

## INTISARI

### **GAMAPAY, APLIKASI PEMBAYARAN NON TUNAI PADA KANTIN KONVENSIONAL DENGAN QR CODE BERBASIS ANDROID**

Oleh

Hendarto Kurniawan

16/401031 / SV / 11535

*Gamapay* adalah salah satu instrumen pembayaran yang digunakan dalam sebuah transaksi pada Kantin konvensional. Salah satu penerapannya yaitu pada *smartphone android*. Perangkat yang memiliki rata-rata pengguna paling banyak dan bersifat *portable*. Dengan membangun Aplikasi *E-Wallet* pada *smartphone*, maka pelaksanaan transaksi akan menjadi lebih mudah, metode pembayaran tidak perlu menggunakan uang *cash*, tidak perlu menyediakan serta adanya perhitungan kembalian dan dapat secara otomatis mencatat riwayat pembelian yang dimiliki pembeli.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah Aplikasi *E-Wallet* berbasis Android yang dapat digunakan kapan dan dimana saja untuk melakukan transaksi jual-beli dengan cepat. Sehingga diharapkan pengguna tidak perlu membawa uang *cash* dan dengan mudah dapat mencatat riwayat transaksi dan pada sisi penjual tidak perlu menyediakan uang kembalian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi dapat melakukan transaksi dengan menggunakan pemindaian Qr Code. Mengirimkan dan mengolah informasi pada server yang sudah dihosting dengan menggunakan internet.

Kata kunci : Pembayaran dengan *Qr Code, android, e-wallet, e-money*.

## ABSTRACT

### GAMAPAY,CASHLESS PAYMENT APPLICATION AT CONVENTIONAL CANTEEN BASED ON ANDROID USING QR CODE

By

Hendarto Kurniawan

16/401031 / SV / 11535

E-Wallet is one of the payment instruments used in a buying and selling transaction. One of the implementation of this application was on an Android smartphone devices that portable and has the most users. By building an E-Wallet Application on a smartphone, the transaction will be becomes more easier, the payment method does not need to use cash, there is no need for a change and calculate it, more over provide automation tracked of history from buyer transaction.

This study aims to build an Android-based E-Wallet application that can be used anytime and anywhere to perform quickly transaction. So *users* do not need to bring cash and more easier to track his transaction over smartphone furtherly seller don't need to bring change cash.

The results of the study show that the application can make transactions using a Qr Code scanner. Sending and processing information on a hosted server, on the transaction side can be done over the internet.

Keywords: *Payment with Qr Code, android, e-wallet, e-money*