

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Setiap orang memiliki kecenderungan membutuhkan alat atau barang dalam melakukan kegiatan bayar membayar di kehidupan sehari - hari mereka, mulai dari pembayaran listrik, pembelian barang, dan tagihan - tagihan yang lainnya. Salah satu cara untuk melakukan pembayaran yang gampang dan mudah yaitu melalui internet yang bisa diakses melalui komputer atau handphone. Data menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pengguna internet mencapai 150 juta dengan 56 % yang tersebar diseluruh wilayah di Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sangat banyak dan tidak menutup kemungkinan banyaknya yang lebih memilih untuk menggunakan *e-payment* dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Kominfo, 2018).

Pembayaran *e-payment* yang dilakukan Bank maupun lembaga selain Bank (LSB), baik dalam proses pengiriman dana, penyelenggara kliring maupun sistem penyelesaian akhir (*settlement*) sudah tersedia dan dapat berlangsung di Indonesia. Menurut BI (Bank Indonesia) proses transaksi tunai setidaknya Rp. 174,3 triliun/hari, sedangkan *e-payment* Rp. 8,8 triliun/hari baik itu yang dilakukan oleh Bank maupun LSB (Mulyana & Wijaya, 2018).

PT. Prima Generasi Bimbingan Belajar, sebagai sebuah perusahaan yang bergerak pada layanan pendidikan non formal dengan brand "*prime generation*" dan "*prime mobile*" untuk platform penyedia layanan bimbingan belajar *online*, di mana saat ini telah memiliki 41 cabang yang tersebar di 20 kabupaten/kota di Indonesia dengan jumlah siswa mencapai 38.000, ditambah lagi bahwa dengan jumlah penduduk lebih dari 250 juta, dengan usia pendidikan mencapai 75 juta dimana 50 juta mampu mengenyam pendidikan formal, dengan 2,6 juta guru di lebih dari 250.000 sekolah, adalah pasar edukasi terbesar ke empat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat (Visi Jaya Indonesia, 2018).

Guna memaksimalkan *captive market* yang sudah dimiliki, serta potensi pasar edukasi yang demikian besar maka didirikanlah PT. Visi Jaya Indonesia yang akan bergerak dalam bidang penyelenggaraan uang elektronik dan *transfer* dana untuk menggarap potensi jasa pembayaran non tunai di lingkungan Prime Generation dan Prime Mobile secara khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya (Visi Jaya Indonesia, 2018).

Eidupay merupakan *startup* yang merintis dalam bidang *Financial Technology* (*Fintech*), yaitu sebuah layanan yang bergerak dalam bidang keuangan berbasis teknologi informasi atau yang biasa disebut dengan E-payment. Tujuan utama dari *startup* ini adalah pembayaran melalui aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pihak orang tua siswa dalam melakukan pembayaran tagihan di bidang pendidikan.

Berdasarkan latar belakangnya, Eidupay ingin merancang aplikasinya lebih mudah dan terintegrasi dikarenakan masih banyak sekolah atau instansi yang belum memiliki pembayaran secara *online*. Maka dari itu, Eidupay ingin membuat sebuah sistem yang memudahkan pembayaran secara integrasi dengan menggunakan *instant cloud billing* pada bidang Pendidikan di Indonesia. Sistem tersebut diciptakan agar sumber dana yang diterima oleh instansi dari pembayaran konsumen di *merchant* dapat tersimpan di sistem *cloud*, sehingga tidak merepotkan instansi untuk memegang uang dalam bentuk tunai yang banyak dan memudahkan pencatatan administrasi pembayaran.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembuatan *front end* dengan CodeIgniter 4 pada aplikasi Eidupay yang dapat mempermudah *user* siswa dalam menjalankan aplikasi?
2. Bagaimana pembuatan navigasi *web* yang sesuai dan mempermudah user dalam mengakses fitur *website* pembayaran sekolah?

3. Bagaimana penilaian siswa dan orang tua siswa mengenai *website* pembayaran sekolah?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *front end* aplikasi *web* Eidupay yang dapat membantu pihak siswa dalam konfirmasi pembayaran dan pengecekan tagihan setiap bulannya.
2. Mengembangkan aplikasi *website* pembayaran SPP menggunakan *iterative* model.
3. Melakukan penelitian lapangan apakah fitur yang dikembangkan untuk siswa telah berjalan dengan baik dengan cara melakukan tes dengan metode *black box testing*.

### **I.4 Batasan Penelitian**

Batasan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *front end* aplikasi *website* Eidupay.
2. Pengujian *usability testing* dilakukan oleh *role* siswa.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini diharapkan dapat membawa beberapa manfaat baik teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau saran bagi penelitian tentang perancangan *front end*.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu bagian pengembangan tampilan *web* pada pihak Eidupay.

### **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

## **Bab I      Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini juga membahas sedikit tentang perkembangan masyarakat dalam penggunaan internet dan layanan *e-payment* dalam kehidupan sehari – hari.

## **Bab II      Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu. Bab ini juga menjelaskan tentang penggunaan metode penelitian secara teoritis dan perbandingan metode dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya.

## **Bab III     Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun sebelumnya. Penyusunan metodologi penelitian harus dilakukan secara kritis apakah metode atau teknik yang dipilih memang tepat sesuai tujuan penelitian. Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel penelitian, menyusun kuesioner penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data.

## **Bab IV     Analisis dan Perancangan**

Bab analisis dan perancangan, berisi analisis terhadap masalah, analisis kondisi sistem yang sedang berjalan, analisis perancangan, dan *requirement model* dalam pembuatan *website* Eidupay.

**Bab V Implementasi dan pengujian**

Bab ini berisi tentang pengujian dari hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilakukan analisis hasil pengujian sehingga mendapat keluaran berupa penilaian oleh user siswa mengenai mudahnya mengakses *interface* aplikasi Eidupay.

**Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari sistem yang telah dibangun sesuai dengan rancangan dan implementasi yang telah dilakukan, serta saran yang di berikan pada saat melakukan pengujian sistem.