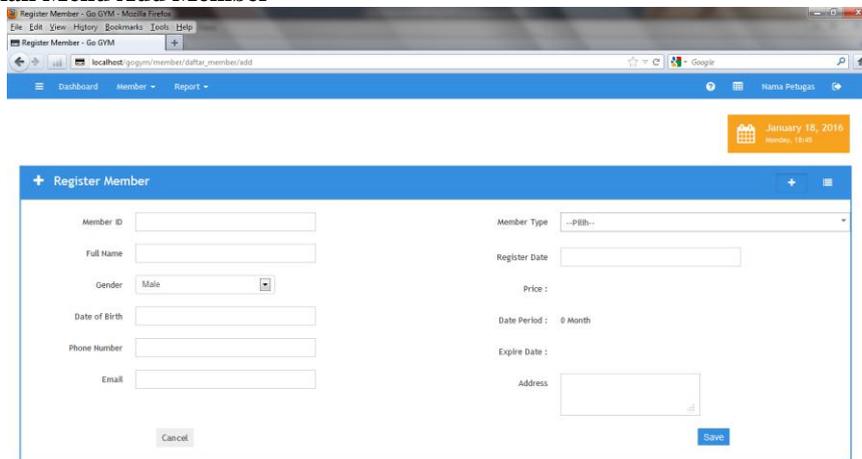
### 3.7 Tampilan Menu Input Member



Gambar 7. Tampilan Menu Member

Pada Tampilan menu Member untuk menginput data anggota baru atau merubah data para anggota.

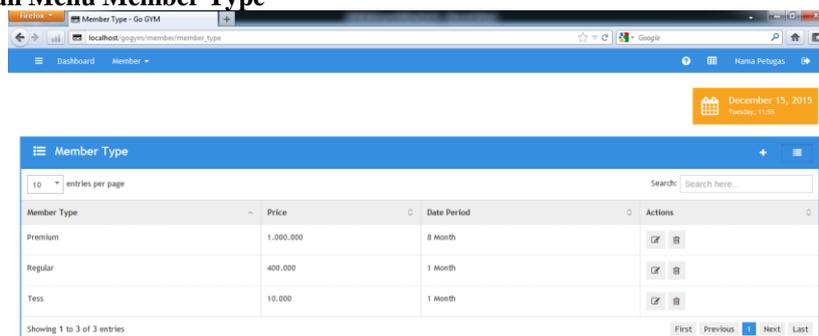
### 3.8 Tampilan Menu Add Member



Gambar 8. Tampilan Menu Pendaftaran Member

Pada menu ini berisikan beberapa link untuk menginput data baru member yang melakukan pesanan memndaftar.

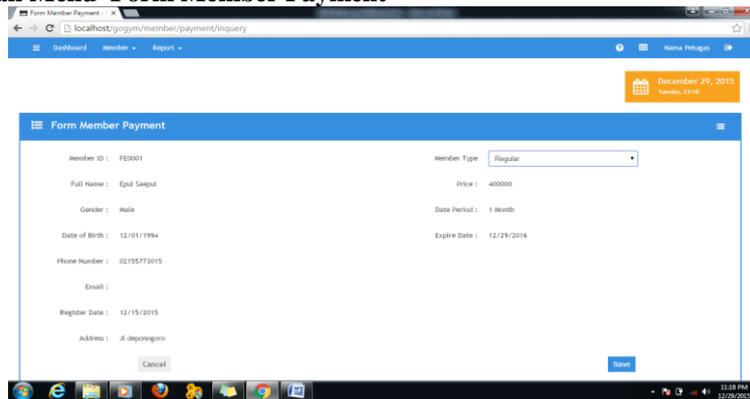
### 3.9 Tampilan Menu Member Type



Gambar 9. Tampilan Menu Member Type

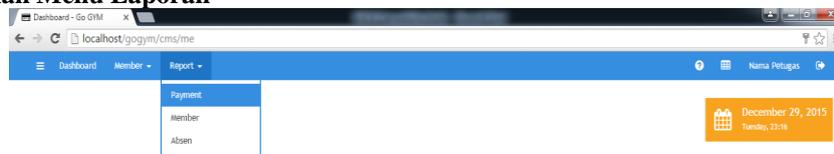
Pada menu ini menampilkan data type member yang dipilih untuk member, berdasarkan lama bulan dan harganya.

### 3.10 Tampilan Menu Form Member Payment



Gambar 10. Tampilan Menu Member Payment

### 3.11. Tampilan Menu Laporan



Gambar 11. Tampilan Menu Laporan

Pada menu Laporan menampilkan Semua laporan Transaksi dari member yang melakukan

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan pada sistem informasi pembayaran *sport club* pada PT Padang Golf Modern maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sistem informasi pembayaran *sport club* yang berjalan saat ini sudah melakukan sistem pembayaran yang sangat efektif dari segi pencatatan data dengan menggunakan program aplikasi berbasis web ini, serta melakukan pencatatan pembayaran dengan dibantu menggunakan data base MySQL.
2. Dalam implemnteasi aplikasi sudah berjalan dengan baik,dimana para member sangat terbantu dengan adanya system ini terutama para casir.
3. Untuk pengujian dengan metode blackbox sudah dapat di ambil ke utamaan yang ada pada aplikasi ini.Sehingga pemanfaatan waktu dalam pelaporan sangat efektif dan efesien dalam segi pendataan para member.
4. Apabila sistem yang baru sudah berjalan maka perlu di perhatikan dan di lakukan evaluasi secara berkala terhadap sistem untuk selanjutnya diadakan perbaikan sesuai dengan perubahan dan perkembangan instansi atau perusahaan.

## Daftar Pustaka

- [1] Maimunah, dkk. 2012. Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi. Journal CCIT . 2012;Vol-5 No.3.
- [2] Ahmad Jamal. "Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader Pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan". Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. 2013;vol(5): 3.
- [3] Anwar Muthohari. "Pengembangan Aplikasi Kasir pada Sistem Informasi Rumah makan Padang Ariung". Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut.2016; Vol.(13):1 .
- [4] Adelia. "Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Tinta". Jurnal Sistem Informasi. Universitas Kristen Maranatha Bandung. 2013;Vol. 8 No: 1 - 15
- [5] Ahmad Jamal . "Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader Pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan". Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.2013; vol(5) : 3.
- [6] M.Leo Agung,. "Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS 5 Dengan Pemrograman PHP Dan MySQL", Penerbit Andi Dan Madcoms. 2013.
- [7] Nugroho Adi, "Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan JAVA", Penerbit Andi. 2013.