

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era saat ini dimana perkembangan pada finansial teknologi berkembang dengan sangat pesat dan modern terutama penggunaan *cashless* pada setiap kegiatan jual beli. Penggunaan *cashless* banyak diminati pada saat ini karena hal tersebut memberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi sehingga dapat meningkatkan produktifitas bagi para pelaku bisnis.

Penelitian ini berdasarkan pada studi kasus Toko Sembako Bintang yang bertempat di Desa Setia Asih, Kabupaten Bekasi Utara. Dimana pada kegiatan penjualan secara konvensional pada toko sembako tersebut, masih memiliki beberapa masalah dalam pencatatan laporan transaksi yang dilakukan secara *cashless* menggunakan *static QR-Code*. Hal tersebut terjadi dikarenakan pencatatan transaksi yang dilakukan oleh penjual masih menggunakan cara *manual*, dimana cara tersebut sering menimbulkan kesalahan pada pencatatan *detail* transaksi bagi penjual akibat berbedanya *QR-Code* yang disediakan masing-masing *payment agregator*.

Tujuan utama pada Tugas Akhir ini adalah untuk membuat aplikasi yang dirancang untuk membantu penjual dalam merekonsiliasi laporan transaksi secara *cashless* menggunakan pendekatan *dynamic QR-Code* melalui *payment gateway* Midtrans dengan *API integration*. Aplikasi ini diharapkan dapat mengganti cara *manual* yang sebelumnya dilakukan oleh penjual menjadi otomatis.

Manfaat yang didapat adalah penjual tidak perlu repot-repot lagi dalam mencatat transaksi *cashless* secara manual, karena melalui aplikasi ini setiap transaksi *cashless* yang menggunakan pendekatan *dynamic QR-Code* pada Midtrans akan tercatat secara otomatis.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan dibuatkan aplikasi dengan judul “Implementasi Point of Sale Mobile Sederhana Dengan Pendekatan Dynamic QR-Code Menggunakan Midtrans (Studi Kasus Toko Sembako Bintang)”. Dimana penulis merancang aplikasi untuk membantu proses rekonsiliasi data transaksi secara *cashless* menggunakan pendekatan *dynamic QR-Code* dari Midtrans bagi penjual guna mengatasi permasalahan yang terjadi ketika mencatat transaksi *cashless* menggunakan *static QR-Code*. Aplikasi ini dibuat untuk platform *mobile* menggunakan *framework* Flutter dengan integrasi API Midtrans untuk mendapatkan status dari setiap transaksi *cashless* yang diperlukan dalam pembuatan laporan.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penjual masih menggunakan cara *manual* dalam mencatat transaksi *cashless*
2. Berdasarkan hasil *interview*, pembeli sudah biasa menggunakan *E-Wallet* dalam membayar
3. Penggunaan *static QR-Code* memiliki masalah dalam rekonsiliasi transaksi

## 1.3. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah dengan menciptakan aplikasi yang membantu proses rekonsiliasi data transaksi melalui *dynamic QR-Code* menggunakan Midtrans dengan memanfaatkan *API integration* untuk mencatat detail transaksi.

## 1.4. Manfaat Tugas Akhir

- a. Manfaat bagi dunia akademik

Agar bisa berkontribusi dalam kemajuan wawasan serta menjadi tolak ukur dan bahan referensi dalam pengembangan teknologi maupun informasi.

- b. Manfaat bagi pengguna

Penjual tidak perlu repot-repot mencatat secara *manual* setiap transaksi *cashless*. Karena sudah tercatat secara otomatis menggunakan aplikasi.

- c. Manfaat bagi penulis

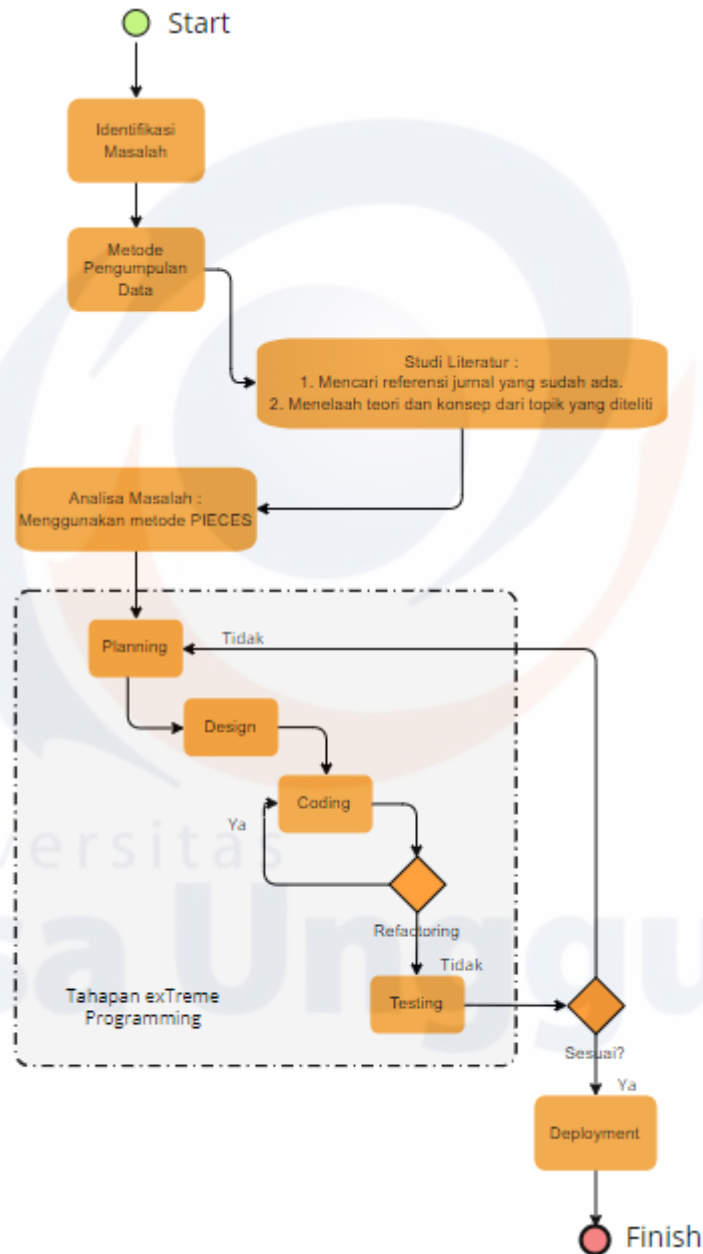
- 1) Mendapatkan pengetahuan mengenai pengembangan perangkat lunak berbasis *mobile*,
- 2) Memperoleh pemahaman lebih jauh mengenai inovasi dari perkembangan teknologi pada bidang bisnis,
- 3) Memahami metode-metode pengembangan suatu perangkat lunak.

## 1.5. Lingkup Tugas Akhir

Agar dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dapat lebih terarah dan permasalahan tidak melebar maka diperlukan batasan masalah yakni sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dikhususkan untuk penjual
2. Aplikasi ini mencatat transaksi melalui *dynamic QR-Code* Midtrans
3. Aplikasi ini dijalankan khusus pada platform *mobile*.
4. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk penggunaannya.
5. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *Dart*.

### 1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

1. Tahapan pertama yaitu melakukan pengumpulan data yang berasal dari studi literatur dan interview langsung dengan responden.
2. Melakukan analisa pada masalah menggunakan analisis PIECES, dimana analisis ini merupakan cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi sehingga didapatkan usul untuk membuat pembaharuan pada sistem.
3. Melakukan studi literatur sebagai teori pendukung pada penelitian, dimana studi ini memerlukan pengalaman dari pembuat atau yang sudah berpengalaman. Dan studi ini dapat membentuk suatu teori baru yang cocok dengan cara menggabungkan teori-teori yang sudah ada.
4. Kemudian tahap selanjutnya adalah masuk kedalam lingkup metode pemrograman yang dimulai dari tahap *Planning* (Perencanaan dalam pembuatan sistem), *Design* (Perancangan atau gambaran suatu sistem yang akan dibuat), *Coding* (Perancangan kode dari sistem yang telah dibuat pada tahap *planning* dan *design*), *Testing* (Pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat pada tahap *coding*). Alasan utama penggunaan metode ini adalah untuk mempercepat pembangunan sistem dibanding metode yang lain. Karena pada metode ini jika 1 dari tahapan tersebut gagal dilaksanakan maka akan kembali ke 1 tahap sebelumnya, sehingga dapat mempersingkat waktu pembangunan sistem.
5. Tahap akhir adalah *deployment* aplikasi yang sudah dibuat agar dapat digunakan.

### 1.7. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini dibagi menjadi beberapa sub bab sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisikan uraian latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam pembuatan sistem sesuai dengan topik dari Tugas Akhir ini.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Didalam bab ini dijelaskan mengenai metode pelaksanaan, gambaran umum, proses bisnis yang berjalan, analisis masalah dan rencana solusi pemecahan masalah.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil pembuatan aplikasi yang akan dibangun metode eXtreme Programming dengan beberapa tahapan antara lain : *planning, design, coding, dan testing.*

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Didalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam Proposal Tugas Akhir ini.