



PENGEMBANGAN MODEL PELAKSANAAN KEGIATAN DENGAN INTEGRASI PEMBAYARAN MODEL POS DAN TIKET MASUK PADA SISTEM INFORMASI POLINES PAY DI JURUSAN AKUNTANSI

Sarana*, Agus Suwondo, Rani Raharjanti, Ulfa Hidayati

Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Semarang,
Jl. Prof. Sudarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275

*E-mail : sarpolines@gmail.com

Abstrak

Kata fintech mulai sering mengemuka seiring dengan makin banyaknya start up berbasis financial technology. Berkat penggunaan teknologi, hanya dengan jaringan internet dan gawai, masyarakat di desa-desa terpencil pun dapat menjangkau layanan keuangan. Bagi masyarakat yang telah memiliki akses perbankan pun, fintech tetap memberikan kemudahan. Masyarakat makin mudah melakukan transaksi keuangan. Transaksi keuangan yang walnya dilakukan dengan cash atau menggunakan kartu debit atau kredit, sekarang bisa dilakukan dengan tap QR Code menggunakan gawai. Politeknik Negeri Semarang khususnya jurusan akuntansi telah menerapkan salah satu jenis dari fintech yaitu model payment yang di gunakan untuk pembayaran transaksi yang ada di lingkungan jurusan akuntansi. Transaksi yang dijalankan masih terbatas pada transaksi jual beli di kantin, pembayaran-pembayaran mahasiswa ke jurusan dan pembayaran kegiatan lainnya. Pengembangan system polinespay ini masih sangat terbuka untuk memfasilitasi berbagai macam kegiatan atau event di internal Polines. Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan sistem Fintech di Polines Pay yang ada di jurusan akuntansi Politeknik Negeri Semarang untuk model kegiatan dengan single kasir dan single tiket. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Prototyping dimana tahapannya meliputi analisis sistem yang berjalan, rancangan sistem, pembuatan prototype, pengujian dan pengulangan tahapan jika prototype belum diterima, penerapan atas sistem yang telah diterima. Sistem yang dibuat diberi nama The Event Polines yang mampu mengakomodasi pendaftaran, deposit, penerbitan kartu, transaksi dan pembayaran menggunakan kartu dan pengembalian deposit setelah selesai. Kartu yang dipergunakan adalah kartu PolinesPay atau kartu baru identik kartu PolinePay yang tidak memiliki identitas pemilik. Transaksi yang terjadi berupa simulasi kegiatan di Jurusan Akuntansi dengan peserta internal dan eksternal (tidak memiliki kartu PolinesPay). Uji terhadap sistem the event dilakukan dua tahap yaitu menggunakan metode Black Box dan System test. Hasil kedua test menunjukkan bahwa sistem mampu berjalan dengan baik dan mampu memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam mengikuti kegiatan dengan model single tiket dan single kasir.

Kata Kunci: *Fintech, Single Cashier, Prototype, Kartu Pembayaran, PolinesPay*

PENDAHULUAN

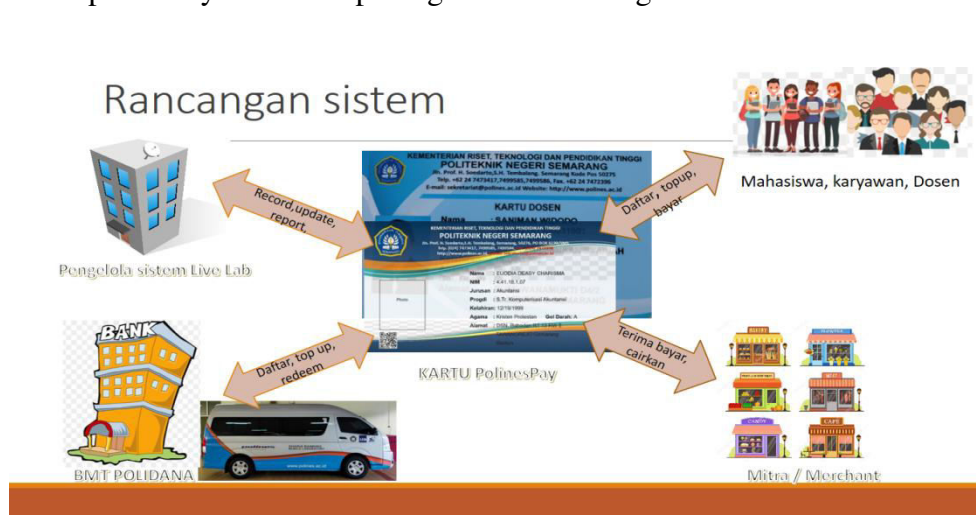
Kata fintech mulai sering mengemuka seiring dengan makin banyaknya start up berbasis financial technology. Sesuai dengan namanya, startup ini menyediakan jasa keuangan. Pemerintah Indonesia juga turut mendukung adanya startup fintech karena dipercaya dapat meningkatkan inklusi keuangan. Inklusi keuangan merujuk pada akses terhadap lembaga keuangan. Peningkatan inklusi keuangan berarti adanya peningkatan akses keuangan kepada masyarakat yang sebelumnya tidak memiliki akun perbankan.

Penggunaan dan kegunaan sistem informasi hubungan sebab akibat antara prasyarat untuk digunakan, seperti kualitas teknis, kualitas informasi, dan penggunaan, kepuasan pengguna dan dampaknya dari keberhasilan sistem (DeLone & McLean, 2003). Sistem informasi yang berkembang sekarang juga dikenal sebagai Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik (UU No. 19, 2016). Sistem elektronik juga berpengaruh ke bidang keuangan yang kemudian kita kenal sebagai Fintech, berasal dari istilah financial technology atau teknologi finansial. Teknologi Finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (Peraturan BI no. 19/12/PBI/2017). Dalam penertian umum adalah penggunaan teknologi informasi untuk transaksi keuangan. Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan perbandingan produk keuangan. Saat ini terdapat lebih dari 100 perusahaan yang bergerak dibidang fintech yang teridentifikasi. Industri financial technology (fintech) merupakan salah satu metode layanan jasa keuangan yang mulai populer di era digital sekarang ini. Dan pembayaran digital menjadi salah satu sektor dalam industri FinTech yang paling berkembang di Indonesia. Sektor inilah yang kemudian paling diharapkan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses kepada layanan keuangan.

Politeknik Negeri Semarang khususnya jurusan akuntansi telah menerapkan salah satu jenis dari fintech yaitu model payment yang di gunakan untuk pembayaran

transaksi yang ada di lingkungan jurusan akuntansi. Fintech yang dikembangkan di Polines berbentuk Sistem Laboratorium hidup Fintek berupa system pembayaran non tunai yang diberi nama PolinesPay (Sarana, 2019). Keberadaan PolinesPay di Jurusan akuntansi diharapkan menjadi sebuah lab hidup dalam praktek pembelajaran untuk prodi yang ada di jurusan akuntansi. Sistem yang dibangun sudah lengkap meliputi Hardware, jaringan, Database, software dan pengendalian. Software meliputi Aplikasi yang dibangun untuk mengakomodasi pengelolaan transaksi melalui Sistem elektronik dan database terpusat serta Sistem Operasi dan Prosedure lengkap untuk pedoman pelaksanaan transaksi. SOP dilengkapi dengan penjelasan prosedure, gambar alur sistem, Formulir yang dibutuhkan, dan format dokumen yang dibutuhkan (Tim Penyusun PolinesPay, 2019).

Konsep dasar system ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Sistem Polines Pay (Sarana, 2019)

Sistem Polines Pay yang berjalan di Polines ternyata masih banyak kekurangan. PolinesPay di rancang sesuai dengan kebutuhan yang ada di jurusan Akuntansi. Sistem yang berjalan di Polines Pay masih menggunakan kartu sebagai alat inputnya atau sebagai sumber transaksi. Transaksi yang dijalankan masih terbatas pada transaksi jual beli di kantin, pembayaran-pembayaran mahasiswa ke jurusan dan pembayaran kegiatan lainnya. Pengembangan system polinespay ini masih sangat terbuka untuk memfasilitasi berbagai macam kegiatan atau event di internal Polines.

Melihat kelemahan dan potensi pengembangan PolinesPay. permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan sistem Fintech di

Polines Pay yang ada di jurusan akuntansi Politeknik Negeri Semarang untuk model kegiatan dengan single kasir dan single tiket. Tujuan dari penelitian ini adalah Mengembangkan system Polinespay agar dapat mengakomodir perkembangan dan kebutuhan transaksi baik oleh mahasiswa dosen, BMT Polidana dan Merchant dalam sebuah prototype program aplikasi.

METODE PENELITIAN

Keseluruhan tahapan penelitian ini terbagi ke dalam 4 tahapan yakni tahapan pengumpulan data, tahapan pembangunan prototype, tahapan pengujian sistem dan tahapan penulisan laporan.

1. Tahapan Pengumpulan Data

Dalam tahapan pengumpulan data dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, mencari literatur yang sesuai dan pembuatan model analisa. Dalam hal ini untuk data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data dosen , data mata kuliah , data Ruang ,data Jam Mengajar dan data permintaan dosen

2. Tahapan Pembangunan Prototype

Pada proses ini akan mengkonversikan perancangan ke dalam kegiatan operasi *coding* dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web yaitu PHP dengan menggunakan database Mysql

3. Tahapan Pengujian Sistem

Hasil implementasi sistem berupa program penjadwalan ini setelah dibuat dilakukan test atau uji coba untuk memastikan keberhasilan atau keandalan sistem. Test pertama yang dilakukan adalah test atas program tanpa melihat proses yang terjadi yang disebut dengan Black Box Test. Setiap selesai dilakukan tes, program (sistem) diperbaiki utamanya atas temuan permasalahan atau kendala dan kemudian dilakukan test lagi. Aktifitas ini dilakukan berulang sampai didapatkan hasil yang memuaskan. Test kedua yang dilakukan adalah test sistem (system Testing) yaitu dilaksanakan test terhadap aplikasi yang dibangun dengan menggunakan data sesungguhnya melibatkan BMT , Dosen, Mahasiswa dan Merchant . Dari hasil test aplikasi dengan data sesungguhnya ini didapatkan permasalahan-permasalahan yang harus dilakukan perbaikan

4. Tahapan penulisan Laporan

Setelah pembuatan dan pengujian prototype aplikasi Fintech selesai maka hasil yang didapatkan dari prototype aplikasi fintech dan hasil pengujian di tuliskan dalam laporan penelitian .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah model pengembangan system Polines pay beserta softwaranya yang tadinya hanya sebatas untuk alat pembayaran di lingkungan jurusan akuntansi Politeknik Negeri Semarang menjadi suatu sistem yang dapat menjadi alat transaksi pada suatu event atau kegiatan yang berlangsung dilingkungan jurusan akuntansi bahkan diharapkan dapat juga lebih besar lagi untuk semua event yang ada di Politeknik Negeri Semarang.

Pengembangan Model Polines Pay

Dalam penelitian ini dikembangkan model untuk penggunaan polines Pay selain transaksi pembayaran yaitu digunakan untuk transaksi di event seperti pada gambar di bawah ini



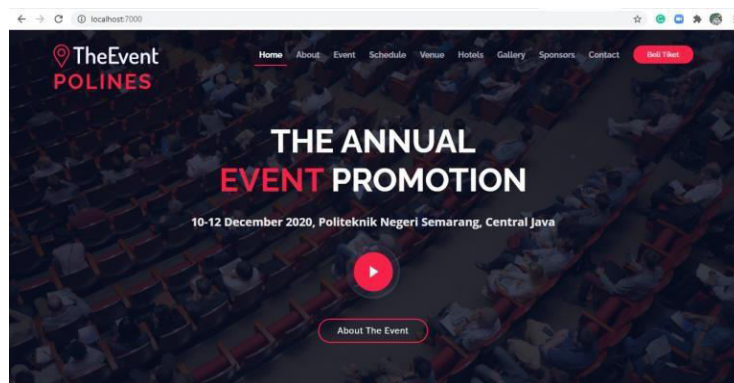
Gambar 2. Model Sistem Management Event

Model ini diawali dengan peserta event atau kegiatan melakuakn pendaftaran sehingga akan mendapatkan event Card , dengan event card ini peserta event dapat melakukan transaksi di event tersebut , peserta dalam hal ini bisa pengunjung dari luar ataupun

merchant peserta event , karena kartu ini sifatnya sementara hanya untuk kegiatan event maka setelah event selesai maka kartu harus di kembalikan.

Software yang dihasilkan

Selain model pengembangan sistem yang di hasilkan dalam penelitian ini juga meghasilkan software aplikasi yang terintegrasi dengan Polines pay yaitu the event. Software aplikasi ini berjalan dengan basis Polines Pay, sehingga dapat kita katakan ini adalah ad-in program yang melengkapi program sebelumnya. Dalam kegiatan (Event) maka sistem polinespay harus berjalan terlebih dahulu, baru kemudian kegiatan di administrasi dengan memanfaatkan kartu pembayaran PolinesPay sebagai wahana untuk pendaftaran peserta/ pengunjung, menampung deposit dana, serta transaksi pembayaran yang ada di sistem kegiatan, mencatat semua transaksi dan pada akhirnya akan mampu memberikan rekap semua aktifitas kegiatan.



Gambar 3. Tampilan depan dari software Aplikasi yang di bangun

Halaman Home, tentang the event, promotion, sponsor, hotel dan schedule akan menampilkan informasi yang berkenaan dengan yang dimaksudkan masing-masing tombol. Halaman venue menampilkan lokasi tempat di langsungkannya event-event saat ini atau dimasa mendatang yang sudah tercatat. Halaman Galery akan menampilkan foto-foto dan video-video event yang pernah terlaksana dan merupakan suatu dokumentasi yang bisa di nikmati dan di download oleh mereka yang masuk ke Aplikasi ini. Halaman Contact berisi nomor HP, WA, Insta Gram dan FaceBook yang dapat dihubungi oleh pengguna apabila memiliki persoalan atau ketertarikan pada konten-konten yang ada di Aplikasi ini. Model yang di gunakan selain berupa listing juga link, artinya kita bisa langsung meng kontak dengan meng-klik nomor atau gambar

yang tertera. Halaman Beli tiket adalah suatu halaman yang spesial, karena di halaman ini pengguna dapat membeli tiket dengan memilih pilihan deposit yang akan mereka masukkan serta petunjuk untuk melakukan pembayaran. Sebelumnya user akan diminta untuk mengisi Formulir dengan data-data pribadi yang akan disimpan sebagai data ke pesertaan dalam kegiatan. Dengan memilih dan setuju, aplikasi akan memberikan bukti yang nantinya akan dapat ditukarkan ke konter pendaftaran Event kegiatan dengan Smart Card yang berisi saldo deposit yang sesuai dan sekaligus sebagai karcis masuk kegiatan.

Test/ pengujian sistem

Sistem yang dibangun (The Event) telah dilakukan test dengan menggunakan metode BlackBox Test dimana dalam test ini dilakukan telaah atas seluruh fungsi yang ada dan di periksa apakah menghasilkan suatu tindakan seperti yang diharapkan.

Tabel 1 Rencana Pengujian menggunakan metode Black Box

No	Item	Detail Pengujian
1	Login	Cek kebenaran pasword, Masuk ke Halaman muka
2	Home	Menampilkan halaman utama
3	About	Menampilkan halaman yang menjelaskan Apa itu The Event
4	Event Promotion	Menampilkan / mempromosikan kegiatan-kegiatan yang akan diselenggarakan atau sudah diselenggarakan
5	Event Schedule	Menampilkan lini Masa pelaksanaan suatu event
6	Event Venue	Menampilkan informasi mengenai tentang lokasi-lokasi kegiatan TheEvent POLINES
7	Event Hotels	Menampilkan informasi tentang hotel sekitar pelaksanaan kegiatan

8	Galery	Menampilkan foto-foto kegiatan yang pernah diselenggarakan
9	Event Sponsor	laman yang berisi informasi mengenai sponsor yang mendukung kegiatan TheEvent
10	Contact	laman yang berisi informasi mengenai permintaan info kegiatan TheEvent POLINES
11	Beli Tiket	laman yang berisi informasi mengenai pembelian tiket kegiatan TheEvent POLINES beserta pilihan besaran deposit
12	Form Pembelian Tiket	laman yang berisi tentang form pengisian pembelian tiket secara online pada kegiatan TheEvent

Tabel 2 Hasil Uji Black Box

No	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Mengklik	Meminta pasword, cek	[v] Diterima
	Login	pasword, Masuk ke Halaman muka	[] Ditolak
	Mengklik Home	Ditampilkan halaman utama	[v] Diterima
	Mengklik About	Ditampilkan halaman yang menjelaskan Apa itu The Event	[] Ditolak
	Mengklik Event Promotion	Ditampilkan / mempromosikan kegiatan-kegiatan yang akan diselenggarakan atau sudah diselenggarakan	[v] Diterima
	Mengklik	Ditampilkan lini Masa	[v] Diterima

	Event Schedule	pelaksanaan suatu event	<input type="checkbox"/> Ditolak
	Mengklik Event Venue	Ditampilkan informasi mengenai tentang lokasi-lokasi kegiatan TheEvent POLINES	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
	Mengklik Event Hotels	Ditampilkan informasi tentang hotel sekitar pelaksanaan kegiatan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
	Mengklik Galery	Ditampilkan foto-foto kegiatan yang pernah diselenggarakan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
	Mengklik Event Sponsor	Ditampilkan laman yang berisi informasi mengenai sponsor yang mendukung kegiatan TheEvent	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
0	Mengklik Contact	Ditampilkan laman yang berisi informasi mengenai permintaan info kegiatan TheEvent POLINES	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
1	Mengklik Beli Tiket	Ditampilkan laman yang berisi informasi mengenai pembelian tiket kegiatan TheEvent POLINES beserta pilihan besaran deposit	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
2	Mengklik Form Pembelian Tiket	Ditampilkan laman yang berisi tentang form pengisian pembelian tiket secara online	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

pada kegiatan TheEvent

Hasil test black box menunjukkan semua fungsi berjalan sesuai dengan apa yang di harapkan. Dengan demikian sistem dapat dipergunakan untuk kemudian di uji di lapangan nantinya untuk mendapatkan kesempurnaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kebutuhan pengembangan system Polines Pay adalah nyata adanya dan dimungkinkan dikembangkan dalam berbagai sudut. Dalam polines pay yang berjalan pada saat ini hanya digunakan untuk transaksi non tunai dengan syarat sudah mempunyai kartu, sedangkan untuk kegiatan yang sifatnya insidental seperti event event yang sering ada di lingkungan jurusan akuntansi belum dapat di akomodir oleh polines pay pada saat ini. Model POS dan tiket masuk untuk event yang terintegrasi oleh dengan polines pay sudah dapat berjalan sehingga dapat mengakomodir kegiatan yang ada di lingkungan jurusan akuntansi.

Sistem pengelolaan kegiatan yang mengintegrasikan penggunaan Basis Polines Pay dengan ticketing kegiatan dan transaksi pembayaran diwujudkan dalam konsep yang diberi nama the EVENT. Prototype aplikasi telah dibuat dengan basis Web menggunakan platform PolynesPay lengkap dengan buku manual. Uji Coba telah dilaksanakan dan test Black Box menunjukkan kelengkapan system telah terpenuhi.

Untuk menjangkau lebih jauh agar apliasi polines pay agar dapat di gunakan oleh semua jurusan yang ada di Politeknik Negeri Semarang maka pengembangan titik-titik layanan bisa di letakkan pada seluruh layanan yang ada di Polines. Pengembangan lebih lanjut , agar sesuai dengan perkembangan jaman, sistem polines pay juga di buat dalam platform mobile sehingga jangkauan lebih besar serta pemanfaatan gawai yang sekarang sudah dimiliki seluuruh masyarakat akan lebih memudahkan untuk pemanfaatan sistem pembayaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alade O. M, Omidiora E. O, dan Olabiyisi S. O ,2014. Development of a University Lecture Timetable using Modified Genetic Algorithms Approach. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering* ,4, 163-168

- Bank Indonesia. 2008. “Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang 2008”.
Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dan Direktorat Pengedaran
Uang Bank Indonesia.
- Delone, William H. And Mclean, Ephraim R. 2003. The DeLone and McLean Model of
Information Systems Success: A Ten-Year Update. *Journal of Management
Information Systems* / Spring 2003, Vol. 19, No. 4, pp. 9–30
- Otoritas Jasa Keuangan. 2017. Penyaluran Kredit Perbankan 2017. Diakses pada tanggal 16 Mei
2017 dari <http://www.ojk.go.id/>.
- Sarana. 2019. Laboratorium Hidup FinTek, fintek Payment- empney. Presentasi pada Seminar
Hasil Hibah di POLYTEXPO 2019, 20 November 2019
- Soepardi, Hanni Sofia. 2017. Kemenkop Sediakan Sistem Teknologi Keuangan untuk Koperasi.
Berita. Diakses pada tanggal 16 Maret 2020 dari <http://www.antaraneews.com/>.
- Tim Penyusun PolinesPay. 2019. “SOP Polinespay 2019”, Politeknik Negeri Semarang
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19. 2016. “Tentang Perubahan Atas Undang-
Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”,
Presiden Republik Indonesia.