



## **APLIKASI *PAYMENT GATEWAY AGGREGATOR***

**Oleh :**

**MOHAMAD FEBRIAN MOSII  
4519215002**

**SKRIPSI  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA  
JAKARTA  
2023**



## **APLIKASI PAYMENT GATEWAY AGGREGATOR**

**Oleh :**

**MOHAMAD FEBRIAN MOSII  
4519215002**

**ESSAY  
INFORMATICS ENGINEERING STUDY PROGRAM  
ENGINEERING FACULTY OF PANCASILA UNIVERSITY  
JAKARTA  
2023**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi ini dibuat untuk  
memenuhi syarat guna mencapai gelar

## **SARJANA TEKNIK**

pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Pancasila Jakarta dengan judul:

### **APLIKASI *PAYMENT GATEWAY AGGREGATOR***

dinyatakan telah disetujui dan diterima:

Menyetujui:

Gregorius Hendita Artha Kusuma,S.Si.,M.Cs  
**Pembimbing**

Mengetahui:

Dr. Ionia Veritawati, S.Si., MT  
**Ketua Program Studi Teknik Informatika**

## **LEMBAR KEASLIAN**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohamad Febrian Mosii

No. Pokok : 4519215002

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknik Informatika

Peminatan : *Software Engineering*

Menyatakan :

Bahwa skripsi ini dibuat dan diselesaikan secara mandiri dan bukan hasil saduran karya orang lain serta hanya menggunakan acuan dari literatur yang ada.

Jika terbukti tidak sesuai dengan yang tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi yang ada.

Jakarta, 2 Juni 2023

**Mohamad Febrian Mosii**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini merupakan bagian penting dari perjalanan akademik penulis sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pancasila, dalam rangka meraih gelar sarjana. Skripsi ini disusun berdasarkan penelitian dan observasi yang penulis lakukan di CV Himalaya Teknologi, khususnya di produk Gasmaj, serta dengan merujuk pada jurnal-jurnal ilmiah terkait yang relevan dengan judul skripsi ini.

Dengan selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ionia Veritawati S.Si., MT., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pancasila.
2. Bapak Amir Murtako, S.Kom., M.Kom, selaku Koordinator Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pancasila.
3. Bapak Gregorius Hendita Artha Kusuma,S.Si.,M.Cs, selaku pembimbing skripsi.
4. Bapak Muhammad Azhar Rasyad, selaku staff perwakilan dari CV Himalaya Teknologi.

5. Kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan penuh untuk menempuh pendidikan di Universitas Pancasila.
6. Istri dan Anggota keluarga lainnya, yang juga memberi dukungan dan saran untuk penelitian yang saya kerjakan.
7. Seluruh pihak yang telah terlibat dalam kelancaran skripsi ini dan belum disebutkan di atas, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis dengan rendah hati menyadari bahwa dalam laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam hal materi maupun teknik penyajiannya. Penulis mengakui bahwa hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Penulis menerima kritik dan saran dengan lapang dada, dan akan berupaya semaksimal mungkin untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Dengan adanya kontribusi dan bimbingan dari pihak-pihak yang terlibat, penulis yakin bahwa laporan ini dapat menjadi lebih baik dan lebih berarti.

Terima kasih atas perhatian dan dukungannya. Kritik dan saran yang diberikan sangat penulis harapkan untuk kemajuan laporan ini.

*Wassallamu 'alaikum, Wr. Wb.*

Jakarta, 2 Juni 2023

Mohamad Febrian Mosii

## **DAFTAR ISI**

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR KEASLIAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
1.3.1    Tujuan Penelitian .....	6
1.3.2    Manfaat Penelitian .....	7
1.4    Batasan Masalah.....	9
1.5    Metodologi Penelitian .....	10
1.5.1    Tahap Pengumpulan Data .....	10
1.5.2    Tahapan Pembuatan Sistem .....	10
1.6    Sistematika Penulisan.....	13
1.7    Kerangka Pemikiran.....	15
BAB II LANDASAN TEORI .....	16

2.1	Pembeli.....	16
2.2	Merchant .....	16
2.3	Transaksi Online .....	19
2.4	E-Commerce .....	20
2.5	Pembayaran Online .....	21
2.6	Integrasi Sistem.....	23
2.7	<i>Payment Gateway</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	<i>Payment Gateway Aggregator</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Hubungan <i>Payment Gateway</i> dan <i>Payment Gateway Aggregator</i> .....	29
2.10	Tabel State of the Art .....	30
BAB III ANALISA SISTEM SEDANG BERJALAN .....		31
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	31
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	31
3.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan .....	31
3.1.3	Uraian Pekerjaan .....	32
3.1.4	Bidang dan Kegiatan Perusahaan.....	33
3.2	Sistem yang Sedang Berjalan.....	34
3.2.1	Deskripsi Sistem yang Sedang Berjalan .....	34
3.2.2	<i>Workflow</i> Sistem yang Sedang Berjalan .....	35
3.3	Analisis Sistem.....	35

3.3.1	Analisis Permasalahan .....	35
3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	36
3.3.3	Solusi Permasalahan.....	37
	BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	38
4.1	Pendahuluan .....	38
4.2	Arsitektur Perangkat Lunak .....	40
4.2.1	Arsitektur Berorientasi Layanan (Service-Oriented Architecture/SOA) .....	40
4.3	Pemodelan Sistem / UML .....	43
4.3.1	Use Case Diagram.....	43
4.3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	46
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	55
4.3.4	Class Diagram .....	62
4.3.5	Entity Relationship Diagram.....	63
4.4	Perancangan <i>Output</i> .....	63
4.4.1	Halaman Pilih Metode Pembayaran.....	63
4.4.2	Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	66
4.4.3	Halaman Pembayaran.....	68
4.5	Perancangan <i>Input</i> .....	71
4.5.1	Input Data Metode Pembayaran.....	71
4.5.2	Input Data Tipe Metode Pembayaran .....	72
4.5.3	Input Data <i>Payment Gateway</i> Provider.....	72

4.5.4	Input Data Akun <i>Payment Gateway</i> .....	73
4.5.5	Input Data Merchant .....	74
4.6	Percanganan Menu .....	75
BAB V IMPLEMENTASI.....		78
5.1	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	78
5.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras.....	78
5.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	79
5.2	Implementasi Basis Data.....	80
5.2.1	Membuat Tabel lulapay_merchant_merchants .....	80
5.2.2	Membuat Tabel lulapay_paymentgateway_accounts .....	80
5.2.3	Membuat Tabel lulapay_merchant_payment_accounts.....	81
5.2.4	Membuat Tabel lulapay_transaction_payment_method_types.....	81
5.2.5	Membuat Tabel lulapay_transaction_payment_methods.....	81
5.2.6	Membuat Tabel lulapay_merchant_payment_methods .....	82
5.2.7	Membuat Tabel lulapay_paymentgateway_providers .....	82
5.2.8	Membuat Tabel lulapay_transaction_customers.....	82
5.2.9	Membuat Tabel lulapay_transaction_statuses.....	83
5.2.10	Membuat Tabel lulapay_transaction_transactions.....	83
5.2.11	Membuat Tabel lulapay_transaction_transaction_details .....	83
5.2.12	Membuat Tabel lulapay_transaction_transaction_logs.....	84
5.2.13	Membuat Relasi Tabel .....	84
5.3	Implementasi Proses.....	85

5.3.1	API <i>Create Transaction</i> .....	85
5.3.2	API Check Status .....	88
5.4	Implementasi Output.....	91
5.4.1	Halaman Pilih Metode Pembayaran.....	91
5.4.2	Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	94
5.4.3	Halaman Pembayaran <i>Payment Gateway Midtrans</i> .....	95
5.4.4	Halaman Pembayaran <i>Payment Gateway Brankas</i> .....	99
5.4.5	Halaman Pembayaran <i>Payment Gateway Stripe</i> .....	104
5.5	Implementasi Input.....	108
5.5.1	Input Data Metode Pembayaran.....	108
5.5.2	Input Data Tipe Metode Pembayaran .....	108
5.5.3	Input Data <i>Payment Gateway Provider</i> .....	109
5.5.4	Input Data Akun <i>Payment Gateway Provider</i> .....	109
5.6	Implementasi Menu.....	110
5.6.1	Dashboard .....	110
5.6.2	Implementasi Menu <i>Payment Gateway Providers</i> .....	111
5.6.3	Implementasi Menu Akun <i>Payment Gateway Providers</i> .....	112
5.6.4	Implementasi Menu <i>Merchants</i> .....	112
5.6.5	Implementasi Menu <i>Transactions</i> .....	113
5.6.6	Implementasi Menu <i>Payment Methods</i> .....	113
5.6.7	Implementasi Menu <i>Payment Method Types</i> .....	114
5.7	Evaluasi Kepuasan Pengguna .....	114

5.7.1	Hasil Perhitungan Kuesioner.....	116
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN .....	117
DAFTAR PUSTAKA .....		118

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2-1 - Tabel State of the Art .....	30
Tabel 5-1 - Tabel Kuesioner untuk pengelola merchant.....	115
Tabel 5-2 - Tabel Kuesioner untuk calon pelanggan .....	115
Tabel 5-3 - Hasil Perhitungan Kuesioner.....	116

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3-1 - Struktur Organisasi CV Himalaya Teknologi .....	31
Gambar 4-1 - Simbol-simbol use case diagram .....	44
Gambar 4-2 - Use Case Diagram <i>Payment Gateway Aggregator</i> .....	45
Gambar 4-3 - Simbol-simbol Activity Diagram .....	46
Gambar 4-4 - Activity Diagram Login.....	47
Gambar 4-5 - Activity Diagram Mengelola Data Akun <i>Payment Gateway</i> .....	48
Gambar 4-6 - Acivity Diagram Mengelola Data Transaksi.....	49
Gambar 4-7 - Activity Diagram Mengelola Data Merchant .....	50
Gambar 4-8 - Acitivity Diagram Mengelola Data Metode Pembayaran .....	51
Gambar 4-9 - Activity Diagram Mengelola Data <i>Payment Gateway</i> Provider ....	52
Gambar 4-10 - Activity Diagram Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran ....	53
Gambar 4-11 - Activity Diagram Melakukan Transaksi.....	54
Gambar 4-12 - Sequence Diagram Login .....	57
Gambar 4-13 - Sequence Diagram Mengelola Data Akun <i>Payment Gateway</i> ....	57
Gambar 4-14 - Sequence Diagram Mengelola Data Transaksi.....	58
Gambar 4-15 - Sequence Diagram Mengelola Data Merchant.....	58
Gambar 4-16 - Sequence Diagram Mengelola Data Metode Pembayaran .....	59
Gambar 4-17- Sequence Diagram Mengelola Data <i>Payment Gateway</i> Provider .	60
Gambar 4-18 - Sequence Diagram Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran...	61
Gambar 4-19 - Sequence Diagram Melakukan Transaksi .....	62
Gambar 4-20 - Class Diagram.....	62
Gambar 4-21 - Entity Relationship Diagram .....	63

Gambar 4-22 - Output Halaman Pilih Metode Pembayaran .....	64
Gambar 4-23 - Output Info Pelanggan.....	65
Gambar 4-24 - Output Accordion Item.....	65
Gambar 4-25 - Output Kategori / Tipe Metode Pembayaran.....	66
Gambar 4-26 - Output Daftar Metode Pembayaran.....	66
Gambar 4-27 - Output Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	67
Gambar 4-28 - Output Halaman Pembayaran.....	68
Gambar 4-29 - Logo Metode Pembayaran.....	69
Gambar 4-30 - Batas Waktu Pembayaran .....	69
Gambar 4-31 - Output Informasi Pembayaran.....	70
Gambar 4-32 - Output Informasi dan Tata Cara Pembayaran .....	70
Gambar 4-33 - Rancangan Input Data Metode Pembayaran .....	71
Gambar 4-34 - Rancangan Input Data Tipe Metode Pembayaran .....	72
Gambar 4-35 - Rancangan Input Data <i>Payment Gateway</i> Provider .....	72
Gambar 4-36 - Rancangan Input Data Akun <i>Payment Gateway</i> .....	73
Gambar 4-37 - Rancangan Input Data Merchant .....	74
Gambar 5-1 - Curl API Create Transaction .....	86
Gambar 5-2 - Postman API Create Transaction.....	87
Gambar 5-3 - Response API Create Transaction .....	87
Gambar 5-4 - Curl API Check Status.....	89
Gambar 5-5 - Postman API Create Transaction.....	89
Gambar 5-6 - Response API Check Status .....	90
Gambar 5-7 - Implementasi Halaman Pilih Metode Pembayaran .....	91

Gambar 5-8 - Implementasi Info Pelanggan .....	92
Gambar 5-9 - Implementasi Accordion Item .....	93
Gambar 5-10 - Implementasi Kategori / Tipe Metode Pembayaran .....	93
Gambar 5-11 - Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	94
Gambar 5-12 - Implementasi Halaman Pembayaran .....	95
Gambar 5-13 - Implementasi Logo Metode Pembayaran .....	96
Gambar 5-14 - Batas Waktu Pembayaran .....	96
Gambar 5-15 - Implementasi Informasi Pembayaran .....	97
Gambar 5-16 - Implementasi Informasi dan Tata Cara Pembayaran.....	98
Gambar 5-17 - Implementasi Halaman Pembayaran Brankas .....	99
Gambar 5-18 - Implementasi Halaman Konfirmasi Brankas.....	100
Gambar 5-19 - Implementasi Halaman Konfirmasi APPLI 2 Brankas.....	101
Gambar 5-20 - Implementasi Halaman Konfirmasi APPLI 1 Brankas.....	101
Gambar 5-21 - Halaman Informasi Pembayaran Success Brankas.....	102
Gambar 5-22 - Halaman Informasi Pembayaran Aplikasi .....	103
Gambar 5-23 - Halaman Pembayaran .....	103
Gambar 5-24 - Implementasi Halaman Pembayaran Stripe.....	104
Gambar 5-25 - Implementasi Halaman Konfirmasi Stripe .....	105
Gambar 5-26 - Implementasi Halaman Pembayara Stripe.....	106
Gambar 5-27 - Halaman Informasi Pembayaran Aplikasi .....	107
Gambar 5-28 - Halaman Pembayaran .....	107
Gambar 5-29 - Implementasi Input Data Metode Pembayaran .....	108
Gambar 5-30 - Implementasi Input Data Tipe Metode Pembayaran .....	108

Gambar 5-31 - Implementasi Input Data <i>Payment Gateway</i> Provider .....	109
Gambar 5-32 - Implementasi Input Data Akun <i>Payment Gateway</i> .....	109
Gambar 5-33 - Implementasi Menu Dashboard.....	110
Gambar 5-34 - Implementasi Menu <i>Payment Gateway Providers</i> .....	111
Gambar 5-35 - Implementasi Menu <i>Payment Gateway Providers</i> .....	112
Gambar 5-36 - Implementasi Meun Merchant.....	112
Gambar 5-37 - Implementasi Menu Transactions.....	113
Gambar 5-38 - Implementasi Menu Payment Methods .....	113
Gambar 5-39 - Implementasi Menu Payment Method Types.....	114

## **ABSTRAK**

Gasmaj, sebuah aplikasi pengelolaan masjid berbayar yang dikembangkan oleh CV Himalaya Teknologi, menghadapi tantangan dalam mengelola pembayaran secara manuala melalui WhatsApp. Tanpa sistem pembayaran terintegrasi, Gasmaj kehilangan kemampuan untuk menerima pembayaran secara langsung melalui metode pembayaran populer. Keterbatasan dalam variasi metode pembayaran yang ditawarkan dapat mempengaruhi preferensi pembayaran pelanggan. Gasmaj juga harus menghadapi kompleksitas dalam mengelola integrasi *Payment Gateway* secara terpisah.

Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti menyarankan CV Himalaya Teknologi untuk mempertimbangkan menggunakan Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*. Dengan mengintegrasikan Gasmaj dengan Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*, Gasmaj dapat menerima berbagai metode pembayaran yang ditawarkan oleh *Payment Gateway* yang terhubung. *Payment Gateway Aggregator* juga memungkinkan pembandingan tarif dan biaya antara *Payment Gateway* yang berbeda, serta mengurangi kompleksitas dalam mengelola integrasi secara terpisah. Secara keseluruhan, integrasi dengan *Payment Gateway Aggregator* memberikan solusi terintegrasi yang efisien bagi Gasmaj. Hal ini memungkinkan pengelolaan pembayaran yang lebih mudah, mengoptimalkan pengeluaran, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan *Payment Gateway Aggregator*, Gasmaj dapat memperluas pilihan metode pembayaran, meningkatkan kepercayaan pelanggan, dan fokus pada pengembangan bisnis secara keseluruhan.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

CV Himalaya Teknologi, memiliki sebuah produk bernama Gasmaj, sebuah aplikasi pengelolaan masjid berbayar yang menargetkan puluhan hingga ratusan masjid yang terintegrasi. Ada pun layanan Gasmaj salah satunya adalah menyediakan sebuah fitur pembayaran zakat atau infaq secara *online* serta memasarkan produk perlengkapan ibadah yang dapat dijual baik secara nasional mau pun internasional.

Saat ini aplikasi masih dalam tahapan pengembangan dan pemilik usaha masih belum terpikirkan untuk menggunakan sistem *payment gateway* untuk menerima dan mengelola pembayaran, saat ini masih menggunakan cara konfirmasi pembayaran secara manual menggunakan WhatsApp, cara ini tentu sangat kurang efisien jika sudah banyak *client* yang terintegrasi dengan Gasmaj.

Jika tidak memiliki *channel* pembayaran menggunakan *Payment Gateway* dapat menjadi tantangan yang signifikan karena *Payment Gateway* memainkan peran penting dalam memfasilitasi transaksi *online* dengan menyediakan metode pembayaran yang aman dan efisien. Tanpa *Payment Gateway*, Gasmaj akan kehilangan kemampuan untuk menerima pembayaran secara langsung melalui berbagai metode pembayaran populer seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank, atau dompet digital [1].

Tanpa *channel* pembayaran yang disediakan oleh *Payment Gateway*, Gasmaj mungkin terbatas dalam memenuhi preferensi pembayaran pelanggan. Pelanggan modern cenderung mencari kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi *online*. Dengan tidak adanya *Payment Gateway* yang terintegrasi dengan Gasmaj, Gasmaj mungkin kehilangan peluang untuk menjangkau dan memenuhi kebutuhan pelanggan yang menginginkan opsi pembayaran yang mudah atau beragam [3].

Selain itu, Gasmaj juga harus menghadapi tantangan dalam mengelola proses pembayaran secara manual. Ini termasuk mengumpulkan informasi pembayaran dari pelanggan, memverifikasi pembayaran, dan melakukan aksi secara manual. Mengelola aspek pembayaran ini secara manual dapat memakan waktu dan sumber daya yang berharga, mengganggu fokus Anda pada pengembangan bisnis dan pengalaman pelanggan secara keseluruhan [4], [5].

Selain keterbatasan operasional, tidak memiliki *channel* pembayaran yang terintegrasi juga dapat mempengaruhi kepercayaan pelanggan terhadap Gasmaj. Dalam era digital ini, keamanan pembayaran menjadi perhatian utama bagi pelanggan. Dengan tidak adanya sistem pembayaran yang terintegrasi, pelanggan mungkin merasa kurang percaya untuk memasukkan informasi pembayaran mereka secara manual, meningkatkan risiko kehilangan pelanggan [5].

Selain menggunakan sistem terintegrasi *Payment Gateway*, skema bisnis yang akan dijalankan oleh Gasmaj dimana setiap *merchant* atau *client* juga dapat berjualan secara *online* akan menghadapi beberapa tantangan. Meskipun menggunakan *Payment Gateway* sudah cukup memungkinkan Gasmaj untuk

menerima pembayaran, tetapi terdapat keterbatasan dalam variasi metode pembayaran yang dapat ditawarkan [6].

Setiap *Payment Gateway* biasanya memiliki beberapa opsi pembayaran seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital. Namun, jika hanya bergantung pada satu *Payment Gateway*, tetap ada batasan ketersediaan metode pembayaran, sebagai contoh *Payment Gateway* Midtrans menyediakan pembayaran dompet digital Gopay, namun tidak memiliki metode pembayaran OVO, dan sebaliknya, untuk *Payment Gateway* Brankas memiliki metode pembayaran OVO tapi tidak memiliki metode pembayaran Gopay. Hal ini dapat mengurangi fleksibilitas dalam memenuhi preferensi pembayaran pelanggan.

Gasmaj akan menghadapi tantangan dalam mengelola integrasi *Payment Gateway* secara terpisah untuk setiap metode pembayaran yang disediakan. Setiap *Payment Gateway* memiliki persyaratan teknis yang berbeda, dan mengelola masing-masing *Payment Gateway* secara terpisah membutuhkan waktu dan upaya yang tidak sedikit. Selain itu, jika Gasmaj ingin menambahkan atau mengubah metode pembayaran yang ada, Gasmaj akan menghadapi kompleksitas tambahan dalam mengelola integrasi tersebut. Hal ini dapat meningkatkan kompleksitas administratif CV Himalaya Teknologi.

Tanpa *Payment Gateway Aggregator*, Gasmaj juga akan menghadapi keterbatasan dalam membandingkan tarif dan biaya antara *Payment Gateway*. *Payment Gateway Aggregator* adalah sebuah platform atau layanan yang mengintegrasikan *multiple Payment Gateway* atau metode pembayaran ke dalam satu antarmuka terpusat. *Aggregator* ini bertindak sebagai perantara antara Gasmaj

dan berbagai *Payment Gateway* yang berbeda, sehingga pemilik usaha tidak perlu mengelola integrasi secara terpisah. Dengan menggunakan *Payment Gateway Aggregator*, Gasmaj dapat menerima berbagai metode pembayaran seperti kartu kredit, transfer bank, dompet digital, atau metode pembayaran lainnya yang ditawarkan oleh berbagai *Payment Gateway* yang terhubung.

Setiap *Payment Gateway* biasanya memiliki struktur biaya yang berbeda, termasuk biaya transaksi, biaya langganan, atau biaya tambahan lainnya. Tanpa kemampuan untuk membandingkan tarif dan biaya secara menyeluruh, Gasmaj mungkin tidak dapat mengoptimalkan pengeluaran dan memaksimalkan keuntungan bisnisnya. Pengelolaan beberapa *Payment Gateway* secara terpisah juga akan meningkatkan tingkat kompleksitas dalam berbisnis, termasuk menangani pembaruan teknis, perubahan kebijakan, dan permasalahan integrasi. Hal ini dapat menghabiskan waktu dan sumber daya yang berharga yang seharusnya dapat diarahkan untuk mengembangkan bisnis secara keseluruhan.

Dalam rangka membangun dan mengembangkan layanan berbayar *online* yang sukses, peneliti menyarankan kepada pihak CV Himalaya Teknologi untuk mempertimbangkan Gasmaj melakukan integrasi dengan *Payment Gateway Aggregator*.

Secara keseluruhan, *Payment Gateway Aggregator* memberikan solusi yang efisien dan terintegrasi, memungkinkan pemilik usaha untuk mengelola dan memperluas pilihan metode pembayaran dengan lebih mudah, mengoptimalkan pengeluaran, dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat meningkatkan efisiensi operasional dalam pengelolaan pembayaran di aplikasi Gasmaj CV Himalaya Teknologi?
2. Bagaimana *payment gateway aggregator* dapat memperluas pilihan metode pembayaran dan memenuhi preferensi pembayaran pelanggan dalam aplikasi Gasmaj?
3. Bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat mengurangi kompleksitas dan waktu yang diperlukan dalam mengelola integrasi *payment gateway* secara terpisah untuk setiap metode pembayaran dalam Gasmaj?
4. Bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap aplikasi Gasmaj melalui penggunaan sistem pembayaran yang terintegrasi dan aman?
5. Bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat membantu CV Himalaya Teknologi dalam membandingkan tarif dan biaya antara *payment gateway*, serta mengoptimalkan pengeluaran dan keuntungan bisnisnya?
6. Bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat menyederhanakan pengelolaan administratif dan mengatasi permasalahan teknis, kebijakan, dan integrasi yang dihadapi oleh CV Himalaya Teknologi dalam pengelolaan pembayaran aplikasi Gasmaj?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, berikut adalah tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

#### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan penelitian berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi:

1. Menganalisis dampak penggunaan sistem *payment gateway aggregator* terhadap efisiensi operasional dalam pengelolaan pembayaran di aplikasi Gasmaj CV Himalaya Teknologi.
2. Menjelajahi cara penggunaan *payment gateway aggregator* dapat memperluas pilihan metode pembayaran dan memenuhi preferensi pembayaran pelanggan dalam aplikasi Gasmaj.
3. Mengevaluasi bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat mengurangi kompleksitas dan waktu yang diperlukan dalam mengelola integrasi *payment gateway* secara terpisah untuk setiap metode pembayaran dalam Gasmaj.
4. Menginvestigasi pengaruh penggunaan *payment gateway aggregator* terhadap kepercayaan pelanggan terhadap aplikasi Gasmaj melalui penggunaan sistem pembayaran yang terintegrasi dan aman.
5. Menganalisis dampak penggunaan *payment gateway aggregator* terhadap pengeluaran dan keuntungan bisnis CV Himalaya Teknologi melalui pembandingan tarif dan biaya antara *payment gateway*.

6. Menjelajahi bagaimana penggunaan *payment gateway aggregator* dapat menyederhanakan pengelolaan administratif dan mengatasi permasalahan teknis, kebijakan, dan integrasi yang dihadapi oleh CV Himalaya Teknologi dalam pengelolaan pembayaran aplikasi Gasmaj.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Berikut adalah beberapa manfaat penelitian dari masalah yang telah diidentifikasi di atas:

#### **1.3.2.1 Manfaat Akademis**

1. Meningkatkan pemahaman tentang implementasi sistem *payment gateway aggregator* dalam pengelolaan pembayaran aplikasi berbasis bisnis.
2. Menyediakan wawasan tentang tantangan dan konsekuensi yang mungkin dihadapi jika tidak menggunakan *payment gateway aggregator* dalam konteks aplikasi berbayar.
3. Memberikan perspektif baru dalam memahami peran *payment gateway aggregator* sebagai solusi efisien dalam pengelolaan pembayaran *online*.
4. Mengidentifikasi manfaat penggunaan *payment gateway aggregator* dalam memenuhi preferensi pembayaran pelanggan dan meningkatkan kepuasan pelanggan.
5. Menganalisis dampak penggunaan *payment gateway aggregator* terhadap efisiensi operasional dan pengeluaran bisnis.
6. Menyediakan panduan praktis untuk implementasi dan penggunaan *payment gateway aggregator* dalam aplikasi berbayar.

7. Menyediakan pemahaman tentang kepentingan keamanan dan kepercayaan pelanggan dalam sistem pembayaran *online*.
8. Menyelidiki perbedaan antara menggunakan *payment gateway aggregator* dan tidak menggunakan *payment gateway aggregator* dalam hal integrasi *payment gateway* dan manfaatnya.
9. Menyediakan kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lanjutan tentang penggunaan *payment gateway aggregator* dalam pengelolaan pembayaran.
10. Menawarkan pemahaman yang lebih luas tentang tantangan dan solusi terkait dengan administrasi, kebijakan, dan permasalahan teknis dalam pengelolaan pembayaran aplikasi berbayar.

#### 1.3.2.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki kegunaan bagi pihak-pihak yang mengembangkan atau menggunakan hasil dari penelitian ini, yaitu:

##### 1.3.2.2.1 Bagi Pengembang

1. Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan sebagai bahan masukan CV Himalaya Teknologi.
2. Meningkatkan wawasan pengembang terkait implementasi sistem *payment gateway aggregator* dalam pengelolaan pembayaran aplikasi berbasis bisnis.
3. Hasil dari program dan aplikasi yang dibuat akan dapat dikembangkan kembali, sehingga dapat menjadi peluang bisnis bagi pengembang.

#### 1.3.2.2.2 Bagi Perusahaan

1. Dengan menggunakan *payment gateway aggregator*, CV Himalaya Teknologi dapat mengoptimalkan pengeluaran dan meminimalkan biaya yang terkait dengan integrasi *payment gateway*.
2. Dengan adanya pilihan metode pembayaran yang lebih luas melalui *payment gateway aggregator*, CV Himalaya Teknologi dapat memenuhi preferensi pembayaran pelanggan.
3. Dengan menggunakan *payment gateway aggregator*, CV Himalaya Teknologi dapat menawarkan layanan pembayaran yang lebih efisien dan beragam kepada pelanggan.
4. Dengan kemampuan untuk membandingkan tarif dan biaya antara *payment gateway* yang terhubung melalui *payment gateway aggregator*, CV Himalaya Teknologi dapat mengoptimalkan pengeluaran dan memaksimalkan keuntungan bisnisnya.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Masalah hanya berfokus pada produk GasMaj yang akan dikembangkan CV Himalaya Teknologi.
2. Untuk analisa dan perancangan sistem hanya berfokus pada aplikasi *payment gateway aggregator*, sehingga untuk aplikasi GasMaj tidak akan dibahas secara detail.
3. Pada penelitian ini, *Payment Gateway* yang akan pertama diintegrasikan adalah Midtrans, Brankas, dan Stripe

4. Payment gateway aggregator yang dikembangkan hanya sebagai pihak ketiga pembayaran sehingga hanya ada dua peran pengguna admin (*backend*), dan tidak ada peran pengguna publik yang dapat *login* di halaman depan (*frontend*).
5. Bentuk implementasi pada penelitian menggunakan *environment testing* atau *sandbox*.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam upaya penyusunan penulisan ini, diperlukan pengolahan data yang akurat. Oleh karena itu, penulis telah menerapkan beberapa metode pengumpulan data guna memperoleh informasi yang relevan. Beberapa teknik pengumpulan dan pengembangan sistem yang telah digunakan dalam penelitian ini mencakup:

### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data akan menggunakan teknik pengumpulan dari studi literatur, observasi, dan wawancara. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan teori dan informasi yang terkait dengan penelitian ini. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden.

### 1.5.2 Tahapan Pembuatan Sistem

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penyajian data yang akan diimplementasi pada penelitian ini:

#### 1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Melakukan wawancara dengan calon pengguna untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terhadap pengelolaan pembayaran *payment gateway aggregator*. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam.

#### 1.5.2.2 Analisis Platform *Payment Gateway* yang Tersedia

Melakukan analisis terhadap *platform payment gateway* yang tersedia dan menentukan *platform* yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam analisis ini, dapat digunakan metode-metode kuantitatif seperti pemilihan dan penilaian kriteria berdasarkan bobot yang telah ditentukan.

#### 1.5.2.3 Desain Antarmuka Aplikasi

Merancang antarmuka aplikasi yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, dapat digunakan metode desain *user experience* (UX) untuk memastikan antarmuka aplikasi yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik.

#### 1.5.2.4 Implementasi Algoritma Pengelolaan Data Transaksi

Implementasi algoritma yang sesuai untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data transaksi.

#### 1.5.2.5 Uji Coba Aplikasi

Melakukan uji coba aplikasi untuk memastikan kualitas dan efektivitas aplikasi. Uji coba dapat dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* untuk memastikan antarmuka aplikasi dapat digunakan dengan baik oleh pengguna, serta *performance testing* untuk memastikan kecepatan dan stabilitas aplikasi.

#### 1.5.2.6 Evaluasi dan Pengembangan

Melakukan evaluasi terhadap hasil implementasi dan pengembangan aplikasi secara terus-menerus untuk memastikan aplikasi selalu dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Evaluasi dapat

dilakukan dengan menggunakan metode *feedback* dari pengguna atau *analytics* data dari penggunaan aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Pemikiran.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, akan dijelaskan teori-teori yang menjadi dasar dalam implementasi *payment gateway aggregator* guna meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pilihan metode pembayaran, dan mengoptimalkan pengeluaran CV Himalaya Teknologi..

### **BAB III ANALISA SISTEM**

Pada bab ini, akan dilakukan analisis terperinci mengenai sistem *payment gateway aggregator* yang dapat membantu CV Himalaya Teknologi dalam mengatasi tantangan operasional, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan memaksimalkan efisiensi pengeluaran.

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang desain arsitektur sistem, integrasi dengan *payment gateway*, pengelolaan metode pembayaran, fitur keamanan, dan antarmuka pengguna.

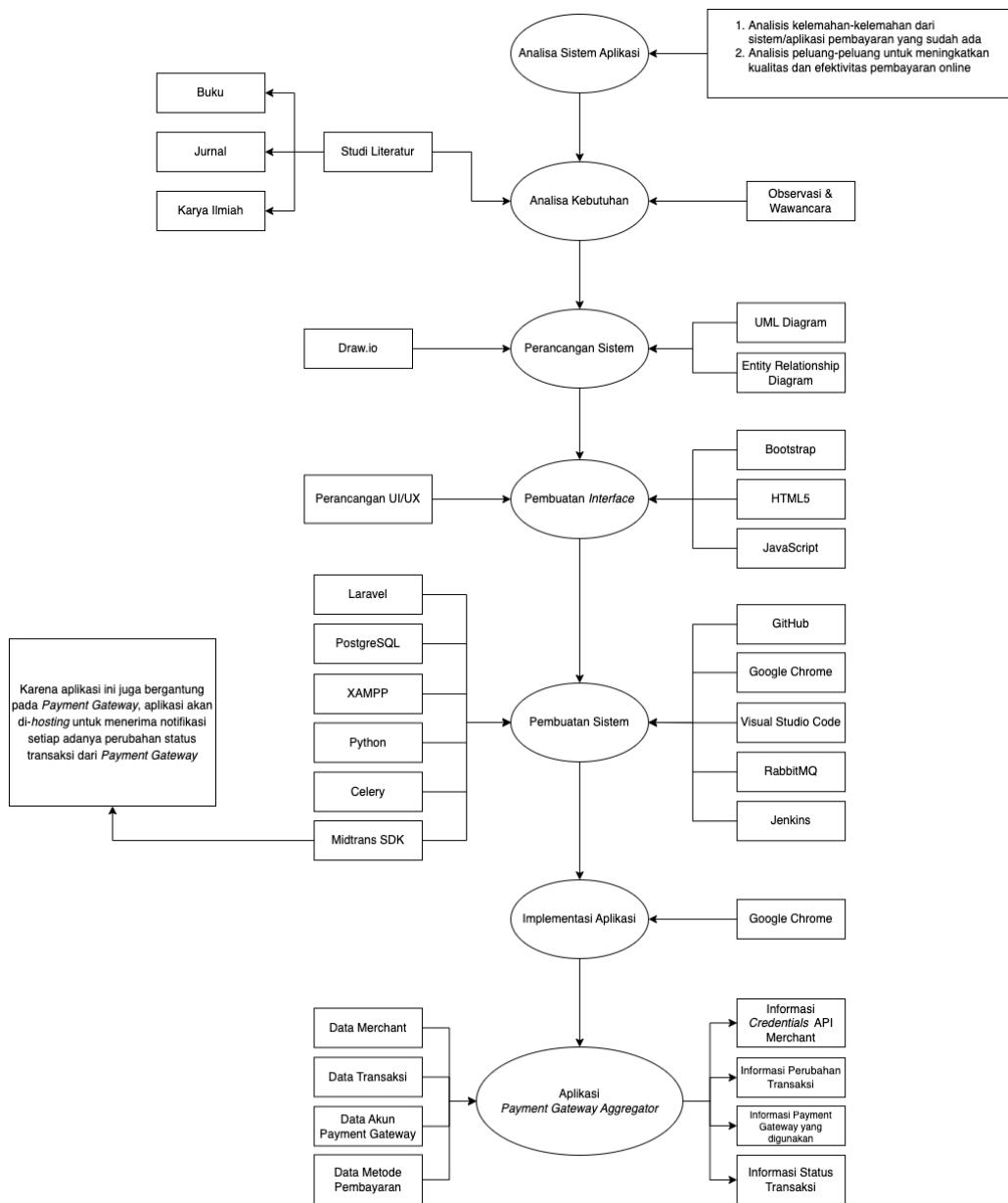
### **BAB V IMPLEMENTASI**

Pada bab ini, akan dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan aplikasi, termasuk konfigurasi teknis, integrasi dengan *payment gateway* dan uji coba sistem.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, akan dilakukan analisis terperinci mengenai sistem *payment gateway aggregator* yang dapat membantu CV Himalaya Teknologi dalam mengatasi tantangan operasional, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan memaksimalkan efisiensi pengeluaran.

## 1.7 Kerangka Pemikiran



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembeli**

Pembeli adalah individu atau entitas yang melakukan pembelian atau transaksi untuk memperoleh barang atau jasa dari penjual. Dalam konteks bisnis, pembeli adalah orang atau organisasi yang melakukan pembelian sebagai bagian dari kegiatan komersial. Mereka memainkan peran penting dalam proses ekonomi dengan mempengaruhi permintaan dan penawaran barang dan jasa. pembeli merupakan langkah mencakup perilaku seseorang, beberapa orang dan masyarakat yang terus berubah-ubah [7].

Perilaku pembeli juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, psikologis, budaya, dan demografis. Sebagai contoh, motivasi pembelian dapat berkaitan dengan kebutuhan dasar, status sosial, pengaruh kelompok, atau preferensi pribadi. Berdasarkan beberapa pengertian dapat diartikan bahwa perilaku pembeli merupakan tindakan perorangan atau kelompok untuk mendapatkan, memakai dan mengolah produk [8].

#### **2.2 Merchant**

Merchant adalah istilah yang mengacu pada individu, bisnis, atau organisasi yang menjual barang atau jasa kepada pembeli. Mereka adalah pihak yang menyediakan produk atau layanan yang dapat dibeli oleh konsumen atau pembeli bisnis [9].

Merchant bisa beroperasi dalam berbagai bentuk, termasuk toko fisik, toko *online*, pasar elektronik, atau *platform e-commerce*. Mereka dapat menjual berbagai jenis produk atau layanan, mulai dari barang konsumsi sehari-hari hingga barang-barang khusus atau layanan yang spesifik [3].

Merchant bertanggung jawab untuk menyediakan barang atau jasa yang diinginkan oleh pembeli, menjaga kualitas produk atau layanan yang mereka tawarkan, menentukan harga, dan menangani transaksi penjualan. Mereka juga dapat bertanggung jawab untuk memberikan layanan pelanggan, mengelola inventaris, dan mengelola aspek lain dari operasi bisnis mereka [9].

Dalam era digital dan perdagangan elektronik, *merchant* juga dapat mengintegrasikan sistem pembayaran elektronik, menggunakan platform *e-commerce*, atau menjalin kemitraan dengan penyedia layanan pembayaran *online* untuk memudahkan proses transaksi dan pembayaran [3].

Merchant berperan penting dalam ekosistem perdagangan dan memainkan peran yang krusial dalam memenuhi kebutuhan pembeli, memperluas pasar, dan mendorong pertumbuhan ekonomi [3].

Merchant dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis bisnis atau platform yang mereka gunakan. Berikut adalah beberapa kategori umum untuk merchant:

### 1. *Merchant Fisik*

Merchant fisik adalah bisnis yang memiliki toko atau gerai fisik di lokasi tertentu [10]. Mereka biasanya menjual barang langsung kepada pelanggan di toko mereka. Contoh *merchant* fisik termasuk toko ritel, restoran, supermarket, atau toko pakaian.

### 2. *Merchant online*:

Merchant *online* adalah bisnis yang menjual produk atau jasa secara eksklusif melalui platform *online* [3]. Mereka tidak memiliki toko fisik dan transaksi dilakukan secara elektronik. Contoh *merchant* *online* termasuk toko *online*, *marketplace*, atau penyedia layanan digital.

### 3. *Merchant e-commerce*:

Merchant e-commerce adalah bisnis yang menjalankan operasi bisnis penuh melalui platform e-commerce [3]. Mereka mengelola situs web toko *online* mereka sendiri dan mengatur semua aspek bisnis, termasuk pemasaran, pengelolaan inventaris, dan logistik. Contoh *merchant* e-commerce termasuk Amazon, eBay, atau Shopify.

### 4. *Merchant B2B*:

Merchant B2B (*Business-to-Business*) adalah bisnis yang fokus pada penjualan produk atau jasa kepada bisnis lain daripada konsumen akhir [11]. Mereka biasanya terlibat dalam perdagangan grosir atau penjualan dalam jumlah besar. Contoh *merchant* B2B termasuk distributor, produsen, atau penyedia layanan profesional.

##### 5. *Merchant Brick-and-Click:*

Merchant *brick-and-click* adalah bisnis yang menggabungkan operasi fisik dan *online*. Mereka memiliki toko fisik serta kehadiran *online* untuk menjual produk dan melayani pelanggan mereka. *Brick and Mortar* membutuhkan biaya yang lebih tinggi karena harus membayar sewa, listrik, air, dan perawatan toko. Sementara, *Click and Mortar* membutuhkan biaya untuk membangun dan memelihara situs web, tetapi memiliki biaya operasional yang lebih rendah dibandingkan dengan model bisnis tradisional [12]. Contoh *merchant brick-and-click* termasuk toko ritel besar yang memiliki toko fisik dan toko *online* mereka sendiri.

##### 6. *Merchant global:*

Merchant global adalah bisnis yang melakukan operasi di tingkat internasional. Mereka menjual produk atau jasa mereka ke pelanggan di berbagai negara dan terlibat dalam perdagangan lintas batas. Contoh *merchant global* termasuk perusahaan multinasional yang memiliki jaringan bisnis global [13].

### 2.3 Transaksi Online

Transaksi *online* merujuk pada proses pembelian, penjualan, atau pertukaran produk atau layanan yang dilakukan secara elektronik melalui internet [9]. Dalam transaksi *online*, pelanggan dan penjual berinteraksi melalui platform digital untuk memproses pembayaran dan pengiriman barang atau layanan.

Transaksi *online* dapat melibatkan berbagai jenis aktivitas, seperti pembelian produk di toko *online*, pemesanan tiket pesawat atau kereta api, pembayaran tagihan

*online*, transfer uang antar rekening bank, dan banyak lagi. Pelanggan dapat mengakses platform e-commerce atau aplikasi perbankan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, atau tablet untuk melakukan transaksi *online* [9].

Proses transaksi *online* umumnya melibatkan langkah-langkah berikut [3]:

1. Pencarian dan penelusuran, Pelanggan mencari produk atau layanan yang mereka inginkan melalui situs web atau aplikasi e-commerce.
2. Pemilihan, Pelanggan memilih produk atau layanan yang diinginkan dan menambahkannya ke keranjang belanja mereka.
3. Pembayaran, Pelanggan memilih metode pembayaran, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital, dan memasukkan informasi yang diperlukan untuk memproses pembayaran.
4. Konfirmasi, Setelah pembayaran selesai, pelanggan menerima konfirmasi pembelian dan rincian pesanan melalui email atau notifikasi lainnya.
5. Pengiriman, Penjual mengatur pengiriman produk ke alamat yang ditentukan oleh pelanggan atau memberikan akses digital untuk layanan yang dipesan.
6. Evaluasi dan umpan balik, Setelah menerima produk atau layanan, pelanggan dapat memberikan umpan balik atau ulasan mengenai pengalaman transaksi mereka.

#### **2.4 E-Commerce**

E-commerce (Electronic Commerce) adalah istilah yang merujuk pada aktivitas perdagangan atau transaksi bisnis yang dilakukan secara elektronik melalui internet atau jaringan komputer. Dalam e-commerce, pembelian, penjualan,

dan pertukaran produk atau layanan dilakukan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi [3].

E-commerce melibatkan penggunaan platform digital, seperti situs web, aplikasi mobile, atau media sosial, untuk menghubungkan pelanggan dengan penjual atau penyedia layanan. Transaksi e-commerce dapat mencakup berbagai kegiatan, seperti pembelian produk *online*, pemesanan tiket, pembayaran tagihan, transfer uang elektronik, dan banyak lagi [9].

E-commerce telah menjadi tren yang berkembang pesat, memberikan banyak keuntungan seperti kemudahan aksesibilitas, pilihan produk yang lebih luas, kemudahan perbandingan harga, dan kenyamanan berbelanja tanpa batasan geografis [9]. Namun, penting juga untuk memperhatikan keamanan data dan privasi dalam melakukan transaksi *online*.

## 2.5 Pembayaran Online

Pembayaran *online* mengacu pada proses pembayaran yang dilakukan melalui internet menggunakan metode elektronik. Dalam pembayaran *online*, transaksi keuangan dapat dilakukan melalui berbagai platform, seperti situs web, aplikasi seluler, atau perangkat elektronik lainnya yang terhubung ke internet [14].

Metode pembayaran *online* dapat melibatkan penggunaan kartu kredit atau debit, transfer bank, dompet digital, atau layanan pembayaran *online* seperti PayPal, Alipay, atau Stripe. Pengguna biasanya perlu memasukkan informasi pembayaran mereka, seperti nomor kartu kredit atau rekening bank, untuk mengotorisasi dan melaksanakan transaksi [15].

Keuntungan pembayaran *online* termasuk kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan. Pengguna dapat melakukan pembayaran kapan saja dan di mana saja asalkan mereka memiliki akses internet. Ini juga mengurangi kebutuhan untuk membawa uang tunai atau cek fisik, serta memungkinkan transaksi dengan pedagang atau individu di seluruh dunia [14].

Pembayaran *online* mulai menjadi tren yang signifikan seiring dengan berkembangnya internet dan teknologi digital. Meskipun sulit untuk menentukan titik awal pasti dari tren ini, beberapa tonggak penting dalam sejarah pembayaran *online* adalah [15]:

1990-an: Pada akhir 1990-an, dengan munculnya World Wide Web dan penyebaran internet yang semakin luas, beberapa perusahaan mulai menawarkan layanan pembayaran *online* yang mendasar seperti penggunaan kartu kredit melalui situs web [5].

1. Awal 2000-an: Seiring dengan pertumbuhan e-commerce, terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah transaksi pembayaran *online*. Perusahaan-perusahaan seperti PayPal mulai menawarkan solusi pembayaran yang lebih aman dan nyaman.
2. Pertengahan hingga akhir 2000-an: Perkembangan teknologi dan platform e-commerce semakin memfasilitasi pembayaran *online*. Kemunculan dompet digital dan platform pembayaran seperti Alipay di Tiongkok, atau Apple Pay dan Google Wallet, memberikan opsi yang lebih luas bagi konsumen untuk melakukan pembayaran *online*.

3. 2010-an: Pembayaran *online* semakin berkembang dengan adopsi yang lebih luas di berbagai sektor, termasuk ritel, perhotelan, transportasi, dan layanan digital. Munculnya perusahaan fintech juga ikut mempercepat pertumbuhan pembayaran *online* dengan inovasi seperti dompet digital, transfer uang peer-to-peer, dan teknologi pembayaran baru.

Sejak saat itu, pembayaran *online* terus berkembang dan semakin populer di seluruh dunia. Trend ini diperkuat oleh perubahan perilaku konsumen yang semakin mengandalkan transaksi *online*, kenyamanan yang ditawarkan oleh pembayaran *online*, dan kemajuan teknologi yang terus berlanjut [5].

## 2.6 Integrasi Sistem

Integrasi sistem adalah proses menggabungkan atau menyatukan beberapa sistem yang berbeda menjadi satu kesatuan yang terintegrasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas dalam operasi bisnis atau organisasi [16].

Integrasi sistem melibatkan berbagai aspek, termasuk perangkat lunak, perangkat keras, dan infrastruktur teknologi informasi. Beberapa contoh integrasi sistem yang umum meliputi [16]:

### 1. Integrasi Basis Data

Menggabungkan beberapa basis data yang terpisah menjadi satu kesatuan yang terpusat. Hal ini memungkinkan akses yang lebih mudah dan efisien terhadap informasi yang diperlukan.

### 2. Integrasi Aplikasi

Menghubungkan atau menyatukan beberapa aplikasi perangkat lunak yang berbeda sehingga mereka dapat berinteraksi dan berbagi data antara satu sama lain. Misalnya, mengintegrasikan sistem manajemen keuangan dengan sistem manajemen persediaan untuk mengoptimalkan proses pengadaan dan pembayaran.

### 3. Integrasi Sistem Enterprise Resource Planning (ERP)

Mengintegrasikan semua fungsi bisnis inti seperti manufaktur, keuangan, sumber daya manusia, dan logistik menjadi satu sistem terpadu. Ini memungkinkan informasi yang saling terkait dan pemrosesan yang efisien di seluruh organisasi.

### 4. Integrasi Aplikasi Web

Menghubungkan aplikasi web yang berbeda agar dapat saling berinteraksi dan berbagi data secara real-time. Contohnya adalah mengintegrasikan sistem e-commerce dengan sistem manajemen persediaan dan sistem pembayaran.

### 5. Integrasi Cloud

Menggabungkan sistem yang berbasis cloud dari berbagai penyedia layanan cloud untuk memungkinkan akses dan kolaborasi yang mudah di seluruh platform [5].

## **2.7 *Payment Gateway***

Payment gateway adalah sebuah sistem yang memfasilitasi dan mengelola proses pembayaran secara elektronik antara penjual (merchant) dan pembeli (customer) dalam transaksi *online*. Payment gateway bertindak sebagai perantara antara berbagai metode pembayaran seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank, dompet digital, dan lain-lain [5].

Fungsi utama *payment gateway* adalah memproses transaksi pembayaran dengan aman dan efisien. Ketika pelanggan melakukan pembelian di situs web atau aplikasi, informasi pembayaran mereka akan dikirim melalui *payment gateway* untuk verifikasi dan otentikasi. Setelah itu, *payment gateway* akan melakukan pemrosesan transaksi dengan pihak bank atau penyedia layanan pembayaran terkait. Jika transaksi diterima, pembayaran akan berhasil dan penjual akan menerima konfirmasi pembayaran [15].

Payment gateway juga menyediakan fitur keamanan untuk melindungi data pembayaran pelanggan. Informasi sensiPem sensitif seperti nomor kartu kredit atau data rekening bank dienkripsi agar tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berwenang. Payment gateway juga dapat mengimplementasikan protokol keamanan seperti Secure Sockets Layer (SSL) untuk menjaga keamanan transmisi data [5].

Dengan adanya *payment gateway*, transaksi *online* menjadi lebih mudah, aman, dan efisien. Payment gateway memungkinkan penjual untuk menerima pembayaran dari berbagai metode pembayaran yang berbeda, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan kemudahan bagi pelanggan dalam bertransaksi secara elektronik [14].

Ada pun berikut beberapa contoh *Payment Gateway* yang tersedia antara lain:

1. Midtrans [17]

Midtrans adalah salah satu perusahaan *payment gateway* yang terkemuka di Indonesia. Mereka menyediakan solusi pembayaran *online* yang aman dan

terpercaya untuk bisnis e-commerce dan layanan digital. Midtrans memungkinkan penjual untuk menerima pembayaran melalui berbagai metode, seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank, dan dompet digital.

Sebagai *payment gateway*, Midtrans memiliki fitur-fitur yang memudahkan proses pembayaran, seperti integrasi yang mudah dengan platform e-commerce, kemampuan untuk mengelola transaksi, pemantauan real-time, serta sistem keamanan yang canggih untuk melindungi data pembayaran pelanggan. Midtrans juga menyediakan dashboard atau antarmuka yang intuitif bagi penjual untuk melihat dan mengelola riwayat transaksi serta laporan keuangan.

Selain itu, Midtrans juga telah terintegrasi dengan berbagai penyedia layanan finansial, seperti bank-bank lokal di Indonesia dan dompet digital populer, seperti OVO dan Gopay. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada penjual dalam menerima pembayaran dari berbagai metode yang digunakan oleh pelanggan.

Dengan menggunakan Midtrans sebagai *payment gateway*, penjual dapat meningkatkan kemudahan, keamanan, dan efisiensi dalam proses pembayaran *online*. Midtrans telah membangun reputasi yang kuat dalam industri pembayaran digital di Indonesia dan menjadi pilihan yang populer bagi banyak bisnis dalam mengelola transaksi pembayaran mereka.

## 2. Stripe [18]

Stripe adalah sebuah perusahaan fintech yang menyediakan layanan *payment gateway* yang populer di tingkat global. Mereka memungkinkan penjual untuk menerima pembayaran secara *online* melalui berbagai metode, termasuk kartu kredit, kartu debit, dan dompet digital.

Salah satu keunggulan utama Stripe adalah kemudahan penggunaannya. Mereka menyediakan integrasi yang mudah dengan platform e-commerce dan API yang lengkap untuk pengembang. Hal ini memungkinkan penjual untuk dengan cepat mengintegrasikan Stripe ke dalam toko *online* mereka dan mulai menerima pembayaran dengan sedikit kerumitan teknis.

Stripe juga menonjol dalam hal keamanan dan kepatuhan. Mereka memiliki standar keamanan yang tinggi untuk melindungi data pembayaran pelanggan dan menerapkan langkah-langkah untuk memastikan kepatuhan terhadap peraturan keuangan, seperti Standar Keamanan Data Kartu Pembayaran (PCI DSS).

Selain itu, Stripe menawarkan berbagai fitur tambahan yang berguna, seperti kemampuan untuk mengatur penagihan berulang (*recurring billing*), pembayaran dalam mata uang asing, serta kemampuan untuk melakukan analisis dan pelaporan transaksi secara terperinci.

Dengan menggunakan Stripe sebagai *payment gateway*, penjual dapat menghadirkan pengalaman pembayaran yang lancar, cepat, dan aman bagi pelanggan mereka. Stripe telah menjadi salah satu pilihan yang populer di kalangan bisnis e-commerce dan startup teknologi, memberikan solusi pembayaran yang handal dan inovatif di pasar global.

## 2.8 *Payment Gateway Aggregator*

Payment gateway aggregator adalah sebuah platform atau layanan yang mengintegrasikan multiple *payment gateway* atau metode pembayaran ke dalam satu antarmuka terpusat [19]. *Aggregator* ini bertindak sebagai perantara antara

penjual (merchant) dan berbagai *payment gateway* yang berbeda, sehingga penjual tidak perlu mengelola integrasi secara terpisah dengan setiap *payment gateway*.

Fungsi utama *payment gateway aggregator* adalah menyediakan solusi yang terintegrasi untuk menerima pembayaran dari berbagai metode pembayaran yang ditawarkan oleh *payment gateway* yang terhubung. Dengan menggunakan *payment gateway aggregator*, penjual dapat menerima berbagai jenis pembayaran seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank, dompet digital, dan lain-lain, tanpa perlu melakukan integrasi secara terpisah dengan setiap *payment gateway* [6].

Keuntungan menggunakan *payment gateway aggregator* adalah meningkatnya fleksibilitas dalam memenuhi preferensi pembayaran pelanggan. Penjual dapat menawarkan beragam opsi pembayaran kepada pelanggan mereka, tanpa harus terbatas pada satu jenis *payment gateway* atau metode pembayaran tertentu. Hal ini memungkinkan penjual untuk menjangkau lebih banyak pelanggan dan meningkatkan pengalaman berbelanja *online* [19].

Selain itu, *payment gateway aggregator* juga memudahkan penjual dalam mengelola proses pembayaran secara efisien. Penjual hanya perlu mengintegrasikan sistem dengan *payment gateway aggregator*, sehingga mengurangi kompleksitas administratif dan teknis dalam mengelola integrasi dengan setiap *payment gateway* secara terpisah. *Payment gateway aggregator* juga dapat menyediakan laporan transaksi yang terpusat, memudahkan penjual dalam melacak dan mengelola pembayaran [20].

Dengan adanya *payment gateway aggregator*, penjual dapat memanfaatkan keuntungan dari berbagai metode pembayaran yang ditawarkan oleh berbagai

*payment gateway*, meningkatkan fleksibilitas, efisiensi, dan kepuasan pelanggan dalam proses pembayaran secara *online* [20].

## 2.9 Hubungan *Payment Gateway* dan *Payment Gateway Aggregator*

*Payment Gateway Aggregator* merupakan entitas atau platform yang menggabungkan atau mengagregasi berbagai *Payment Gateway* atau penyedia layanan pembayaran dalam satu antarmuka tunggal. *Payment Gateway Aggregator* bertindak sebagai perantara antara bisnis atau organisasi dengan berbagai penyedia *Payment Gateway* yang berbeda [1].

Dalam konteks ini, *Payment Gateway Aggregator* bertanggung jawab untuk mengintegrasikan dan menyediakan akses ke berbagai *Payment Gateway* kepada bisnis. Hal ini memungkinkan bisnis untuk menerima pembayaran dari pelanggan melalui berbagai metode pembayaran yang didukung oleh masing-masing *Payment Gateway* yang terhubung [4].

Dengan menggunakan *Payment Gateway Aggregator*, bisnis tidak perlu melakukan integrasi langsung dengan setiap penyedia *Payment Gateway* secara terpisah. Sebaliknya, mereka dapat mengintegrasikan *Payment Gateway Aggregator* ke dalam sistem mereka, dan *Payment Gateway Aggregator* akan menangani proses integrasi dan koneksi dengan berbagai *Payment Gateway* yang terhubung [4].

Dengan menggunakan *Payment Gateway Aggregator*, bisnis dapat mengelola berbagai metode pembayaran, seperti kartu kredit, debit, transfer bank, dan metode pembayaran elektronik lainnya, melalui satu antarmuka tunggal. Hal ini

memberikan kemudahan dalam administrasi, pelaporan, dan manajemen transaksi pembayaran bagi bisnis [1].

Jadi, hubungan antara *Payment Gateway* dan *Payment Gateway Aggregator* adalah bahwa *Payment Gateway Aggregator* menggunakan berbagai *Payment Gateway* sebagai penyedia layanan pembayaran untuk memfasilitasi proses pembayaran bagi bisnis atau organisasi yang menggunakan platform mereka.

## 2.10 Tabel State of the Art

Berikut adalah table State of The Art yang meliputi penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan

*Tabel 2-1 - Tabel State of the Art*

No	Tahun	Nama Penulis	Judul	Masalah	Metode	Hasil
1	2022	Fajrin M, Kautsar I, Aji S	Design and Build <i>Payment Gateways</i> in Sharia-Based E-Commerce (Case Study: Murabahah Ijabqabul.Id Contract)	E-commerce di Indonesia meningkat 5 s.d 10 kali selama pandemi	Agile Development	Penelitian ini menghasilkan sistem <i>payment gateway aggregator</i> yang digunakan untuk e-commerce ijabqabul.id.
2	2019	Puspitasari T, Maulina D	Implementasi <i>Payment Gateway</i> Menggunakan Midtrans Pada Marketplace Travnesia.Com	Pembayaran dilakukan secara maual sehingga kurang efisien	Perancangan: UML, Implementasi, Evaluasi	Digitalisasi memudahkan pembayaran baik dari sisi pengguna dan juga admin Travnesia.com.
3	2021	Sausi J, Mtebe J, Mbelwa J	Evaluating user satisfaction with the e-payment gateway system in Tanzania	Kurang efektif dari sisi administratif, adanya celah untuk admin melakukan korupsi, terbatasnya opsi pembayaran	Perancangan: UML, Implementasi, Evaluasi	Transaksi menjadi lebih efektif, kepercayaan pengguna semakin baik, tertutupnya celah korupsi dikarenakan data dicatat otomatis oleh sistem, banyak pilihan opsi pembayaran

## **BAB III**

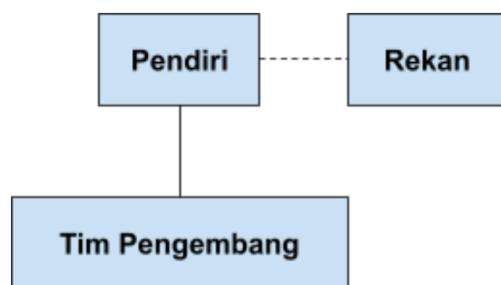
### **ANALISA SISTEM SEDANG BERJALAN**

#### **3.1 Gambaran Umum Perusahaan**

##### **3.1.1 Sejarah Perusahaan**

CV Himalaya Teknologi didirikan sekitar tahun 2000an yang diawali dengan jasa *service hardware* meliputi komputer, monitor, printer, laptop, hingga *hardware* komputer lainnya. Perusahaan tersebut dibangun oleh Bapak Hendriyatna dan dibantu oleh berbagai pihak mulai dari temannya, toko-toko komputer, perusahaan lain yang saling bekerja sama hingga sekarang. Pada tahun sekitar 2016 perusahaan tersebut mulai bergerak dibidang *software engineering* seiring dengan berkembangnya teknologi seperti *IT consultant*, *website development*, *digital marketing*, dan sebagainya.

##### **3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan**



*Gambar 3-1 - Struktur Organisasi CV Himalaya Teknologi*

### 3.1.3 Uraian Pekerjaan

Berikut adalah uraian pekerjaan dari masing-masing peran di atas:

#### 1. Pendiri

Secara umum, peran Bapak Hendrieatna sebagai pendiri CV Himalaya Teknologi adalah sebagai penggerak utama dalam mendirikan dan mengembangkan perusahaan. Berikut adalah beberapa peran penting yang dimainkan oleh Bapak Hendrieatna:

- a. Pengambil Keputusan
- b. Koordinator dan Kolaborator
- c. Membangun Jaringan dan Kemitraan
- d. Bertanggung Jawab atas Pekerjaan yang Diberikan
- e. Membawa Inovasi dan Pengembangan

#### 2. Tim Pengembang

Tim pengembang dalam CV Himalaya Teknologi merupakan kelompok profesional yang bertanggung jawab dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan solusi perangkat lunak untuk berbagai proyek perusahaan. Berikut adalah peran dan tanggung jawab umum dari tim pengembang:

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Perancangan Sistem
- c. Pengembangan Perangkat Lunak
- d. Pengujian dan QA (Quality Assurance)
- e. Kolaborasi Tim

- f. Pemeliharaan dan Pembaruan
- 3. Rekan
  - Dalam konteks CV Himalaya Teknologi, istilah "rekan" dapat merujuk kepada berbagai pihak atau individu yang memberikan dukungan, kerja sama, atau kontribusi dalam berbagai bentuk kepada perusahaan. Berikut adalah beberapa kemungkinan interpretasi dari "rekan" dalam konteks tersebut:
    - a. Teman dan Mitra Bisnis
    - b. Toko-toko Komputer
      - i. Perusahaan Lain yang Bekerja Sama

#### **3.1.4 Bidang dan Kegiatan Perusahaan**

CV Himalaya Teknologi beroperasi dalam berbagai bidang pekerjaan yang berkaitan dengan teknologi komputer. Perusahaan menawarkan berbagai layanan dan kegiatan yang meliputi:

##### **1. Perbaikan Perangkat Keras (Hardware)**

CV Himalaya Teknologi menyediakan jasa perbaikan perangkat keras komputer seperti komputer, printer, dan laptop. Tim mereka terampil dalam mendiagnosis masalah, mengganti komponen yang rusak, dan memperbaiki kerusakan perangkat keras untuk memulihkan fungsionalitasnya.

##### **2. Instalasi dan Pemeliharaan Perangkat Keras**

Perusahaan ini juga menawarkan layanan instalasi perangkat keras, termasuk pemasangan dan konfigurasi komputer, printer, dan perangkat keras lainnya. Selain itu, mereka juga menyediakan layanan pemeliharaan rutin untuk memastikan performa optimal dan keandalan perangkat keras pelanggan.

### 3. Pembelian Komponen Suku Cadang

CV Himalaya Teknologi membantu pelanggan dalam pembelian komponen suku cadang untuk perangkat keras komputer. Mereka dapat memberikan rekomendasi, membantu dalam pemilihan suku cadang yang sesuai, dan memastikan ketersediaan produk yang dibutuhkan.

### 4. Konsultasi Teknologi

Perusahaan ini menyediakan layanan konsultasi teknologi kepada pelanggan. Tim mereka memiliki pengetahuan yang luas tentang perkembangan teknologi terkini dan dapat memberikan saran ahli mengenai pemilihan perangkat keras yang tepat, pembaruan teknologi, dan strategi implementasi IT yang efektif.

## 3.2 Sistem yang Sedang Berjalan

Pada tahun 2023 selain melakukan jasa *service computer*, CV Himalaya Teknologi memiliki proyek situs web Gasmaj, yakni aplikasi untuk manajemen masjid-masjid yang terdiri dari fitur inventaris, akuntansi, produk islam, acara-acara, hingga beberapa jasa yang diterapkan. Proyek inilah yang akan peneliti integrasikan dengan aplikasi *payment gateway* dalam hal.

### 3.2.1 Deskripsi Sistem yang Sedang Berjalan

Alur dalam proyek Gasmaj berawal dari permasalahan di sebuah musholla yang di mana sistem manajemennya masih dilakukan secara manual dan kadang terjadi kesalahan karena human error mengingat keterbatasan yang ada. Berdasarkan kasus tersebut, CV Himalaya Teknologi melakukan analisa kebutuhan apa saja yang diperlukan agar dapat mempermudah musholla tersebut menjadi lebih baik dan bahkan dapat diimplementasikan ke musholla lain hingga masjid.

### 3.2.2 *Workflow* Sistem yang Sedang Berjalan

*Workflow* sistem yang sedang berjalan pada CV Himalaya Teknologi adalah sebagai berikut:

1. Untuk berlangganan Aplikasi Gasmaj, pengguna harus membayarkan biaya berlangganan setiap bulan atau tahunnya.
2. Pelanggan memilih metode pembayaran dan bank yang disediakan oleh Gasmaj dan melakukan pembayaran secara *online*
3. Pelanggan memasukkan informasi pembayaran dan metode pembayaran yang diinginkan.
4. Informasi pembayaran tersebut diterima oleh CV Himalaya Teknologi.
5. Tim CV Himalaya Teknologi melakukan verifikasi dan konfirmasi pembayaran secara manual.
6. Setelah konfirmasi pembayaran diterima, CV Himalaya Teknologi memproses pembaruan status pembayaran pada akun pelanggan di aplikasi Gasmaj.
7. Pelanggan menerima konfirmasi pembayaran sukses dan mendapatkan akses ke fitur atau produk yang telah dibayar.

## 3.3 Analisis Sistem

### 3.3.1 Analisis Permasalahan

Dalam analisis permasalahan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh CV Himalaya Teknologi, yaitu:

1. Tidak adanya sistem *payment gateway* yang terintegrasi dalam aplikasi Gasmaj, sehingga pembayaran dilakukan secara manual melalui WhatsApp.

2. Pengelolaan proses pembayaran secara manual memakan waktu dan sumber daya yang berharga.
3. Tidak memiliki *channel* pembayaran yang terintegrasi dapat mengurangi fleksibilitas dalam memenuhi preferensi pembayaran pelanggan.
4. Tidak memiliki sistem pembayaran yang terintegrasi dapat mempengaruhi kepercayaan pelanggan terhadap Gasmaj.
5. Mengelola integrasi *Payment Gateway* secara terpisah membutuhkan waktu dan upaya yang tidak sedikit.
6. Kesulitan dalam membandingkan tarif dan biaya antara *Payment Gateway* yang berbeda.

### 3.3.2 Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan, CV Himalaya Teknologi perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Mengintegrasikan sistem pembayaran yang terintegrasi, seperti *Payment Gateway Aggregator*, untuk menerima pembayaran secara langsung melalui berbagai metode pembayaran yang populer.
2. Memastikan keamanan dan efisiensi pembayaran *online* untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan.
3. Mengelola proses pembayaran secara otomatis untuk menghemat waktu dan sumber daya.
4. Menyediakan variasi metode pembayaran yang dapat memenuhi preferensi pelanggan.

5. Mengoptimalkan pengeluaran dan memaksimalkan keuntungan bisnis dengan membandingkan tarif dan biaya antara *Payment Gateway* yang berbeda.

### 3.3.3 Solusi Permasalahan

Solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh CV Himalaya Teknologi adalah sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan *Payment Gateway Aggregator* dalam aplikasi Gasmaj. *Payment Gateway Aggregator* adalah platform yang menghubungkan berbagai metode pembayaran ke dalam satu antarmuka terpusat.
2. Dengan menggunakan *Payment Gateway Aggregator*, CV Himalaya Teknologi dapat menerima pembayaran melalui berbagai metode pembayaran populer seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank, dan dompet digital.
3. Integrasi ini akan meningkatkan efisiensi, keamanan, dan kepercayaan pelanggan.
4. CV Himalaya Teknologi dapat mengelola proses pembayaran secara otomatis, menghindari keterlambatan dan kesalahan manusia dalam verifikasi dan konfirmasi pembayaran.

Dengan mengimplementasikan solusi ini, CV Himalaya Teknologi dapat meningkatkan efisiensi operasional, keamanan, dan kepercayaan pelanggan dalam mengelola pembayaran di aplikasi Gasmaj. Integrasi dengan *Payment Gateway Aggregator* akan memberikan kemudahan dalam menerima pembayaran melalui berbagai metode pembayaran populer, meningkatkan pengalaman pelanggan, dan membantu dalam pengembangan bisnis secara keseluruhan.

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1 Pendahuluan**

Pada bagian ini, akan dijelaskan mengenai tujuan dan ruang lingkup sistem perangkat lunak yang terkait dengan penggunaan *payment gateway aggregator* dalam konteks aplikasi Gasmaj. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tujuan dan ruang lingkup sistem perangkat lunak yang akan dirancang:

1. Tujuan Sistem Perangkat Lunak
  - a. Meningkatkan efisiensi pembayaran. Sistem perangkat lunak ini bertujuan untuk menggantikan metode konfirmasi pembayaran manual yang dilakukan melalui WhatsApp dengan integrasi *payment gateway aggregator*. Dengan menggunakan *payment gateway aggregator*, diharapkan proses pembayaran menjadi lebih efisien, cepat, dan otomatis.
  - b. Memperluas pilihan metode pembayaran. Sistem perangkat lunak ini akan menyediakan berbagai opsi metode pembayaran yang dapat dipilih oleh pengguna, seperti kartu kredit, transfer bank, dompet digital, atau metode pembayaran lainnya yang disediakan oleh *payment gateway aggregator* yang terintegrasi. Hal ini bertujuan untuk memenuhi preferensi pembayaran pelanggan dengan memberikan pilihan yang lebih fleksibel.

- c. Meningkatkan keamanan transaksi. Dengan menggunakan *payment gateway aggregator* yang terpercaya dan memiliki standar keamanan yang tinggi, sistem perangkat lunak ini akan meningkatkan keamanan transaksi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna. Informasi pembayaran akan dienkripsi dan disimpan secara aman, mengurangi risiko kehilangan atau penyalahgunaan data pembayaran.
- d. Meningkatkan pengalaman pengguna. Sistem perangkat lunak ini akan dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan pembayaran melalui berbagai metode yang disediakan oleh *payment gateway aggregator*. Hal ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Gasmaj dan melakukan transaksi pembayaran.

## 2. Ruang Lingkup Sistem Perangkat Lunak

Ruang lingkup sistem perangkat lunak yang mencakup *payment gateway aggregator* dalam aplikasi Gasmaj meliputi:

- a. Integrasi dengan *payment gateway aggregator*. Sistem perangkat lunak ini akan dirancang untuk melakukan integrasi dengan *payment gateway aggregator* yang dipilih. Integrasi ini akan memungkinkan aplikasi Gasmaj untuk menerima pembayaran melalui berbagai metode pembayaran yang disediakan oleh *payment gateway aggregator* tersebut.
- b. Pengolahan transaksi pembayaran. Sistem perangkat lunak ini akan mengelola proses pengolahan transaksi pembayaran, termasuk

pengumpulan informasi pembayaran dari pengguna, verifikasi pembayaran, dan pembayaran kepada *merchant* yang terkait. Seluruh proses ini akan dilakukan secara otomatis dengan bantuan *payment gateway aggregator*.

- c. Keamanan dan privasi. Sistem perangkat lunak ini akan memperhatikan aspek keamanan dan privasi dalam pengelolaan transaksi pembayaran. Informasi pembayaran pengguna akan dijaga kerahasiaannya dan dijamin keamanannya melalui penggunaan enkripsi

## 4.2 Arsitektur Perangkat Lunak

Arsitektur perangkat lunak adalah representasi struktur sistem perangkat lunak yang akan dibangun, termasuk komponen-komponen yang ada, hubungan antara komponen, serta cara komponen-komponen tersebut berinteraksi. Dalam konteks sistem perangkat lunak yang mencakup *payment gateway aggregator* dalam aplikasi Gasmaj, berikut adalah penjelasan mengenai arsitektur perangkat lunak yang direkomendasikan:

### 4.2.1 Arsitektur Berorientasi Layanan (Service-Oriented Architecture/SOA)

Arsitektur yang direkomendasikan untuk sistem perangkat lunak ini adalah arsitektur berorientasi layanan (SOA). Arsitektur SOA merupakan pendekatan yang memisahkan fungsionalitas sistem menjadi layanan-layanan independen yang dapat digunakan oleh komponen lain dalam sistem.

Dalam konteks aplikasi Gasmaj, arsitektur SOA akan memungkinkan integrasi dengan *payment gateway aggregator* sebagai layanan eksternal. Payment gateway aggregator akan berperan sebagai penyedia layanan pembayaran yang

terhubung dengan berbagai metode pembayaran. Aplikasi Gasmaj akan menggunakan layanan-layanan yang disediakan oleh *payment gateway aggregator* untuk mengelola transaksi pembayaran.

Komponen-komponen utama dalam arsitektur SOA pada sistem perangkat lunak ini adalah:

1. Aplikasi Gasmaj

Merupakan komponen utama yang menyediakan fungsionalitas aplikasi pengelolaan masjid, termasuk fitur pembayaran zakat, infaq, dan produk perlengkapan ibadah. Aplikasi Gasmaj akan berinteraksi dengan *payment gateway aggregator* melalui layanan-layanan yang disediakan.

2. *Payment Gateway Aggregator*:

Merupakan layanan eksternal yang berfungsi sebagai perantara antara aplikasi Gasmaj dan berbagai *payment gateway* yang terhubung. Payment gateway aggregator akan menyediakan layanan integrasi dengan berbagai metode pembayaran, seperti kartu kredit, transfer bank, dompet digital, dan sebagainya. Komunikasi antara aplikasi Gasmaj dan *payment gateway aggregator* akan dilakukan melalui antarmuka yang disediakan oleh *payment gateway aggregator*.

3. Metode Pembayaran:

Merupakan layanan-layanan yang disediakan oleh *payment gateway aggregator* untuk menerima pembayaran melalui berbagai metode pembayaran yang terhubung. Setiap metode pembayaran memiliki antarmuka dan

mekanisme yang berbeda-beda, namun semuanya akan diakses melalui *payment gateway aggregator*.

#### 4. Basis Data:

Merupakan komponen yang digunakan untuk menyimpan informasi transaksi pembayaran, data pengguna, dan data terkait lainnya. Basis data akan digunakan oleh aplikasi Gasmaj dan *payment gateway aggregator* untuk menyimpan dan mengelola informasi yang diperlukan dalam proses pembayaran.

Ada pun beberapa protokol komunikasi pendukung untuk menjalankan integrasi antara Gasmaj dan *Payment Gateway Aggregator*

##### 1. HTTP/HTTPS

HTTP/HTTPS (Hypertext Transfer Protocol/Secure) adalah protokol yang digunakan untuk pertukaran data antara aplikasi yang berjalan di internet. Protokol ini memungkinkan komunikasi antara aplikasi klien (seperti aplikasi Gasmaj) dan aplikasi server (seperti *payment gateway aggregator*) melalui jaringan.

##### 2. API

API (Application Programming Interface) adalah antarmuka yang diberikan oleh suatu sistem atau layanan untuk memungkinkan aplikasi lain berinteraksi dengan sistem tersebut. Dalam konteks arsitektur SOA, API digunakan untuk menyediakan layanan-layanan yang dapat diakses oleh aplikasi klien (seperti aplikasi Gasmaj) untuk berkomunikasi dengan komponen-komponen lain dalam sistem.

Arsitektur SOA memungkinkan fleksibilitas dalam pengembangan dan perubahan sistem, karena komponen-komponen dapat dikembangkan dan diganti secara terpisah. Hal ini memudahkan penambahan atau perubahan metode pembayaran yang dapat ditawarkan oleh aplikasi Gasmaj, tanpa mengganggu fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

Dengan menggunakan arsitektur SOA, sistem perangkat lunak ini akan memungkinkan integrasi yang efisien dengan *payment gateway aggregator*, memperluas pilihan metode pembayaran, meningkatkan keamanan transaksi, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam proses pembayaran.

### 4.3 Pemodelan Sistem / UML

#### 4.3.1 Use Case Diagram

*Use case* diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Adapun, fungsi dari *use case* diagram sebagai berikut:

1. Berguna memperlihatkan proses aktivitas secara urut dalam sistem.
2. Mampu menggambarkan proses bisnis, bahkan menampilkan urutan aktivitas pada sebuah proses.
3. Sebagai *bridge* atau jembatan antara pembuat dengan konsumen untuk mendeskripsikan sebuah sistem.

Berikut adalah simbol-simbol pada *Use case diagram*:

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 4-1 - Simbol-simbol *use case diagram*

Pada Aplikasi *Payment Gateway Aggregator* yang akan dikembangkan terdapat 3 jenis pengguna aplikasi, masing-masing dari tipe user memiliki perannya masing-masing, berikut adalah tipe usernya:

**a. Pengguna Admin / User Admin**

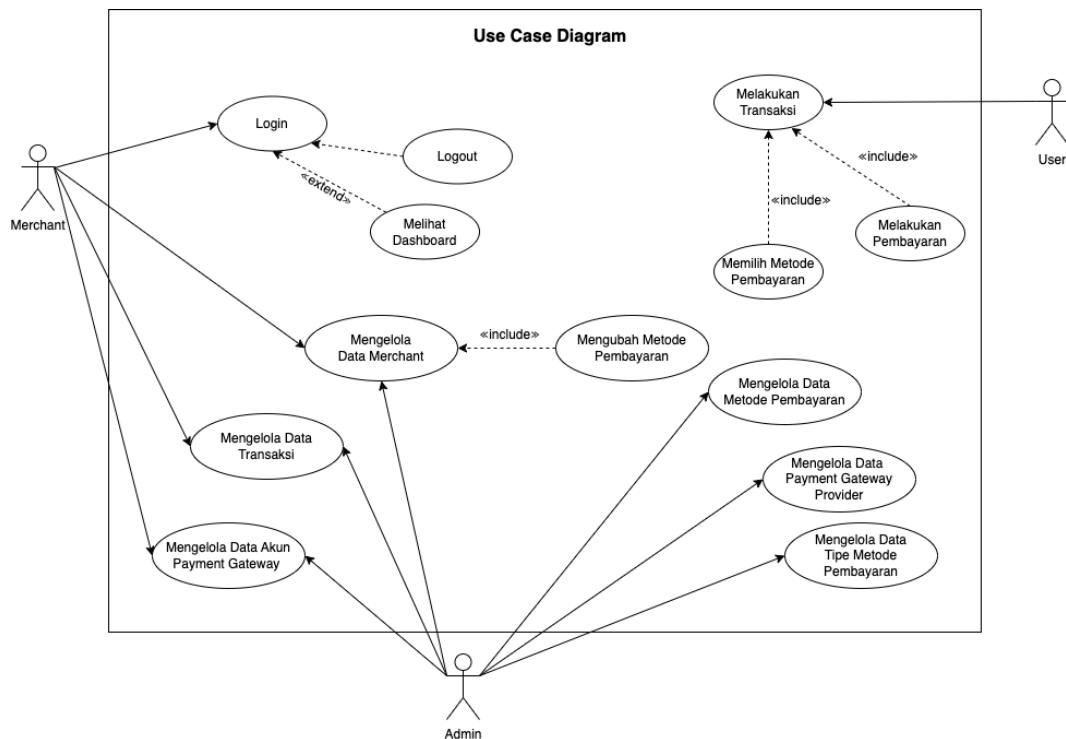
- Memiliki hak akses untuk membuka halaman dashboard.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data transaksi.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data akun *payment gateway* yang terhubung.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data atau profil merchant.

### b. Pengguna Merchant / User Merchant

- Memiliki hak akses untuk membuka halaman *dashboard*.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data transaksi.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data akun *payment gateway* yang terhubung.
- Memiliki hak akses untuk mengelola data atau profil merchant.

### c. Pengguna Publik

- Dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan
- Dapat melakukan pembayaran terhadap transaksi yang dilakukan.



Gambar 4-2 - Use Case Diagram Payment Gateway Aggregator

### 4.3.2 Activity Diagram

*Activity diagram*, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas. Berikut beberapa tujuan dari activity diagram:

- Menjelaskan urutan aktivitas dalam suatu proses. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan urutan proses bisnis.
- Mudah dalam memahami proses yang ada dalam sistem secara keseluruhan. Merupakan metode perancangan yang terstruktur, mirip dengan *Flowchart* maupun *Data Flow Diagram* (DFD).
- Mengetahui aktivitas aktor/pengguna berdasarkan *use case/diagram* yang dibuat sebelumnya.

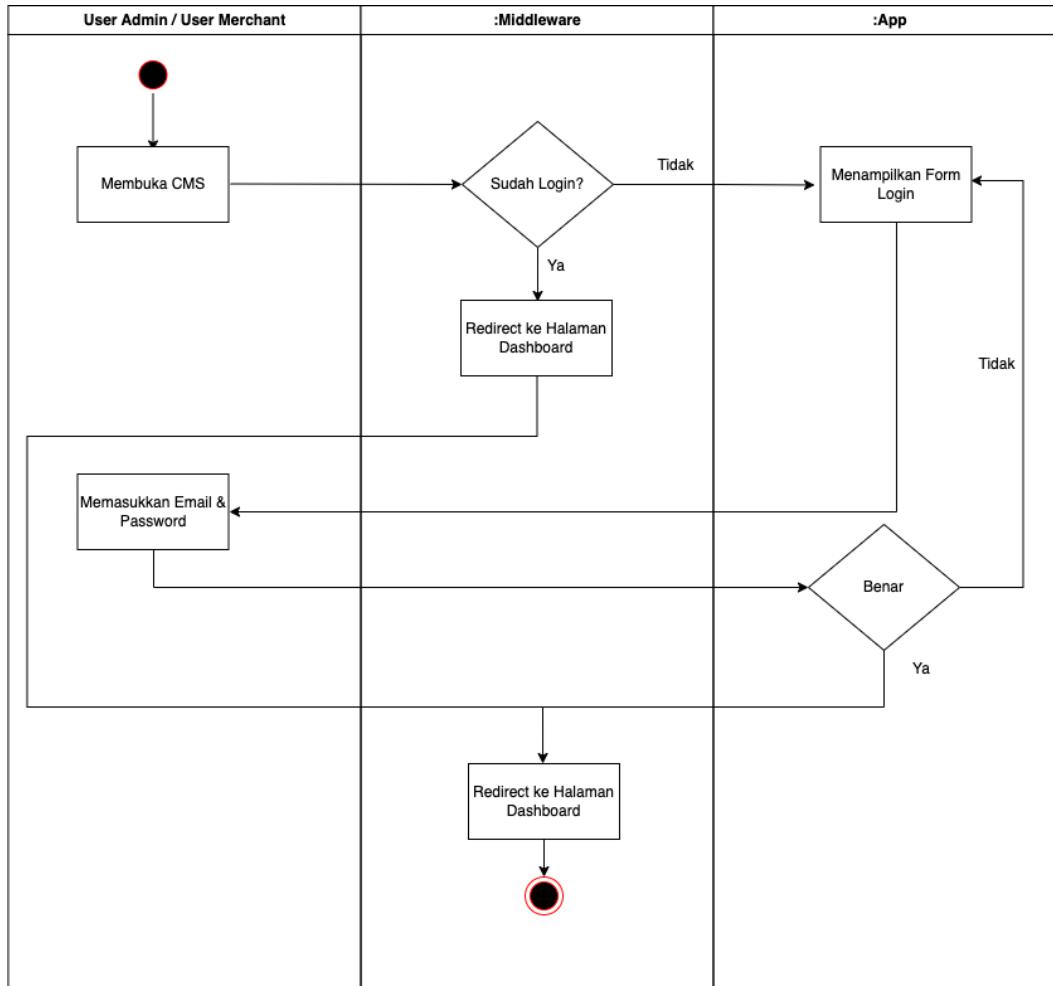
Berikut adalah simbol-simbol pada *Activity Diagram*:

Simbol	Nama	Keterangan
●	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
□	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
◇	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
—	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
○	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
□	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Gambar 4-3 - Simbol-simbol Activity Diagram

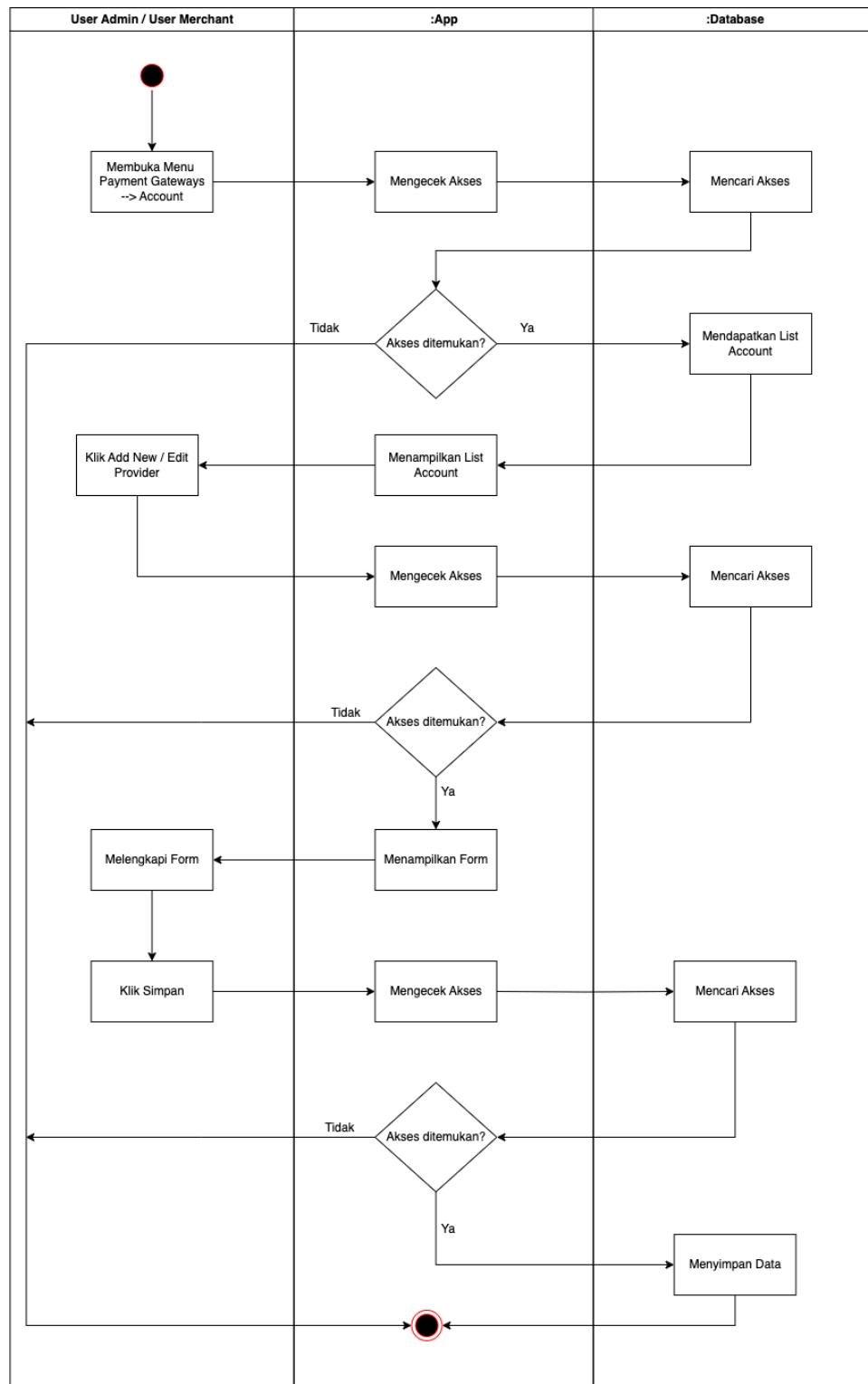
Berikut adalah *activity diagram* yang akan dikembangkan pada Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*:

#### 4.3.2.1 Admin / Merchant - Login



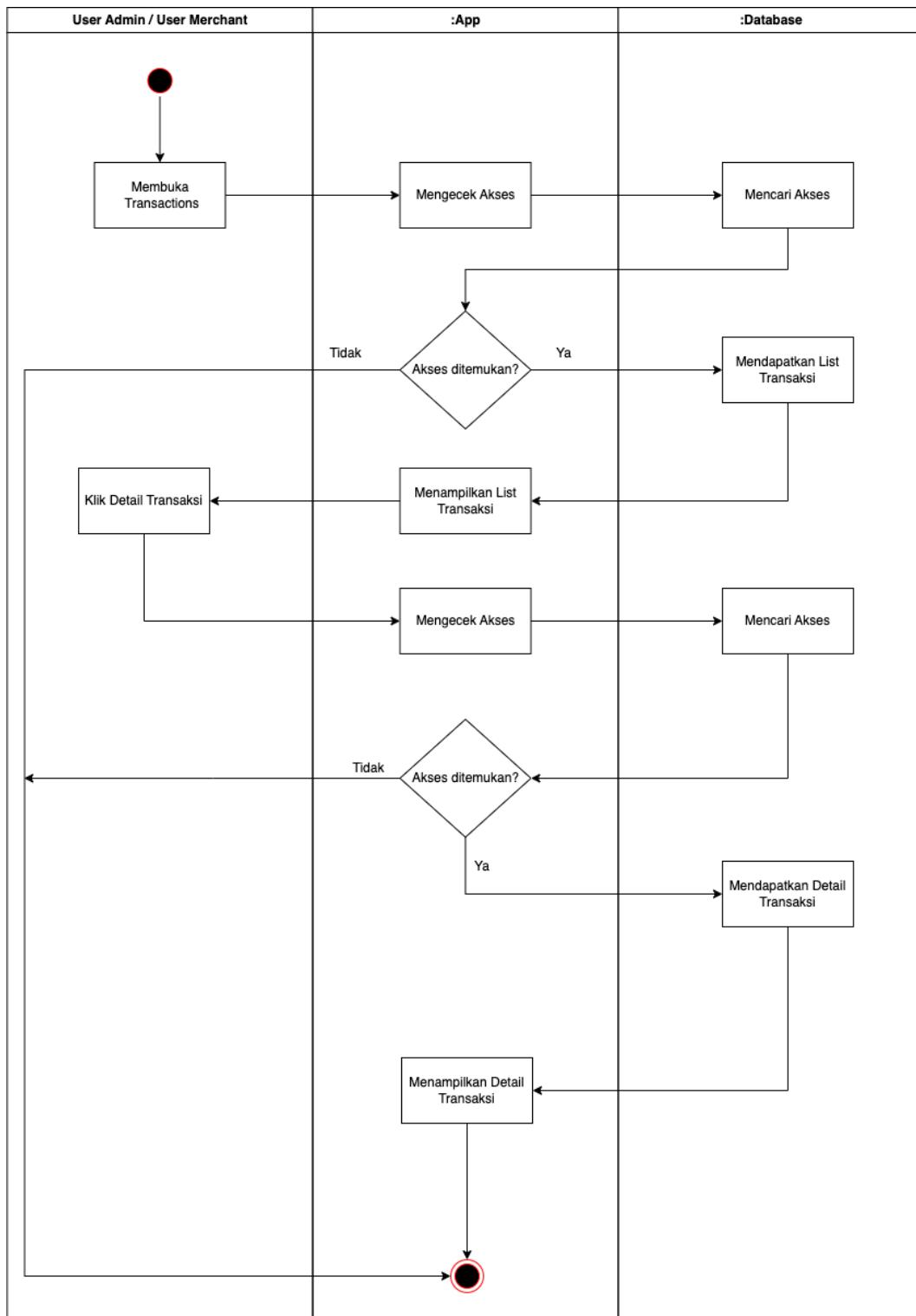
Gambar 4-4 - Activity Diagram Login

#### 4.3.2.2 Admin / Merchant - Mengelola Data Akun Payment Gateway



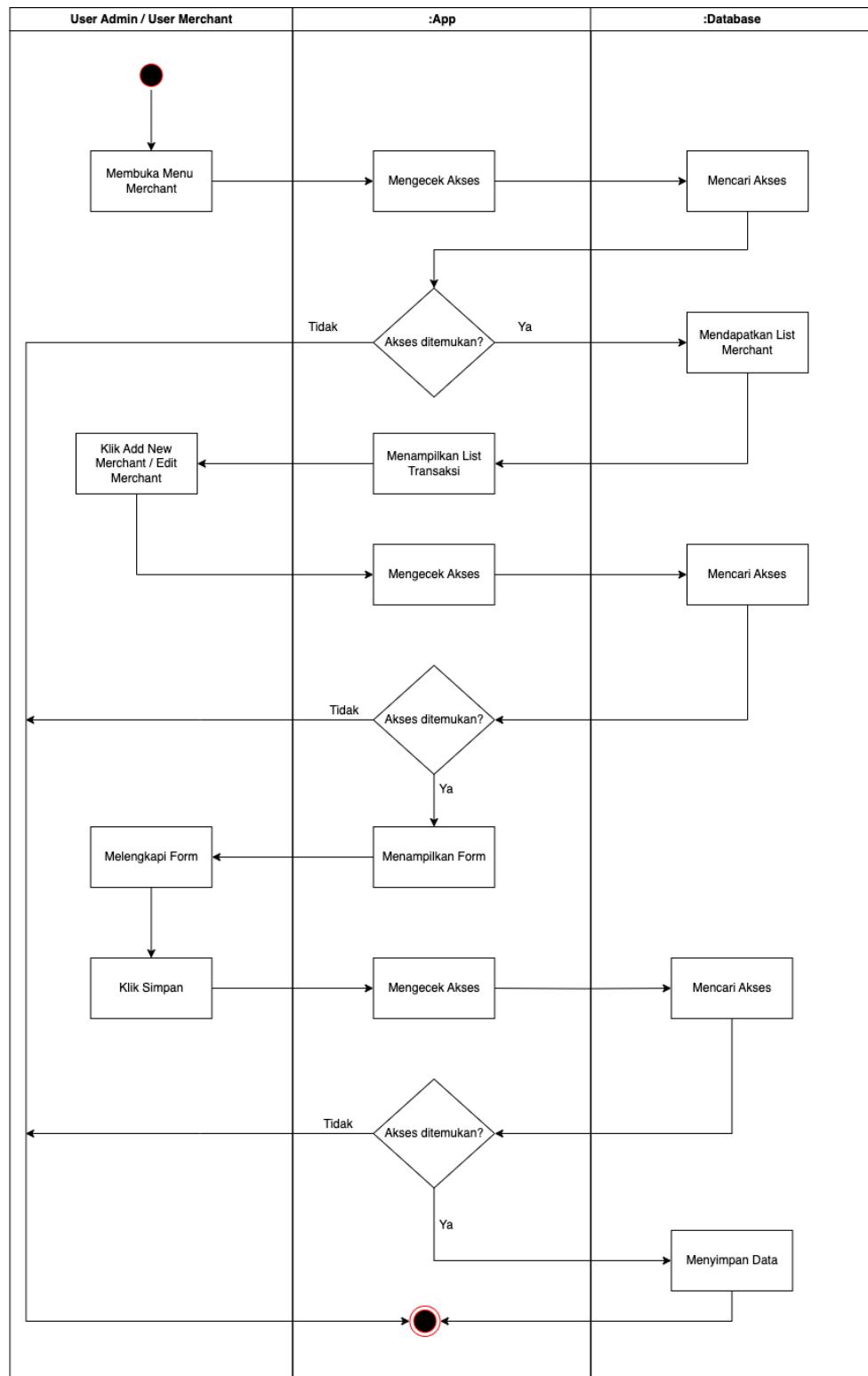
Gambar 4-5 - Activity Diagram Mengelola Data Akun Payment Gateway

#### 4.3.2.3 Admin / Merchant - Mengelola Data Transaksi



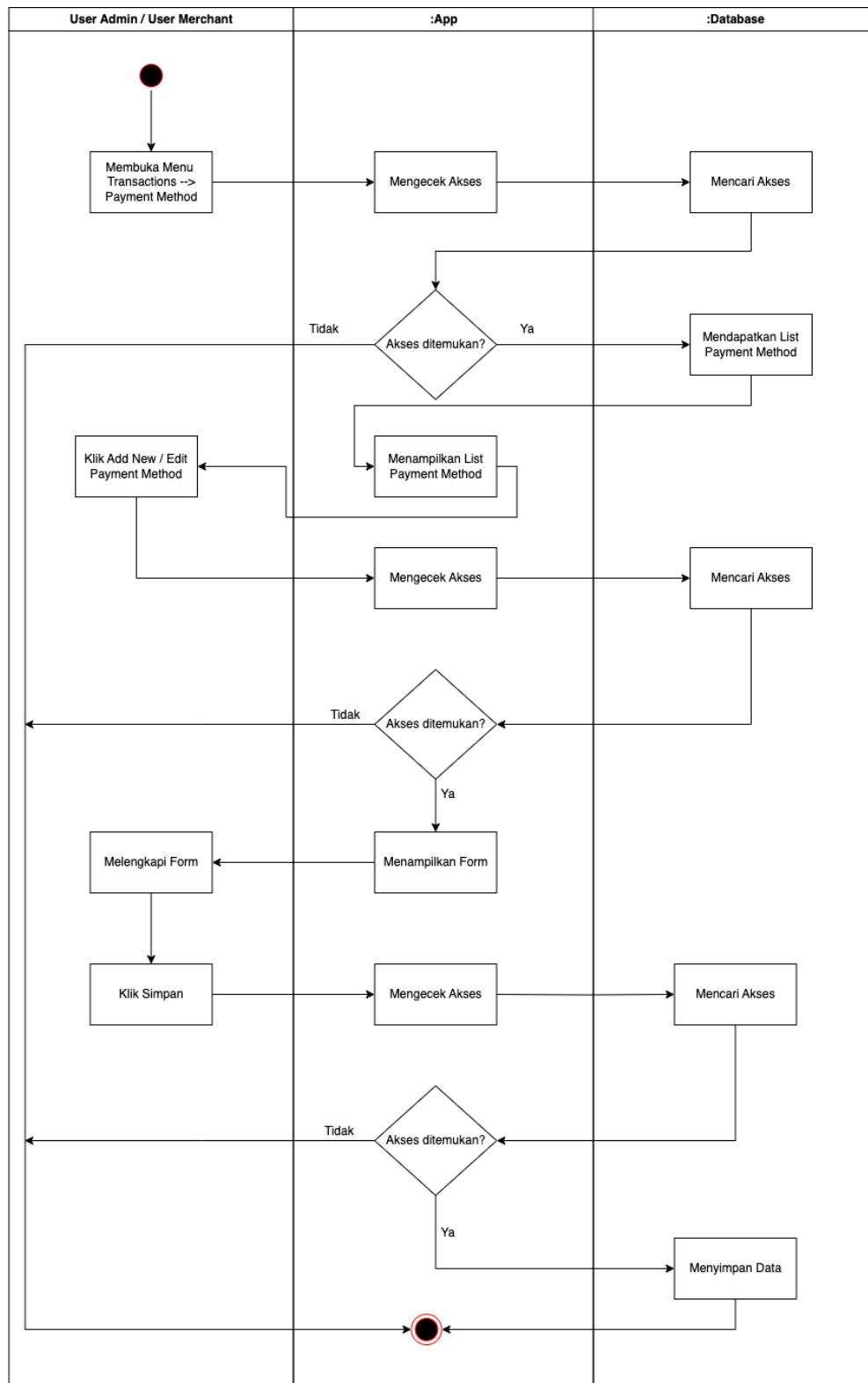
Gambar 4-6 - Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

#### 4.3.2.4 Admin / Merchant - Mengelola Data Merchant



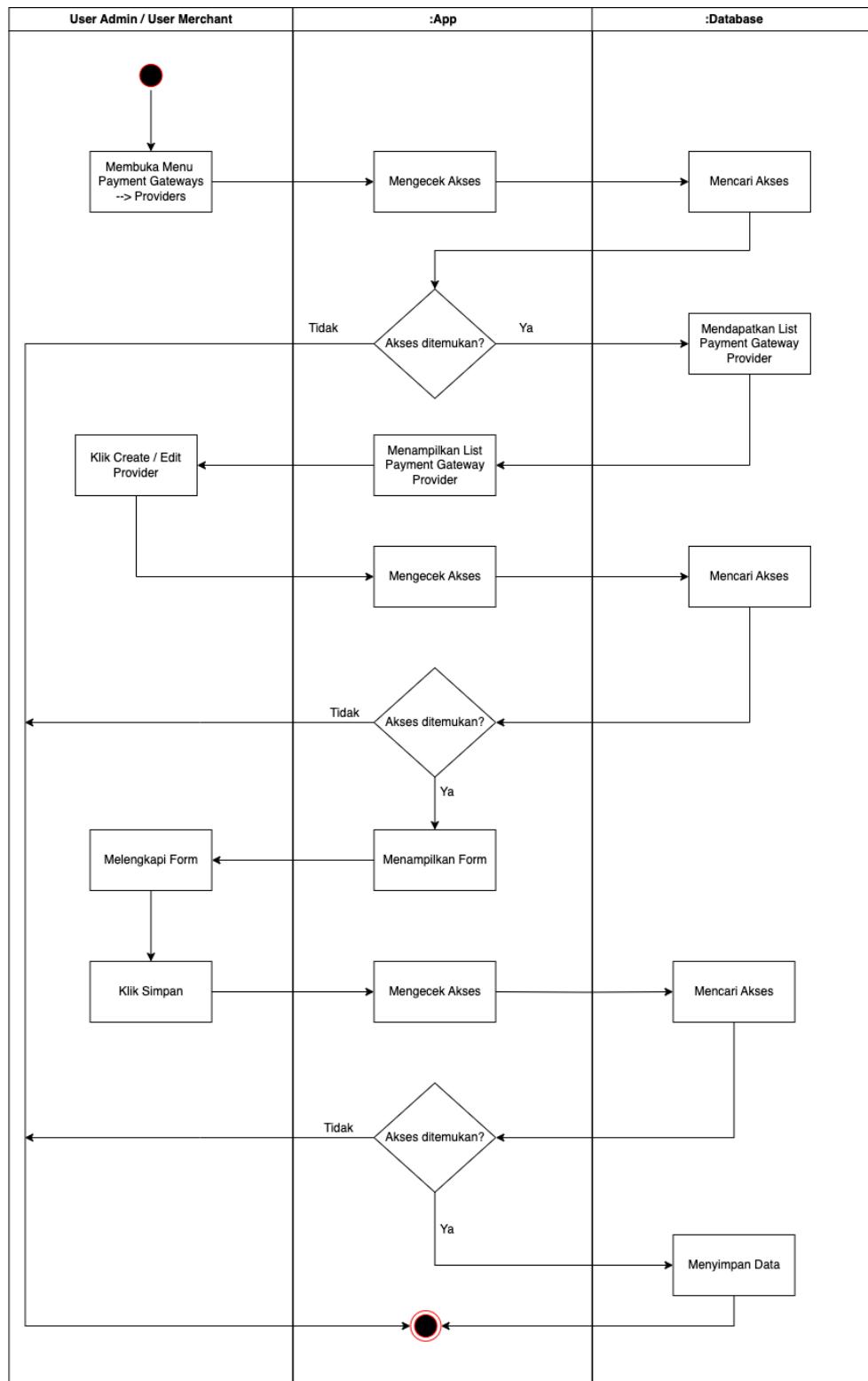
Gambar 4-7 - Activity Diagram Mengelola Data Merchant

#### 4.3.2.5 Admin / Merchant - Mengelola Data Metode Pembayaran



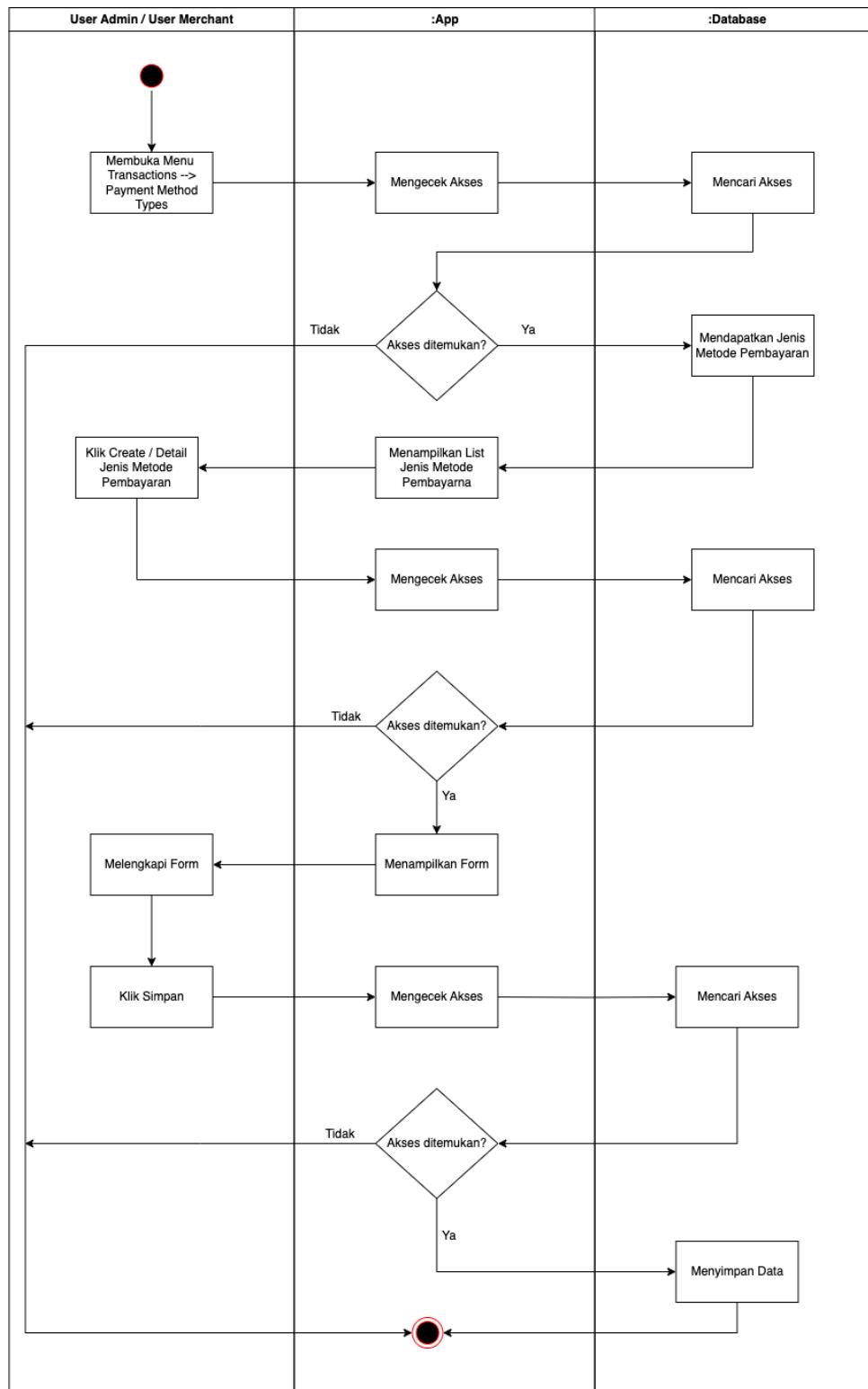
Gambar 4-8 - Acitivity Diagram Mengelola Data Metode Pembayaran

#### 4.3.2.6 Admin / Merchant - Mengelola Data Payment Gateway Provider



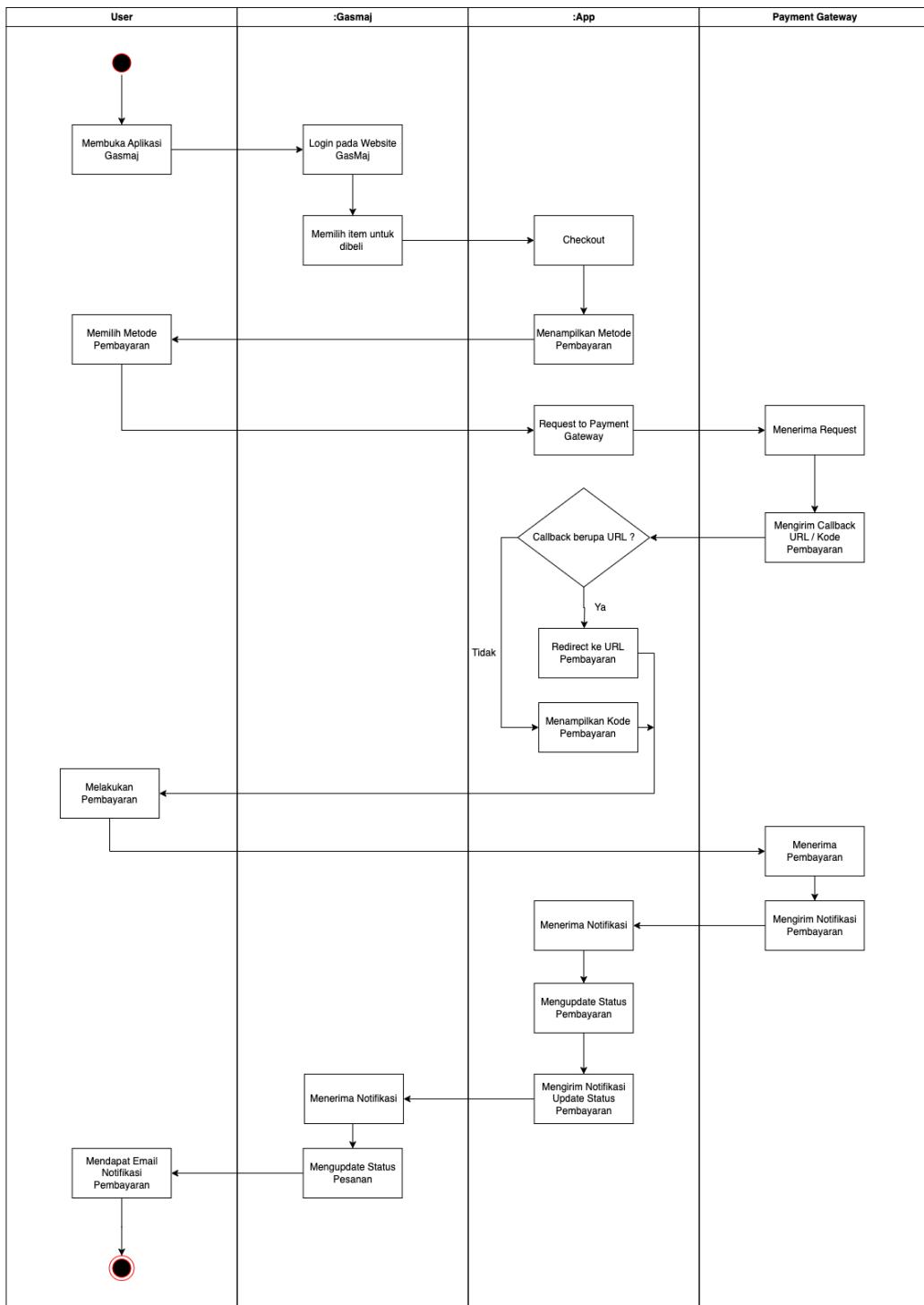
Gambar 4-9 - Activity Diagram Mengelola Data Payment Gateway Provider

#### 4.3.2.7 Admin / Merchant - Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran



Gambar 4-10 - Activity Diagram Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran

#### 4.3.2.8 Pengguna Publik - Melakukan Transaksi



Gambar 4-11 - Activity Diagram Melakukan Transaksi

### 4.3.3 Sequence Diagram

*Sequence* diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence* diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

Diagram urutan dapat digunakan untuk menggambarkan serangkaian langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah peristiwa untuk menghasilkan suatu *output* tertentu. *Sequence* diagram berhubungan dan berkaitan erat dengan *use case* diagram, di mana satu *use case* diagram akan menjadi satu diagram *sequence*. Berikut adalah komponen yang digunakan pada *sequence* diagram:

a. Aktor

Komponen yang pertama adalah aktor. Komponen ini menggambarkan seorang pengguna (*user*) yang berada di luar sistem dan sedang berinteraksi dengan sistem. Dalam sequence diagram, aktor biasanya digambarkan dengan simbol *stick figure*.

b. Activation Box

Selanjutnya ada activation box. Komponen activation box ini merepresentasikan waktu yang dibutuhkan suatu objek untuk menyelesaikan tugasnya. Semakin lama waktu yang diperlukan, maka secara otomatis activation boxnya juga akan menjadi lebih panjang. Komponen ini digambarkan dengan bentuk persegi panjang.

c. *Lifeline*

Komponen ini digambarkan dengan bentuk garis putus-putus. *Lifeline* biasanya memiliki kotak berisi objek yang memiliki fungsi untuk menggambarkan aktifitas.

d. Objek

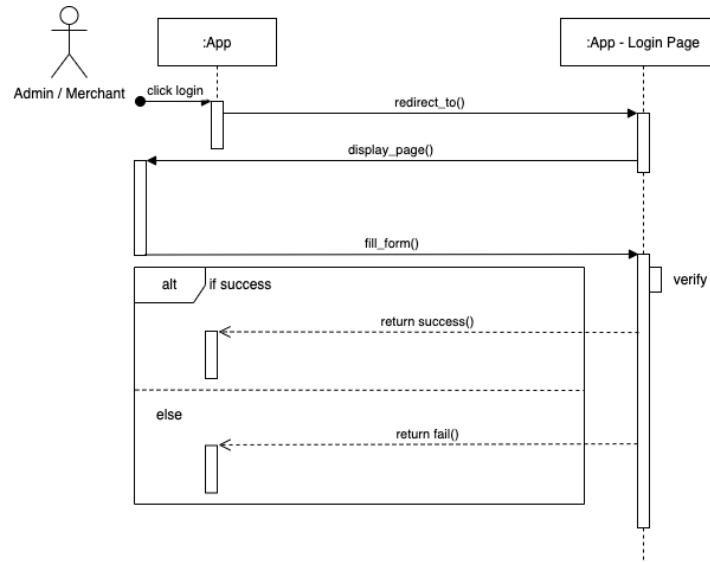
Komponen ini digambarkan memiliki bentuk kotak yang berisikan nama dari objek dengan garis bawah. Biasanya objek berfungsi untuk mendokumentasikan perilaku sebuah objek pada sebuah sistem.

e. *Messages*

Komponen ini untuk menggambarkan komunikasi antar objek. *Messages* biasanya muncul secara berurutan pada *lifeline*. Komponen *messages* ini direpresentasikan dengan anak panah.

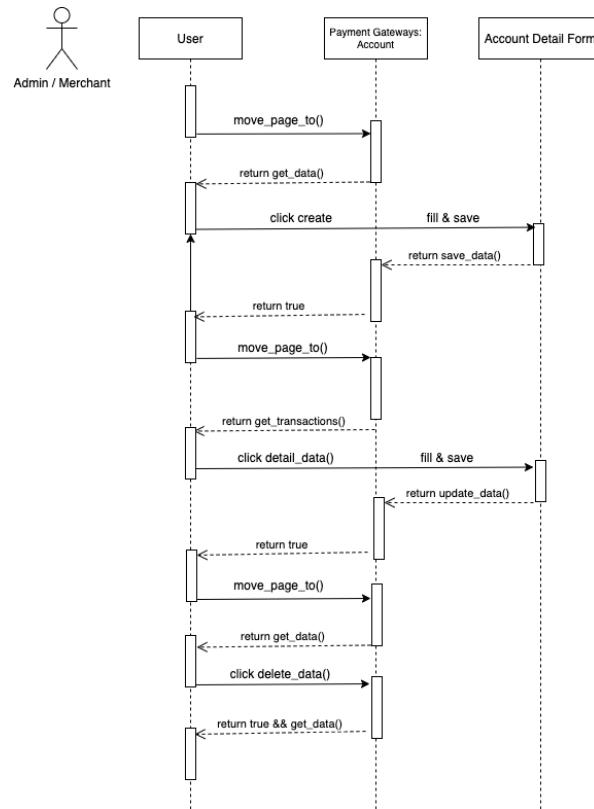
Berikut adalah *sequence diagram* yang akan dikembangkan pada Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*:

#### 4.3.3.1 Admin / Merchant – Login



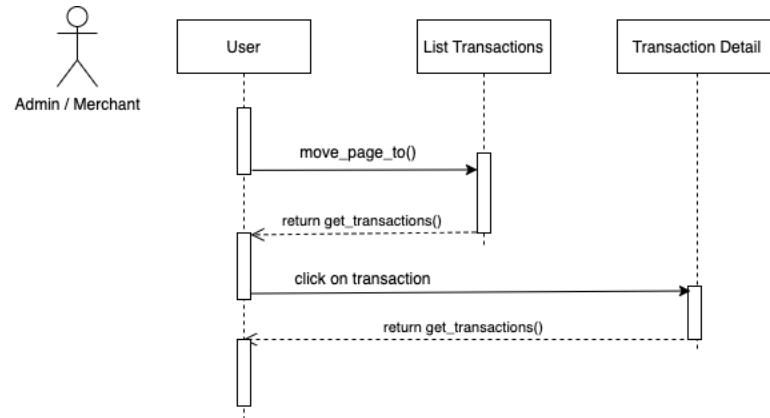
Gambar 4-12 - Sequence Diagram Login

#### 4.3.3.2 Admin / Merchant - Mengelola Data Akun Payment Gateway



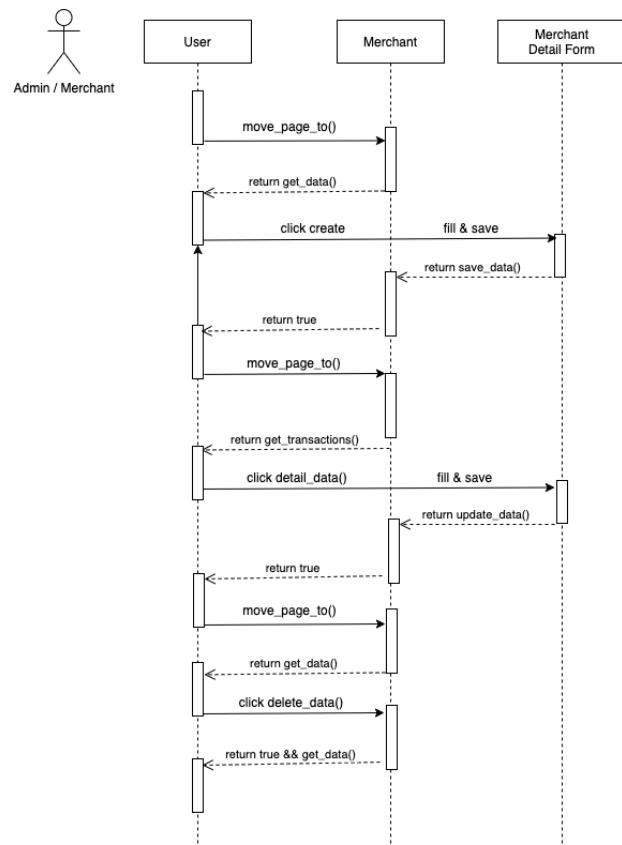
Gambar 4-13 - Sequence Diagram Mengelola Data Akun Payment Gateway

#### 4.3.3.3 Admin / Merchant - Mengelola Data Transaksi



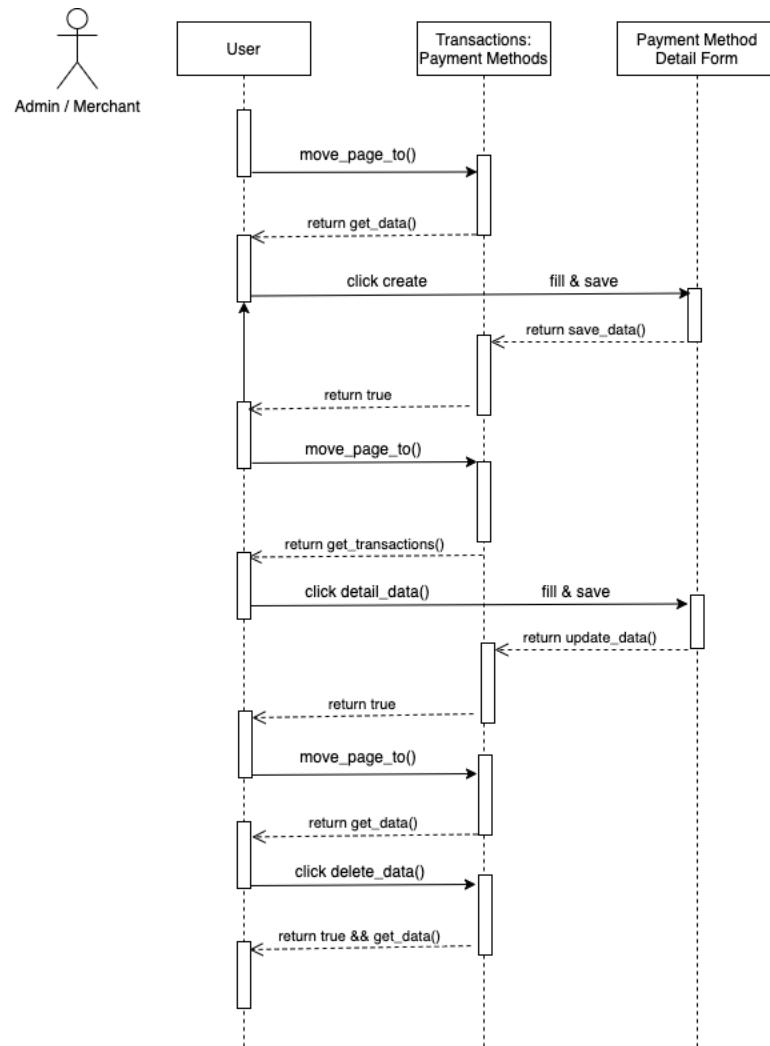
Gambar 4-14 - Sequence Diagram Mengelola Data Transaksi

#### 4.3.3.4 Admin / Merchant - Mengelola Data Merchant



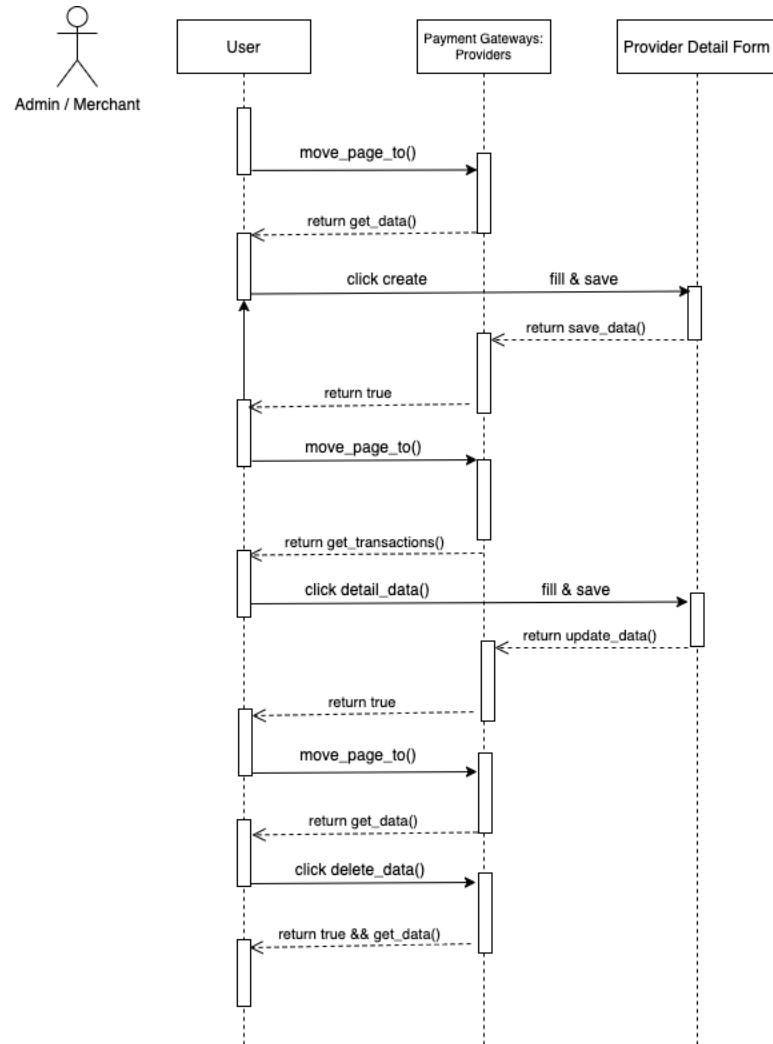
Gambar 4-15 - Sequence Diagram Mengelola Data Merchant

#### 4.3.3.5 Admin / Merchant - Mengelola Data Metode Pembayaran



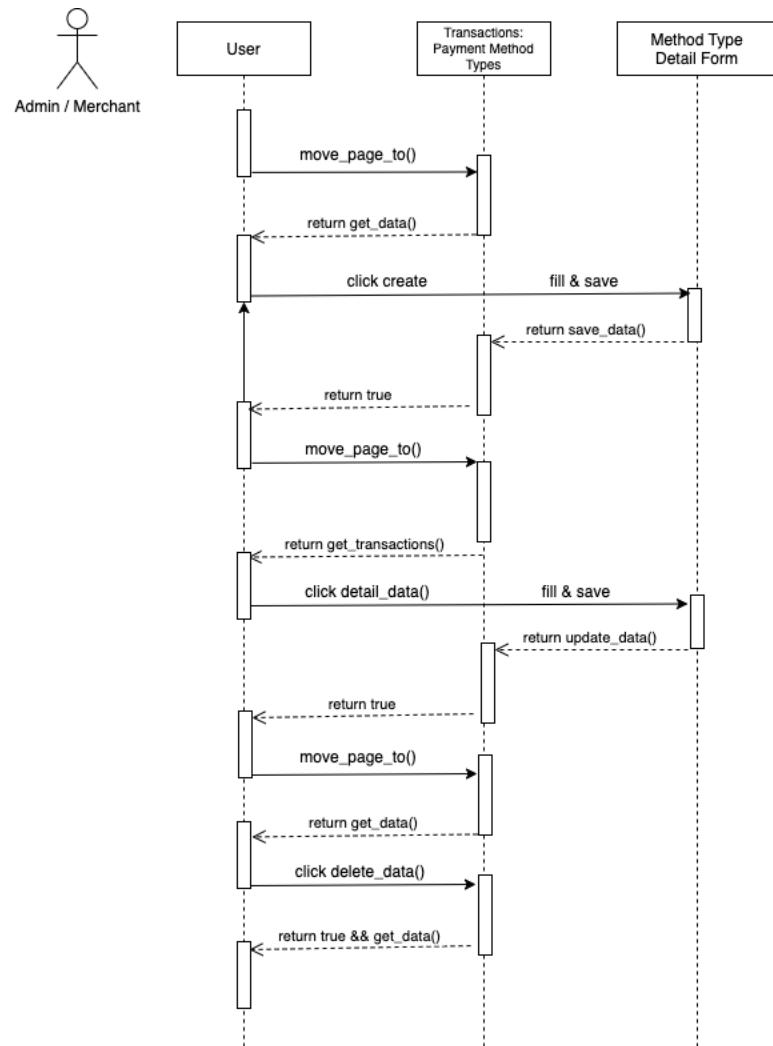
Gambar 4-16 - Sequence Diagram Mengelola Data Metode Pembayaran

#### 4.3.3.6 Admin / Merchant - Mengelola Data *Payment Gateway Provider*



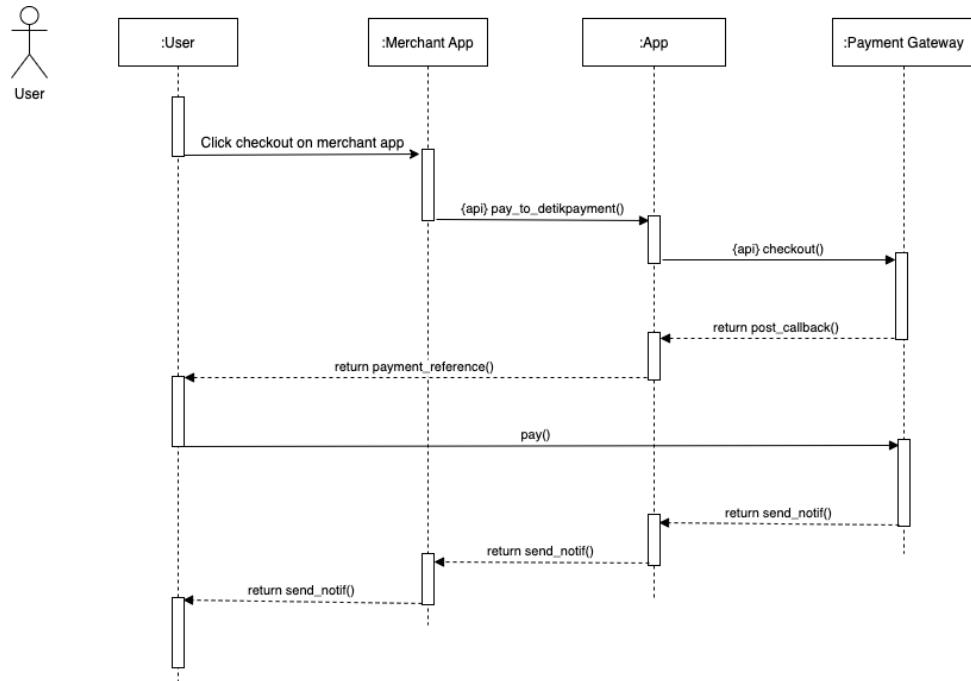
Gambar 4-17- Sequence Diagram Mengelola Data *Payment Gateway Provider*

#### 4.3.3.7 Admin / Merchant - Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran



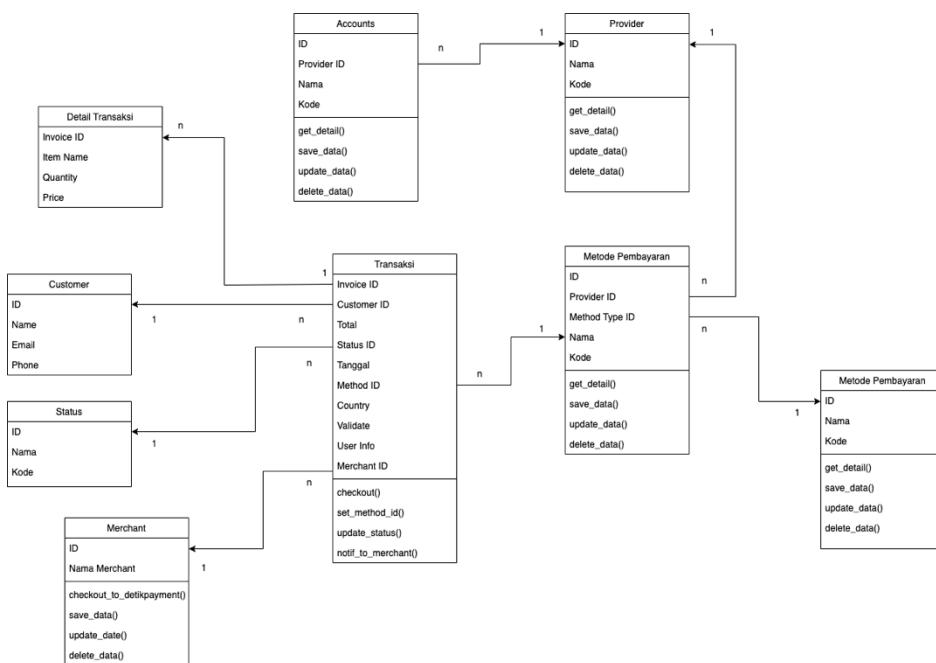
Gambar 4-18 - Sequence Diagram Mengelola Data Tipe Metode Pembayaran

#### 4.3.3.8 Pengguna Publik - Melakukan Transaksi



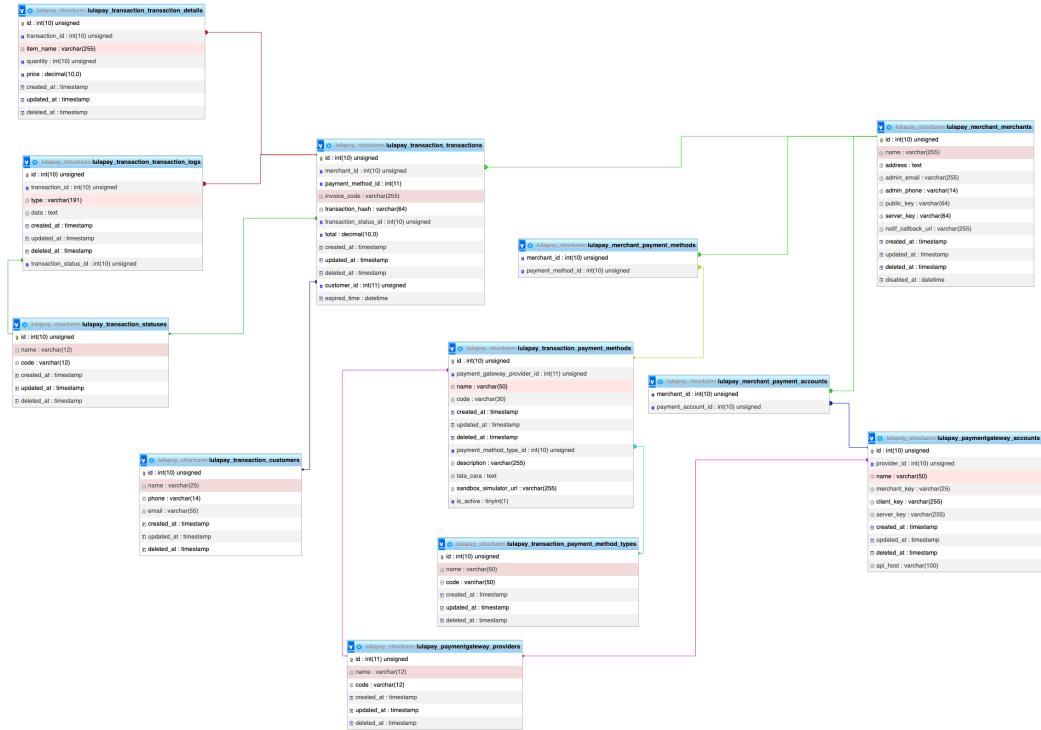
Gambar 4-19 - Sequence Diagram Melakukan Transaksi

#### 4.3.4 Class Diagram



Gambar 4-20 - Class Diagram

### 4.3.5 Entity Relationship Diagram



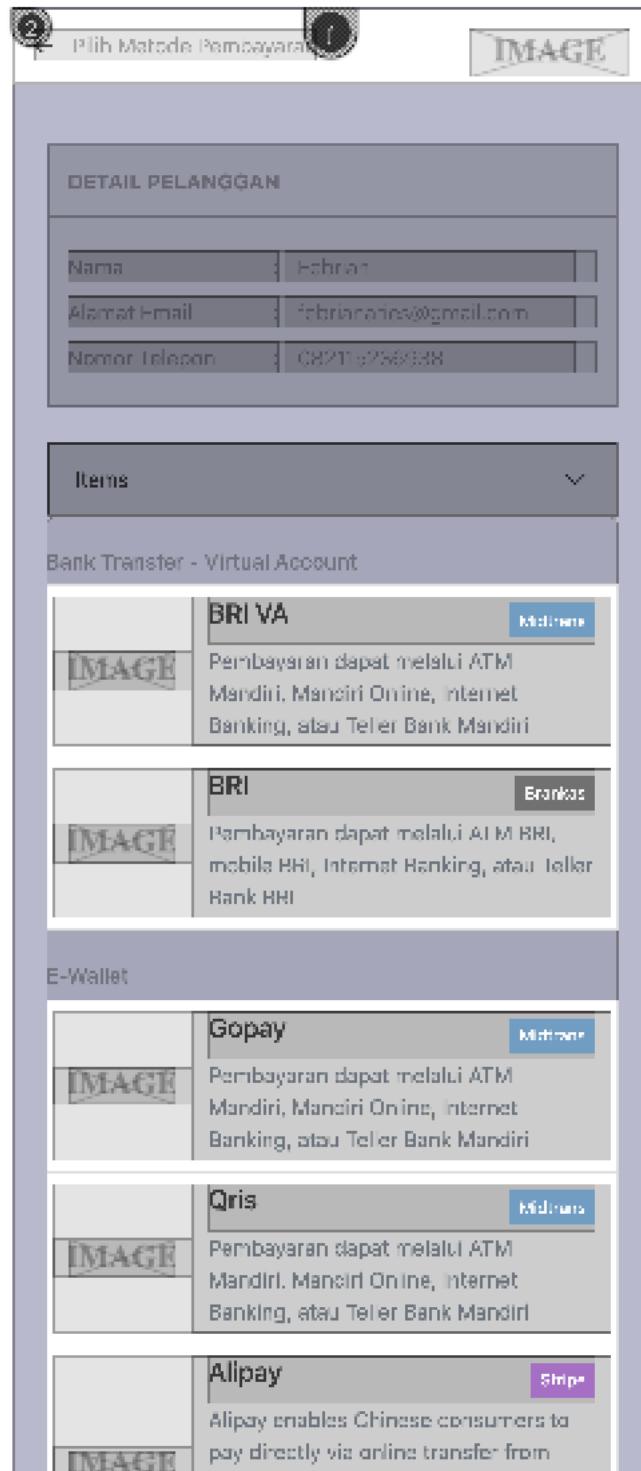
Gambar 4-21 - Entity Relationship Diagram

### 4.4 Perancangan Output

Rancangan *output* akan lebih berfokus ke halaman depan aplikasi. Berikut adalah rancangan output dari *Aplikasi Payment Gateway Aggregator* yang akan dikembangkan:

#### 4.4.1 Halaman Pilih Metode Pembayaran

Pada halaman ini, pengguna akan ditampilkan produk yang akan dibayarkan dan pengguna juga akan ditampilkan metode pembayaran yang disediakan oleh *merchant* terkait, dalam hal ini adalah GasMaj.



Gambar 4-22 - Output Halaman Pilih Metode Pembayaran

Dari *output* di atas, terdapat beberapa komponen dalam halaman tersebut, komponen utama yang ada pada halaman tersebut adalah sebagai berikut:

a. Detail Pelanggan

DETAIL PELANGGAN	
Nama	: Febrian
Alamat Email	: febrianaries@gmail.com
Nomor Telepon	: 082115236938

Gambar 4-23 - Output Info Pelanggan

Menampilkan data detail pelanggan yang terdiri dari Nama, Alamat Email dan Nomor Telepon.

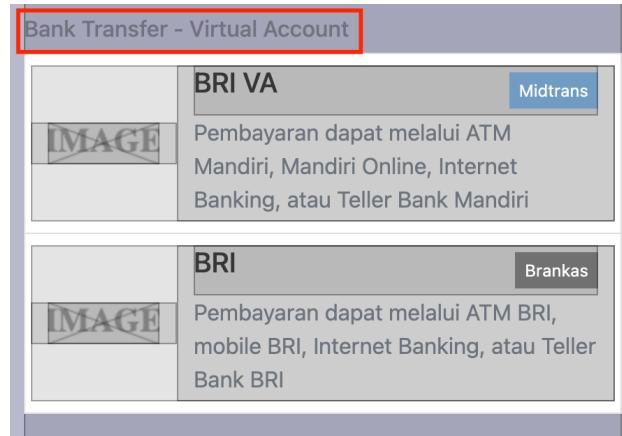
b. *Items*

Items			
#	Item Name	Qty	Price
1	Tshirt	1	Rp. 40,000
Total		Rp. 40,000	

Gambar 4-24 - Output Accordion Item

Menampilkan detail pembelian produk pelanggan yang akan dibayarkan. *Items* berupa *accordion* yang dapat diklik oleh user.

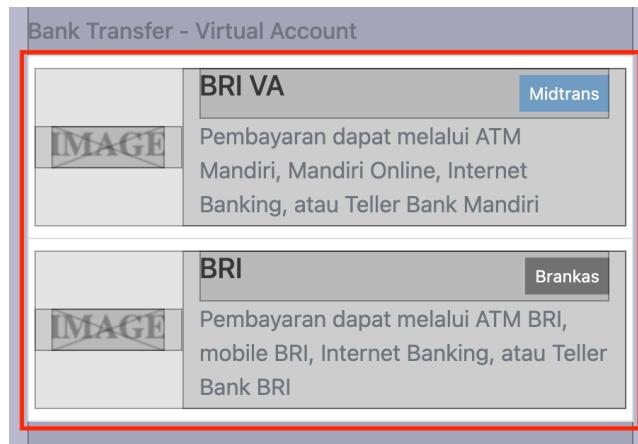
c. Kategori / Tipe Metode Pembayaran



Gambar 4-25 - Output Kategori / Tipe Metode Pembayaran

Merupakan *header section* dari setiap metode pembayaran.

d. Metode Pembayaran



Gambar 4-26 - Output Daftar Metode Pembayaran

Merupakan metode pembayaran yang dapat dipilih oleh pengguna, metode pembayaran terdiri dari dua komponen yaitu judul, dan juga deskripsi metode pembayaran.

#### 4.4.2 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini, pengguna akan ditampilkan halaman konfirmasi pemilihan metode pembayaran yang dipilih oleh pengguna. Halaman ini diperlukan untuk

memvalidasi apakah pengguna sudah yakin dengan metode pembayaran yang dipilih olehnya:



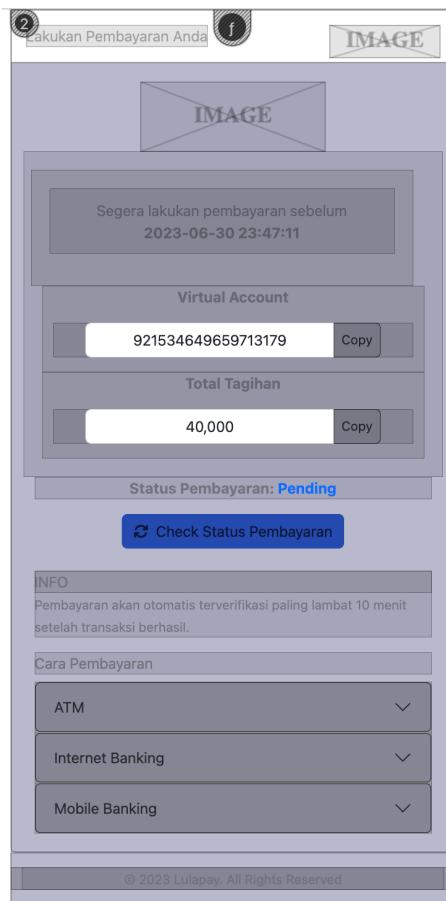
Gambar 4-27 - Output Halaman Konfirmasi Pembayaran

Dari *output* di atas, terdapat beberapa komponen dalam halaman tersebut, komponen utama yang ada pada halaman tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Icon Arrow Left*, untuk kembali ke menu “Pilih Metode Pembayaran”
- b. Image 1, logo *payment gateway aggregator*.
- c. Image 2, logo metode pembayaran yang telah dipilih.
- d. Deskripsi Konfirmasi pembayaran.
- e. Tombol “Bayar Tagihan” untuk melakukan konfirmasi.

#### 4.4.3 Halaman Pembayaran

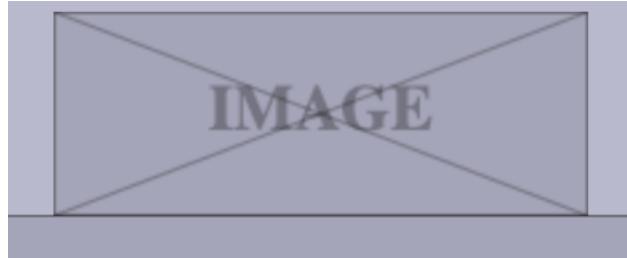
Pada Halaman ini, akan menampilkan informasi dan instruksi pembayaran, perlu dicatat bahwa tidak semua provider *payment gateway* memberikan informasi pembayaran dalam bentuk data, ada beberapa provider dan metode pembayaran yang perlu membuka halaman dari *payment gateway* tersebut, sehingga rancangan ini bersifat relatif, namun jika semua data bisa didapatkan seperti *virtual account* Midtrans, berikut adalah gambar rancangannya pada Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*:



Gambar 4-28 - Output Halaman Pembayaran

Dari *output* pada halaman sebelumnya, terdapat beberapa komponen dalam halaman tersebut, komponen utama yang ada pada halaman tersebut adalah sebagai berikut:

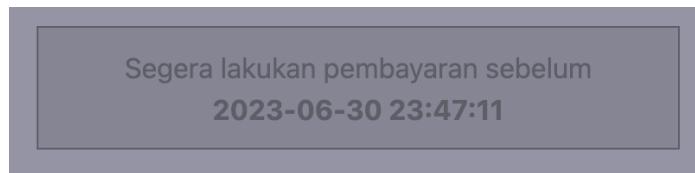
- a. Logo Metode Pembayaran



*Gambar 4-29 - Logo Metode Pembayaran*

Menampilkan logo metode pembayaran yang telah dipilih sebelumnya oleh pengguna di “Halaman Pilih Metode Pembayaran”.

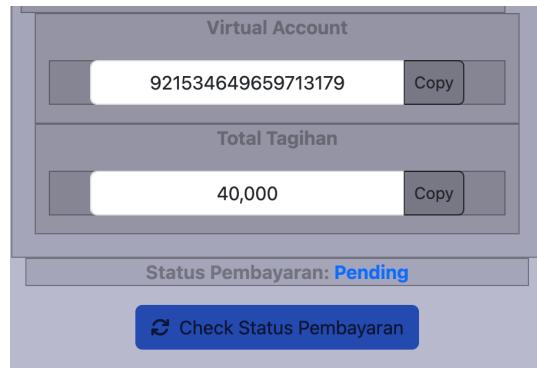
- b. Batas Waktu Pembayaran



*Gambar 4-30 - Batas Waktu Pembayaran*

Pada bagian ini, pengguna dapat mengetahui batas waktu pembayaran atau batas waktu akhir pelunasan dari produk yang akan dibayarkan.

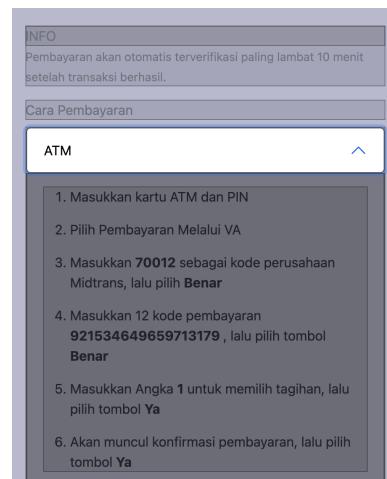
### c. Informasi Pembayaran



Gambar 4-31 - Output Informasi Pembayaran

Pada bagian ini, pengguna akan ditampilkan *output* berupa informasi nomor *virtual account* dan Total Tagihan yang bisa dibayarkan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat status dari pembayaran yang sedang dilakukan beserta tombol untuk melakukan *refresh* untuk mendapatkan data status terbaru dari *payment gateway*.

### d. Informasi dan Tata Cara Pembayaran



Gambar 4-32 - Output Informasi dan Tata Cara Pembayaran

Menampilkan informasi penting berkaitan dengan transaksi dan menampilkan tata cara pembayaran dalam bentuk accordion.

## 4.5 Perancangan Input

### 4.5.1 Input Data Metode Pembayaran

The screenshot shows a 'Create Payment Method' form. At the top, there are dropdown menus for 'Provider' and 'Method Type'. Below these are text inputs for 'Name' and 'Code'. A large text area for 'Description' follows. Underneath is a field for 'Sandbox Simulator URL (if any)'. A checkbox labeled 'Is Active?' is present. A file upload button for 'Logo' is shown with an upward arrow icon. At the bottom, there are three buttons: 'Create', 'Create and Close', and 'Cancel'.

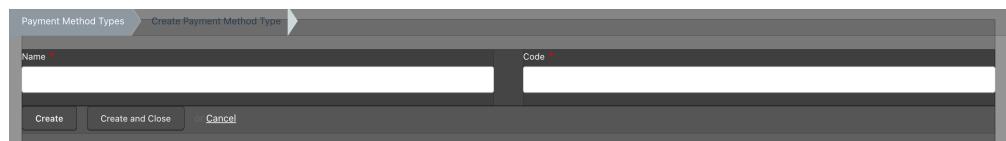
Gambar 4-33 - Rancangan Input Data Metode Pembayaran

Formulir *Input* di atas merupakan formulir data metode pembayaran yang nantinya dapat digunakan oleh *merchant* sebagai pilihan metode pembayaran, yang tediri dari:

- a. *Provider*, merupakan *payment gateway* dari metode pembayaran tersebut
- b. *Method Type*, merupakan jenis metode pembayaran
- c. *Name*, nama metode pembayaran
- d. *Code*, kode metode pembayaran
- e. *Description*, deskripsi metode pembayaran
- f. *Sandbox Simulator URL (if any)*, URL *sandbox* atau *environment testing* yang disediakan oleh *Payment Gateway* untuk melakukan percobaan pembayaran.

- g. *Is active*, untuk menonaktifkan atau mengaktifkan metode pembayaran, jika diaktifkan, akan tampil pada halaman depan.
- h. *Logo*, logo dari metode pembayaran yang akan ditampilkan pada halaman depan aplikasi.

#### 4.5.2 Input Data Tipe Metode Pembayaran



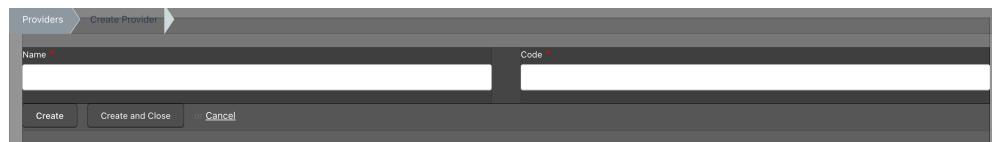
The screenshot shows a user interface for creating a payment method type. At the top, there's a breadcrumb navigation: 'Payment Method Types' > 'Create Payment Method Type'. Below this is a form with two input fields: 'Name' and 'Code', both marked with red asterisks indicating they are required. At the bottom of the form are three buttons: 'Create', 'Create and Close', and 'Cancel'.

Gambar 4-34 - Rancangan Input Data Tipe Metode Pembayaran

Formulir *Input* di atas merupakan formulir data tipe dari metode pembayaran, yang terdiri dari:

- a. *Name*, merupakan nama tipe metode pembayaran.
- b. *Code*, metode pembayaran

#### 4.5.3 Input Data Payment Gateway Provider



The screenshot shows a user interface for creating a payment gateway provider. At the top, there's a breadcrumb navigation: 'Providers' > 'Create Provider'. Below this is a form with two input fields: 'Name' and 'Code', both marked with red asterisks. At the bottom of the form are three buttons: 'Create', 'Create and Close', and 'Cancel'.

Gambar 4-35 - Rancangan Input Data Payment Gateway Provider

Formulir *Input* di atas merupakan formulir data *Payment Gateway* yang tersedia pada aplikasi, yang terdiri dari:

- a. *Name*, merupakan nama *provider payment gateway*.
- b. *Code*, merupakan kode *provider payment gateway*.

#### 4.5.4 Input Data Akun *Payment Gateway*

The screenshot shows a software application window titled 'Accounts' with a sub-tab 'Create Account'. The main area is labeled 'Provider' and contains the following fields:

- Name (with a red asterisk)
- API Host (Base URL) (with a red asterisk)
- Merchant Key
- Client Key
- Server Key

At the bottom of the form are three buttons: 'Create', 'Create and Close', and 'Cancel'.

Gambar 4-36 - Rancangan Input Data Akun *Payment Gateway*

Formulir *Input* di atas merupakan formulir data akun atau kredensial *payment gateway*, yang nantinya akan digunakan untuk proses pembayaran melalui metode pembayaran yang dipilih oleh pelanggan, yang terdiri dari:

- Provider*, merupakan *provider payment gateway*.
- Name*, merupakan nama akun.
- API Host (Base URL)*, merupakan *base url* dari API *payment gateway* yang akan digunakan.
- Merchant Key*, merupakan kode *merchant* atau informasi terkait nama dari *akun payment gateway*.
- Client Key*, merupakan akses kunci publik yang digunakan sebagai otentifikasi saat untuk terhubung dengan *payment gateway*.
- Server Key*, merupakan akses kunci rahasia yang digunakan sebagai otentifikasi saat untuk terhubung dengan *payment gateway*.

#### 4.5.5 Input Data Merchant

Gambar 4-37 - Rancangan Input Data Merchant

Formulir *Input* di atas merupakan formulir data *merchant* atau yang dapat terhubung dengan Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*:

- Name*, merupakan nama *merchant* yang akan terhubung.
- Address*, merupakan alamat *merchant*.
- Email*, merupakan alamat *email* dari *admin merchant*.
- Phone*, merupakan nomor telepon dari *admin merchant*.
- Notification Callback URL*, merupakan endpoint API aplikasi *merchant* untuk menerima informasi perubahan status pada setiap transaksi dari *payment gateway aggregator*.

- f. *Public Key*, merupakan akses kunci publik yang digunakan sebagai otentikasi saat untuk terhubung dengan aplikasi.
- g. *Server Key*, merupakan akses kunci rahasia yang digunakan sebagai otentikasi saat untuk terhubung dengan aplikasi.
- h. *Logo*, merupakan logo merchant.
- i. *Payment Methods*, merupakan data metode pembayaran yang ingin dapat dipilih sebagai opsi pembayaran di halaman pembayaran.

#### 4.6 Percanganan Menu

Berikut adalah rancangan menu yang akan dikembangkan pada Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*.

##### 1. Dashboard

Menu "Dashboard" adalah tampilan utama atau laman beranda dalam sistem pembayaran *online*. Ini memberikan ringkasan atau ikhtisar informasi penting tentang aktivitas transaksi, kinerja keuangan, statistik, dan metrik lainnya. Dashboard sering digunakan sebagai titik awal untuk melacak dan memantau aktivitas bisnis yang terkait dengan pembayaran.

##### 2. *Payment Gateways*

###### a. Providers

Menu "*Payment Gateways*" menyediakan daftar atau pengaturan untuk mengelola berbagai penyedia *Payment Gateway* yang terhubung dalam sistem. Ini mencakup informasi tentang penyedia *Payment Gateway* yang tersedia, seperti PayPal, Stripe, atau Authorize.Net, dan

memungkinkan pengguna untuk menambahkan, menghapus, atau mengonfigurasi penyedia *Payment Gateway*.

#### b. Accounts

Menu "*Payment Gateways - Accounts*" digunakan untuk mengatur akun atau koneksi spesifik untuk setiap penyedia *Payment Gateway*. Di sini, pengguna dapat mengkonfigurasi informasi akun seperti kunci API, token otentikasi, dan pengaturan lainnya yang diperlukan untuk menghubungkan sistem dengan akun *Payment Gateway* yang sesuai.

### 3. Merchants

Menu "*Merchants*" adalah bagian yang berkaitan dengan manajemen dan pengaturan *merchant* atau toko *online* yang menggunakan sistem pembayaran. Di sini, pengguna dapat membuat, mengedit, atau menghapus profil merchant, mengatur preferensi pembayaran, mengelola informasi toko, dan mengonfigurasi opsi lain yang relevan dengan aktivitas bisnis merchant.

### 4. Transactions

#### a. Transactions

Menu "*Transactions*" menyediakan daftar atau riwayat lengkap transaksi pembayaran yang telah dilakukan melalui sistem. Pengguna dapat melihat detail transaksi, seperti tanggal, jumlah, metode pembayaran, status, dan informasi pelanggan terkait.

#### b. Payment Methods

Menu "*Transactions - Payment Methods*" berhubungan dengan manajemen dan pengaturan metode pembayaran yang tersedia dalam

sistem. Ini mencakup daftar metode pembayaran yang diterima, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital, serta pengaturan terkait, seperti biaya transaksi atau validasi.

#### c. Payment Method Types

Menu "Transactions - Payment Method Types" adalah tempat untuk mengelola jenis-jenis metode pembayaran yang digunakan dalam sistem. Ini mencakup kategori atau jenis metode pembayaran, seperti kartu kredit, debit, e-wallet, atau voucher, yang memungkinkan pengguna untuk mengorganisir dan mengelompokkan metode pembayaran.

### 5. Admin

Menu "Admin" adalah area yang dirancang khusus untuk pengguna dengan hak akses administratif dalam sistem pembayaran. Menu ini memberikan kemampuan kepada admin untuk mengelola dan melihat data transaksi. Berikut adalah deskripsi dari fungsi-fungsi yang biasanya tersedia dalam menu "Admin" untuk pengelolaan dan tampilan data transaksi:

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI**

#### **5.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak**

Ketika melakukan penelitian dan pengembangan aplikasi seperti yang dijelaskan sebelumnya, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan terkait perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

##### **5.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras**

Dalam penelitian ini, digunakan satu laptop, satu *smartphone* dan satu *Virtual Private Server (VPS)* dengan spesifikasi perangkat keras sebagai berikut:

1. Spesifikasi Laptop:
  - a. Merk Laptop : MacBook Pro 2016
  - b. *Processors* : Intel Core i5
  - c. *Memory (RAM)* : 8 GB
  - d. *Storage* : 256 GB
2. Spesifikasi *Smartphone*:
  - a. Merk Laptop : iPhone 11
  - b. *Processors* : A13 Bionic
  - c. *Memory (RAM)* : 4 GB
  - d. *Storage* : 64 GB

3. Spesifikasi *Virtual Private Server*:

- a. CPU : 1 Core
- b. *Memory* (RAM) : 1GB
- c. *Storage* : 20 GB

#### **5.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak**

Dalam penelitian ini, digunakanlah perangkat lunak atau software dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Perangkat Lunak Pengembangan:
  - a. Sistem Operasi macOS Monterey 12.6 – Laptop
  - b. Visual Studio Code 1.79.2 (Universal)
  - c. Git 2.38.0 & Git Desktop 3.2.6
  - d. XAMPP 7.4.29
  - e. October CMS v1
  - f. Postman 10.15.6
- b. Perangkat Lunak *Testing*:
  - a. Sistem Operasi macOS Monterey 12.6 – Laptop
  - b. Sistem Operasi iOS v16.5.1- *Smartphone*
  - c. Google Chrome Desktop & Mobile
- c. Perangkat Lunak *Server*:
  - a. Sistem Operasi Linux Ubuntu 20.04
  - b. *Webserver* Nginx
  - c. PHP 7.4
  - d. MySQL Server

## 5.2 Implementasi Basis Data

### 5.2.1 Membuat Tabel lulapay\_merchant\_merchants

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar *merchants* yang didaftarkan ke dalam aplikasi.

```

1. CREATE TABLE `lulapay_merchant_merchants` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `name` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
4.   `address` text COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
5.   `admin_email` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
6.   `admin_phone` varchar(14) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
7.   `public_key` varchar(64) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
8.   `server_key` varchar(64) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
9.   `notif_callback_url` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
10.  `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
11.  `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
12.  `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
13.  `disabled_at` datetime DEFAULT NULL
14. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.2 Membuat Tabel lulapay\_paymentgateway\_accounts

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel yang menampung data kredensial akun *Payment Gateway* yang dapat digunakan untuk pembayaran. Kredensial bisa berupa sandi penting untuk bisa terhubung ke *payment gateway*.

```

1. CREATE TABLE `lulapay_paymentgateway_accounts` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `provider_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
4.   `name` varchar(50) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `merchant_key` varchar(25) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
6.   `client_key` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
7.   `server_key` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
8.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
9.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
10.  `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
11.  `api_host` varchar(100) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL
12. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.3 Membuat Tabel lulapay\_merchant\_payment\_accounts

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel yang menampung relasi antara akun *payment gateway* dengan *merchant*.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_merchant_payment_accounts` (
2.   `merchant_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `payment_account_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL
4. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.4 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_payment\_method\_types

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar jenis metode pembayaran yang didaftarkan ke dalam aplikasi.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_payment_method_types` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `name` varchar(50) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
4.   `code` varchar(50) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
5.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
6.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
8. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.5 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_payment\_methods

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar metode pembayaran yang didaftarkan ke dalam aplikasi.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_payment_methods` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `payment_gateway_provider_id` int(11) UNSIGNED DEFAULT NULL,
4.   `name` varchar(50) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `code` varchar(30) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
6.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
8.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
9.   `payment_method_type_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
10.  `description` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
11.  `tata_cara` text COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
12.  `sandbox_simulator_url` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
13.  `is_active` tinyint(1) DEFAULT 1
14. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.6 Membuat Tabel lulapay\_merchant\_payment\_methods

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel yang menampung relasi antara akun jenis pembayaran dan *merchant*.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_merchant_payment_methods` (
2.   `merchant_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `payment_method_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL
4. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.7 Membuat Tabel lulapay\_paymentgateway\_providers

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar *payment gateway* yang didaftarkan ke dalam aplikasi.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_paymentgateway_providers` (
2.   `id` int(11) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `name` varchar(12) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
4.   `code` varchar(12) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
6.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
8. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.8 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_customers

*Script* di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar pelanggan yang melakukan pembayaran menggunakan aplikasi.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_customers` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `name` varchar(25) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
4.   `phone` varchar(14) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
5.   `email` varchar(55) COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
6.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
8.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
9. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
10.
```

### 5.2.9 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_statuses

Script di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar metode pembayaran yang didaftarkan ke dalam aplikasi.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_statuses` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `name` varchar(12) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
4.   `code` varchar(12) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
6.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
8. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.10 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_transactions

Script di bawah ini digunakan untuk membuat tabel daftar transaksi yang dilakukan oleh *merchant* dan *pelanggan*.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_transactions` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `merchant_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
4.   `payment_method_id` int(11) DEFAULT NULL,
5.   `invoice_code` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
6.   `transaction_hash` varchar(64) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
7.   `transaction_status_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
8.   `total` decimal(10,0) NOT NULL,
9.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
10.  `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
11.  `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
12.  `customer_id` int(11) UNSIGNED DEFAULT NULL,
13.  `expired_time` datetime DEFAULT NULL
14. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.11 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_transaction\_details

Script di bawah ini digunakan untuk membuat tabel detail transaksi yang dilakukan, menampung informasi rincian produk dan harga.

```
1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_transaction_details` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `transaction_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
4.   `item_name` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `quantity` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
6.   `price` decimal(10,0) DEFAULT NULL,
7.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
8.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
9.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
10. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

### 5.2.12 Membuat Tabel lulapay\_transaction\_transaction\_logs

Script di bawah ini digunakan untuk membuat tabel yang menampung pencatatan perubahan transaksi, setiap kali terjadi perubahan status, akan dicatat ke dalam tabel ini.

```

1. CREATE TABLE `lulapay_transaction_transaction_logs` (
2.   `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
3.   `transaction_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,
4.   `type` varchar(191) COLLATE utf8mb4_unicode_ci NOT NULL,
5.   `data` text COLLATE utf8mb4_unicode_ci DEFAULT NULL,
6.   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
7.   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
8.   `deleted_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
9.   `transaction_status_id` int(10) UNSIGNED NOT NULL
10. ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

### 5.2.13 Membuat Relasi Tabel

Script di bawah ini digunakan untuk menambahkan relasi ke masing-masing tabel yang sudah diimplementasi di atas.

```

1. -- Constraints for table `lulapay_merchant_payment_accounts`
2. ALTER TABLE `lulapay_merchant_payment_accounts`
3.   ADD CONSTRAINT `lulapay_merchant_payment_accounts_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`merchant_id`) REFERENCES `lulapay_merchant_merchants` (`id`),
4.   ADD CONSTRAINT `lulapay_merchant_payment_accounts_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`payment_account_id`) REFERENCES `lulapay_paymentgateway_accounts` (`id`);
5.
6. -- Constraints for table `lulapay_merchant_payment_methods`
7. ALTER TABLE `lulapay_merchant_payment_methods`
8.   ADD CONSTRAINT `lulapay_merchant_payment_methods_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`merchant_id`) REFERENCES `lulapay_merchant_merchants` (`id`),
9.   ADD CONSTRAINT `lulapay_merchant_payment_methods_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`payment_method_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_payment_methods` (`id`);
10.
11. -- Constraints for table `lulapay_paymentgateway_accounts`
12. ALTER TABLE `lulapay_paymentgateway_accounts`
13.   ADD CONSTRAINT `lulapay_paymentgateway_accounts_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`provider_id`) REFERENCES `lulapay_paymentgateway_providers` (`id`);
14.
15. -- Constraints for table `lulapay_transaction_payment_methods`
16. ALTER TABLE `lulapay_transaction_payment_methods`
17.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_payment_methods_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`payment_gateway_provider_id`) REFERENCES `lulapay_paymentgateway_providers` (`id`),
18.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_payment_methods_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`payment_method_type_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_payment_method_types` (`id`);

```

```

19. -- Constraints for table `lulapay_transaction_transactions`
20. ALTER TABLE `lulapay_transaction_transactions`
21.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transactions_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`merchant_id`) REFERENCES `lulapay_merchant_merchants` (`id`),
22.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transactions_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`transaction_status_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_statuses` (`id`),
23.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transactions_ibfk_3` FOREIGN KEY
(`customer_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_customers` (`id`);
24.
25. -- Constraints for table `lulapay_transaction_transaction_details`
26. ALTER TABLE `lulapay_transaction_transaction_details`
27.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transaction_details_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`transaction_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_transactions` (`id`);
28.
29. -- Constraints for table `lulapay_transaction_transaction_logs`
30. ALTER TABLE `lulapay_transaction_transaction_logs`
31.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transaction_logs_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`transaction_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_transactions` (`id`),
32.   ADD CONSTRAINT `lulapay_transaction_transaction_logs_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`transaction_status_id`) REFERENCES `lulapay_transaction_statuses` (`id`);

```

## 5.3 Implementasi Proses

### 5.3.1 API *Create Transaction*

Untuk aplikasi *merchant* dapat terintegrasi dengan aplikasi, disediakan satu endpoint API untuk membuat transaksi baru. Dengan detail sebagai berikut:

- Host: <http://lulapay.my.id/>
- Endpoint: /api/v1/transaction/create
- Method: POST
- Headers:
  - o Content-Type:application/json
  - o Accept:application/json
  - o Public-Key:0edf10ab-5fe1-47cd-bfae-7985b6bd4ce5
  - o Server-Key:302cdb73-95a2-4b47-bf54-82718bd0e109

Public-Key dan Server-Key merupakan otentikasi yang digunakan untuk dapat terhubung dengan aplikasi, otentikasi ini didapatkan pada Menu Merchant.

- Body (raw):

```
{
  "invoice_code": "INV-J20230526000060",
  "name": "Febrian",
  "email": "febrianaries@gmail.com",
  "phone": "082115236938",
  "total_charged": 12000,
  "items": [
    {
      "item_name": "Item 1",
      "price": 2000,
      "quantity": 1
    },
    {
      "item_name": "Item 2",
      "price": 5000,
      "quantity": 2
    }
  ]
}
```

#### 5.3.1.1 Percobaan Menggunakan CURL

```
febrian@Febrians-MacBook-Pro ~ % curl --location 'https://lulapay.my.id/api/v1/transaction/create' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Public-Key: 0edf10ab-5fe1-47cd-bfae-7985b6bd4ce5' \
--header 'Server-Key: 302cdb73-95a2-4b47-bf54-82718bd0e109' \
--data-raw '{
  "invoice_code": "INV-J20230526000060",
  "name": "Febrian",
  "email": "febrianaries@gmail.com",
  "phone": "082115236938",
  "total_charged": 12000,
  "items": [
    {
      "item_name": "Item 1",
      "price": 2000,
      "quantity": 1
    },
    {
      "item_name": "Item 2",
      "price": 5000,
      "quantity": 2
    }
  ]
}'
{"error":false,"message":"Transaction Created Successfully","redirect_url":"https://lulapay.my.id/transaction/46a80487-6305-4f31-8554-69aa84fb1d8b/cart"}%
```

Gambar 5-1 - Curl API Create Transaction

### 5.3.1.2 Percobaan Menggunakan Postman

The screenshot shows the Postman interface for a POST request to `POST {{BASE_URL}}/api/v1/transaction/create`. The Body tab is selected, showing a JSON payload:

```

1 {
2   "invoice_code": "INV-J20230526000061",
3   "name": "Febrian",
4   "email": "febrianaries@gmail.com",
5   "phone": "082115236938",
6   "total_charged": 12000,
7   "items": [
8     {
9       "item_name": "Item 1",
10      "price": 2000,
11      "quantity": 1
12    }
13  ]

```

The response status is 201 Created, with a duration of 5.09 s and a size of 368 B. The response body is:

```

1 {
2   "error": false,
3   "message": "Transaction Created Successfully",
4   "redirect_url": "https://lulapay.my.id/transaction/f867b985-28e1-4ecf-ae48-8420ce03e088/cart"
5

```

Gambar 5-2 - Postman API Create Transaction

### 5.3.1.3 Hasil / Response API

Dari dua cara di atas, masing-masing menghasilkan hasil seperti berikut:

```

1 {
2   "error": false,
3   "message": "Transaction Created Successfully",
4   "redirect_url": "https://lulapay.my.id/transaction/f867b985-28e1-4ecf-ae48-8420ce03e088/cart"
5

```

Gambar 5-3 - Response API Create Transaction

Berikut penjelasan dari masing-masing kolom di atas:

- **error:** Merupakan *flag* atau penanda bahwa API di atas error atau tidak, terdiri dari false atau true.
- **message:** Merupakan informasi dari Response API.
- **redirect\_url:** Merupakan url yang nantinya digunakan oleh pengguna untuk melakukan pembayaran secara *online*.

### 5.3.2 API Check Status

API ini digunakan untuk aplikasi *merchant* melakukan cek status pada aplikasi. Dengan detail sebagai berikut:

- Host: <http://lulapay.my.id/>
- Endpoint: /api/v1/transaction/status
- Method: GET
- Headers:
  - o Content-Type:application/json
  - o Accept:application/json
  - o Public-Key:0edf10ab-5fe1-47cd-bfae-7985b6bd4ce5
  - o Server-Key:302cdb73-95a2-4b47-bf54-82718bd0e109

Public-Key dan Server-Key merupakan otentikasi yang digunakan untuk dapat terhubung dengan aplikasi, otentikasi ini didapatkan pada Menu Merchant.

- Query Params:  
invoice\_code : {{INVOICE\_ID}}

### 5.3.2.1 Percobaan Menggunakan CURL

```
febrrian@Febrrians-MacBook-Pro ~ % curl --location 'https://lulapay.my.id/api/v1/transaction/status?invoice_code=INV-J20230526000060' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--header 'Accept: application/json' \
--header 'Public-Key: 0edf10ab-5fe1-47cd-bfae-7985b6bd4ce5' \
--header 'Server-Key: 302cdb73-95a2-4b47-bf54-82718bd0e109' \
--header 'Cookie: october_session=eyJpdii6ImhNQV1zRFR2XC90bE41MFV0RmxGN Ct3PT0iLCJ2YWx1ZSI6IlZKSFAys3NEdFdWwjFcL0xCeE5yS3ZQcXZN0UdkSEUxMituNUVqT3Njd0t0cDgrNVYremVmZvRKRTVoTVQ TUZVMNDNpN0VzVm92Y1wvbkdxSVwvQvpreVBZUUJyTEh5cUVhYnpPOUF4dUzwWU12aG5YewMxeHpb01xb2FNMXdcL3V0QiIsIm1hYyI6IjViYzM40TQ5Yjk2MWZjNmQzYjJhMGIyZmUwNDVmZjVmZDg1ZjRkYjhmyWU0ZGYxZGV10WvkOGi5NjRizjY5NzIifQ%3D%3D' \
{"error":false,"message":"Transaction found","data":{"transaction_id":"46a80487-6305-4f31-8554-69aa84fb1d8b","invoice_code":"INV-J20230526000060","transaction_status":"Pending"}%
```

Gambar 5-4 - Curl API Check Status

### 5.3.2.2 Percobaan Menggunakan Postman

The screenshot shows the Postman interface with a GET request to `{(BASE_URL)}/api/v1/transaction/status?invoice_code=INV-J20230526000060`. The 'Params' tab is selected, showing a table with one row for 'invoice\_code' set to 'INV-J20230526000060'. The 'Body' tab shows a JSON response with the following structure:

```

1   "error": false,
2   "message": "Transaction found",
3   "data": {
4     "transaction_id": "46a80487-6305-4f31-8554-69aa84fb1d8b",
5     "invoice_code": "INV-J20230526000060",
6     "transaction_status": "Pending"
7   }
8
9

```

Gambar 5-5 - Postman API Create Transaction

### 5.3.2.3 Hasil / Response API

Dari dua cara di atas, masing-masing menghasilkan hasil seperti berikut:

```
{  
    "error": false,  
    "message": "Transaction found",  
    "data": {  
        "transaction_id": "46a80487-6305-4f31-8554-69aa84fb1d8b",  
        "invoice_code": "INV-J20230526000060",  
        "transaction_status": "Pending"  
    }  
}
```

Gambar 5-6 - Response API Check Status

Berikut penjelasan dari masing-masing kolom di atas:

- **error:** Merupakan *flag* atau penanda bahwa API di atas error atau tidak, terdiri dari false atau true.
- **message:** Merupakan informasi dari Response API.
- **data:** Menampilkan data transaksi yang dipanggil.

## 5.4 Implementasi Output

### 5.4.1 Halaman Pilih Metode Pembayaran

The screenshot shows the 'Pilih Metode Pembayaran' (Select Payment Method) page from LULAPAY. At the top left is a back arrow and the page title. At the top right is the LULAPAY logo with the tagline 'Manage your payment easier'. Below the header is a section titled 'INFO PELANGGAN' (Customer Info) containing the following data:

Nama	:	Febrian
Alamat Email	:	febrianaries@gmail.com
Nomor Telepon	:	082115236938

Below this is a table titled 'Items' showing the order details:

#	Item Name	Qty	Price
1	Tshirt	3	Rp. 40,000
<b>Total</b>			Rp. 120,000

At the bottom, there's a section titled 'Bank Transfer - Virtual Account' listing three payment methods:

- Mandiri Bill** (Midtrans): Pembayaran dapat melalui ATM Mandiri, Mandiri Online, Internet Banking, atau Teller Bank Mandiri. It features the Mandiri logo.
- BNI VA** (Midtrans): Pembayaran dapat melalui ATM BNI, Internet Banking, atau Teller Bank BNI. It features the BNI logo.
- BRI VA** (Midtrans): It features the BRI logo.

Gambar 5-7 - Implementasi Halaman Pilih Metode Pembayaran

URL: <https://lulapay.my.id/transaction/7f303ff6-b252-4d51-80fc-0657379205a9/cart>

Dari *output* di atas, terdapat beberapa komponen dalam halaman tersebut, komponen utama yang ada pada halaman tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Detail Pelanggan

<b>INFO PELANGGAN</b>	
Nama	: Febrian
Alamat Email	: febrianaries@gmail.com
Nomor Telepon	: 082115236938

*Gambar 5-8 - Implementasi Info Pelanggan*

Menampilkan data detail pelanggan yang terdiri dari Nama, Alamat Email dan Nomor Telepon. Data ini akan sangat aman karena URL untuk halaman ini bersifat sangat unik dan akan dilakukan enkripsi.

Dengan menerapkan enkripsi di atas, data pengguna akan cenderung aman karena hanya pengguna tersebut yang akan mendapatkan URL tersebut.

b. *Items*

Items			
#	Item Name	Qty	Price
1	Tshirt	3	Rp. 40,000
<b>Total</b>			Rp. 120,000

Gambar 5-9 - Implementasi Accordion Item

Menampilkan detail pembelian produk pelanggan yang akan dibayarkan. *Items* berupa *accordion* yang dapat diklik oleh user.

c. Metode Pembayaran

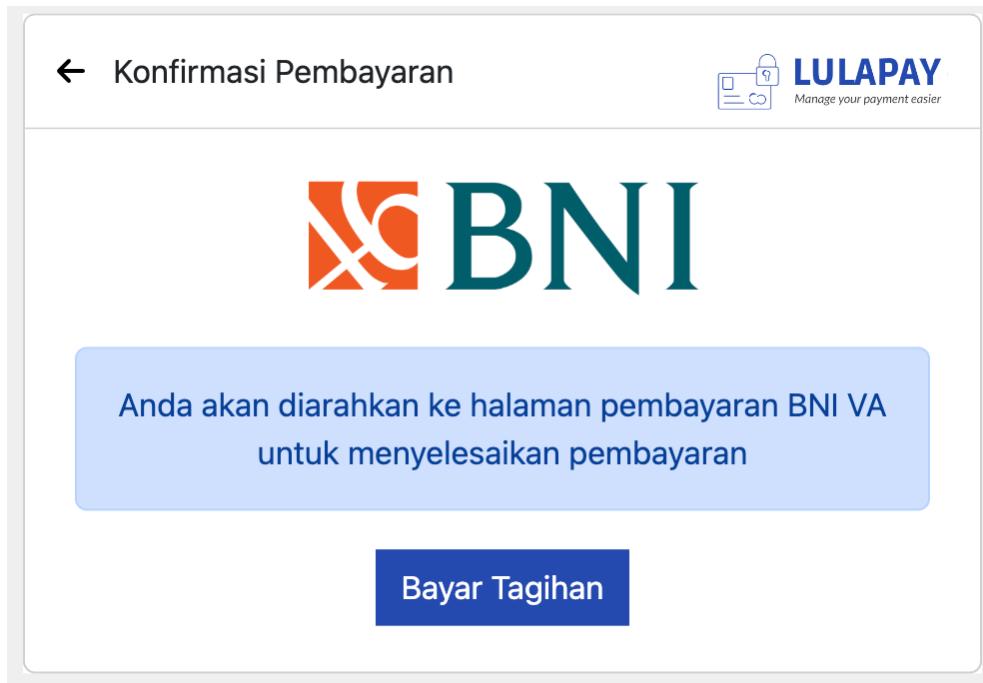
Bank Transfer - Virtual Account

<b>Mandiri Bill</b>	Midtrans
 mandiri	Pembayaran dapat melalui ATM Mandiri, Mandiri Online, Internet Banking, atau Teller Bank Mandiri
<b>BNI VA</b>	Midtrans
 BNI	Pembayaran dapat melalui ATM BNI, Internet Banking, atau Teller Bank BNI
<b>BRI VA</b>	Midtrans
 BRI	Pembayaran dapat melalui ATM BCA, mobile BCA, SMS Banking, atau Teller Bank BCA

Gambar 5-10 - Implementasi Kategori / Tipe Metode Pembayaran

Merupakan metode pembayaran yang dapat dipilih oleh pengguna, metode pembayaran terdiri dari tiga komponen yaitu tipe metode pembayaran, judul, dan juga deskripsi metode pembayaran.

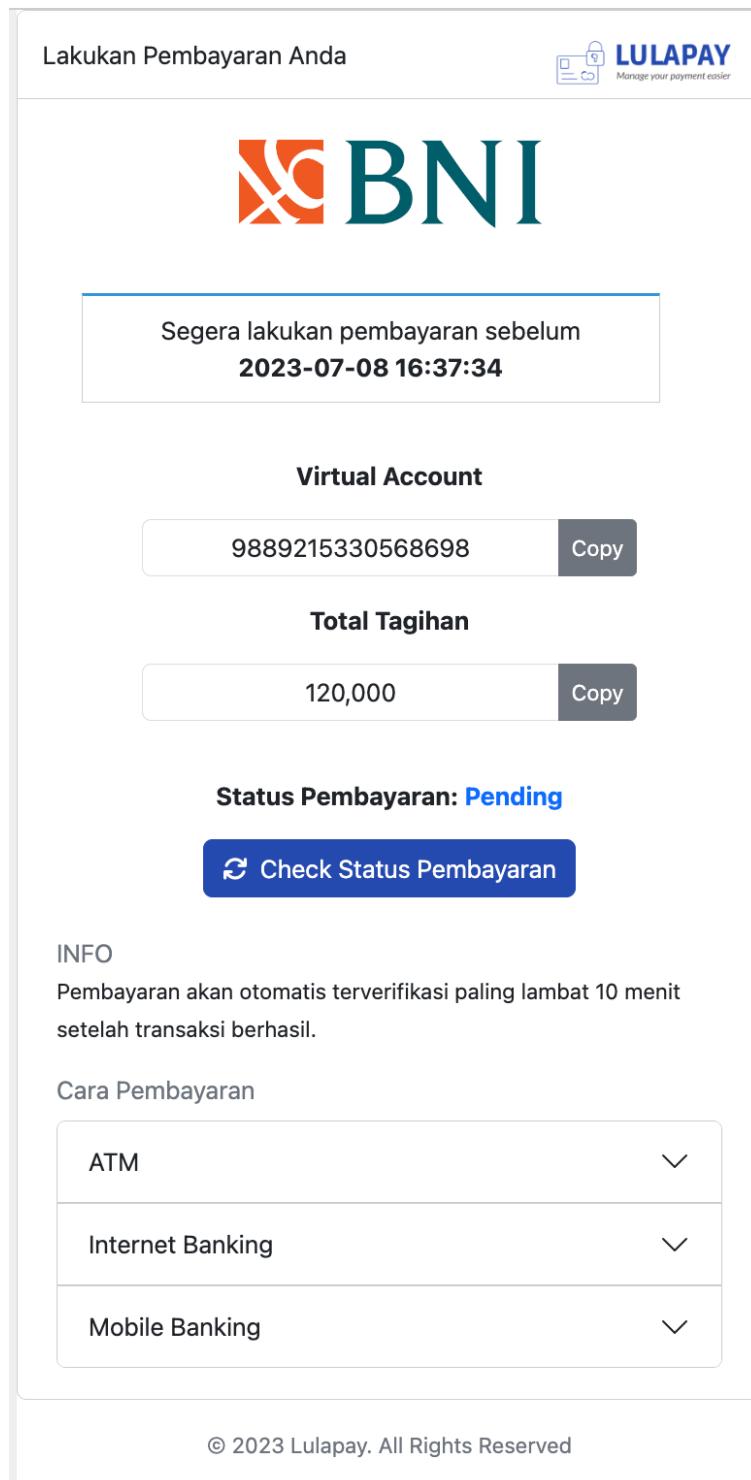
#### 5.4.2 Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 5-11 - Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini ditampilkan agar pengguna dapat melakukan konfirmasi terlebih dahulu sebelum memilih metode pembayaran, sehingga jika tidak sesuai, pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya.

### 5.4.3 Halaman Pembayaran *Payment Gateway* Midtrans



Gambar 5-12 - Implementasi Halaman Pembayaran

Dari *output* pada halaman sebelumnya, terdapat beberapa komponen dalam halaman tersebut, komponen utama yang ada pada halaman tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Logo Metode Pembayaran



*Gambar 5-13 - Implementasi Logo Metode Pembayaran*

Menampilkan logo metode pembayaran yang telah dipilih sebelumnya oleh pengguna di “Halaman Pilih Metode Pembayaran”.

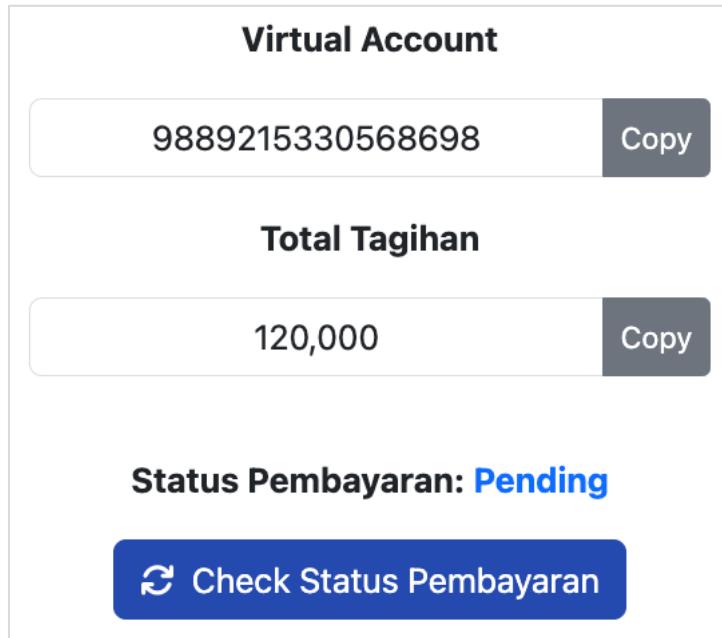
- b. Batas Waktu Pembayaran

Segera lakukan pembayaran sebelum  
**2023-07-08 16:37:34**

*Gambar 5-14 - Batas Waktu Pembayaran*

Pada bagian ini, pengguna dapat mengetahui batas waktu pembayaran atau batas waktu akhir pelunasan dari produk yang akan dibayarkan.

c. Informasi Pembayaran



Gambar 5-15 - Implementasi Informasi Pembayaran

Pada bagian ini, pengguna akan ditampilkan *output* berupa informasi nomor *virtual account* dan Total Tagihan yang bisa dibayarkan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat status dari pembayaran yang sedang dilakukan beserta tombol untuk melakukan *refresh* untuk mendapatkan data status terbaru dari *payment gateway*.

d. Informasi dan Tata Cara Pembayaran

**INFO**

Pembayaran akan otomatis terverifikasi paling lambat 10 menit setelah transaksi berhasil.

**Cara Pembayaran**

**ATM** ^

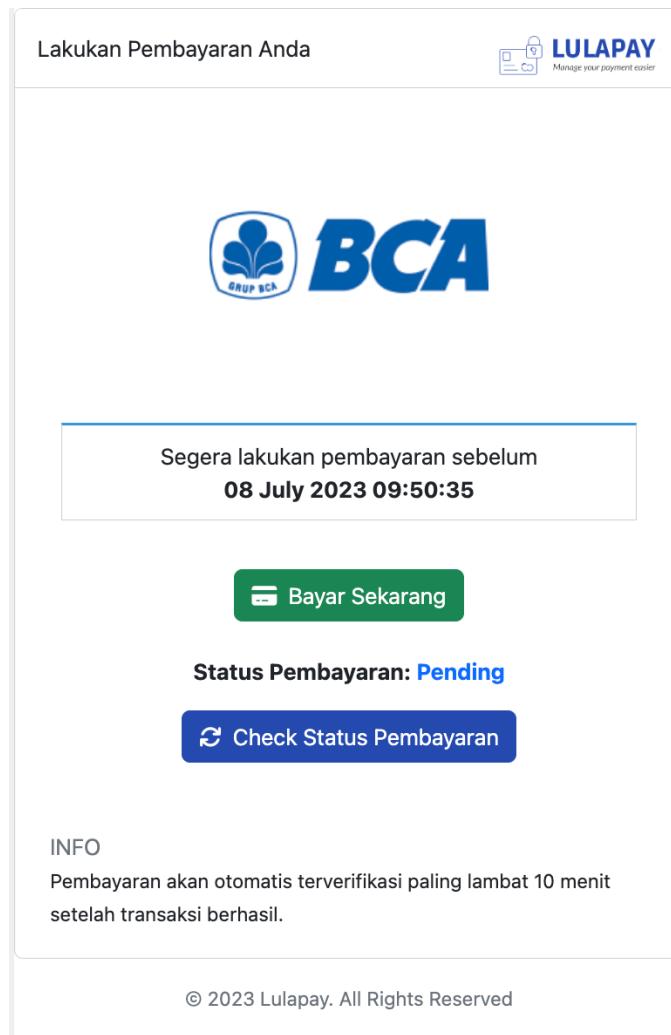
- 1. Masukkan kartu ATM dan PIN
- 2. Pilih Pembayaran Melalui VA
- 3. Masukkan **70012** sebagai kode perusahaan Midtrans, lalu pilih **Benar**
- 4. Masukkan 12 kode pembayaran **9889215330568698**, lalu pilih tombol **Benar**
- 5. Masukkan Angka **1** untuk memilih tagihan, lalu pilih tombol **Ya**
- 6. Akan muncul konfirmasi pembayaran, lalu pilih tombol **Ya**

Gambar 5-16 - Implementasi Informasi dan Tata Cara Pembayaran

Menampilkan informasi penting berkaitan dengan transaksi dan menampilkan tata cara pembayaran dalam bentuk accordion.

#### 5.4.4 Halaman Pembayaran *Payment Gateway* Brankas

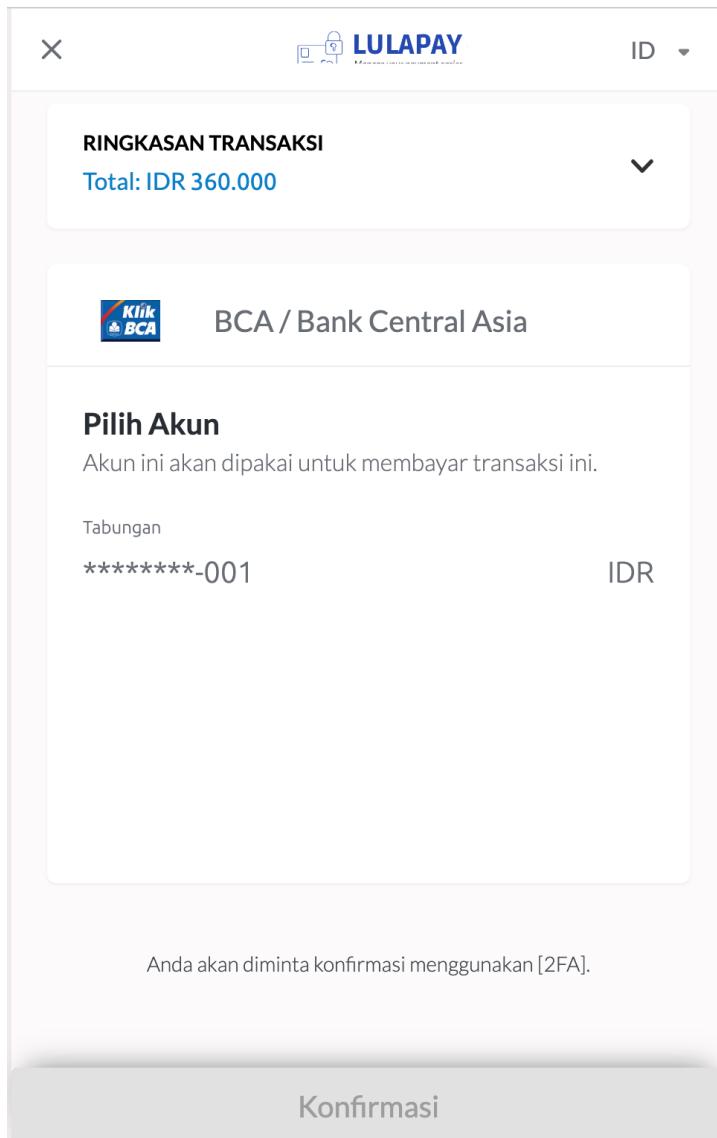
Berbeda dengan Midtrans, *payment gateway* mempunyai *output* berbeda dikarenakan transaksi tidak dilakukan di Aplikasi *Payment Gateway Aggregator* melainkan di website nya Brankas, berikut adalah tampilannya:



Gambar 5-17 - Implementasi Halaman Pembayaran Brankas

Jika pembayaran dilakukan di luar aplikasi, akan ada satu tombol tambahan yaitu “Bayar Sekarang”, dimana jika di klik akan diarahkan ke website *payment gateway* untuk melakukan pembayaran:

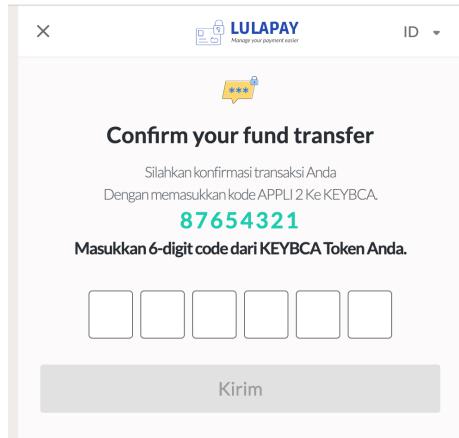
### 1. Halaman Konfirmasi Brankas



Gambar 5-18 - Implementasi Halaman Konfirmasi Brankas

URL: <https://tap.sandbox.brank.as/accounts?l=id>

## 2. Halaman PIN APPLI2

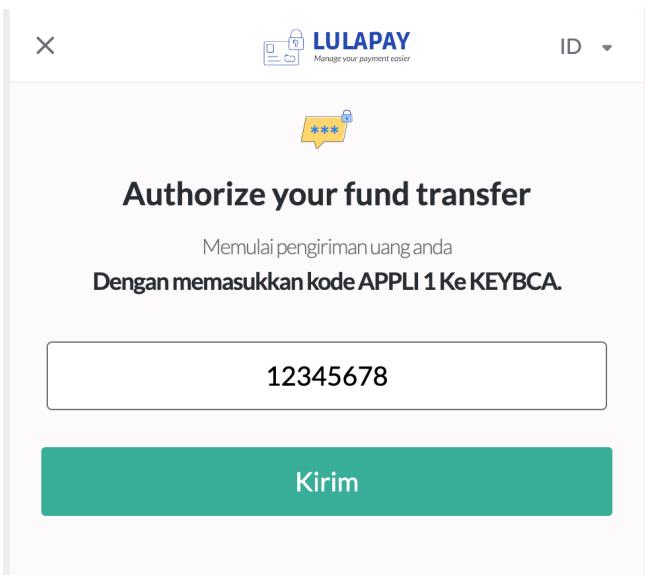


Gambar 5-19 - Implementasi Halaman Konfirmasi APPLI 2 Brankas

URL: <https://tap.sandbox.brank.as/tfa?type=transfer&l=id>

Berdasarkan informasi dari tim Brankas, untuk *environment* sandbox, pin APPLI2 adalah: 123456.

## 3. Halaman PIN APPLI 1



Gambar 5-20 - Implementasi Halaman Konfirmasi APPLI 1 Brankas

URL: <https://tap.sandbox.brank.as/tfa?type=transfer&l=id>

Berdasarkan informasi dari tim Brankas, untuk *environment sandbox*, PIN APPLI2 adalah: 12345678.

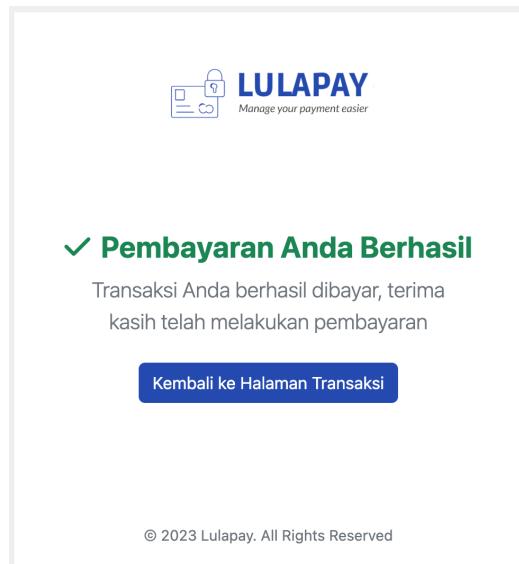
#### 4. Halaman Informasi Pembayaran - Brankas



Gambar 5-21 - Halaman Informasi Pembayaran Success Brankas

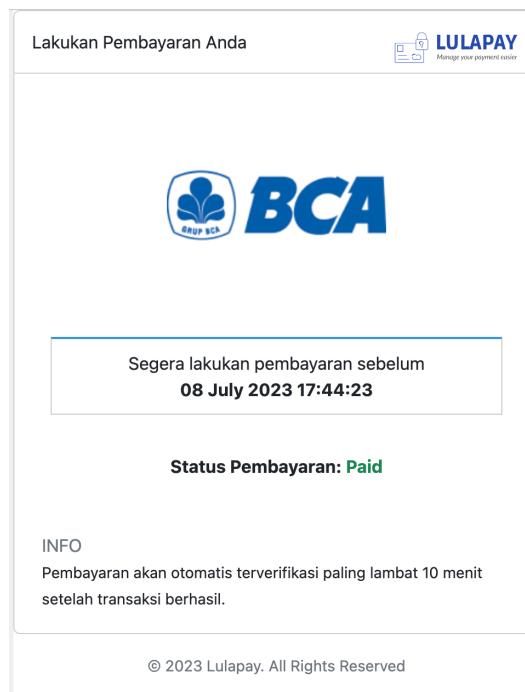
URL: <https://tap.sandbox.brank.as/success?l=id>

5. Halaman Informasi Pembayaran - Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*



*Gambar 5-22 - Halaman Informasi Pembayaran Aplikasi*

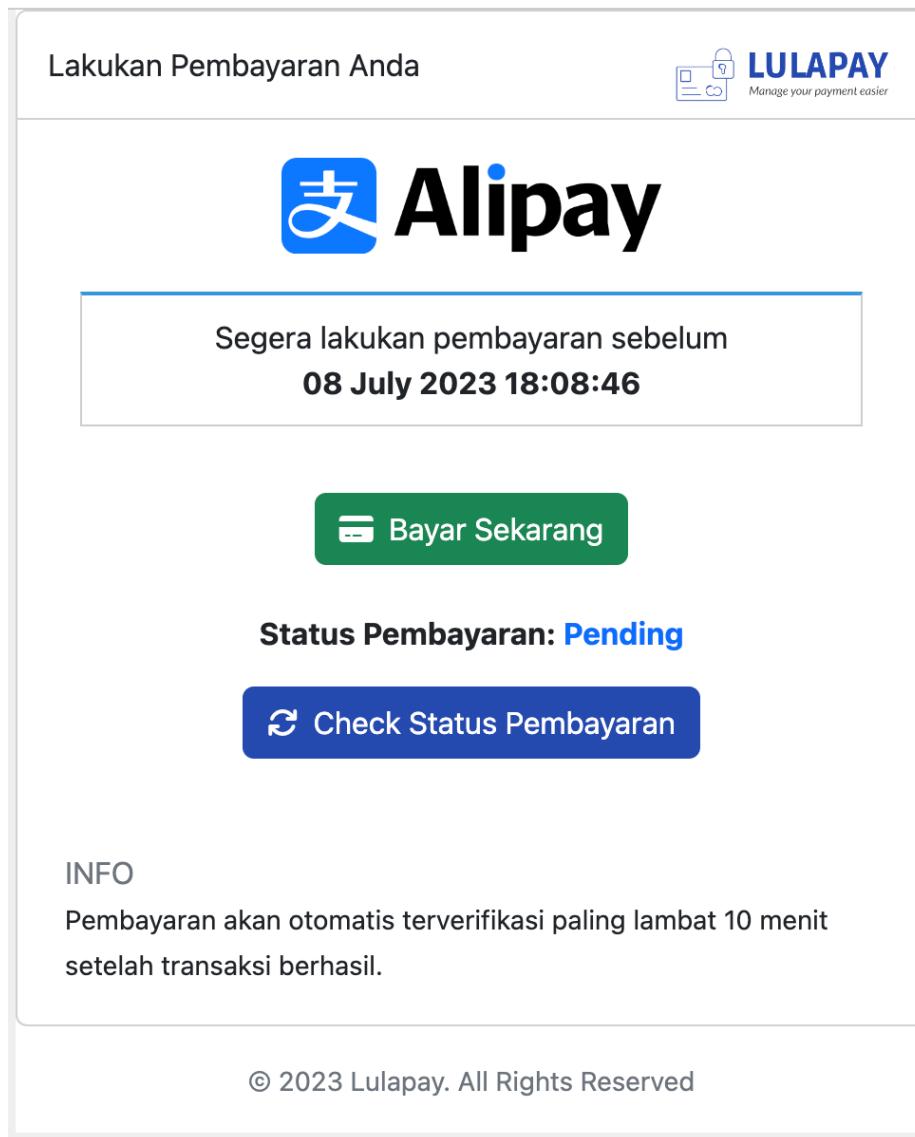
Jika sudah berhasil, akan otomatis diarahkan kembali ke Aplikasi Payment Gateway Aggregator seperti pada gambar di atas. Secara otomatis juga pada informasi pembayaran di bawah ini akan berubah statusnya menjadi “Paid”.



*Gambar 5-23 - Halaman Pembayaran*

### 5.4.5 Halaman Pembayaran *Payment Gateway* Stripe

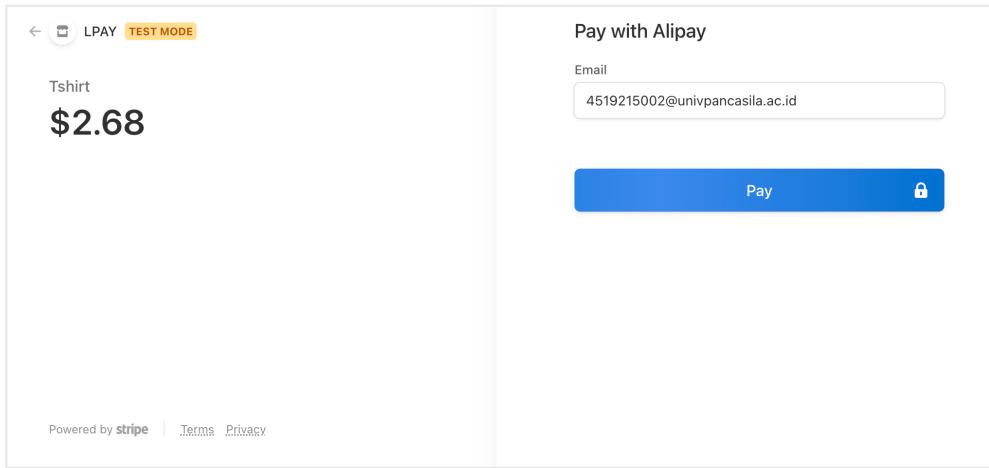
Sama seperti *payment gateway* Brankas, Stripe mempunyai *output* berbeda dikarenakan transaksi tidak dilakukan di Aplikasi *Payment Gateway Aggregator* melainkan di website Stripe, berikut adalah tampilannya:



Gambar 5-24 - Implementasi Halaman Pembayaran Stripe

Jika pembayaran dilakukan di luar aplikasi, akan ada satu tombol tambahan yaitu “Bayar Sekarang”, dimana jika di klik akan diarahkan ke website *payment gateway* untuk melakukan pembayaran:

## 6. Halaman Konfirmasi Brankas

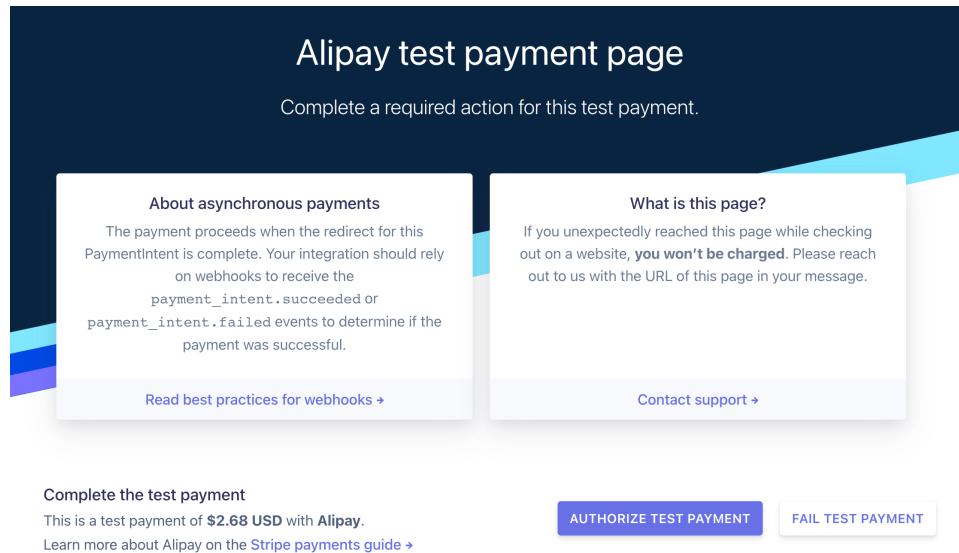


Gambar 5-25 - Implementasi Halaman Konfirmasi Stripe

URL:

[https://checkout.stripe.com/c/pay/cs\\_test\\_a1CXoBeda1RwfoN8QPtVzT8wT4nPcCFo946Bdk1taM8HejiBCMDPrOif8F#fidkdWxOYHwnPyd1blpxYHZxWjA0S0BCckpMY0ZMaHRUc0Zxd2BWUWcxM0AydX9LcDxGb1VyN2k0YGFocDd8YWBU MVQyMV1KNUlmRDQ0TnxKMDV8ZH89TlIwYWNHPVddaU01UWJqPWByaWhGNTVDTE1qYXFOXCcpJ2N3amhWYHdzYHcnP3F3cGApJ2lkfGpwcVF8dWAnPyd2bGtiaWBabHFgaCcpJ2BrZGdpYFVpZGZgbWppYWB3dic%2FcXdwYHgI](https://checkout.stripe.com/c/pay/cs_test_a1CXoBeda1RwfoN8QPtVzT8wT4nPcCFo946Bdk1taM8HejiBCMDPrOif8F#fidkdWxOYHwnPyd1blpxYHZxWjA0S0BCckpMY0ZMaHRUc0Zxd2BWUWcxM0AydX9LcDxGb1VyN2k0YGFocDd8YWBU MVQyMV1KNUlmRDQ0TnxKMDV8ZH89TlIwYWNHPVddaU01UWJqPWByaWhGNTVDTE1qYXFOXCcpJ2N3amhWYHdzYHcnP3F3cGApJ2lkfGpwcVF8dWAnPyd2bGtiaWBabHFgaCcpJ2BrZGdpYFVpZGZgbWppYWB3dic%2FcXdwYHgI)

## 7. Halaman Pembayaran Stripe



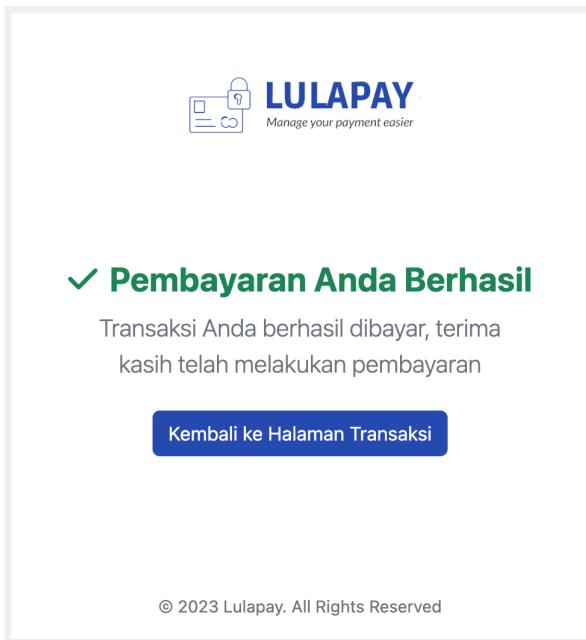
*Gambar 5-26 - Implementasi Halaman Pembayaran Stripe*

URL:

```
https://stripe.com/sources/test_source?amount=268&currency=usd&livemode=false&return_url=https%3A%2F%2Fhooks.stripe.com%2Fadapter%2Falipay%2Fredirect%2Fcomplete%2Fsrc_1NR
CaCIIfCImqQvCtgXIhuGvr%2Fsrc_client_secret_PT9t0nF4M0P14hX8XdSNweRE&source_slug
=CBsaFwoVYWNjdF8xTkVHd09JZkNJbXFRdkN0KJLmn6UGMgY-
UIErfU46LdgnpK0z5oieyk5P0wEuAF3xvLZssBp20kU_lfxTPU8ydiwmlqjsHao--
_dTbg&type=alipay&usage=single_use
```

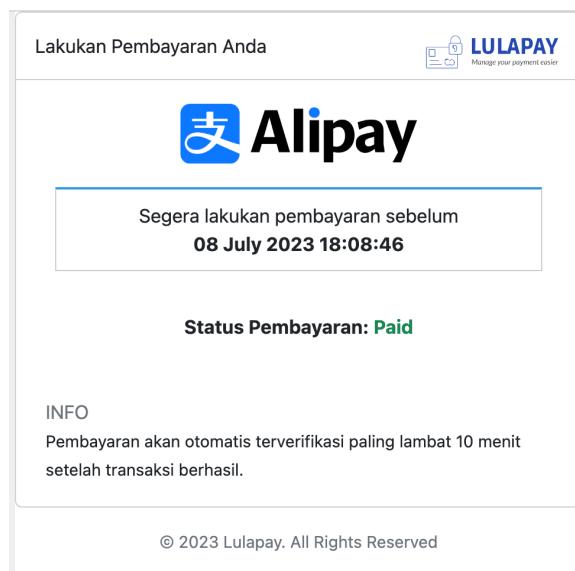
Halaman di atas adalah halaman *test* pembayaran pada *website* Stripe, untuk melakukan percobaan sukses bayar, klik “**AUTHORIZE TEST PAYMENT**”, sebaliknya, jika ingin transaksi gagal. Klik “**FAIL TEST PAYMENT**”. Pada kesempatan ini, saya akan klik “**AUTHORIZE TEST PAYMENT**”.

8. Halaman Informasi Pembayaran - Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*



*Gambar 5-27 - Halaman Informasi Pembayaran Aplikasi*

Jika sudah berhasil, akan otomatis diarahkan kembali ke Aplikasi *Payment Gateway Aggregator* seperti pada gambar di atas. Secara otomatis juga pada informasi pembayaran di bawah ini akan berubah statusnya menjadi “Paid”.



*Gambar 5-28 - Halaman Pembayaran*

## 5.5 Implementasi Input

### 5.5.1 Input Data Metode Pembayaran

The screenshot shows a 'Create Payment Method' form. At the top, there are dropdown menus for 'Provider' and 'Method Type'. Below these are fields for 'Name' and 'Code'. A large text area for 'Description' is followed by a field for 'Sandbox Simulator URL (if any)'. A checkbox labeled 'Is Active?' is checked. There is a file upload input for 'Logo' with a placeholder icon. At the bottom, there are three buttons: 'Create' (highlighted in blue), 'Create and Close', and 'Cancel'.

Gambar 5-29 - Implementasi Input Data Metode Pembayaran

Formulir di atas merupakan formulir metode pembayaran yang nantinya dapat digunakan digunakan oleh *merchant* sebagai opsi pembayarannya.

### 5.5.2 Input Data Tipe Metode Pembayaran

The screenshot shows a 'Create Payment Method Type' form. It has fields for 'Name' and 'Code'. At the bottom, there are three buttons: 'Create' (highlighted in blue), 'Create and Close', and 'Cancel'.

Gambar 5-30 - Implementasi Input Data Tipe Metode Pembayaran

Formulir di atas adalah formulir data tipe metode pembayaran yang akan menjadi referensi dari formulir metode pembayaran.

### 5.5.3 Input Data *Payment Gateway Provider*

Gambar 5-31 - Implementasi Input Data *Payment Gateway Provider*

Formulir di atas adalah formulir *payment gateway provider* yang dapat digunakan pada aplikasi. Nantinya data ini akan menjadi referensi pada formulir akun *payment gateway*, dan juga metode pembayaran.

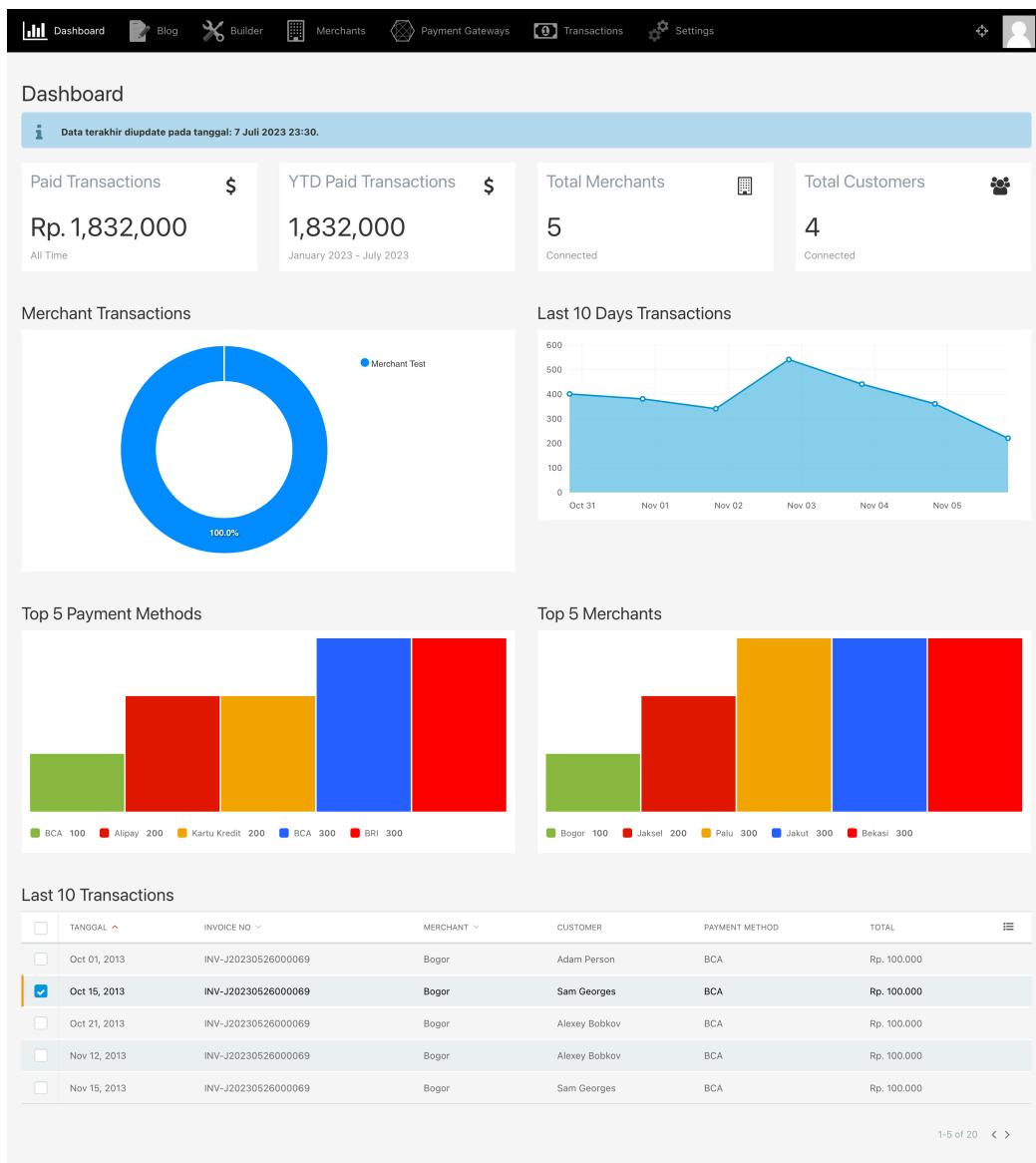
### 5.5.4 Input Data Akun *Payment Gateway Provider*

Gambar 5-32 - Implementasi Input Data Akun *Payment Gateway*

Formulir di atas adalah formulir akun *payment gateway provider* yang akan digunakan sebagai otentikasi aplikasi untuk terhubung dengan *payment gateway*.

## 5.6 Implementasi Menu

### 5.6.1 Dashboard



Gambar 5-33 - Implementasi Menu Dashboard

Pada halaman ini, *admin* dapat melihat rangkuman data transaksi sukses yang terjadi pada aplikasi, data yang ditampilkan antara lain adalah:

- Paid Transactions*, merupakan data total transaksi secara keseluruhan.
- YTD Paid Transactions*, merupakan data total transaksi bulan ini.

- c. *Total Merchants*, merupakan data total *merchant* yang sudah terhubung,
- d. *Total Customers*, merupakan data total pelanggan yang sudah bertaransi.
- e. *Merchants Transaction*, data total transaksi berdasarkan *merchant*.
- f. *Last 10 Days Transactions*, data transaksi 10 hari terakhir.
- g. *Top 5 Payment Methods*, data metode pembayaran yang paling banyak digunakan berdasarkan total transaksi.
- h. *Top 5 Merchants*, data transaksi *merchant* yang paling banyak melakukan transaksi berdasarkan total transaksi.
- i. *Last 10 Transactions*, data 10 transaksi terakhir pada aplikasi.

### 5.6.2 Implementasi Menu *Payment Gateway Providers*

PROVIDER	CODE
Stripe	stripe
Midtrans	midtrans
Brankas	brankas

Gambar 5-34 - Implementasi Menu *Payment Gateway Providers*

Menu ini digunakan untuk mengelola data *payment gateway provider* yang tersedia pada aplikasi.

### 5.6.3 Implementasi Menu Akun *Payment Gateway Providers*

NAME	MERCHANT KEY	PROVIDER
Stripe	Lulapay	Stripe
Febrian - Sandbox	G135392153	Midtrans
Brankas 1	Mohamad Febrian Mosil	Brankas

Gambar 5-35 - Implementasi Menu *Payment Gateway Providers*

Menu ini digunakan untuk mengelola data akun *payment gateway provider* yang tersedia pada aplikasi.

### 5.6.4 Implementasi Menu *Merchants*

NAME	EMAIL	PHONE	ADDRESS
Merchant Test	febianaries@gmail.com	082115236938	Test
GasMaj Bogor	gasmajbogor@localhost.com	08213123123	GasMaj Bogor

Gambar 5-36 - Implementasi Meun Merchant

Menu ini digunakan untuk mengelola data *merchant* yang tersedia pada aplikasi.

### 5.6.5 Implementasi Menu *Transactions*

Tanggal	Invoice No.	Merchant	Customer	Email	Phone	Payment Method	Total	Status
Thu, Jul 6, 2023 11:49 AM	INV-6FPQI72G3NK7-1A4L	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	Mandiri Bill	80000	Pending
Sat, Jun 3, 2023 11:20 PM	INV-D18DMITNT0G-FP41	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	WeChat Pay	120000	Paid
Sat, Jun 3, 2023 11:19 PM	INV-5RLSROCDB75-M8E9	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	Brankas	80000	Paid
Sat, Jun 3, 2023 11:10 PM	INV-8454OSIHSSK-S9JC	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	WeChat Pay	80000	Paid
Sat, Jun 3, 2023 11:08 PM	INV-T79F577S82I-5207	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	Alipay	100000	Pending
Sat, Jun 3, 2023 11:07 PM	INV-T9H07A8R32C-BNC8	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	WeChat Pay	120000	Paid
Sat, Jun 3, 2023 11:02 PM	INV-U9HIDHC7AN-5R8A	Merchant Test	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	WeChat Pay	80000	Paid
Sat, Jun 3, 2023 10:59 PM	INV-JBTQO10IAIC-T3GJ	Merchant	Febrian	febianaries@gmail.com	082115236938	WeChat Pay	120000	Paid

Gambar 5-37 - Implementasi Menu *Transactions*

Menu ini digunakan untuk melihat data transaksi pada aplikasi. Berbeda dari menu yang lain, pada menu ini, admin hanya dapat melihat transaksi dan tidak disediakan akses untuk melakukan perubahan atau menghapus transaksi.

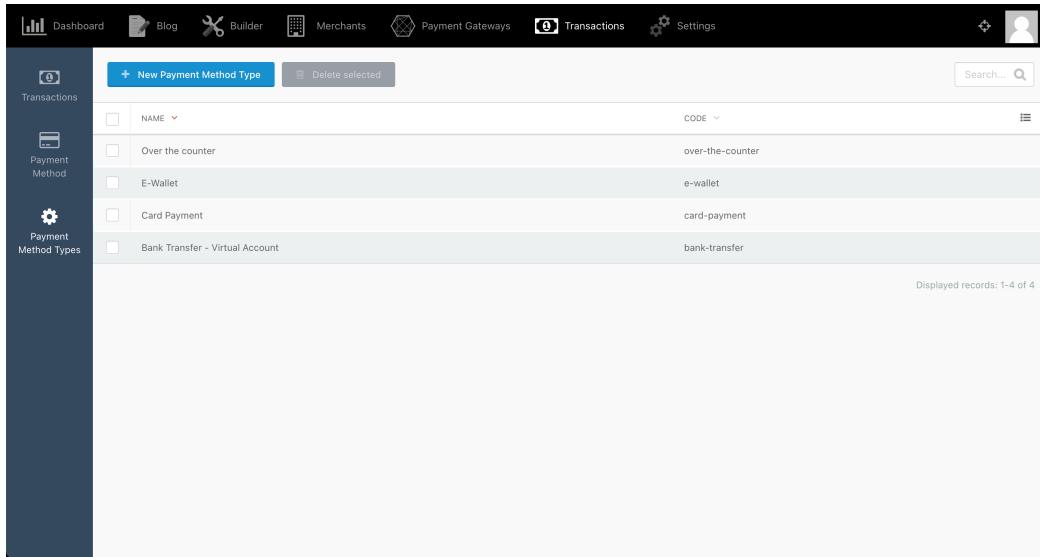
### 5.6.6 Implementasi Menu *Payment Methods*

Provider:	Name	Method Type	Payment Gateway Provider	Status
LOGO	WeChat Pay	E-Wallet	Stripe	Yes
	VISA / Mastercard / JBC	Card Payment	Midtrans	Yes
	Shopee Pay	E-Wallet	Midtrans	Yes
	Qris	E-Wallet	Midtrans	Yes
	Permatama VA	Bank Transfer - Virtual Account	Midtrans	Yes
	Mandiri Bill	Bank Transfer - Virtual Account	Midtrans	Yes
	Gopay	E-Wallet	Midtrans	Yes

Gambar 5-38 - Implementasi Menu *Payment Methods*

Menu ini digunakan untuk mengelola data metode *pembayaran* yang tersedia pada aplikasi.

### 5.6.7 Implementasi Menu *Payment Method Types*



NAME	CODE
Over the counter	over-the-counter
E-Wallet	e-wallet
Card Payment	card-payment
Bank Transfer - Virtual Account	bank-transfer

Displayed records: 1-4 of 4

Gambar 5-39 - Implementasi Menu *Payment Method Types*

Menu ini digunakan untuk mengelola data tipe metode *pembayaran* yang tersedia pada aplikasi.

### 5.7 Evaluasi Kepuasan Pengguna

Setelah melakukan uji coba, selanjutnya ada kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna yang telah menggunakan Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*. Hasil kuesioner didapatkan menggunakan Google Form yang beralamat:

- <https://forms.gle/JSoheVD8PwyVhZEo9>, untuk pihak pengelola aplikasi (CV Himalaya Teknologi)
- <https://forms.gle/8aL7U9ZVuLFJwWUj6>, untuk calon pelanggan yang melakukan pembayaran, disebarluaskan melalui media sosial.

Tabel 5-1 merupakan hasil dari kuesioner yang telah terisi oleh X responden user pengelola dan Tabel 5-2 oleh XX responden calon pelanggan.

*Tabel 5-1 - Tabel Kuesioner untuk pengelola merchant*

No	Kuesioner	SS	S	CS	KS	TS
1	Aplikasi mudah digunakan					
2	Tampilan aplikasi menarik					
3	Proses mengelola transaksi mudah					
4	Dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan					
5	Dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan lebih banyak opsi pembayaran					

Keterangan : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS)

*Tabel 5-2 - Tabel Kuesioner untuk calon pelanggan*

No	Kuesioner	SS	S	CS	KS	TS
1	Aplikasi mudah digunakan					
2	Tampilan aplikasi menarik					
3	Proses transaksi mudah					
4	Puas dengan pilihan metode pembayaran yang ada.					
5	Aplikasi layak digunakan sebagai media pembayaran <i>online</i>					

Keterangan : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS)

Untuk menganalisa kuesioner yang telah dibagikan, penulis menggunakan metode likert untuk menemukan kesimpulan dari kuesioner yang ditanyakan kepada X responden. Setelah melakukan uji coba, selanjutnya ada kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna yang telah menggunakan Aplikasi *Payment Gateway Aggregator*. Hasil kuesioner didapatkan menggunakan Google Form yang beralamat:

### **5.7.1 Hasil Perhitungan Kuesioner**

*Tabel 5-3 - Hasil Perhitungan Kuesioner*

No	Indeks (%)	Kesimpulan
1	0 – 19.99	Tidak Setuju
2	20 – 39.99	Kurang Setuju
3	40 – 59.99	Cukup Setuju
4	60 – 79.99	Setuju
5	80 – 100	Sangat Setuju

Setelah menguji kuesioner dengan beberapa pertanyaan kepada responden yang merupakan pengguna aplikasi. Penulis dapat menyimpulkan dari seluruh pertanyaan bahwa untuk pengelola *merchant* memiliki indeks sebesar **X%** dan untuk calong pelanggan memiliki indeks sebesar **X%**. “Sangat Setuju” adalah pilihan yang diminati dan disarankan untuk diimplementasikan pada produk CV Himalaya Teknologi, yaitu GasMaj.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Fajrin, I. A. Kautsar, and S. Aji, “Design and Build *Payment Gateways* in Sharia-Based E-Commerce (Case Study: Murabahah Ijabqabul.Id Contract),” *Procedia of Engineering and Life Science*, vol. 2, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.21070/pels.v2i2.1262.
- [2] T. M. M. Puspitasari and D. Maulina, “Implementasi *Payment Gateway* Menggunakan Midtrans Pada Marketplace Travnesia.Com,” *Mobile and Forensics*, vol. 1, no. 1, p. 22, Sep. 2019, doi: 10.12928/mf.v1i1.997.
- [3] G. Tang, L. Wu, and L. Guo, “The impact of e-commerce platform merchants’ reputation on consumer decision making,” *E3S Web of Conferences*, vol. 292, p. 02023, Jan. 2021, doi: 10.1051/e3sconf/202129202023.
- [4] J. Sausi, J. Mtebe, and J. Mbelwa, “Evaluating user satisfaction with the e-*payment gateway* system in Tanzania,” *SA Journal of Information Management*, vol. 23, Dec. 2021, doi: 10.4102/sajim.v23i1.1430.
- [5] M. Hassan, Z. Shukur, and M. Hasan, “An Efficient Secure Electronic Payment System for E-Commerce,” *Computers*, vol. 9, p. 13, Aug. 2020, doi: 10.3390/computers9030066.
- [6] S. Mukhopadhyay, S. Pingali, and A. Satyam, “Razorpay: Providing Payment Convenience to Disruptors,” 2021, pp. 237–260. doi: 10.4324/9781003155270-12.
- [7] D. Sugiarti and R. Iskandar, “Pengaruh Consumer Review Terhadap Keputusan Pembeli Terhadap Toko Online Shopee,” *Jurnal Sosial*

- Teknologi*, vol. 1, pp. 954–962, Sep. 2021, doi: 10.36418/jurnalsostech.v1i9.195.
- [8] A. Ghoni and T. Bodroastuti, “Pengaruh Faktor Budaya, Sosial, Pribadi Dan Psikologi Terhadap Perilaku Konsumen (Studi Pada Pembelian Rumah Di Perumahan Griya Utama Banjardowo Semarang),” *Jurnal Kajian Akuntansi dan Bisnis*, vol. 1, no. 1, 2012.
  - [9] A. Frihatni, “Analisis Perbandingan Pendapatan Pedagang Pakaian Tradisional dengan Pendapatan Bisnis Online,” *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, vol. 5, pp. 1–8, Apr. 2022, doi: 10.35326/jiam.v5i1.1980.
  - [10] Z. Zulkifli and M. Solot, “Pengaruh Customer Offline dan Customer Online Terhadap Penjualan Pada Toko 3 Second Plaza Mulia Samarinda”,” *Jurnal Ekonomika : Manajemen, Akuntansi, dan Perbankan Syari’ah*, vol. 7, p. 43, Feb. 2019, doi: 10.24903/je.v7i1.445.
  - [11] Д. Бабич, В. Иванова, and Л. Сайбонова, *THE ESSENCE OF B2B-SALES IN IT*. 2023. doi: 10.37539/230123.2023.35.38.007.
  - [12] M. Yudono *et al.*, “Perbandingan Brick and Mortar dan Click and Mortar,” Jan. 2023.
  - [13] B. Bangun, “STUDI SOSIO-LEGAL TERHADAP PENGATURAN DAN POLA PERDAGANGAN LINTAS BATAS NEGARA DI POS LINTAS BATAS NEGARA (PLBN) ENTIKONG,” *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, vol. 8, pp. 139–160, Jan. 2022, doi: 10.23887/jkh.v8i1.43606.
  - [14] R. Rachman and R. Oktavianti, “Pengaruh Kepercayaan Konsumen terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Penggunaan Sistem Pembayaran Online (Survei

- Pengguna Produk Unipin)," *Prologia*, vol. 5, no. 1, pp. 148–153, Mar. 2021, doi: 10.24912/pr.v5i1.8200.
- [15] D. A. Lestari, E. D. Purnamasari, and B. Setiawan, "Pengaruh *Payment Gateway* terhadap Kinerja Keuangan UMKM," *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, Sep. 2020, doi: 10.47747/jbme.v1i1.20.
- [16] D. Wahyuningsih, P. Romadiana, and L. Tommy, "Integrasi Sistem Organisasi Mahasiswa Atma Luhur Dengan Pendekatan Service Oriented Architecture," 2020.
- [17] T. M. M. Puspitasari and D. Maulina, "Implementasi *Payment Gateway* Menggunakan Midtrans Pada Marketplace Travnesia.Com," *Mobile and Forensics*, vol. 1, no. 1, p. 22, Sep. 2019, doi: 10.12928/mf.v1i1.997.
- [18] D. Account, "This is test MS 6 Feb ENG-1606 Testing Stripe Payment for Prepaid Credits," *JMIR Form Res*, Feb. 2023, doi: 10.2196/45971.
- [19] A. Nabila, F. Oktavianti, and N. Putri, "Using Paypal As E-Payment In The International Payment System," *ASIAN Economic and Business Development*, vol. 4, pp. 14–19, Jun. 2022, doi: 10.54204/AEBD/Vol4No1July2022003.
- [20] S. Markovich, N. Achwal, and E. Queathem, "Stripe: Helping Money Move on the Internet," *Kellogg School of Management Cases*, pp. 1–12, Oct. 2017, doi: 10.1108/case.kellogg.2021.000073.