



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman semakin maju , teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan mulai dari kegiatan sehari hari maupun dalam pekerjaan. Kemajuan teknologi sesuatu hal yang tidak bisa dihindari, karena teknologi akan beradaptasi sendiri sesuai permasalahan yang ada dalam kehidupan, selain itu teknologi juga memberikan banyak kemudahan untuk manusia. Perkembangan teknologi memiliki dampak besar tak terkecuali sektor transaksi pembayaran, kita tau di masa sekarang ini sehari hari tidak jauh dari uang elektronik yang begitu berguna untuk kegiatan transaksi seperti jual beli online, membayar tagihan listrik, membeli kuota internet, tagihan biaya sekolah, pembayaran mini market, parkir, sampai transportasi (Paradise et al., 2020)

Pembayaran elektronik dibuat dengan alasan keamanan, mengingat resiko ketika membawa uang dengan nominal sangat besar dapat mengundang kejahatan (Irawati & Suhartono, 2020). Walaupun banyak kelebihan dan keefisiennya yang namanya teknologi tentu ada kekurangan. Salah satu kekurangan seperti lupa Email, Password, sampai kehilangan nomor hp yang mengakibatkan pengguna tidak bisa verifikasi yang beresiko kehilangan seluruh uang didalamnya. Tetapi dengan kekurangan tersebut system pembayaran e-money sangat menguntungkan di perekonomian di Indonesia. Sejak dikeluarkannya peraturan Bank Indonesia nomor 11/PBI/2009 pada 13 April 2009. (Bank Indonesia,2020). Menurut Jasa Otoritas Keuangan, jenis e-money terbagi menjadi dua, yaitu berbasis chip dan server(Eni, 2020)

Akhir juli 2022 salah satu Universitas di Jombang Unipdu menerapkan pembayaran e-money berbasis server,

tidak lain lagi aplikasi E-CASH Unipdu yang bekerja sama dengan Bank Syariah Indonesia. Aplikasi E-Cash merupakan sebuah aplikasi E-Wallet berbasis android yang diperuntukkan mahasiswa Unipdu untuk keperluan pembayaran akademik ataupun tagihan yang berhubungan dengan kampus. Dengan adanya E-Cash system pembayaran lebih efisien untuk transfer. Salah satu fungsi aplikasi ini mempermudah pembayaran tanpa perlu mengantri ke bank dan tidak perlu repot menghubungi pihak biro administrasi keuangan untuk membuat laporan. Berdasarkan rating dari aplikasi E-Cash Unipdu pada PlayStore mencapai 2,2 dari skala 1 sampai 5 bintang tergolong rendah, dan ada ulasan negatif pada pengguna tentang aplikasi

Untuk melakukan analisis kinerja terhadap system E-Cash, peneliti mengambil sampel dari pemakai aplikasi yaitu mahasiswa Unipdu. Metode PIECES merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan metode PIECES karena metode ini sudah pernah digunakan oleh Randi Prayogi dkk pada aplikasi M-BCA, hasil dari penelitim tersebut dengan metode PIECES didapatkan nilai berada di 3.4 - 4.91 yang berarti pengguna merasa PUAS terhadap aplikasi M-BCA (Prayogi et al., n.d.). Yang berarti metode PIECES teruji dengan baik untuk penilaian sebuah aplikasi. Metode PIECES terdiri dari kinerja peforma, informasi, ekonomis, efisiensi, keamanan serta pelayanan yang digunakan untuk mengetahui permasalahan pada aplikasi, sehingga ditemukan solusi yang berguna sebagai bahan refrensi untuk melakukan pengembangan kedepannya

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tentang aplikasi E-Cash yang telah dipaparkan, terdapat masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini, yaitu :



- 1) *Apakah kinerja aplikasi E-Cash bekerja dengan sesuai harapan ?*
- 2) *Seberapa besar hasil pengukuran kinerja E-Cash menggunakan metode PIECES?*

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah yang sering ditemui dalam penelitian:

- 1) *Penelitian hanya berfokus kinerja aplikasi dengan metode PIECES*
- 2) *Sampel hanya didapatkan dari mahasiswa Unipdu dengan menyebar kusioner*
- 3) *Sampel disebar dengan cara random sampling dari populasi yang didapatkan dari jumlah pengunduh aplikasi E-Cash di PlayStore*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas. Tujuan penelitian sebagai berikut :

1. *Untuk mengetahui kinerja E-Cash yang ada di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang*
2. *Untuk memperoleh hasil yang didapatkan dari penggunaan metode PIECES*

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil luaran yang dihasilkan, pada bagian ini disebutkan pihak-pihak mana saja yang akan mendapat manfaat serta disebutkan manfaat seperti apa yang diterima oleh masing-masing pihak. Misalkan untuk penelitian rancang bangun perangkat lunak Sistem Informasi Akademik untuk Unipdu maka pihak-pihak yang mendapatkan manfaat antara lain:

- 1) *Dosen*



Dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang kinerja aplikasi E-Cash

2) *Biro Administrasi Keuangan*

Untuk mengetahui pemahaman penggunaan lebih dalam tentang sistem E-Cash

3) *Penulis*

Penelitian ini merupakan lahan pembelajaran dalam bidang analisis sistem aplikasi

4) *Unipdu*

Penelitian ini akan memperkaya pustaka penelitian universitas yang dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk peneliti melakukan pengembangan yang akan datang

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1) *Metode Pengumpulan Data*

Teknik mengumpulkan data merupakan tahapan awal dalam penelitian ini, Adapun Teknik yang digunakan yaitu:

a. *Observasi*

Pengumpulan data dilakukan di wilayah kampus Unipdu. Data yang diambil dari observasi meliputi alur penggunaan aplikasi, fitur aplikasi, dan rating penggunaan aplikasi. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya dari lapangan

b. *Kusioner*

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara menyebar kusioner google form. Untuk variabel menggunakan berdasarkan domain PIECES framework

2) *Analisis data*



Peneliti melakukan analisis menggunakan framework PICIES yang akan mengukur kinerja system dalam aplikasi E-Cash. Terdapat enam buah variable dalam PIECES yang digunakan untuk menganalisa sebagai berikut :

- a. *Performance*
Variable ini untuk mengetahui peforma kinerja dari sistem
- b. *Information*
Mengetahui seberapa lengkap informasi yang ada dalam system seperti informasi tagihan terbaru
- c. *Economics*
Mengetahui kualitas layanan sebanding dengan tarif yang dikeluarkan
- d. *Control*
Mengetahui tingkat kesulitan dan keamanan saat menggunakan aplikasi
- e. *Efficiency*
Mengetahui system efisien atau tidak dengan input yang sedikit menjadikan output yang memuaskan
- f. *Service*
Mengetahui layanan yang didapatkan saat aplikasi mengalami permasalahan ataupun gangguan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI



Bab ini berisi tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian tentang pembayaran elektronik, aplikasi E-Cash Unipdu, metode PIECES framework serta teori pendukung lainnya

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan tahapan metode PIECES framework yaitu seperti mengumpulkan data dari pengguna, merancang kusioner untuk mencari responden proses pengolahan data hingga dapat kesimpulan

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan tentang hasil pengolahan variable yang didapatkan dari responden serta menemukan jawaban dari data penelitian yang dikumpulkan

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.

