

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang telah mengubah banyak hal dalam kehidupan manusia, khususnya kebiasaan bertransaksi saat berbelanja, kini masyarakat lebih tertarik pada metode pembayaran yang lebih cepat, aman, dan nyaman. Sementara transaksi tunai mulai ditinggalkan dan masyarakat mulai beralih ke transaksi non-tunai. Bila membawa uang banyak saat bepergian dapat berisiko kehilangan, dengan adanya aplikasi dompet digital ini dapat mempermudah pengguna dalam membawa uang mereka.

Sistem pembayaran elektronik (*electronic payment system*) pada masa kini mulai menjadi pilihan utama khususnya di kota-kota besar. Penggunaannya yang semakin meluas dan berdampak pada perekonomian nasional. Pembayaran Non-Tunai di berbagai belahan negara juga sudah mengarah menuju *cashless society*, dan hal tersebut sangat mempengaruhi gaya hidup dan pola transaksi para pelaku ekonomi. Selain itu, semakin banyak kegiatan masyarakat yang bepergian ke luar negeri baik untuk sekedar liburan atau menetap dalam jangka waktu yang lama dan kegiatan belanja online melalui e-commerce luar negeri. Salah satu contohnya adalah banyaknya mahasiswa Indonesia yang berkuliah di luar negeri. Menurut data dari UNESCO *Institute of Statistics* pada tahun 2022, jumlah mahasiswa Indonesia yang melanjutkan kuliah ke luar negeri sudah mencapai lebih dari 50.000 orang di tahun ini. Kebanyakan masyarakat Indonesia yang ingin bepergian keluar negeri khususnya pelajar Indonesia yang sedang di luar negeri harus menyiapkan uang tunai yang banyak dan menukarkannya terlebih dahulu ke *money changer* konvensional untuk persiapan mereka dalam keberangkatannya keluar negeri. Hal ini sangat membutuhkan usaha yang lebih dan masih banyak resiko yang dapat terjadi, mulai dari penipuan, kehilangan uang, butuh waktu dan tenaga untuk menukarkan uang ke *money changer* konvensional dan masih banyak lagi resiko-resiko yang dapat terjadi.

Tugas akhir ini mendigitalisasikan penukaran mata uang dengan dompet digital berbasis *mobile* dengan memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai tempat

penyimpanan sekaligus sebagai alat transaksi modern yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Implementasi inovasi ini akan menyasar pada masyarakat Indonesia yang sedang melakukan bepergian dalam atau luar negeri sebagai alat transaksi yang terdapat fitur penukaran mata uang sehingga tidak perlu khawatir tidak dapat melakukan transaksi dengan mata uang yang berbeda. Selain fitur penukaran mata uang terdapat beberapa fitur yang dapat membantu masyarakat Indonesia yang sedang menetap diluar negeri, seperti para keluarga yang ingin mengirim uang kepada anaknya yang sedang belajar diluar negeri atau para pekerja yang dapat mengirim uang untuk keluarga nya dirumah, yang tidak perlu repot-repot menukarkan mata uangnya terlebih dahulu di bank maupun di tempat penukaran mata uang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana cara membuat dompet digital dengan penukaran mata uang berbasis digital dengan memanfaatkan Teknologi Informasi, yang secara pengelolaan dan manajemen sebuah *fintech* menggunakan layanan berbasis aplikasi android.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini menghasilkan sebuah aplikasi mobile berbasis android yang dapat digunakan untuk alat transaksi, penukaran mata uang, penyimpanan berbagai mata uang secara digital.

1.4 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka penulisan ini akan dibatasi dengan bahasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dompet digital berbasis *mobile* yang bisa berjalan di platform Android.
2. Penyimpanan uang serta penukaran mata uang masih terbatas hanya tersedia beberapa negara sesuai dengan Exchangerate.host.
3. Aplikasi ini hanya menggunakan *sandbox payment gateway* midtrans simulator untuk alat transaksi *online*.

4. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna terutama masyarakat Indonesia agar dapat melakukan penukaran mata uang, penyimpanan berbagai mata uang, dan alat transaksi secara digital.

1.5 State of The Art

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital</p> <p>Peneliti Rini Sulistyowati, Loria Sara Paais, Rifana Rina</p> <p>Lokasi Universitas Indonesia</p> <p>Tahun 2020</p> <p>Nama Jurnal Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akutansi</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Jurnal ini melakukan penelitian untuk penggunaan dompet digital dimasyarakat. Mayoritas Masyarakat sudah mengetahui dompet digital. Masyarakat yang tidak mengetahui dompet digital, sebagian besar adalah baby boomers. Lansia cenderung tidak terpapar informasi, terlebih terkait teknologi. Kemampuan lansia untuk bersinggungan dengan teknologi relatif rendah. Lebih dari 70% responden menggunakan dompet digital. Artinya, 7 dari 10 responden menggunakan dompet digital. Pengguna dompet digital sebagian besar disumbang oleh Generasi Milenial. Dibandingkan laki-laki, perempuan lebih banyak yang menggunakan dompet digital.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p> <p>Jurnal ini digunakan sebagai pengetahuan tentang maraknya penggunaan dompet digital dimasyarkar</p>
<p>Pengembangan Sistem Informasi Jasa Penukaran Valas</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Dengan adanya rancangan sistem informasi ini masyarakat tidak harus datang ke <i>money changer</i> untuk mendapatkan informasi nilai</p>

<p>Peneliti Anzaludin Samsinga Perbangsa, Aloysius Reynar, Joshua Christian Nugroho, Junne</p> <p>Lokasi Universitas Bina Nusantara</p> <p>Tahun 2019</p> <p>Nama Jurnal <i>Jurnal Of Technology Information</i></p>	<p>mata uang yang disediakan money changer. Pemesanan valuta asing dapat dilakukan secara online melalui sistem informasi ini.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u> Jurnal ini digunakan sebagai pengetahuan tentang pengembangan sistem informasi jasa penukaran mata uang</p>
<p>Aplikasi Sistem Pembayaran Menggunakan Dompot Elektronik (M-PAY) Berbasis Android Di Toko Irsyad</p> <p>Peneliti Syukron Rizqi Adhi, Bambang Subana, Warno</p> <p>Lokasi STMIK Muhammadiyah Jakarta</p> <p>Tahun 2019</p> <p>Nama Jurnal Jurnal Sibernetika</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u> Dengan adanya rancang sistem informasi seperti ini masyarakat dapat lebih mudah, cepat, dan aman dalam melakukan transaksi jual beli.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u> Jurnal ini digunakan sebagai pengetahuan tentang pengembangan dan implementasi sistem informasi dompet digital di masyarakat.</p>

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan Tugas Akhir ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab agar dapat memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini memuat pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, *state of the art*, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan penelitian seperti mengenai teori tentang aplikasi, *Tools* pengembangan aplikasi, RDBMS, *Data flow* Diagram, dan *Flowchart*.

Bab 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini memuat tentang analisis dan perancangan mengenai Perancangan Sistem dan Perancangan Fungsi.

Bab 4 Implementasi dan Pengujian

Bab ini membahas mengenai implementasi dari *user interface* dan pengujian sistem.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat menjadi perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Referensi

Lampiran