

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin banyak memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana segala sesuatunya banyak menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mesin maupun elektronika, sehingga dapat memudahkan pekerjaan manusia dan juga membantu terciptanya solusi dari keterbatasan atas terjadinya suatu kondisi darurat kesehatan yang diakibatkan pandemi covid 19. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus ini adalah dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Salah satu protokol kesehatan yang wajib diterapkan adalah mengurangi kerumunan atau physical distancing dan arangan bepergian diterapkan hampir disetiap negara.

Berangkat dari problematika tersebut, saya mengembangkan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai informasi kepada masyarakat terkait dengan penyaluran donasi yang masih dapat diberikan di masa pandemi ini tanpa harus datang langsung. Aplikasi yang dikembangkan ini menggunakan *QR Code* khusus untuk donasi yang akan disebar luaskan melalui situs online atau website. Teknologi *QR Code* telah banyak digunakan dalam transaksi pembayaran elektronik. Teknologi ini juga telah digunakan secara luas di berbagai industri. Untuk keamanan transmisi transaksi data dengan diterbitkannya standar pembayaran dengan *QR Code* oleh Bank Indonesia, maka aplikasi yang akan dikembangkan ini hanya menampilkan *QR Code* yang sudah terstandar yaitu QRIS (*QR Code Indonesian Standard*). Dengan QRIS ini, masyarakat yang akan berdonasi ke *Robotkita.id* cukup men- scan QRIS dengan aplikasi *digital payment* yang dimilikinya tanpa harus berpindah ke aplikasi lain secara khusus. QRIS ini memberikan solusi kekhawatiran akan adanya penipuan yang mengatas namakan *Robotkita.id*

Pada saat ini banyak sekali transaksi yang dilakukan secara online, baik itu jual beli, jasa, utang piutang maupun transaksi lainnya. Menyusul dengan berkembang digital payment di Indonesia sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk bertransaksi, hal ini di tandai dengan munculnya alternatif pembayaran dengan menggunakan *QR Code*. QRIS merupakan layanan

pembayaran digital yang aman dan praktis yang di sediakan oleh perbankan dan layanan pembayaran lainnya. Dengan adanya QRIS, pengguna dapat melakukan pembayaran dengan instan dikarenakan pengguna dapat menscan kode tanpa harus pergi ke kantor bank untuk melakukan transfer..

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan pada PT Glous Tech Info yaitu :

1. Apa itu Qris ?
2. Bagaimana cara kerja Qris ?
3. Bagaimana konsep Qris

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis memiliki tujuan penelitian untuk membuat Integrasi *QR Code* Sebagai Metode Pembayaran Di Website sehingga bisa memudahkan masyarakat dalam memberi infaq dan shadaqah tanpa harus datang ke masjid.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pengelola masjid untuk mendapatkan dana dan memudahkan masyarakat dalam memberi infaq dan shadaqah tanpa harus datang ke masjid.
2. Dengan tidak keluar rumah merupakan pencegahan penularan covid 19 sebagai bentuk kepedulian terhadap protokol kesehatan dimasa pandemi covid 19.
3. Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pengembangan tentang QRIS bagi peneliti berikutnya.

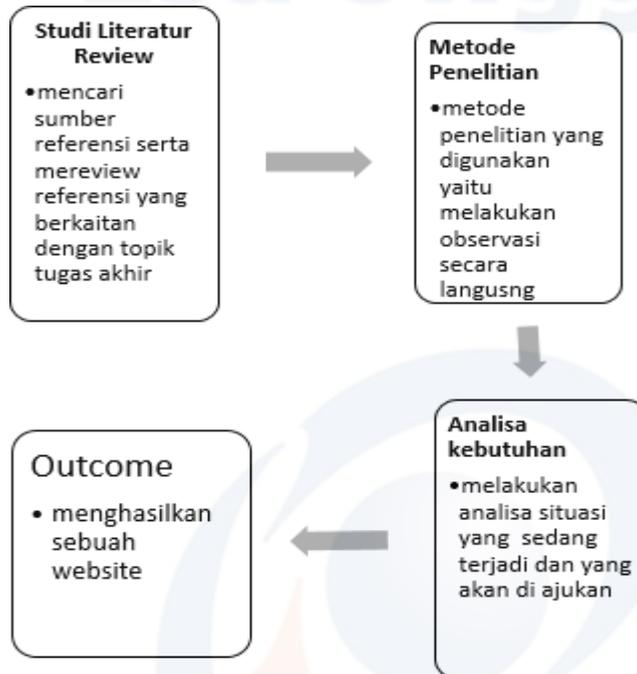
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Penelitian ini memiliki batasan-batasana atau ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Batasan-batasan yang dimaksud adalah:

1. Sistem pembayaran menggunakan QRIS.
2. Sistem ini menggunakan *WordPress* untuk pembuatan *website*
3. Pemrograman website menggunakan Plugin, Database Dan Payment

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada tugas akhir ini sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam pembuatan laporan ini, sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

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

BAB 3 METODE

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

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang implementasi dari perancangan yang telah dijabarkan pada bab 3. Selain itu, hasil yang didapatkan selama proses yang terjadi pada penelitian juga dijabarkan pada bab ini.

yang digunakan dalam perancangan sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dan saran – saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhirini.