

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia terjadi sangat dinamis. Perkembangan tersebut berdampak pada hampir semua bidang, seperti kesehatan, sosial, ekonomi, dan bidang pendidikan [1]. Diperlukan pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan administrasi suatu organisasi yang bergerak dibidang pendidikan. Kegiatan administrasi sekolah yang paling umum adalah pengelolaan data biaya pembayaran pendidikan siswa untuk kegiatan pada setiap satu semester. Teknologi informasi diharapkan dapat membantu pengelolaan data pembayaran kegiatan pendidikan tiap semester, mencetak bukti kwitansi dan laporan rekapitulasi transaksi pembayaran biaya pendidikan siswa [2].

Lembaga pendidikan memerlukan suatu manajemen untuk menyajikan informasi maupun pelaporan yang cepat dan akurat. Penyajian informasi ataupun pelaporan yang cepat berguna sebagai bahan pertimbangan, menganalisa dan mengambil keputusan yang tepat. Penyajian informasi yang cepat dan akurat sulit dilakukan jika dikerjakan secara manual dan tidak menggunakan teknologi informasi yang terintegrasi antar bagian di lembaga pendidikan tersebut sebagai dasar dalam manajemen [3].

Cash Billing System merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan, koperasi, atau. *Cash Billing System* untuk Lembaga Pendidikan menerima pembayaran SPP dan iuran lainnya secara otomatis melalui aplikasi maupun melalui transfer bank. *Cash Billing System* dapat digunakan oleh Sekolah, Universitas, *Boarding School* dan Pondok Pesantren [4]. *Cash Billing System* dapat mendukung lingkungan pendidikan seperti pembukuan, keanggotaan, pengajuan SK, laporan dsb. Sebagian besar instansi sudah menggunakan aplikasi *Microsoft Word*, *Microcosft Excel* maupun aplikasi pembukuan lainnya untuk mengolah data. Semua transaksi penting dimasukkan menggunakan cara umum dan

tersimpan di suatu perangkat mulai dari penerimaan siswa baru hingga membayar iuran bulanan yang menimbulkan banyak resiko karena terpisahnya data ataupun permasalahan perangkat.

Sebagai perusahaan *financial technology*, PT.Cazh Teknologi Inovasi memiliki *Cazh billing System* yang dapat digunakan sebagai pusat manajemen pembayaran. *Cazh Billing System* dirilis pada 12 Agustus 2019. *Cazh Billing System* dibuat secara langsung oleh *developer* menggunakan *framework* Laravel tanpa adanya perancangan desain antarmuka terlebih dahulu.

Pada penelitian (Rifda, Yahya 2019) disebutkan bahwa menurut (Gerald L. Lohse, 1998) *user interface* salah satu faktor terpenting dalam membangun sebuah *website*. Suatu *website* tanpa persiapan dan perancangan yang matang, tidak berjalan maksimal, bahkan dapat mengakibatkan *user* berpindah ke *website* lainnya. *User* berinteraksi dengan logika pemrograman melalui *user interface* oleh karena itu *user interface* menjadi salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah *website* karena. Semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin betah pula *user* untuk berlama-lama di *website* tersebut. Oleh karena itu desain *user interface* sendiri menjadi sangat penting [5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, perusahaan telah melakukan evaluasi pada aplikasi *Cazh Billing System*. Selanjutnya perusahaan memutuskan untuk melakukan *redesign* pada aplikasi tersebut. *Redesign* aplikasi *Cazh Billing Sytem* bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan *user* dari segi visual. Selain mengevaluasi desain, tujuan *redesign* ini adalah menambahkan fitur - fitur baru yang mungkin akan di rilis oleh perusahaan.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP
 - a. Mengimplementasikan teori yang sudah didapat saat perkuliahan ke dalam praktik kerja secara langsung.
 - b. Mengenali gambaran dunia kerja.
 - c. Membentuk karakter yang kompeten dan professional.
 - d. Sebagai syarat lulus dalam program studi S1 Informatika

2. Tujuan Pembuatan Laporan

- a. Sebagai syarat lulus mata kuliah Kerja Praktik.
- b. Mengetahui kebutuhan desain *interface* web "Cazh Billing System".

C. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup pelaksanaan PKL dilakukan pada bagian *website Cazh Billing System*. Pada *website* tersebut tim berfokus pada desain dan *redesign interface*.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN



Gambar 1. 2 Logo PT. Cazh Teknologi Inovasi

PT. Cazh Teknologi Inovasi adalah perusahaan yang bergerak dibidang financial technology. PT. Cazh Teknologi Inovasi bertempat di Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah. PT. Cazh Teknologi Inovasi berdiri sejak tahun 2018. PT. Cazh Teknologi Inovasi telah memiliki pelanggan dan bekerja sama dengan lebih dari 10.000 pedagang dan pelaku usaha di seluruh Indonesia dengan layanan unggulannya yaitu CARDS.

Billing System merupakan aplikasi manajemen tagihan untuk lembaga pendidikan, komunitas dan bisnis yang dapat digunakan untuk pembayaran online. Billing System sendiri telah memiliki 37.000 anggota dengan pengguna sebanyak 3.000 pada 80 mitra di 12 kota di seluruh Indonesia. Perusahaan ini beralamat di Jl. Waru IV Perumahan Graha Tanjung Elok No.25, Bojong, Tanjung, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53144. Produk utamanya adalah Cazh POS yang menjangkau sekitar 5.000 pengguna.

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Metode penulisan laporan ini adalah :

1. Metode Praktikum

Metode praktikum dilakukan dengan cara melaksanakan seluruh kegiatan yang dilakukan selama PKL/KP di PT. Czh Teknologi Inovasi.

2. Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada pembimbing lapangan maupun karyawan lain mengenai hal yang berkaitan dengan proses PKL/KP.

3. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan oleh tim untuk pembagian tugas, analisis permasalahan atau permintaan desain, dan menemukan solusi.

4. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan apabila belum memperoleh solusi dari metode diskusi. Studi literatur dilakukan dengan melihat video tutorial ataupun membaca artikel.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Berikut sistematika laporan dibuat :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, gambaran umum, serta tujuan perancangan desain *interface* aplikasi web *Czh Billing System*. Adapun penjelasan mengenai metode dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori yang berkaitan dengan perancangan desain *interface* aplikasi web *Cash Billing System* yang dijadikan acuan dalam melakukan proyek desain.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan tugas yang dilakukan penulis dalam proses mendesain tampilan antarmuka.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengerjaan desain atau tugas Praktik Kerja Lapangan dan saran yang diberikan penulis kepada

instansi.