

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, akses terhadap sistem informasi kini tidak lagi terbatas pada komputer seperti PC atau laptop. Kemajuan dalam teknologi komunikasi bergerak dan internet telah membuka peluang baru, memungkinkan layanan diakses secara mobile. Penggunaan aplikasi berbasis *web* serta aplikasi untuk perangkat mobile di era digital ini terus mengalami peningkatan. Menurut laporan Nielsen, penetrasi perangkat mobile di berbagai kota besar di Indonesia telah mencapai 88 persen [1]. Perkembangan teknologi dan informasi berbasis internet khususnya aplikasi, dapat mengoptimalkan eksistensi perusahaan dalam jangka panjang. Sebuah aplikasi berbasis *web* juga dapat menarik perhatian pelanggan sehingga dapat meningkatkan jumlah kuantitas dari pelanggan pada suatu perusahaan.

Aplikasi berbasis *web* adalah aplikasi yang dapat diakses langsung melalui *web* browser, baik menggunakan internet maupun intranet, tanpa bergantung pada sistem operasi yang digunakan. Aplikasi berfungsi sebagai media di mana informasi secara *real-time* dapat diberikan kepada pengguna. Fitur interaktif, atraktif dan mudah diakses memungkinkan aplikasi mampu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna [2]. Aplikasi tidak hanya menjadi alat promosi, tetapi dalam konteks organisasi sosial, aplikasi juga dibuat sebagai

solusi untuk menampung data peserta iuran dan mengelola pembayaran. Dengan aplikasi berbasis *web*, pencatatan dan pembayaran menjadi lebih terorganisir, efisien, serta mengurangi risiko kehilangan dan kesalahan data.

Rukun Kematian adalah organisasi sosial yang menyediakan layanan jasa kematian bagi warga yang menjadi anggotanya. Layanan ini mencakup berbagai bentuk bantuan, seperti pengurusan jenazah, koordinasi prosesi pemakaman, serta santunan bagi keluarga yang berduka, guna meringankan beban mereka dalam menghadapi situasi sulit. Dalam rukun kematian, terdapat iuran wajib bulanan yang dibayarkan oleh peserta berdasarkan kesepakatan bersama dengan yayasan. Iuran ini bertujuan untuk meringankan beban keluarga yang terkena musibah, mengingat biaya pemakaman dan kremasi yang cukup mahal, serta memberikan dukungan berupa santunan bagi keluarga yang ditinggalkan [3].

Yayasan Tri Dharma merupakan organisasi masyarakat tertua yang berlokasi di Kota Tegal, Jawa Tengah. Yayasan ini memiliki peran penting dalam memberikan layanan sosial kepada masyarakat, salah satunya adalah pengelolaan program iuran kematian. Program ini dibuat untuk membantu keluarga peserta yang ditinggalkan dengan memberikan santunan sesuai dengan kebijakan yang telah ditentukan. Namun, seiring dengan meningkatnya jumlah peserta dan kompleksitas pengelolaan data, sistem manual yang masih digunakan oleh yayasan menjadi tidak efisien dan rentan terhadap kesalahan. Pengelolaan data peserta iuran kematian yang masih dilakukan secara manual serta sistem penagihan door-to-door sering kali

menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan dalam pencatatan data peserta, potensi kehilangan data penting, jumlah total dana yang disetorkan tidak balance karena kesalahan pencatatan, bahkan tidak adanya catatan yang resmi dibuat. Hal ini tidak hanya menghambat efektivitas pelayanan, tetapi juga dapat mengurangi tingkat kepercayaan peserta terhadap yayasan.

Melihat permasalahan di atas maka perlu adanya aplikasi iuran dana kematian pada yayasan tri dharma menggunakan *payment gateway* berbasis *web* untuk memudahkan pengelolaan dan pembayaran iuran. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan rencana, analisis, rancangan dan desain, kemudian implementasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mempermudah yayasan dalam mengurangi kesalahan pencatatan dan risiko kehilangan data peserta iuran, serta memudahkan pembayaran dengan menggunakan *payment gateway*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi iuran dana kematian pada yayasan tri dharma menggunakan *payment gateway* berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluas dari maksud dan tujuan penelitian ini, maka permasalahannya dibatasi sebagai berikut :

1. Pengembangan sistem menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*.
2. Fitur dalam sistem mencakup catatan data peserta, pembayaran iuran, dan pengelolaan data biaya yang harus dibayarkan oleh peserta. Tetapi tidak mencakup pengelolaan aspek keuangan lain di luar program iuran kematian.
3. *Website* ini memiliki dua jenis aktor pengguna, yaitu admin dan peserta iuran.
4. Metode Pembayaran menggunakan *Payment gateway*.
5. Implementasi sistem berbasis *web* ini hanya berlaku pada lingkungan internal Yayasan Tri Dharma Tegal dan tidak dirancang untuk penggunaan skala besar atau multi-cabang.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah untuk mempermudah yayasan dalam mengurangi kesalahan pencatatan dan risiko kehilangan data peserta iuran, serta meningkatkan kualitas pelayanan terhadap peserta iuran melalui akses yang lebih cepat dan mudah dengan menggunakan *payment gateway*. Hal ini, diharapkan Yayasan Tri Dharma Tegal dapat memberikan layanan yang lebih baik dan efisien kepada seluruh peserta iuran, serta

menggantikan metode penagihan door-to-door dengan aplikasi berbasis *web* yang lebih praktis.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menambah wawasan dan pemahaman mahasiswa tentang perancangan aplikasi berbasis *web*, khususnya dalam sistem manajemen data dan pembayaran online.
2. Memberikan pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan proyek berbasis teknologi yang dapat berguna di dunia kerja.

1.5.2 Bagi Politeknik Harapan Bersama

1. Menambah referensi Tugas Akhir di perpustakaan Politeknik Harapan Bersama.
2. Sebagai tolak ukur dalam menilai kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan.

1.5.3 Bagi Yayasan Tri Dharma Tegal

1. Memudahkan pengelolaan data peserta iuran secara lebih efisien dengan sistem berbasis *web*.
2. Menggantikan sistem penagihan door-to-door dengan sistem pembayaran berbasis *web* yang lebih mudah dan efisien.

3. Mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual, sehingga menghindari risiko kehilangan data atau kesalahan dalam pencatatan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, pembahasan dan penganalisaannya diklarifikasikan secara sistematis ke dalam VI (enam) bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan relevansi penelitian, rumusan masalah menetapkan pertanyaan penelitian, dan batasan masalah mengatur ruang lingkup penelitian. Tujuan penelitian menggambarkan hasil yang ingin dicapai, manfaat penelitian mengidentifikasi dampak positifnya, dan sistematika penulisan memberikan panduan struktur penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan tinjauan terhadap penelitian terkait perancangan aplikasi pembayaran iuran berbasis *website* yang diambil dari abstrak jurnal yang relevan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan landasan teori yang menjadi dasar kajian dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka merangkum penelitian terdahulu tentang perancangan aplikasi pembayaran iuran berbasis *website* dari

abstrak jurnal yang relevan. Penelitian ini memberikan wawasan dan pemahaman yang berguna dalam merancang prototype aplikasi berbasis *web* tersebut.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah perencanaan penelitian dengan menggunakan metode, teknik, dan alat yang relevan. Termasuk di dalamnya adalah prosedur penelitian, metode pengumpulan data, serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian. Dalam bab ini, dijelaskan prosedur penelitian yang akan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, kuesioner, atau studi pustaka, juga dijelaskan secara singkat. Selain itu, bab ini juga memuat informasi tentang tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis permasalahan yang dihadapi dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan. Melalui penelitian yang dilakukan, permasalahan diidentifikasi dan solusi-solusi dirancang. Perancangan sistem mencakup analisis permasalahan, kebutuhan software, serta pembuatan diagram UML. Pada bab ini, dilakukan analisis mendalam terhadap setiap permasalahan yang muncul. Tujuannya adalah untuk memahami akar permasalahan dan merancang solusi yang tepat. Kebutuhan software juga diperinci untuk mengembangkan sistem yang diinginkan.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian yang telah diperoleh secara rinci. Selain itu, terdapat analisis mengenai bagaimana hasil penelitian dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang ada pada latar belakang masalah.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, disajikan kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan. Kesimpulan ini mencakup ringkasan temuan utama yang telah diungkap dalam laporan Tugas Akhir. Selain itu, diberikan pula saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dari hasil penelitian ini. Saran-saran ini bertujuan untuk memberikan arah dan rekomendasi kepada peneliti masa depan yang ingin melanjutkan penelitian ini atau mengembangkan aspek-aspek tertentu dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka adalah bagian yang berisi referensi-referensi yang digunakan dalam penyusunan laporan atau karya tulis. Di dalam Daftar Pustaka, disajikan daftar lengkap buku, jurnal, artikel, atau sumber lain yang menjadi acuan dalam penulisan. Tujuan dari Daftar Pustaka adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai sumber-sumber yang digunakan penulis sebagai referensi. Setiap entri dalam daftar tersebut mencakup detail seperti penulis, judul, penerbit, dan tahun terbit.

LAMPIRAN

Dalam Lampiran, disajikan keterangan-keterangan seperti data tambahan, hasil wawancara, gambar, tabel, atau dokumen penting lainnya yang diperlukan.