

**PROTOTIPE SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI
DI PASAR TRADISIONAL
BERBASIS E-WALLET DAN *QR-CODE***

**Disusun untuk Sidang Proposal Skripsi
Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019**

OLEH:

Mouhamad Hatta Hiroshi Sasmita

10115255



**Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
2019**

HALAMAN PENGAJUAN PEMBIMBING

PROTOTYPE SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI DI PASAR TRADISIONAL BERBASIS E-WALLET DAN *QR-CODE*

NIM : 10115255

Nama : Mouhamad Hatta Hiroshi Sasmita



Pembimbing Usulan:
Irawan Afrianto, S.T., M.T.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah.....	2
3. Maksud dan Tujuan	2
3.1 Maksud.....	2
3.2 Tujuan	3
4. Batasan Masalah	3
5. Metodologi Penelitian.....	4
5.1 Metode Pengumpulan Data	4
5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
6. Deskripsi Umum Sistem	6
7. Review Literatur	9
8. Jadwal dan Tempat Penelitian	13
9. Sistematika Penulisan	14
10. Daftar Pustaka	15

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Review Literatur	9
Tabel 2 Jadwal Penelitian.....	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. SDLC Waterfall.....	5
Gambar 2. Gambaran Sistem Secara Umum.....	7
Gambar 3. Alur Sistem Pendaftaran Pedagang	8
Gambar 4. Alur Sistem Pendaftaran Pembeli	8
Gambar 5. Alur Sistem Transaksi	9

1. Latar Belakang Masalah

Pasar tradisional merupakan salah satu jantung perekonomian masyarakat. Di pasar tradisional ini proses transaksi jual beli selalu terjadi setiap hari. Pada tahun 2017 jumlah pasar tradisional di Indonesia mencapai 14.359 pasar atau 88,56% dari jumlah semua jenis pasar seluruhnya di Indonesia [1]. Pasar Cihapit Bandung merupakan pasar tradisional yang berlokasi di Jl. Cihapit No. 32 Cihapit, Kota Bandung. Pasar Cihapit ini merupakan pasar tradisional yang sangat tertata dan rapi jika dibandingkan dengan pasar lainnya. Jumlah pedagang di pasar ini seluruhnya adalah 176 unit dan 25 PKL. Dengan rincian 132 kios dan 44 meja.

Uang elektronik di Indonesia kini mulai mendapatkan perhatian serta kepercayaan dari penggunanya. Hal ini ditandai dengan terus meningkatnya jumlah transaksi uang elektronik, Bank Indonesia mencatat bahwa jumlah transaksi uang elektronik pada bulan Januari 2019 mencapai Rp5,8 Triliun dan jumlah uang elektronik beredar sebanyak Rp137 juta [2]. Inovasi uang elektronik datang dengan banyak kelebihan yang mampu mengatasi kekurangan yang dimiliki oleh alat transaksi tunai. Per tanggal 22 Februari 2019, terdapat 36 penyelenggara uang elektronik yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia [3]. Uang elektronik tersebut diantaranya T-Cash, Gopay, OVO, JakOne, dsb. Bahkan saat ini perubahan cara bertransaksi tunai ke non-tunai menjadi tren di Indonesia.

Ditengah tren perubahan cara bertransaksi dari tunai ke non-tunai di Indonesia, pasar tradisional merupakan salah satu pusat perbelanjaan yang belum mengikuti perkembangan itu salah satunya adalah Pasar Cihapit Bandung. Segala transaksi di Pasar Cihapit masih dilakukan secara tunai dan manual. Hal ini menyebabkan beberapa permasalahan kerap terjadi berkaitan dengan kegiatan transaksi. Penggunaan uang tunai saat bertransaksi membutuhkan waktu lebih untuk menemukan uang pas saat berbelanja atau waktu untuk menunggu kembalian dari pedagang. Bahkan tidak jarang pembeli harus menunggu pedagang menukarkan uangnya menjadi recehan ke toko lain. Hal ini terbukti berdasarkan kuisisioner yang telah dilakukan bahwa 48 dari 59 orang atau sekitar 81,4% responden pernah membatalkan atau harus menunggu proses transaksi karena ketidaktersediaan uang kembalian dari pedagang. Keadaan seperti ini bisa

menyebabkan lamanya pelayanan kepada pembeli saat keadaan pasar ramai oleh pengunjung.

E-wallet merupakan salah satu jenis uang elektronik yang sedang menjadi tren saat ini. Alat pembayaran ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan uang elektronik lainnya dalam segi cara transaksi dan pendaftaran pengguna yang cukup dengan smartphone saja. Dengan pemanfaatan e-wallet pengguna tidak harus mencari uang pas saat berbelanja dan tak perlu lagi menunggu kembalian. Pedagang bisa lebih berfokus untuk melayani pembeli, sehingga kegiatan transaksi lebih cepat dan nyaman untuk kedua belah pihak. Penggunaan teknologi qr-code dalam sebuah transaksi digital mampu mempercepat dan mempermudah proses transaksi. Dengan penggunaan qr-code pengguna tidak perlu lagi banyak menginputkan data yang diperlukan saat proses pembayaran. Dengan integrasi e-wallet dengan qr-code diharapkan bisa menjadi solusi dari masalah yang telah dipaparkan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, sebagai solusi penelitian ini berfokus untuk melakukan prototipe/purwarupa penerapan sistem transaksi non tunai di pasar tradisional berbasis e-wallet dan qr-code sebagai solusi untuk kecepatan dan kemudahan dalam bertransaksi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian diantaranya :

1. Pasar Tradisional Cihapit tidak memiliki alternatif pembayaran lain selain tunai.
2. Proses transaksi yang membutuhkan waktu cukup lama dikarenakan pencarian uang pas dan menunggu kembalian.

3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1 Maksud

Berdasarkan latar belakang diatas, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah “**Prototipe Sistem Transaksi Non Tunai Di Pasar Tradisional Berbasis E-Wallet Dan Qr-Code**”.

3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Membangun sistem untuk pembayaran secara digital berbasis e-wallet sebagai solusi alternatif pembayaran atas pergeseran tren transaksi dari tunai ke non-tunai.
2. Membangun sistem integrasi antara e-wallet dan qr-code untuk mempercepat dan mempermudah proses transaksi.

4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih berfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Berikut batasan masalah yang dibagi kedalam 4 aspek yaitu data, sistem, metode yang digunakan, dan tools :

1. Studi Kasus

Studi kasus pada penelitian ini dilakukan di Pasar Tradisional Cihapit Bandung.

2. Data

Adapun batasan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a) Data toko yang akan digunakan didapatkan dari hasil wawancara ke pedagang-pedagang di Pasar Tradisional Cihapit Bandung.

3. Sistem

Adapun cakupan sistem yang dibuat sebagai berikut :

- a) Pendaftaran untuk menjadi pengguna aplikasi pedagang hanya dilakukan oleh aplikasi pengelola pasar.
- b) Data transaksi yang ditampilkan pada sistem hanya berupa riwayat transaksi yang telah terjadi, bukan analisis ataupun laporan transaksi.
- c) Setiap pembeli maupun pedagang yang akan bertransaksi dengan aplikasi dan e-wallet, keduanya harus sudah memiliki akun ciwarupay.
- d) Segala aktivitas e-wallet dilakukan oleh penyedia, sistem hanya request kepada API yang disediakan oleh penyedia.

- e) Transaksi hanya dapat dilakukan ketika pembeli men-*scan* kode qr dari penjual.
- f) Transaksi hanya bisa dilakukan ketika aplikasi pembeli terhubung ke internet.

4. *Tools*

Berikut software-software yang digunakan dalam pengembangan prototipe :

- a) Android Studio sebagai editor pengembangan aplikasi berbasis android.
- b) Visual Studio Code sebagai editor pengembangan aplikasi berbasis PHP, untuk pengembangan aplikasi server.
- c) XAMPP adalah software yang berfungsi sebagai server yang bekerja pada perangkat local (localhost), digunakan untuk pengetesan sistem secara local.
- d) Adobe XD adalah software untuk pembuatan rancangan antar muka (*mockup*).

5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat keras dan perangkat lunak.

5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Studi Literatur

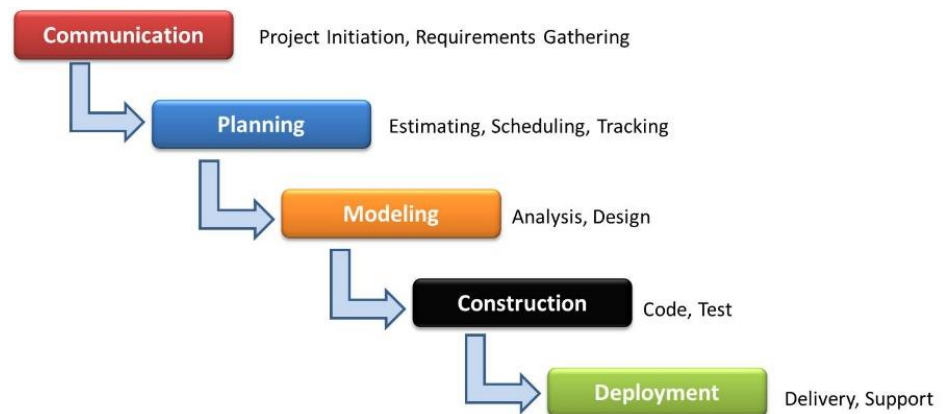
Studi literatur merupakan kegiatan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel, jurnal, dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak pengelola dan pedagang di Pasar Tradisional Cihapit Bandung yang ada kaitannya dengan masalah yang sedang diteliti.

5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall model*. Adapun prosesnya sebagai berikut:



The Waterfall Model: A Traditional Approach of SDLC

Gambar 1. SDLC Waterfall

a) Communication

Pada tahap Communication dilakukan interview terhadap beberapa pihak yang akan terlibat dalam sistem yang akan dibangun, diantaranya adalah pengelola pasar, pedagang dan pembeli.

b) Planning

Pada tahap planning ini dilakukan analisa apa saja kebutuhan dari system, mulai dari kebutuhan fungsional system maupun kebutuhan non fungsional dari sistem yang akan dibangun.

c) Modeling

Pada tahap modeling ini dilakukan perancangan desain program dapat lebih terbayang dengan apa yang diinginkan. Dan juga perancangan

Entity Relationship Diagram untuk merancang model dasar secara lebih terstruktur dan mengetahui gambaran umum serta detail dari sistem yang dirancang.

d) Construction

Pada tahap Construction ini waktunya melakukan penerapan desain database serta desain antarmuka kedalam Bahasa pemrograman.

e) Deployment

Pada tahap deployment ini dilakukan simulasi penggunaan perangkat lunak yang sudah dibangun berdasarkan tahap-tahapan sebelumnya.

6. Deskripsi Umum Sistem

Pembangunan sistem untuk transaksi non tunai di pasar tradisional ini dibangun untuk prototype sebagai gambaran bagaimana jika sistem sebenarnya diterapkan di pasar tradisional. Sistem pembayaran ini terdiri dari tiga aplikasi yang terpisah untuk tiga pengguna berbeda dan satu web servis, diantaranya :

1. Pengelola Pasar Tradisional

- a. Registrasi pedagang.
- b. Mengelola pedagang.
- c. Melihat riwayat seluruh transaksi yang terjadi di pasar.

2. Pedagang

- a. Mengatur informasi tentang toko.
- b. Mengelola barang dagangan.
- c. Melakukan transaksi.
- d. Melihat riwayat transaksi tokonya.

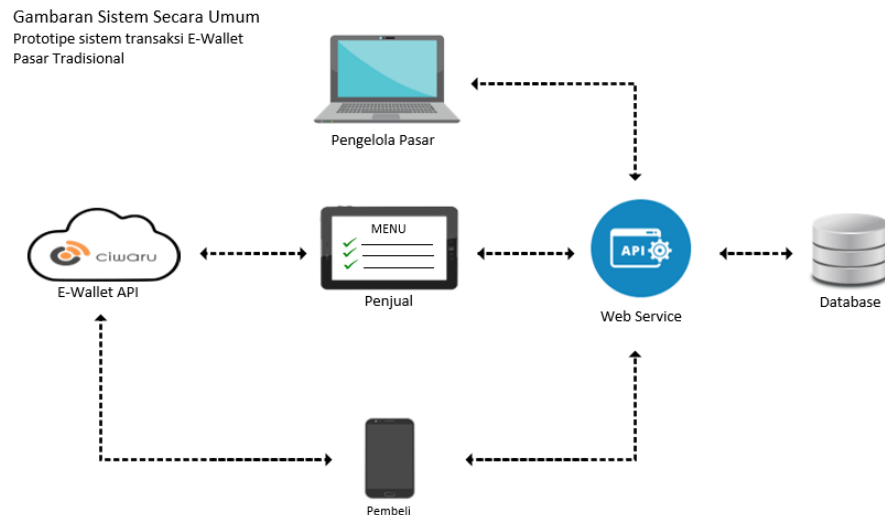
3. Pelanggan

- a. Mengatur informasi *profile*.
- b. Konfirmasi pembayaran transaksi menggunakan qr code.
- c. Melihat riwayat transaksi yang pernah dilakukan.
- d. Melihat informasi saldo.

4. Web Servis

- a. Mengintegrasikan ketiga aplikasi yaitu pengelola, pedagang, dan pelanggan.

Berikut desain sistem arsitektur secara umum :



Gambar 2. Gambaran Sistem Secara Umum

Web servis berfungsi untuk mengintegrasikan semua perangkat dan sebagai jembatan antara perangkat dengan database. Didalam kegiatannya pasar tradisional memiliki dua aktivitas yang mendasar, yaitu pendaftaran (pedagang dan pengguna/pembeli) dan transaksi jual beli antara pedagang dengan pembeli.

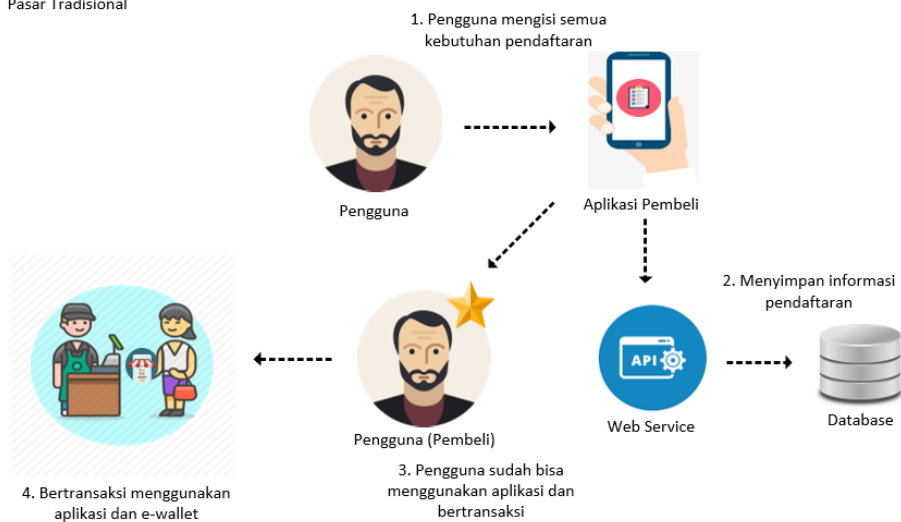
Berikut gambaran sistem pendaftaran pedagang dan pembeli, serta transaksi :

Gambaran Sistem Registrasi Pedagang
Prototipe sistem transaksi E-Wallet
Pasar Tradisional



Gambar 3. Alur Sistem Pendaftaran Pedagang

Gambaran Sistem Registrasi Pembeli
Prototipe sistem transaksi E-Wallet
Pasar Tradisional



Gambar 4. Alur Sistem Pendaftaran Pembeli

Gambaran Sistem Transaksi
Prototipe sistem transaksi E-Wallet
Pasar Tradisional



Gambar 5. Alur Sistem Transaksi

7. Review Literatur

Adapaun review literatur yang menjadi referensi dan memiliki keterkaitan dengan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Review Literatur

Review Literatur Pertama	
Judul Artikel	A Novel Mobile Wallet Based on Android OS and Quick Response Code Technology
Penulis	C. Ugwu, T. Mesigo
Judul Jurnal/Proceeding	International Journal of Advanced Research in Computer Science & Technology (IJARCST 2015) Vol. 3, Issue 1
Tahun Penerbitan	2015
Masalah Utama yang diangkat	Bagaimana pembayaran seluler dan QR-Code mampu meningkatkan keamanan dan efisiensi dalam bertransaksi.
Kontribusi Penulis	Membangun sistem transaksi pembayaran seluler sebagai alternatif bagi dompet fisik.
Ikhtisar Artikel	Dalam penelitian sistem pembayaran seluler juga dilengkapi dengan teknologi QR-Code, sehingga sistem yang didapat tidak hanya sebagai alternatif pembayaran saja namun menambahkan kelebihan kecepatan dan kemudahan.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	a. Hasil Penelitian : Sebuah sistem pembayaran seluler dan pemanfaatan QR-Code. b. Kesimpulan : Sistem ditemukan lebih aman karena skema otentikasi dilakukan oleh dua entitas yang berbeda.

	c. Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	b. Persamaan : Pemanfaatan teknologi pembayaran seluler dan Kode QR. c. Perbedaan : Dalam hal penerapan dan cakupan sistem.
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai penerapan sistem pembayaran seluler dan QR-Code secara umum.
Review Literatur Kedua	
Judul Artikel	Bank vs Telecommunication E-Wallet : System Analysis, Purchase, and Payment Method of GO-Mobile CIMB Niaga and T-Cash Telkomsel
Penulis	Yakob Utama Chandra dan Ernawaty, Suryanto
Judul Jurnal/Proceeding	International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)
Tahun Penerbitan	2017
Masalah Utama yang diangkat	Perkembangan teknologi keuangan e-wallet.
Kontribusi Penulis	Melakukan analisis terhadap sistem, metode pembelian dan pembayaran di Go-Mobile dan T-Cash.
Ikhtisar Artikel	Penelitian ini memberi gambaran mengenai kelebihan yang ditawarkan oleh keduanya beserta perbedaan yang ada dari keduanya.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	a. Hasil Penelitian : T-Cash sebagai e-wallet telekomunikasi telah menerima penerimaan tertinggi dalam masyarakat berdasarkan Model Penerimaan Teknologi (TAM) b. Kesimpulan : Kedua e-wallet tersebut memiliki prinsip yang sama yaitu untuk memudahkan pengguna untuk bertransaksi. c. Saran : Untuk penelitian lebih lanjut adalah tentang bagaimana masyarakat perlu menggunakan e-wallet dan bagaimana pengaruh e-wallet pada produktivitas masyarakat untuk melakukan pembayaran dan pembelian. Ini juga dapat mengukur bagaimana orang bisa mendapatkan risiko dari penggunaan e-wallet untuk produktivitas mereka.
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	a. Persamaan : Subjek yang dibahas yaitu e-wallet. b. Perbedaan : Konteks penelitian, jurnal ini membahas mengenai analisis produk e-wallet sedangkan penelitian yang akan dilakukan merupakan prototipe dari produk e-wallet.
Komentar	Literatur memberikan gambaran mengenai bagaimana perbedaan diantara produk e-wallet.
Review Literatur Ketiga	
Judul Artikel	Development of Integrated Mobile Money System Using Near Field Communication (NFC)
Penulis	Emir Husni, Adrian Ariono

Judul Jurnal/Proceeding	IEEE
Tahun Penerbitan	2014
Masalah Utama yang diangkat	Tren penetrasi smartphone yang meningkat, dan semakin banyak smartphone yang baru diluncurkan menawarkan dukungan untuk Near Field Communication (NFC).
Kontribusi Penulis	Pengembangan sistem pembayaran elektronik berbasis smartphone menggunakan NFC. Serta memiliki fitur sebagai alat absensi kehadiran.
Ikhtisar Artikel	Proses transaksi seluler dengan pemanfaatan NFC bisa mempercepat proses transaksi.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian : Sebuah sistem pembayaran elektronik berbasis smartphone dengan NFC yang mampu dilakukan dengan cepat dalam hitungan mili detik.</p> <p>b. Kesimpulan : Pengembangan sistem e-money seluler terintegrasi dapat dilakukan dengan merancang registrasi, sinkronisasi, topup, proses absensi, transaksi.</p> <p>c. Saran : -</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan : Subjek yang dibahas yaitu pembayaran seluler.</p> <p>b. Perbedaan : Alat yang digunakan untuk berinteraksi antara dua pihak yang bertransaksi.</p>
Komentar	-
Review Literatur Keempat	
Judul Artikel	Fintech dan Perubahan Struktur Industri Keuangan Di Indonesia
Penulis	Dwi Irawati
Judul Jurnal/Proceeding	SEGMEN Jurnal Manajemen dan Bisnis Volume 14, No 2
Tahun Penerbitan	2018
Masalah Utama yang diangkat	Dampak dari perkembangan produk fintech
Kontribusi Penulis	Analisis terhadap perkembangan fintech dari berbagai faktor.
Ikhtisar Artikel	Memberikan wawasan mengenai dampak dari perkembangan fintech, baik dari sisi positif maupun negatif. Serta pemaparan mengenai lingkungan persaingan yang terjadi.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian : Memberikan gambaran bagaimana fintech mampu merubah struktur industri keuangan di negara Indonesia.</p> <p>b. Kesimpulan : Semua pihak harus bisa beradaptasi dengan semua perubahan agar tidak kehilangan eksistensi. Serta pemerintah harus melakukan kebijakan yang bisa melindungi seluruh pihak.</p> <p>c. Saran : -</p>

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan : Konteks yang dibahas mengenai fintech, yang mana e-wallet salah satu jenis didalamnya.</p> <p>b. Perbedaan : Konteks penelitian, jurnal hanya melakukan analisis saja sedangkan penelitian yang dilakukan merupakan penerapan.</p>
Komentar	Literatur melihat fintech dari sisi manajemen dan bisnis
Review Literatur Kelima	
Judul Artikel	Kepercayaan dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam)
Penulis	Kurniatul Juhri, dan Citra Kusuma Dewi
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Pro Bisnis Vol. 10 No. 1
Tahun Penerbitan	2017
Masalah Utama yang diangkat	Adanya ketimpangan antara pengguna T-Cash yang terdaftar dengan pengguna aktifnya.
Kontribusi Penulis	Melakukan analisis kepercayaan dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM).
Ikhtisar Artikel	Jurnal memberikan wawasan mengenai kondisi kepercayaan dan penerimaan terhadap layanan T-Cash menggunakan beberapa variabel dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM).
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian : Menunjukan variabel apa saja yang berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan dan penerimaan terhadap T-Cash.</p> <p>b. Kesimpulan : Kepercayaan dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh kepada sikap terhadap sikap penggunaan, sedangkan persepsi kegunaan tidak berpengaruh. Kepercayaan dan sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap perilaku untuk penggunaan, sedangkan persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh.</p> <p>c. Saran : menyarankan untuk melakukan penelitian terhadap produk e-wallet lain dan kota lain. Serta meneliti dengan variabel lainnya.</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan : Subjek penelitian, yaitu e-wallet.</p> <p>b. Perbedaan : Objek penelitian, penelitian yang akan dilakukan berfokus pada prototipe sistem sedangkan jurnal ini berfokus pada analisis kepercayaan terhadap e-wallet.</p>
Komentar	Literatur ini memberikan gambaran bagaimana sistem pembayaran seluler harus dibangun agar mendapat kepercayaan dan penerimaan yang baik dari pengguna.
Review Literatur Keenam	
Judul Artikel	The Future of the Mobile Payment as Electronic Payment System

Penulis	Zlatko Bezhovski
Judul Jurnal/Proceeding	European Journal of Business and Management Vol.8, No.8
Tahun Penerbitan	2016
Masalah Utama yang diangkat	Meningkatnya popularitas pembayaran seluler
Kontribusi Penulis	Memberikan pembahasan mengenai berbagai alat transaksi elektronik dengan segala faktor-faktor yang ada didalamnya.
Ikhtisar Artikel	Literatur menerangkan mulai dari apa saja jenis alat transaksi elektronik, keamanan, kenyamanan, faktor yang mempengaruhi adopsi oleh konsumen serta hambatan yang dimiliki oleh alat transaksi elektronik.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian : Seluruh data hasil kajian yang mampu memberikan gambaran bagaimana sistem pembayaran seluler bisa menjadi alat transaksi dimasa depan.</p> <p>b. Kesimpulan : Untuk masa depan yang menjanjikan dari industri ini, sistem pembayaran mobile harus lebih terintegrasi dengan telekomunikasi dan infrastruktur keuangan saat ini. Serta memperbaiki segala kekurangan dan hambatan yang telah dipaparkan.</p> <p>c. Saran : Penelitian di masa depan dapat fokus pada validasi faktor yang dapat berkontribusi pada keberhasilan penerapan metode pembayaran seluler di seluruh dunia.</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan : Subjek penelitian, yaitu <i>mobile payment</i> atau transaksi seluler.</p> <p>b. Perbedaan : Jurnal ini merupakan kajian mengenai kerlanjutan transaksi ke depannya.</p>
Komentar	-

8. Jadwal dan Tempat Penelitian

Penelitian pembangunan prototipe sistem transaksi e-wallet ini dilakukan di Pasar Tradisional Cihapit Bandung yang berlokasi di Jl. Cihapit, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40114.

Sedangkan e-wallet yang digunakan pada sistem prototipe ini adalah Ciwaru dari PT. Ciwaru Jaya Kusuma (CJK). PT. Ciwaru Jaya Kusuma (CJK) adalah perusahaan switching penyedia layanan pembayaran dan pembelian secara Online, dimana CJK dibentuk untuk fokus pada pengelolaan terkait "bisnis transaksi", salah satunya adalah pengembang perangkat lunak sebagai pendukung transaksi melalui Smartphone. Perusahaan ini berlokasi di Jln. Ciwaru Rt. 01 | 08 Desa Ciporeat Kec. Cilengkrang - Bandung 40616.

Adapun rencana jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 2 Jadwal Penelitian

Kegiatan		Feb	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Proposal																						
Bimbingan	Bab I – Bab III																					
	Bab IV – Bab V																					
Seminar																						

9. Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi analisi dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang.

10. Daftar Pustaka

- [1] Katalog BPS, “Direktori Pasar Tradisional dan Pusat Perbelanjaan”, Jakarta : Badan Pusat Statistik, 2017.
- [2] Statistik Sistem Pembayaran, “Tabel Transaksi Uang Elektronik dan Tabel Uang Elektronik Beredar” Bank Indonesia; [Online]. Tersedia : <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx> [Diakses 23 Februari 2019].
- [3] Bank Indonesia, “Informasi Perizinan Penyelenggara dan Pendukung Jasa Sistem Pembayaran”; [Online]. Tersedia : <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/Pages/default.aspx> [Diakses 23 Februari 2019].
- [4] C. Ugwu and T. Mesigo, “A Novel Mobile Wallet Based on Android OS and Quick Response Code Technology” (IJARCST 2015) Vol. 3, Issue 1, 2015.
- [5] Y.U. Chandra and E. Suryanto, “Bank vs Telecommunication E-Wallet : System Analysis, Purchase, and Payment Method of GO-Mobile CIMB Niaga and T-Cash Telkomsel” ICIMTech, 2017.
- [6] E. Husni and A. Ariono, “Development of Integrated Mobile Money System Using Near Field Communication (NFC)”, 2014.
- [7] D. Irawati, “Fintech dan Perubahan Struktur Industri Keuangan Di Indonesia” SEGMENT Jurnal Manajemen dan Bisnis Volume 14, No 2, 2018.
- [8] K. Juhri and C. K. Dewi, “Kepercayaan dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam)” Jurnal Pro Bisnis Vol. 10 No. 1, 2017.
- [9] Z. Bezhovski, “The Future of the Mobile Payment as Electronic Payment System” European Journal of Business and Management Vol.8, No.8, 2016.