

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era industri 4.0 perkembangan teknologi semakin cepat dan canggih yang menyebabkan segala bentuk informasi digital dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Dampak positif yang dihasilkan adalah seperti aktivitas jual beli secara online atau biasa yang disebut dengan *e-commerce*. *Electronic Commerce (E-commerce)* merupakan sebuah bisnis online yang mengacu pada penggunaan sebuah teknologi secara elektronik untuk melakukan perdagangan yang dapat berjalan dengan melalui jaringan internet (Mukherjee and Roy 2017). Pada *e-commerce* aktivitas transaksi sudah saling melekat satu sama lain, seperti pembayaran non tunai atau yang biasa disebut *e-payment*. Dalam *e-commerce* ada sebuah metode pembayaran yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran yaitu dengan *payment gateway*. *Payment gateway* adalah sebuah sistem penyedia layanan *e-commerce* yang bertindak sebagai jembatan antara situs web pedagang dan lembaga keuangan yang memproses transaksi secara online.

Zaman yang semakin canggih juga menyebabkan kemampuan seseorang yang menggunakan teknologi tersebut semakin lihai dalam mengoperasikan atau menggunakannya, seperti halnya dalam mengedit suatu gambar atau video. Pada teknologi yang digunakan tersebut pasti ada oknum usil yang mencoba memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut, seperti pemalsuan terhadap bukti pembayaran yang sering terjadi di kalangan *e-commerce*, hal ini yang menyebabkan pemilik website maupun admin yang mengurus website diharuskan ekstra hati – hati pada website *e-commerce* nya, dikarenakan manipulasi foto yang sudah hampir mendekati asli. Untuk mencegah hal seperti itu maka hadir sebuah *payment gateway* yang berfungsi untuk melakukan transaksi tanpa harus mengunggah bukti pembayaran kepada admin website, karena salah satu fitur yang dimiliki oleh *payment gateway* yaitu melakukan konfirmasi status pembayaran secara otomatis,

sehingga admin hanya melakukan proses pengemasan barang sampai pengiriman barang ke alamat tujuan. Pada kondisi ini tentunya dapat mencegah terjadinya penipuan terhadap bukti pembayaran yang banyak terjadi. Pelanggan dan admin akan sangat diuntungkan disini. *Payment gateway* banyak macamnya di Indonesia, salah satu layanan *payment gateway* terbaik yang sering digunakan pada *e-commerce* adalah *Midtrans*.

Midtrans adalah salah satu layanan *payment gateway* yang memfasilitasi kebutuhan para pebisnis online dengan memberikan pelayanan dengan berbagai metode pembayaran. Pelayanan tersebut memungkinkan para pelaku industri bisnis lebih mudah beroperasi dan meningkatkan penjualannya. *Midtrans* adalah sebuah *payment* yang memiliki fitur untuk mempermudah melakukan pengujian pembayaran. Dengan memasukkan kode transaksi dan menekan tombol bayar, maka transaksi sudah terbayar dengan cara yang mudah (Tanuwidjaja, C. J., & Setiawan, A. 2017).

Berkah Komputer merupakan UMKM yang berfokus pada penjualan berbagai macam perangkat keras mulai dari CPU, mouse, monitor, VGA, dan keyboard. Berkah komputer juga menyediakan service dan install ulang. Berkah komputer masih menggunakan transaksi manual yang membuat pelanggan harus datang ke toko untuk membeli produknya. Akibat dari kendala tersebut berkah komputer kurang mampu bersaing dari UMKM lainnya, maka harus ada peningkatan atau inovasi dari sektor penjualan, salah satu inovasi yang tepat adalah dengan membuat *e-commerce* nya sendiri sekaligus menggunakan *midtrans* sebagai *payment gateway* yang memudahkan pelanggan dalam bertransaksi, dan juga untuk mengatasi kendala seorang pelanggan dalam memesan sebuah barang, maka website *e-commerce* berkah komputer akan menghadirkan sebuah fitur *live chat* yang mempermudah pelanggan untuk berkomunikasi dengan admin website secara langsung, dan pelanggan juga dapat mengirim pesan berupa email pada saat admin dalam keadaan offline .

Dari penjelasan diatas, maka dibuat dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Implementasi Pembayaran Digital Pada Website E-commerce Berkah Komputer menggunakan Midtrans sebagai Payment Gateway.”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara menerapkan sistem pembayaran digital menggunakan *Midtrans* sebagai *Payment Gateway*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan pembahasan pada penelitian ini maka akan dibatasi dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Framework CSS menggunakan Bootstrap 4.
2. Framework PHP menggunakan Codeigniter 3.
3. Database yang digunakan adalah MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP 7.3.29.
5. Payment gateway yang digunakan adalah Midtrans.
6. Metode pembayaran menggunakan bank BCA, Mandiri, BNI, Permata, BRI dan Indomaret.
7. Live chat yang digunakan adalah tawk.to.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan pembayaran digital pada website *e-commerce* Berkah Komputer menggunakan *Midtrans* sebagai *Payment Gateway*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan System Development Life Cycle (SDLC), berikut ini langkah - langkah yang dilakukan:

1. Perencanaan
Membuat Front End menggunakan framework CSS Bootstrap dan HTML. Pada bagian Back End menggunakan framework PHP Codeigniter 3. Database yang digunakan adalah MySQL, dan untuk *payment gateway* menggunakan *Midtrans*.

2. Analisis

Melakukan studi literatur untuk mempelajari sistem yang akan dibuat untuk membangun website *e-commerce* berbasis komputer, tepatnya pada bagian transaksi pembayaran.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan website yang meliputi struktur navigasi, UML, skema database, use case dan merancang desain interface pada website.

4. Implementasi

Menerapkan hasil dari rancangan sebelumnya ke dalam PHP dan CSS, dan menggunakan Framework CodeIgniter untuk merapikan struktur website yang akan dibangun nantinya, serta mengimplementasikan *midtrans* sebagai *payment gateway*.

5. Uji Coba Aplikasi

Pada tahap ini website akan dilihat apakah sudah berjalan dengan baik sampai tahap transaksi secara digital, dengan menggunakan Black Box Testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yang terdiri dari :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan pokok persoalan dengan susunan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II. TELAAH PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan teori - teori yang digunakan dalam menyusun penelitian dengan menerangkan komponen apa saja yang digunakan dalam penunjang penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan analisis data yang sudah diperoleh dan merancang sistem website yang dimulai dari struktur navigasi, UML, skema database, use case dan desain interface.

BAB IV. PEMBUATAN PROGRAM DAN UJI COBA

Pada bab ini akan menerapkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam proses coding hingga menjadi sebuah aplikasi website dan dilakukan uji coba menggunakan Black Box Testing.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berguna untuk pengembangan dalam menyusun penelitian.