

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada BAB ini akan menjelaskan tentang suatu hal yang telah diamati dari proses penelitian. Oleh karena itu, akan dijelaskan melalui latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan sebagai pedoman penulisan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, sehingga membuat permintaan kebutuhan manusia semakin berubah-ubah. Dalam hal ini, salah satunya pada bidang pembayaran. Transaksi pembayaran biasa terjadi dimana pun dan kapan pun. Jenis transaksi saat ini ada dua macam, yaitu transaksi menggunakan alat pembayaran tunai yaitu uang dan transaksi menggunakan alat pembayaran non-tunai yaitu pembayaran digital. Kedua jenis transaksi tersebut sering digunakan oleh mahasiswa dan pekerja, khususnya di kantin Universitas Esa Unggul.

Kantin menurut Febrianti, A (2016) adalah suatu ruangan atau bangunan di sekolah yang dimanfaatkan untuk menyediakan makanan dan minuman sehat untuk melayani warga sekolah. Selain di sekolah, kantin sendiri sering ditemui di area kantor dan perguruan tinggi. Di dalam kantin terdiri dari beberapa *merchant* yang menjual berbagai macam makanan dan minuman. Proses pembayaran yang terjadi di dalam kantin dilakukan secara konvensional dan digital yang tidak terintegrasi, sehingga ditemukan beberapa masalah, yaitu proses pembayaran yang kurang efektif dan efisien, proses pemberian uang kembali yang tidak efektif dan efisien, kurangnya kualitas keamanan dalam proses pembayaran menggunakan *e-payment*, proses adaptasi yang tidak efektif dalam penggunaan aplikasi *e-payment*, proses pengajuan sebagai rekan bisnis *e-payment* yang rumit. Permasalahan tersebut dapat mengurangi kualitas pelayanan di kantin Universitas Esa Unggul, sehingga dibutuhkan suatu inovasi berupa “**Aplikasi Easy pay dengan *Financial Technology* (Studi Kasus: Kantin Universitas Esa Unggul)**”.

Menurut Stein dan Dhar, definisi dari *financial technology* merupakan sebuah inovasi dari sektor finansial yang melibatkan model bisnis yang telah terintegrasi dengan teknologi yang dapat memfasilitasi peniadaan perantara; dapat mengubah cara perusahaan yang sudah ada dalam membuat dan menyediakan produk dan layanan; dapat menangani masalah privasi, regulasi, dan tantangan hukum; memberikan peluang untuk pertumbuhan yang inklusif.

Dengan adanya Aplikasi Easy pay dengan *Financial Technology (Fintech)* ini diharapkan proses pembayaran menjadi efektif dan efisien, proses pemberian uang kembali menjadi lebih efektif dan efisien, Bertambahnya kualitas keamanan dalam proses pembayaran menggunakan *e-payment*, proses adaptasi menjadi lebih efektif dalam penggunaan aplikasi *e-payment*, proses pengajuan sebagai rekan bisnis pembayaran *e-payment* menjadi lebih mudah. Aplikasi Easy pay dengan *Financial Technology (Fintech)* dirancang dengan metode pengembangan *prototyping* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman java.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar pembayaran pada kantin Universitas Esa Unggul menjadi lebih efektif, efisien dan aman.
2. Bagaimana merancang aplikasi easy pay dengan *financial technoogy* yang mudah digunakan oleh pembeli maupun penjual di kantin Universitas Esa Unggul.
3. Bagaimana cara agar kualitas pelayanan pada kantin Universitas Esa unggul dapat ditingkatkan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini yaitu menerapkan inovasi yang dapat mengurangi ketidak efektifan dalam proses pembayaran pada kantin, ketidakakuratan terhadap pencatatan data sehingga data terdokumentasi dengan baik serta proses pembayaran menjadi efektif dan efisien. Selain itu mengintegrasikan sistem pemesanan dengan sistem pembayaran, serta meningkatkan keamanan dalam proses pembayaran. Hal

ini berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan. Dalam mengumpulkan data penelitian, metode yang digunakan yaitu melalui wawancara dan observasi. Sedangkan dalam perancangan aplikasi, metode yang digunakan yaitu metode *Prototype*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini yaitu terciptanya layanan pembayaran yang efektif dan efisien, terciptanya integrasi data antar pemesanan dan pembayaran dalam memesan makanan dan minuman di kantin. Pengelolaan dalam masalah di dalam kantin dapat teratasi dengan baik sehingga mengurangi ketidakakuratan dalam pencatatan data transaksi dan pemesanan, serta meningkatkan keamanan dalam transaksi pembayaran.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup tugas akhir perlu dilakukan untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun lingkup tugas akhir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Proses yang dilakukan yaitu :

- a. *Register* user
- b. *Login* user
- c. *Logout*
- d. *E-wallet*
- e. *Top up saldo*
- f. Tarik saldo
- g. *Merchants*
- h. Bayar
- i. *Profile*
- j. *Setting*
- k. *History*

1.5.2 Data yang diolah :

- a. Data user
- b. Data history
- c. Data *merchants*

d. Data pesanan

1.5.3 Keluaran (output) yang dihasilkan :

- a. Transaksi pembayaran
- b. *History*
- c. Notifikasi pembayaran sukses
- d. Bukti bayar
- e. Saldo *e-wallet*
- f. *QR code*

1.6 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Aplikasi Easy Pay Dengan *Financial Technology* adalah sebagai berikut :

- Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pemodelan berorientasi objek yaitu menggunakan Unified Modeling Language (UML).
- Pengguna aplikasi easy pay terdiri dari admin, pembeli, dan penjual. Admin bertugas sebagai pengelola user, pengelola merchant, dan pengelola history. Pembeli dapat melakukan pembelian, *top up* saldo, tarik saldo, pesan makanan, membayar, dan melihat history pesanan. Penjual dapat melakukan tarik saldo, kelola merchants, kelola pembayaran, kelola pesanan, dan melihat history.
- Aplikasi yang dibangun berorientasi kepada admin, pembeli dan penjual di kantin Universitas Esa Unggul saja.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai hal, yang terdiri dari latar belakang kantin Universitas Esa Unggul, identifikasi masalah yang terjadi di Kantin Universitas Esa Unggul, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan Aplikasi Easy Pay Dengan *Financial Technology* (Studi Kasus: Kantin Universitas Esa Unggul).

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam Bab ini berisi tentang kerangka berfikir, rencana penelitian, objek penelitian yang dilakukan di kantin Universitas Esa Unggul, dan teknik pengumpulan data mulai dari survey, observasi, wawancara pada kantin Universitas Esa Unggul, gambaran aplikasi yang sedang berjalan..

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini berisi tentang metode yang digunakan, Analisa dan dsain sistem, rancangan usulan, pengkodean dan implementasi aplikasi Easy Pay.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian pada kantin Universitas Esa Unggul.