

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola sistem pembayaran dalam transaksi terus mengalami pengembangan. Kemajuan teknologi dalam transaksi pembayaran merubah peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk digital yang lebih efisien dan ekonomis. Perubahan pembayaran non tunai tersebut tidak semata-mata karena inovasi sektor perbankan namun juga didorong oleh kebutuhan masyarakat akan adanya alat pembayaran yang praktis dan efisien (Tarantang et al., 2019). Seiring dengan bergeser nya segala aspek kehidupan menuju digitalisasi melalui berbagai perkembangan teknologi, termasuk dalam hal metode pembayaran. Pada saat ini masyarakat Indonesia sudah mulai terbuka dengan pembayaran digital sehingga memutuskan untuk menggunakan pembayaran non tunai dengan beberapa alasan, yaitu: catatan pemasukan dan pengeluaran dapat dilacak dengan mudah, metode pembayaran yang jauh lebih praktis, keamanan yang lebih terjamin dari pada menggunakan uang tunai. Menurut UU Bank Indonesia No.23/1999 Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan transfer dana untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi.

Saat ini sistem pembayaran pada Instansi Pendidikan masih banyak yang menggunakan cara manual, dengan menggunakan kartu pembayaran siswa atau yang sering disebut Kartu SPP. Tentunya dengan cara manual seperti itu riskan terjadinya kesalahan, dengan menggunakan kertas dan tanda tangan berbentuk fisik secara manual kemudian di stempel kemungkinan ada kehilangan kartu dan sulit untuk mencari Riwayat pembayaran yang sudah dilakukan. Ataupun dapat terjadi kesalahpahaman dalam sudah atau belum nya melakukan pembayaran ke pihak sekolah. Siswa yang aktif pada MTs Nurul Huda Matangaji sebesar 155 Siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menuangkan gagasan ke dalam penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Pembayaran MTs Nurul Huda Matangaji Menggunakan Metode *Vitual Account* Berbasis**

Website”, Melalui sistem pembayaran ini sivitas sekolah dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan *Virtual Account*. Dengan tujuan untuk memudahkan orangtua siswa untuk melakukan pembayaran dan melihat riwayat transaksi, sehingga pihak sekolah juga mudah dalam melakukan manajemen pembayaran siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu pihak sekolah dalam manajemen pembayaran yang sudah dilakukan?
2. Bagaimana cara membantu orangtua siswa dalam memudahkan melakukan pembayaran?
3. Bagaimana cara membuat sistem pembayaran untuk sekolah menggunakan metode *virtual account*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem pembayaran berbasis *web* yang dapat melakukan pembayaran.
2. Membangun sistem pembayaran berbasis *web* yang dapat menggunakan metode *Virtual Account*.
3. Membangun sistem pembayaran berbasis *web* yang dapat melakukan manajemen pembayaran yang telah dilakukan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bagi Pihak Sekolah:

1. Membantu dalam manajemen pembayaran yang dilakukan di sekolah.
2. Membantu dalam melihat riwayat pembayaran yang telah dilakukan sehingga mempermudah dalam pelaporan pembayaran.

Bagi Orangtua Siswa:

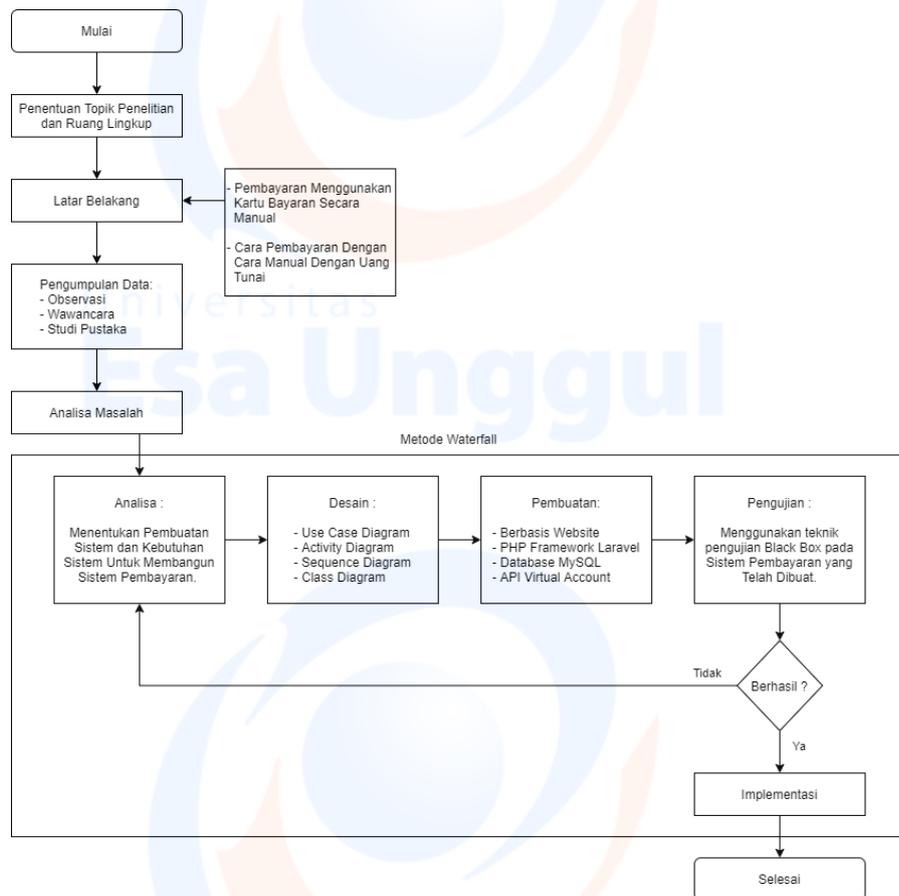
1. Membantu dalam melihat pembayaran sekolah apa saja yang harus dibayarkan.
2. Mempermudah dalam pembayaran dengan cara bertransaksi secara *online*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup tugas akhir ini yaitu:

1. Sistem Pembayaran ini dilakukan pada MTs Nurul Huda Matangaji, Kecamatan Sumber, Cirebon.
2. Sistem Pembayaran ini dibangun hanya untuk menangani pembayaran secara online dengan metode *Virtual Account*.
3. Sistem Pembayaran ini dibangun dengan 3 tipe user, yaitu admin, dan orangtua siswa.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Tabel 1.1 Keterangan Kerangka Berpikir

Aksi	Keterangan
Penentuan Topik Penelitian dan Ruang Lingkup	Pada tahapan ini menentukan topik yang diambil sebagai bahan penelitian oleh peneliti dan suatu perencanaan kebutuhan yang nantinya diperlukan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
Latar Belakang	Mendasari permasalahan yang akan di angkat. Menghasilkan judul yang akan diteliti oleh penulis. Dalam MTs Nurul Huda Matangaji.
Pengumpulan Data Dengan Observasi	Pada tahapan ini akan dilakukan pengamatan di MTs Nurul Huda Matangaji.
Pengumpulan Data Dengan Wawancara	Pada tahapan ini akan dilakukan tanya jawab dengan pihak sekolah dan orangtua siswa MTs Nurul Huda Matangaji.
Pengumpulan Data Dengan Studi Pustaka	Pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan informasi, melalui jurnal, buku, internet, artikel, karya ilmiah penelitian beberapa media lainnya yang membantu peneliti dalam membuat tugas akhir ini.
Analisa Masalah	Mendalami permasalahan yang ada untuk menunjang judul yang telah di pilih.
Analisa Pada Metode <i>Waterfall</i>	Pada tahapan ini dilakukan mendefinisikan kebutuhan sistem yang nantinya di bangun berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap sistem, kebutuhan data atau informasi dan kebutuhan-kebutuhan lain yang membantu dalam pengembangan tugas akhir ini.

Desain Pada Metode <i>Waterfall</i>	Pada tahapan ini penulis akan mendesain dengan bantuan diagram UML Diantaranya <i>Use case Diagram</i> , <i>Activity Diagram</i> <i>Sequence Diagram</i> , dan <i>Class Diagram</i> .
Pembuatan Pada Metode <i>Waterfall</i>	Pada proses pembuatan penulis akan menggunakan Framework <i>Laravel PHP</i> . Dengan <i>Database My SQL</i> dan API <i>Midtrans</i> untuk <i>Virtual Account</i> .
Pengujian Pada Metode <i>Waterfall</i>	Pada tahapan ini dilakukan fase pengujian menggunakan teknik <i>Black Box</i> testing dengan menguji seluruh fungsi aplikasi yang telah dibangun.
Implementasi Pada Metode <i>Waterfall</i>	Pada tahapan ini akan dilakukan proses implementasi dari seluruh rancangan yang telah di bangun pada aplikasi pemesanan tiket ini.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah dalam penyusunan Tugas Akhir ini, akan dijelaskan secara garis besar dalam beberapa bab penulisan dengan pemaparan sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diterangkan tentang Rencana Penelitian, Objek Penelitian Dan Teknik pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan, solusi rancangan yang akan dibangun dan implementasi yang diusulkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pengembangan aplikasi.