

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, Indonesia tengah berada dalam situasi transformasi, dari konvensional menjadi digital ekonomi atau *e-commerce*. Fenomena ini dikarenakan adanya perubahan pola hidup masyarakat seiring dengan berkembangnya teknologi. Dengan teknologi, kehidupan masyarakat lebih dipermudah dalam segala aspek. Setiap masyarakat tentu mempunyai kewajiban setiap bulan membayar tagihan seperti biaya listrik, biaya air, biaya telepon, biaya cicilan kredit, biaya asuransi kesehatan, dan lainnya. Hal ini juga menjadi kewajiban bagi para warga desa Damakitang. Desa Damakitang merupakan desa yang terletak pada barat daya dari kota Tebing Tinggi. Dalam memenuhi kewajiban membayarkan tagihan bulanan, warga dari desa Damakitang harus menempuh jarak sejauh 20 kilometer untuk sampai ke kota tempat loket pembayaran disediakan. Hal ini justru menjadi suatu kendala bagi warga desa Damakitang dikarenakan warga perlu menghabiskan waktu yang lama untuk sampai ke loket pembayaran serta biaya tambahan yang harus dikeluarkan untuk bahan bakar kendaraan.

Melihat hal tersebut, banyak pebisnis memunculkan idenya untuk menciptakan sebuah aplikasi membayar tagihan secara *online*. Penggabungan dari kebiasaan masyarakat dalam menggunakan gadget dan adanya kewajiban dalam membayar tagihan bulanan sehingga terciptanya aplikasi pembayaran *online* yang dikenal dengan *Payment Point Online Bank* (PPOB). PPOB merupakan sebuah

integrasi *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan rekonsiliasi data sebagai sistem pembayaran tagihan dengan pihak bank secara *online*. Pembayaran tagihan melalui PPOB dapat dilakukan melalui banyak bank yang saling terintegrasi seperti melalui kartu kredit, kartu debit, dan *virtual account*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mendapatkan ide untuk mengembangkan aplikasi pembayaran tagihan melalui PPOB dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN *PAYMENT POINT ONLINE BANKING* UNTUK MELAKUKAN TRANSAKSI VIA *MOBILE* PADA DESA DAMAKITANG”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah:

- 1) Apakah aplikasi PPOB yang dibangun dapat memudahkan masyarakat desa Damakitang dalam melakukan pembayaran tagihan?
- 2) Apakah aplikasi PPOB yang dikembangkan dapat menghemat waktu dan biaya transportasi dari warga desa Damakitang?
- 3) Apakah masyarakat desa Damakitang dapat melakukan pengecekan dan pembayaran tagihan kapan saja tanpa harus mendatangi loket pembayaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *payment point online banking via mobile* pada desa Damakitang.

1.4 Batasan Masalah

Agar pengembangan lebih terfokus dalam membahas solusi dari permasalahan, maka penulis melakukan pembatasan masalah seperti berikut:

- 1) Aplikasi hanya melayani tiga jenis pembayaran PPOB, yaitu PLN, PDAM, dan PBB.
- 2) Metode pembayaran yang dapat digunakan hanyalah *Virtual Account* BRI, BNI, dan BCA.
- 3) Aplikasi memiliki fitur *login*, *sign up*, pilih jenis pembayaran, dan *history* transaksi.
- 4) Pengembangan aplikasi hanya sampai pada *sandbox* sehingga data yang didapatkan terbatas.
- 5) Aplikasi tidak menangani perubahan status pembayaran sehingga berhasil atau gagal melakukan pembayaran dalam aplikasi akan disimulasikan dan tidak real.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu berupa:

- 1) Dapat memudahkan pembayaran tagihan PLN, PDAM, dan PBB melalui PPOB.
- 2) Menghemat waktu dan biaya transportasi warga desa Damakitang dalam melakukan pembayaran PPOB.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan fokus dalam metode *waterfall* terdiri dari:

1) *Requirement Analysis*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan tinjauan pustaka dan mengumpulkan informasi dengan melakukan *interview* terhadap warga desa Damakitang kemudian menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang ditemukan dengan memodelkan sistem menggunakan menggunakan UML diagram di antaranya *Use Case* diagram, *Activity* diagram, dan *Sequence* diagram.

2) *System Design*

Setelah melakukan analisis, penulis akan merancang desain *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan figma.

3) *Implementation*

Pada tahap ini, penulis menerapkan rancangan aplikasi *mobile* melalui pengkodean. Dalam penerapannya, penulis menggunakan beberapa hal yaitu:

- a) *Dart* sebagai bahasa pemrograman
- b) *Flutter* sebagai *framework*,
- c) *Firebase Authentication* sebagai autentikasi,
- d) *Cloud Firestore* sebagai *database*.
- e) *Api POST inquiry* dari OY! sebagai *inquiry*,
- f) *Virtual account* dari OY! sebagai metode pembayaran.

4) *Testing and Evaluation*

Pada tahap ini, penulis akan memastikan apakah sistem yang telah dibuat dapat berjalan sesuai dengan keinginan dengan melakukan *testing* menggunakan metode *blackbox* kemudian melakukan evaluasi terhadap sistem yang telah dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat uraian tentang latar belakang masalah yang ingin dibahas, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini terdapat uraian pembahasan – pembahasan mengenai definisi dan informasi perihal tentang yang berkaitan dengan pengembangan *payment point online banking* untuk melakukan transaksi *via mobile*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini terdapat uraian rangkuman kebutuhan sistem dan pemodelan fungsional sistem yang digunakan dalam pengembangan rancangan aplikasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat uraian tentang hasil dan pembahasan dari penelitian tugas akhir pengembangan *payment point online banking* untuk melakukan transaksi via *mobile*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini terdapat uraian rangkuman dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dan juga saran terkait dengan penelitian tersebut.

