

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah menjadi akselerator utama transformasi ekonomi di Indonesia. Salah satu dampak paling signifikan adalah pesatnya pertumbuhan sektor perdagangan elektronik (*e-commerce*), yang mengubah cara produsen dan konsumen berinteraksi. Kemudahan akses melalui internet dan meningkatnya adopsi gawai pintar telah menjadikan platform digital sebagai kanal utama bagi berbagai aktivitas ekonomi, termasuk jual beli untuk memenuhi kebutuhan hobi dan gaya hidup [1].

Seiring dengan kemajuan *e-commerce*, sistem pembayaran juga mengalami evolusi yang pesat. Transaksi digital tidak lagi terbatas pada transfer bank konvensional. Kini, masyarakat semakin akrab dengan berbagai metode pembayaran modern seperti dompet digital (*e-wallet*), *virtual account*, dan pembayaran berbasis kode QR. Kecepatan, kemudahan, dan keamanan menjadi faktor penentu yang mempengaruhi preferensi konsumen dalam menyelesaikan transaksi. Menurut data dari Bank Indonesia, tren transaksi digital menunjukkan peningkatan eksponensial, menandakan pergeseran perilaku masyarakat menuju ekosistem non-tunai (*cashless society*) [2].

Di tengah fragmentasi berbagai penyedia layanan pembayaran digital, Bank Indonesia memperkenalkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada tahun 2019. QRIS diciptakan sebagai standar tunggal untuk semua pembayaran berbasis kode QR di Indonesia, dengan tujuan menyederhanakan dan menyatukan sistem pembayaran. Dengan slogan UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung), QRIS memungkinkan pengguna melakukan pembayaran dari aplikasi penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP) maupun ke *merchant* maupun selama logo QRIS tersedia. Inovasi ini secara drastis mengurangi kompleksitas bagi penjual yang tidak perlu lagi menyediakan banyak kode QR dari berbagai dompet digital [3].

Integrasi sistem pembayaran QRIS secara langsung ke dalam alur transaksi (*checkout process*) sebuah website *digital store* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Penerapan ini dapat meningkatkan efisiensi operasional bagi pengelola toko dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih mulus (*seamless*) bagi pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis dan implementasi teknis sistem pembayaran QRIS dalam pengembangan sebuah website *digital store*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang arsitektur sistem yang memungkinkan integrasi *gateway* pembayaran QRIS ke dalam alur transaksi sebuah website *e-commerce*
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem pembayaran QRIS pada website Tensha Store agar proses pembayaran dapat berjalan secara otomatis, mulai dari pembuatan kode QR dinamis hingga verifikasi pembayaran.
3. Bagaimana dampak penerapan QRIS terhadap efisiensi proses transaksi dan pengalaman pengguna pada website *digital store* [4].

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada implementasi sistem pembayaran QRIS menggunakan layanan pihak ketiga (*payment gateway*) Tripay.
2. Objek penelitian adalah website Tensha Store, dengan fokus pada proses transaksi pembayaran digital.
3. Pengembangan website Tensha Store menggunakan teknologi PHP untuk *back-end* dan HTML, CSS, JavaScript untuk *front-end*.
4. Analisis dampak difokuskan pada efisiensi proses transaksi dan pengalaman pengguna pada website *digital store*.

1.4 Tujuan Penelitian

tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan teknis dan alur kerja untuk mengintegrasikan sistem pembayaran QRIS pada sebuah platform *e-commerce*.
2. Mengimplementasikan fitur pembayaran QRIS yang fungsional pada website Tensha Store, sehingga mampu menggantikan atau melengkapi metode pembayaran manual.
3. Menganalisis peningkatan efisiensi dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran QRIS baik dari sisi penjual maupun pembeli.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Penulis

- Peningkatan Kompetensi Teknis: Memperoleh pengalaman praktis dalam merancang, mengembangkan, dan mengintegrasikan sistem pembayaran pihak ketiga (*payment gateway*) ke dalam sebuah aplikasi web, khususnya teknologi QRIS [5].
- Pemahaman Mendalam: Mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai arsitektur sistem pembayaran digital, alur kerja transaksi *e-commerce*, dan standar keamanan dalam industri teknologi finansial (*fintech*).
- Syarat Akademis: Memenuhi salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan program studi dan meraih gelar Sarjana (S1) di bidang Teknik Informatika.

2. Manfaat bagi Objek Penelitian (Tensha Store)

- Peningkatan Pengalaman Pengguna (UX): Menyediakan alternatif pembayaran yang modern, cepat, dan mudah, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan berpotensi mengurangi tingkat *cart abandonment* (pembatalan keranjang belanja).
- Meningkatkan Kredibilitas: Adopsi sistem pembayaran terstandar dari Bank Indonesia seperti QRIS dapat meningkatkan citra profesional dan kepercayaan pelanggan terhadap Tensha Store sebagai penjual yang terpercaya [6].

3. Manfaat bagi Pengguna/Pelanggan

- Kemudahan dan Fleksibilitas: Pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan berbagai aplikasi *e-wallet* atau *mobile banking* yang mereka miliki, tanpa terikat pada satu rekening bank tertentu
- Kecepatan Transaksi: Proses pembayaran terjadi secara instan dan *real-time*, menghilangkan waktu tunggu untuk verifikasi manual sehingga pesanan bisa lebih cepat diproses oleh penjual..
- Keamanan Terjamin: Transaksi melalui QRIS memiliki standar keamanan yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia, memberikan rasa aman lebih bagi pelanggan saat berbelanja.[7]