

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Arisan merupakan kegiatan sekelompok orang yang mengumpulkan uang atau barang yang bernilai sama kemudian dilakukan pengundian untuk memilih siapa yang memperolehnya undian dilakukan dalam sebuah pertemuan secara berkala sampai dengan seluruh anggota memperolehnya[1]. Namun kini arisan tidak lagi harus dilakukan oleh sekelompok orang yang saling mengenal satu sama lain dan juga dengan bertemu langsung dengan pengelola, tetapi melalui jejaring media sosial arisan tetap dapat berjalan.

Kegiatan arisan kini mulai menggunakan teknologi pada tiap-tiap tahapannya. Salah satu metode yang dilakukan oleh pengelola arisan (admin) adalah merekam kegiatan pengundian kemudian menyebar rekaman tersebut melalui media sosial kepada seluruh anggota. Disamping itu, karena arisan dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung dengan pengelola, kegiatan transaksi keuangan juga dapat dilakukan melalui *Automated Teller Machine (ATM)* ataupun *E-banking*[2].

Terkait dengan paparan di atas dengan memanfaatkan teknologi informasi peneliti memberikan solusi berupa sebuah aplikasi untuk manajemen arisan yang dapat membantu pengelola arisan (admin) dalam mengelola arisan dan anggota arisan dalam melakukan transaksi. Maka dari itu solusi yang diberikan dalam penelitian ini berjudul "Aplikasi manajemen arisan menggunakan *e-wallet* dan *payment gateway* berbasis *mobile*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dapat diambil adalah “bagaimana membangun aplikasi manajemen arisan menggunakan *e-wallet* dan *payment gateway* berbasis *mobile*?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti dapat memaparkan beberapa batasan masalah yang akan diulas pada usulan penelitian kali ini, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun nantinya akan digunakan oleh pengelola (admin) dan pelaku arisan *online* (*user*).
2. Aplikasi arisan yang akan dirancang berbasis android.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah android studio, visual studio code, dan postman.
4. Model arisan yang digunakan adalah model arisan yang mengundi pemenang secara acak.
5. Aplikasi yang akan dibangun meliputi proses manajemen arisan dan transaksi keuangan pada arisan.
6. Aplikasi yang dibangun menggunakan *e-wallet* dan *payment gateway*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat aplikasi manajemen arisan menggunakan *e-wallet* dan *payment gateway* berbasis *mobile*. Dengan maksud tersebut maka tujuan dari penelitian adalah berikut:

1. Memberikan rasa aman dan rasa nyaman ketika pelaku arisan(member) melakukan transaksi.
2. Mempermudah pengelola arisan dalam mengelola keuangan transaksi arisan.
3. Mempercepat penyampaian informasi kepada pelaku arisan *online*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, serta Tujuan penelitian maka penulis mengharapkan manfaat penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. *User*

Dengan penelitian ini diharapkan *user* dari aplikasi manajemen arisan baik pengelola maupun pelaku arisan *online* dapat merasakan dampak yang signifikan, dan mempermudah kegiatan transaksi pada arisan serta memudahkan pengelola arisan dalam memanajemen arisan.

#### 2. Pembaca

Diharapkan bagi pembaca dapat menambah wawasan dan memudahkan dalam menggambarkan sistem yang akan pembaca bangun serta menambah referensi untuk penelitian penelitian berikutnya.

#### 3. Penulis/Peneliti

Bagi penulis manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan, menyediakan layanan atau sarana yang memudahkan pengelola (admin) maupun pelaku arisan *online (user)* sehingga semakin nyaman dalam bertransaksi.

### 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan sebagai acuan untuk mendukung penelitian ini

#### 1. Metode Wawancara

Metode wawancara satu metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui narasumber. Narasumber yang menjadi sumber informasi adalah pengelola arisan yang mulai menggunakan sosial media sebagai sarana melakukan arisan.

#### 2. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode guna mencari fakta dengan meninjau perilaku pengelola arisan selama kegiatan arisan melalui sosial media dan tata cara melakukan transaksi. Peneliti mengamati kegiatan-kegiatan tersebut dengan cara berkunjung ke kediaman pengelola untuk mendapatkan data bagaimana pengelola arisan dalam mengelola arisan.

#### 3. Metode Studi Pustaka

Metode ini peneliti lakukan oleh dengan mempelajari bahan yang menjadi rujukan dalam penelitian ini seperti jurnal ilmiah, buku, dan lain sebagainya. Sumber referensi yang didapatkan peneliti yang bersumber dari koleksi pribadi, file pada internet dan juga perpustakaan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada metode ini peneliti akan melakukan analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan. Data yang sudah dikumpulkan akan disajikan oleh peneliti menggunakan model analisis PIECES.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu metode *Unified Modelling Language* (UML) dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* sedangkan untuk pemodelan data peneliti menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan adalah metode *System Life Development Cycle* (SDLC). Tahapannya antara lain adalah analisis sistem, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti membuat sistematika penulisan guna menguraikan secara garis besar isi dari setiap bab pada skripsi ini, adapun uraian masing-masing bab sebagai berikut

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti mendeskripsikan latar belakang pemilihan judul skripsi, maksud dan tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang konsep beserta teori-teori yang mendukung yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

#### BAB III METODE PENELITIAN



Dalam bab ini peneliti mengemukakan metode penelitian yang berisi metode analisis, metode perancangan, dan metode pengembangan yang peneliti gunakan dalam skripsi ini.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini peneliti memaparkan hasil dan tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian mulai dari analisis, desain atau rancangan, implementasi, serta testing.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari seluruh rangkaian proses penelitian.

