

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Transaksi Pembayaran dan pembelian salah satu kegiatan penting yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mendukung pergerakan ekonomi dan perputaran uang di masyarakat menjadikan transaksi sebagai alasan penting. *Fintech* (*Financial Technology*) merupakan salah satu perkembangan teknologi di bidang keuangan dan transaksi. Juga, merupakan salah satu inovasi di bidang *financial* yang mengacu pada teknologi modern. Tujuan dari inovasi tersebut adalah memperkenalkan kepraktisan, kemudahan akses, kenyamanan dan biaya yang ekonomis. masalah dalam masyarakat yang tidak dapat dilayani oleh industri keuangan dengan berbagai kendala merupakan Latar belakang munculnya *Fintech* ini. (Miswan, 2019)

EIDUPAY merupakan *start-up* yang dikembangkan oleh PT. Visi Jaya Indonesia yang akan bergerak dalam bidang penyelenggaraan uang elektronik dan transfer dana untuk menggarap potensi jasa Pembayaran SPP Sekolah non tunai di lingkungan *Prime Generation* dan *Prime Mobile* secara khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya. merintis dalam bidang *Fintech* (*financial Technology*), yaitu sebuah layanan yang bergerak dalam bidang keuangan berbasis teknologi informasi. Aktifitas bisnis utama dari perusahaan ini adalah Pembayaran melalui aplikasi yang dirancang untuk mempermudah Pembayaran tagihan. Salah satu tujuan EIDUPAY saat ini adalah dengan menciptakan aplikasi Pembayaran SPP Sekolah untuk sekolah-sekolah di Indonesia. Dimana aplikasi tersebut akan berkerjasama dengan sekolah, *Merchant* dan orangtua murid (siswa) untuk melakukan Pembayaran SPP Sekolah. Nantinya, orangtua murid dapat membayarkan biaya SPP Sekolah anaknya dimana saja dan kapanpun tanpa perlu mendatangi Sekolah dan dititipkan kepada anak.

Saat ini, Pembayaran SPP Sekolah yang masih banyak yang bersifat konvensional tentu merepotkan bagi orangtua karena harus mendatangi Sekolah dan rawan disalahgunakan bila dititipkan kepada anak. masih menggunakan cara konvensional tentu memakan banyak waktu untuk membayarnya. Hal itu tentu tidak efisien di era teknologi seperti saat ini. Apalagi, disaat teknologi informasi makin berkembang sudah selayaknya bidang Pembayaran SPP Sekolah juga dapat

mengikuti perkembangan TI agar dapat mempermudah bagi orangtua murid maupun pihak Sekolah dalam mengelola keuangan.

Lalu, dalam pembuatan aplikasi, EIDUPAY belum memiliki perancangan berbasis *Enterprise Architecture*. Sehingga, untuk menentukan proses bisnis, *stakeholder*, data, aplikasi serta teknologi yang digunakan masih belum tertata dengan baik. Hal ini tentu membuat proses pembuatan aplikasi sebelumnya berjalan ala kadarnya tanpa perencanaan yang tepat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dalam hal ini sebelum membuat aplikasi Pembayaran SPP Sekolah tersebut, maka akan dibuat arsitektur enterprise untuk mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut. Arsitektur Enterprise diperlukan sebagai proses awal dalam perancangan. Arsitektur perusahaan (EA) adalah strategi, bisnis, dan sistem informasi terintegrasi pendekatan untuk analisis, tata kelola, dan keselarasan teknologi informasi (TI). Ini komprehensif cetak biru yang membutuhkan perencanaan, dokumentasi, dan analisis yang cermat dari semua operasi sebuah organisasi. Mempekerjakan EA membantu perusahaan mencapai tujuan strategis dengan dukungan bisnis kegiatan dan sistem informasi. (Setiawan, 2016)

Dengan perancangan *Enterprise Architecture* untuk membuat aplikasi Pembayaran SPP Sekolah ini diharapkan dapat membantu EIDUPAY Jakarta dalam pembuatan rencana, menentukan standarisasi bisnis dan aplikasi serta integrasi data. Sehingga dapat mengetahui kebutuhan berdasarkan *Enterprise Architecture* apa saja yang diperlukan dan membuat aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Sehingga, membuat proses pembuatan aplikasi menjadi lebih terancang dengan baik dan lebih memuaskan. Dalam penelitian ini, akan menghasilkan artefak berupa *matrix*, *Catalog* dan *diagram* mulai dari fase *preliminary phase* hingga *migration planning*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang yang dibuat, maka berikut adalah rumusan masalah yang dibuat sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat rancangan dan analisa *enterprise arsitektur* yang tepat bagi pembuatan aplikasi Pembayaran SPP Sekolah di EIDUPAY?

- b. Bagaimana rancangan IT dapat membuat alur dengan baik sehingga dapat menerapkan sistem informasi implementasi dalam pembuatan aplikasi Pembayaran SPP Sekolah di EIDUPAY?

I.3 Tujuan Penelitian

mengambil dari latar belakang dan perumusan yang dibuat, maka tujuan penelitian yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. membuat analisa dan perancangan *enterprise arsitektur* yang tepat dalam membuat aplikasi Pembayaran sekolah.
- b. Menghasilkan sebuah rancangan IT dengan alur yang tepat sehingga dapat menerapkan implementasi *Enterprise Architecture* dalam membuat aplikasi Pembayaran SPP sekolah mulai dari *preliminary phase* hingga *migration planning*.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam melakukan observasi pada penelitian analisa dan perancangan, batasan masalah yang digunakan adalah :

1. Perancangan dan analisa dengan menggunakan kerangka kerja TOGAF ADM 9.2. perancangan *enterprise arsitektur* aplikasi Pembayaran SPP Sekolah mulai dari *preliminary phase* hingga *migration planning* .
2. Penelitian ini berfokus pada solusi yang akan ditawarkan *Enterprise Architecture* dalam pembuatan aplikasi Pembayaran SPP Sekolah dengan domain TOGAF (*Business, data, Application dan Technology Architecture*)

I.5 Manfaat Penelitian

berdasarkan tujuan yang telah dituliskan diatas, maka manfaat yang diberikan ada dua:

- a. manfaat teoritis
 1. memberikan solusi mengenai perancangan dengan menggunakan *Enterprise Architecture*
 2. memahami cara kerja *Enterprise Architecture* dalam merancang sebuah aplikasi
- b. manfaat praktikal
 1. mendapatkan kemudahan dalam menentukan proses bisnis, arsitektur data dan arsitektur teknologi yang akan digunakan

2. Mendapatkan perancangan IT dengan implementasi yang baik dapat diterapkan sehingga membuat lebih efisien.

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 II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu. Minimal terdapat lebih dari satu metodologi/metode/kerangka kerja yang disertakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab, analisis pemilihan metodologi/metode/kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi/metode/kerangka kerja yang akan digunakan di penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah (*plan of attack*) 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 V Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari penelitian, sehingga hasil tersebut apakah telah benar-benar menyelesaikan masalah atau menurunkan gap antara kondisi eksisting dan target yang akan dicapai. Analisis sensitivitas juga dapat digunakan di bab ini untuk lebih mengetahui hasil penelitian dapat diterapkan baik secara khusus di konteks penelitian maupun secara umum di konteks serupa (misal perusahaan di sektor serupa). Selain itu metode-metode evaluasi yang lain dapat di terapkan untuk memvalidasi hasil TA sesuai dengan kebutuhan.

Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari penelitian dan refleksinya terhadap tujuan penelitian. Untuk penelitian yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam penelitian.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.