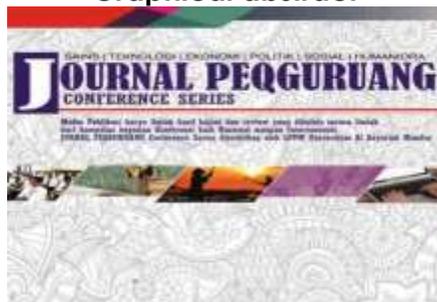


### Graphical abstract



## SISTEM LAYANAN PEMBAYARAN INTERNASIONAL BERBASIS WEB

<sup>1\*</sup>Muh. Assidiq, Rosmawati Tamin, Putri Aisyah Utami.

<sup>1\*</sup>Universitas Al Asyariah Mandar

\*Corresponding author

[Putriaisyahutami26@gmail.com](mailto:Putriaisyahutami26@gmail.com)

### Abstract

The Global Era is a time that changes all human interactions in the world to become more improved both in terms of Economic, Political, Social and Cultural. The development of the industrial revolution 4.0 had a huge impact on improving the IT world so that everything was adopted into a computerized model, especially in the field of Global Marketing. E-commerce is a marketing strategy that adopts technology in its implementation. The target market for E-commerce is very broad, not only covering the Asian market but also all marketplaces to the international market, so that people will find it easy to get goods from abroad. However, apart from the ease of facilities offered by E-commerce to purchase goods, it will certainly have an impact on the magnitude of the need to obtain foreign currency for use in making payments in the transaction process for purchasing these goods. In this instant era, people will certainly look for services that can help them get what they want quickly, and the answer to that is "Overseas Payment Services" which can be accessed anytime and anywhere. This service will provide a solution so consumers can shop on overseas E-commerce sites without having to have an overseas account.

This Website-Based International Payment Service System was designed using the Agile Scrum method by combining the Midtrans Payment Gateway, PHP, Laravel and MySQL databases in making the program as well as Descriptive Qualitative Data as the data collection technique. The result of this research is that there is a system that is born in the form of a website that will help people to make payments on foreign E-commerce and provide many payment methods including E-wallets to make it easier to pay exchange rates.

**Keywords:** *Sistem Layanan Pembayaran Luar Negeri, Jasa Pembayaran Internasional, E-commerce, Agile Scrum.*

### Abstrak

Setiap Era Global merupakan masa yang mengubah seluruh interaksi manusia yang ada di dunia menjadi lebih meningkat baik dari segi Ekonomi, Politik, Sosial maupun Budaya. Perkembangan revolusi industri 4.0 sangat berdampak pada peningkatan dunia IT sehingga mengakibatkan semua hal diadopsi menjadi model komputerisasi khususnya pada bidang Global Marketing. E-commerce adalah strategi pemasaran yang mengadopsikan teknologi dalam implementasinya. Target market E-commerce sangatlah luas tidak hanya mencakup pasar Asia saja tapi juga seluruh marketplace hingga pasar Internasional, sehingga orang-orang akan mudah untuk mendapatkan barang-barang dari mancanegara. Namun terlepas dari mudahnya fasilitas yang ditawarkan E-commerce untuk membeli barang tentunya akan berdampak pada besarnya pula kebutuhan untuk mendapatkan mata uang asing untuk dipakai dalam melakukan pembayaran pada proses transaksi pembelian barang tersebut. "Jasa Layanan Pembayaran Luar Negeri" adalah layanan yang akan memberikan solusi agar konsumen dapat berbelanja pada situs E-commerce luar negeri tanpa harus memiliki rekening luar negeri.

Sistem Layanan Pembayaran Internasional Berbasis Website ini dirancang menggunakan metode Agile Scrum dengan mengkombinasikan Payment Gateway Midtrans, PHP, Laravel dan Database MySQL dalam pembuatan programnya serta Data Kualitatif Deskriptif sebagai teknik pengumpulan datanya. Hasil dari penelitian ini adalah adanya sistem yang lahir dalam bentuk website yang akan membantu orang-orang untuk melakukan pembayaran pada E-commerce luar negeri dan menyediakan banyak metode pembayaran termasuk E-wallet untuk memudahkan dalam pembayaran nilai tukar.

**Kata kunci:** *Sistem Layanan Pembayaran Luar Negeri, Jasa Pembayaran Internasional, E-commerce, Agile Scrum.*

### Article history

DOI: [10.35329/jp.v5i2.4671](https://doi.org/10.35329/jp.v5i2.4671)

Received : 15/07/2023 | Received in revised form : 29/10/2023 | Accepted : 11/11/2023

## 1. PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri kemajuan teknologi saat ini telah menciptakan rutinitas baru yang membentuk sebuah kebiasaan belanja yaitu belanja online. Terdapat banyaknya sistem belanja online yang menciptakan peluang bisnis baru. (Azzahra & Purnawan, 2023).

Secara umum ada tujuh tempat yang digunakan untuk berjualan online yaitu Forum Jual Beli, Sosial Media, Blog, Messenger, dan saat ini banyak bermunculan Marketplace seperti Tokopedia, Lazada dan lainnya. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini media promosi yang digunakanpun semakin meningkat salah satunya adalah media sosial (Al-Mumtaza & Rustamaji, 2022)

Saat ini, kalangan muda atau yang sekarang telah memasuki perkembangan zaman generasi alpha lebih cenderung berbelanja di situs online dibanding belanja di toko atau ke pasar. Kepercayaan terhadap minat pembelian ulang sangat penting bagi suatu usaha (Saidani et al., 2019)Perusahaan penyedia barang dan jasa secara eletronik (E-commerce) menyediakan berbagai layanan prima untuk kenyamanan pelanggannya. Dengan pengembangan layanan baik dalam versi website maupun android dengan memanfaatkan teknologi telepon seluler dan seluruh perangkatn yang memadai (Herni et al., 2020). Kepercayaan konsumen akan terbentuk bila E-commerce tersebut dapat dipercaya dan menciptakan citra baik bagi konsumen.(Choiriyah, 2023). sehingga pelanggan dapat berselancar sesuka hati sesuai perangkat yang dirasa nyaman untuk dipakai dalam menyesuaikan perangkat yang ada seperti laptop, tablet dan smartphone. Sistem E-Commerce harus mampu menangani permintaan secara cepat dan akurat, maka dari itu harus di dukung dengan kecepatan web server agar pengguna nyaman dalam menggunakannya.(Anubhakti, 2022)

Mediasi untuk menghubungkan orang Indonesia agar mudah mendapatkan barang luar negeri tanpa harus memikirkan cara mengkonversi mata uang Indonesia menjadi mata uang asing melalui bank sangat dibutuhkan. Perilaku pelanggan Online Shop yang ingin semuanya menjadi praktis sangat perlu menjadi perhatian dari sudut pandang peningkatan daya beli utamanya dalam mendongkrak target pasar Indonesia. Melihat perbedaan nilai tukar yang setiap waktu mengalami perubahan Kurs (Nilai Tukar) tentu menjadi pertimbangan dan menjadi hambatan untuk berbelanja online di situs luar negeri. Tidak hanya mata uang Dollar tetapi juga mata uang lain seperti Won dan Yen yang banyak digunakan dalam transaksi E-commerce. Selain itu tidak sedikit pula penggemar yang tidak memiliki akun rekening bank luar negeri untuk melakukan Check Out Payment di E-commerce penyedia barang-barang

import contohnya di website Weverse yang pembayarannya menggunakan Won dan Dollar Paypall.

Perlu adanya layanan yang mampu menjembatani kelancaran berbelanja online di situs luar negeri sehingga para pelanggan yang memiliki kebutuhan bisnis, para pemakai barang-barang branded luar negeri, para fandom yang ingin mendapatkan barang kesukaannya seperti merchandise grup BTS, TXT, NCT, Blackpink, New Jeans, dan lain sebagainya dapat dengan mudah mendapatkan apa yang mereka inginkan tanpa terhalang oleh perbedaan nilai tukar, rekening yang berbeda, keterbatasan bahasa bahkan jarak dan waktu.

Layanan yang prima adalah Brand Image yang terbaik, karena pelanggan selalu berinteraksi dengan website E-commerce maka layanan yang baik adalah menyediakan sistem yang responsif dan memudahkan pelanggan utamanya dalam hal payment barang yang dijamin keamanannya. Belanja di situs yang aman dan terperaya serta pelayanan yang prima akan membuat customer betah untuk menjadi member.

## 2. METODE PENELITIAN

Adapun tahapan dalam mengumpulkan data terdapat tiga cara yang diimplementasikan penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut ;

### 1) Observasi

Penulis melakukan observasi pada dua tempat yaitu observasi lapangan langsung ke pelaku usaha layanan transfer yang berlokasi di Jl. Andi Latanratu No.74 Lantora, kemudian melakukan observasi pada komunitas Fandom K-Pop Nasional yang terhubung dalam grup khusus yang tersebar dalam banyak Platform Social Media seperti WhatsApp, Telegram, Instagram, Twitter, TikTok dan Facebook. Penulis bergabung pada banyak Fandom dan melakukan analisa tentang perilaku penggemar yang gemar mengoleksi barang-barang dari idolanya (Bias) dari berbagai macam versi bentuk barang dan cara mendapatkannya.

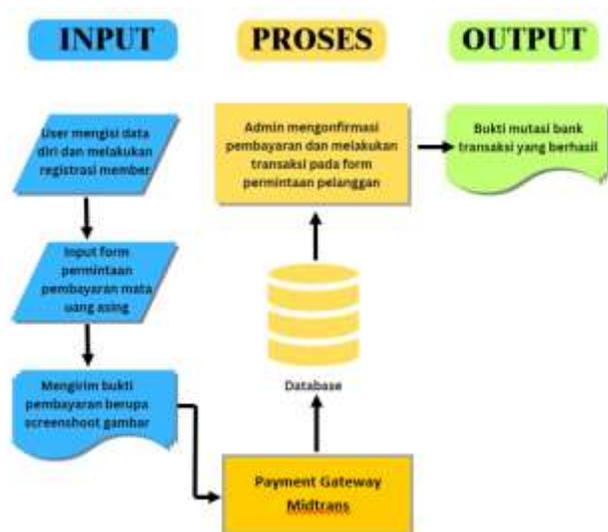
### 2) Kuesioner

Partisipan yang digunakan adalah pelanggan tetap Layanan Transfer Won Unlimited yang melakukan transaksi harian pada layanan ini, proses tanya jawab dilakukan secara Online melalui WhatsApp dengan mengirim 5 daftar pertanyaan diantaranya ;

1. Apa kendala anda saat berbelanja di situr E-Commerce luar negeri ?
2. Situs E-Commerce apa yang sering anda kunjungi ?
3. Mengapa menyewa jasa pihak ketiga untuk belanja Online ?
4. Kenapa memilih layanan kami ?
5. Sistem layanan seperti apa yang anda inginkan untuk meningkatkan layanan dari jasa transfer kami ? apakah versi web oke ?

### 3) Wawancara

Wawancara dilakukan pada pemilik usaha yaitu saudara Fahrudin Angriawan yang telah merintis usaha layanan transfer won dari tahun 2020. Pada tahapan wawancara, beliau berbagi opini terbuka tentang pembahasan perluasan pasar melalui mediasi teknologi pada usahanya dan memberi usulan tentang pengembangan sistem untuk bisnisnya. "Teknologi kan makin maju jadi kita sebagai wirausaha ya harus mampu beradaptasi dengan perkembangan. Pelanggan adalah nomor satu jadi apapun akan disediakan selama pelanggan enjoy transaksi sama layanan kami." Ucapnya pada Rabu, 01 Februari 2023. Selain itu beliau juga mengusulkan sistem berbentuk website karena rata-rata pelanggannya adalah Reseller E-Commerce luar yang banyak berinteraksi dengan website .



(Gambar 2.1. Kerangka Sistem)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

#### a) Input

Pelanggan akan melakukan permintaan pembayaran ke sistem dari barang yang telah di Check Out di situs E-Commerce luar negeri yang pelanggan minati. Form dapat berisi nama pemilik rekening di E-Commerce, nomor rekening tempat mereka belanja, jumlah bayar dan Notes berisi Request Personal Identity dari si pelanggan (umumnya berisi nama asli atau nama toko pelanggan). Setelah mengisi Form maka pelanggan akan melakukan pembayaran dimuka sejumlah total bayar barang pertama ditambah Fee jasa transfer. Pelanggan akan mendapatkan kemudahan pembayaran melalui pembayaran elektronik yang mendukung banyak jenis bank.

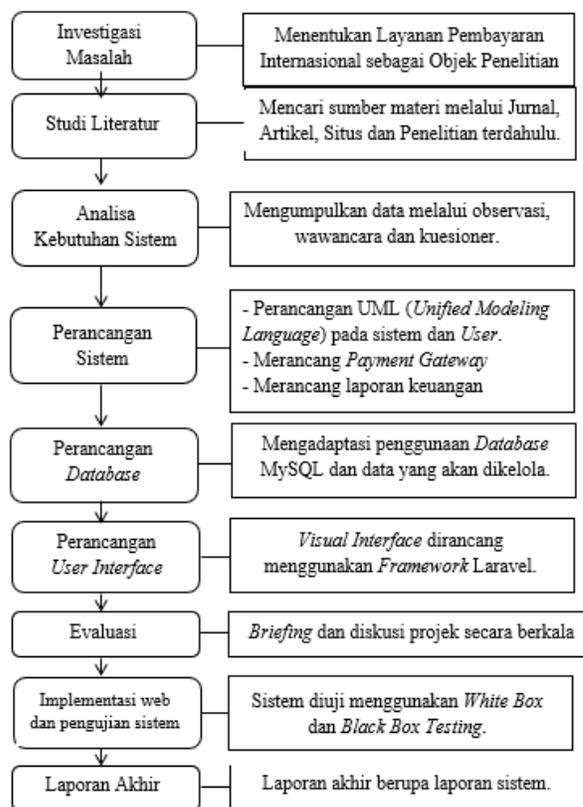
#### b) Proses

Dalam tahapan proses terdapat dua sesi yaitu pertama verifikasi pembayaran rupiah oleh Payment Gateway Midtrans, apabila pembayaran telah berhasil maka pada sesi kedua

Admin akan memproses permintaan transfer dari si pelanggan tersebut.

#### c) Output

Hasil dari keberhasilan transaksi akan berupa mutasi asli dari sistem layanan yang akan dikirim melalui e-mail atau WhatsApp.



(Gambar 2.2. Bagan Tahapan Penelitian)

Berikut adalah penjelasan tentang setiap tahapan tahapan dalam penelitian yang akan dilakukan diantaranya :

#### 1. Investigasi Masalah

Penulis menjadikan layanan pembayaran mata uang asing untuk memenuhi kebutuhan permintaan mata uang asing Fandom K-Pop yang tersebar di seluruh Indonesia yang memiliki keresahan setiap kali ingin berbelanja di situs E-Commerce luar negeri namun tidak memiliki rekening untuk melakukan Check Out pembayaran. Kemudian menjadikan Layanan Transfer Won Unlimited yang beroperasi di Polewali Mandar sebagai patokan objek yang akan berfokus pada pengembangan sistem untuk membuat jaringan pasar dan manajemen keuangan pada pelayanannya menjadi lebih optimal.

#### 2. Studi Literatur

Penelitian ini mencari sampel materi melalui Jurnal, Artikel dan Penelitian terdahulu tentang penerapan website yang cocok untuk Marketing sebagai bahan perancangan analisa kebutuhan yang cocok dan selaras dengan kebutuhan pemilik usaha dan Costumer-nya.

#### 3. Analisa Kebutuhan Sistem

Setelah melakukan pra analisa dan mendapatkan gambaran umum rancangan sistem dari studi literatur, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data melalui observasi, wawancara dan kuesioner dari berbagai pihak yaitu pemilik usaha dan Costumer langganan mengenai kebutuhan khusus yang lebih rinci yang menjadi kebutuhan mereka.

#### 4. Perancangan Sistem

Tahapan ini adalah Start awal merancang sistem dengan mengatur perancangan UML (Unified Modeling Language) pada sistem dan User, merancang Payment Gateway Midtrans serta merancang laporan keuangan.

#### 5. Perancangan Database

Database menggunakan MySQL sebagai penyimpanan data pada sistem.

#### 6. Perancangan User Interface (UI)

Perancangan ini menggunakan Framework Laravel 8 sebagai pembuatan Visual User Interface (UI) dan akan ada kolom komentar untuk memberi Rating untuk kepuasan layanan sistem menerapkan konsep User Experience (UX).

#### 7. Evaluasi

Pada harian kegiatan pembangunan sistem dilakukan evaluasi secara berkala untuk memonitoring dan mengontrol perubahan baik itu perubahan design, penambahan fitur dll., agar perubahan tetap terkoordinir dan tetap sesuai dengan kebutuhan sistem.

#### 8. Pengimplementasian dan Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan menerapkan Whitebox dan Blackbox Testing. Pada penjelasannya, Blackbox Testing adalah uji coba fungsionalitas sebuah aplikasi atau program yang sedang dikembangkan. Sementara Whitebox Testing adalah metode uji coba struktur internal, seperti pengujian pada kode aplikasi.

#### 9. Laporan Akhir

Tahap akhir pada sistem ini adalah tahap laporan. Dimana setelah seluruh rangkaian pembuatan akan dibuatkan laporan tentang kualitas dan rincian khusus tentang sistem yang dibuat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian Sistem Layanan Pembayaran Internasional ini adalah adanya sebuah etalase pemasaran baru bagi jasa layanan Transfer Won Unlimited yang beroperasi di Polewali Mandar. Layanan yang mampu melakukan penukaran uang rupiah (Melian et al., 2023) kedalam berbagai metode pembayaran uang asing. Pemanfaatan program ini akan menambah aplikasi baru yang tadinya pelanggan hanya dapat bertransaksi via WhatsApp dan Facebook, dengan aplikasi ini pelanggan dapat melakukan transaksi melalui website dengan versi User Interface yang berbeda dan menu baru yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan transaksi. Sistem ini dilengkapi dengan beberapa fitur yang akan membantu pelanggan dalam melakukan transaksi mata uang asing dalam situs E-commerce. Dengan mengadopsi teknologi Payment Gateway Midtrans, API ini juga memungkinkan untuk dikembangkan pada Framework React Native dan NodeJS (Reynaldo Pratama et al., 2020)

sistem ini menjadi lebih canggih, mudah dan nyaman digunakan.

pembuatan sistem informasi dengan bahasa pemrograman PHP MyASQL(Qashlim & Assidiq, 2022) rincinya sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP versi 7.4 dengan Laravel versi 8 sebagai Backend sistemnya. Selain itu, dalam pelaksanaan pembuatan sistem ini mengadopsi metode Agile Scrum sebagai suatu metode pengembangan perangkat lunak yang adaptif dan responsif terhadap perubahan, (Mohino et al., 2019) dalam pembuatan proyeknya sehingga penelitian ini dapat terselenggara dan tertata secara baik dan terstruktur meski mengalami banyak perubahan dan tambahan masukan berupa perbaikan sistem demi tercapainya sistem yang baik dan ramah digunakan.

#### 1. Tampilan Form Login User

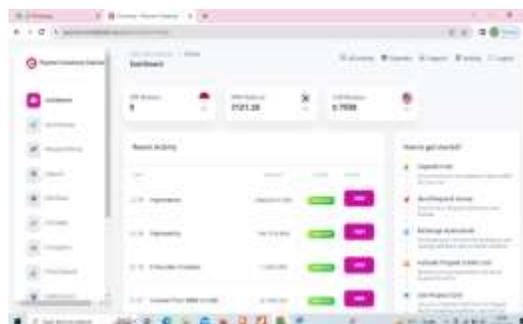


( Gambar 3.1. Form Login )

Pada halaman user, pelanggan akan melakukan registrasi awal untuk menjadi seorang member atau nasabah disitus layanan ini. Pada halaman ini pelanggan akan mengisi data diri secara lengkap berupa nama, alamat email, kota tempat tinggal, negara bahkan membuat password untuk keamanan akun.

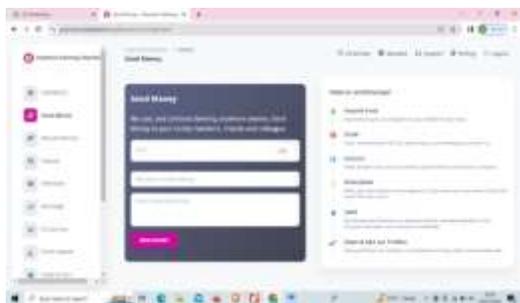
Kemudian setelah mengisi form maka pelanggan akan memiliki hak akses login kedalam website menggunakan alamat dan juga password yang telah dibuat.

#### 2. Tampilan Menu Utama (Dashboard)



( Gambar 3.2. Tampilan Menu Utama )

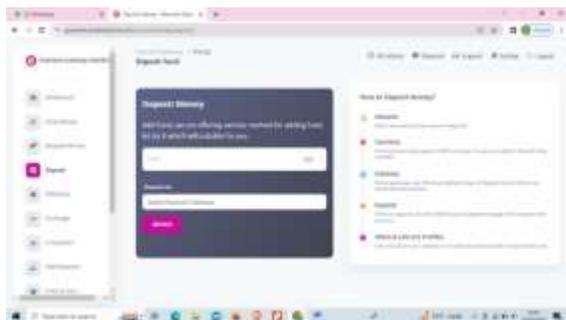
#### 3. Halaman Transaksi



(Gambar 3.3. Tampilan Halaman Transaksi)

Halaman transaksi adalah halaman user saat akan mengajukan pembayaran mata uang asing sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada laman ini user akan mengisi note berupa wishlist yang berisi link situs E-commerce tempat pelanggan akan membeli barang.

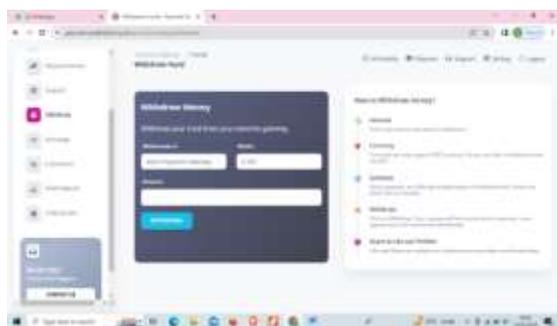
#### 4. Halaman Form Pengisian Deposit



(Gambar 3.4. Tampilan Pengisian Deposit)

Pada halaman ini pelanggan akan mengisi saldo deposit berupa rupiah untuk dipakai dalam melakukan pembayaran. Nantinya uang rupiah yang dideposit dapat dikonversi kedalam mata uang asing sesuai dengan kurs yang telah ditentukan dan disetujui oleh pelanggan.

#### 5. Halaman Withdraw



(Gambar 3.5. Tampilan Form Withdraw)

Halaman ini merupakan halaman pengambilan Kembali dana deposit yang telah disimpan. Terdapat dua

karakter transaksi yang sering dilakukan oleh pelanggan tetap layanan transfer ini yaitu pelanggan yang membeli untuk satu kali transaksi, lalu pelanggan yang melakukan pembayaran dimuka dalam jumlah tertentu kemudian mendepositnya untuk melakukan transaksi berkali-kali dalam hari yang berbeda sampai saldo depositnya habis. Apabila ingin menarik saldo deposit maka pelanggan dapat menggunakan fitur Withdraw ini.

#### 6. Halaman Exchange



(Gambar 3.6. Tampilan Halaman Exchange)

Pada halaman ini pelanggan dapat mengkonversi mata uang rupiah kedalam mata uang asing sesuai dengan mata uang asing yang pelanggan butuhkan. Tentunya mata uang asing inilah yang akan menjadi saldo untuk dipakai dalam berbelanja pada situs perbelanjaan yang diinginkan customer.

#### 7. Halaman Setting



(Gambar 4.7. Tampilan Halaman Setting)

Pada halaman ini terdapat menu reset password dimana pengguna dapat mengganti keamanan akunnya.

## 4. SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembuatan program Sistem Layanan Pembayaran Internasional ini adalah sebagai berikut;

1) Dengan adanya website Sistem Layanan Pembayaran Internasional ini maka Jasa Layanan Won Unlimited akan memiliki tambahan etalase pemasaran baru yang tadinya hanya menggunakan mediasi Facebook dan WhatsApp kini dengan hadirnya aplikasi ini maka

layanan jasa transfer ini akan tersedia dalam versi website.

2) Fitur “Send Money” pada Dashboard User dapat membebaskan costumer dalam menentukan website tempat belanja andalan mereka, dalam artian costumer difasilitasi dan dibebaskan untuk berbelanja disemua situs yang mereka inginkan sehingga tingkat kepuasan belanja akan meningkat tanpa terkendala batasan ketentuan situs website tertentu.

3) Terdapat pilihan menu konversi mata uang pada Dashboard User dalam pilihan menu “Exchange” yang memudahkan costumer dalam melakukan perhitungan nilai tukar mata uang, sehingga costumer akan mudah dalam melakukan kalkulasi hitungan nilai tukar pada saat itu juga. Jadi sebelum melakukan transaksi, costumer yang setuju dengan jumlah nilai tukar akan melanjutkan transaksi sehingga tidak ada unsur terpaksa apalagi memberatkan antara kedua belah pihak baik dari sisi costumer maupun admin.

4) Website bersifat online sehingga seluruh transaksi dilakukan secara real-time.

Mohino, J. de V., Higuera, J. B., Higuera, J. R. B., & Montalvo, J. A. S. (2019). The application of a new secure software development life cycle (S-SDLC) with agile methodologies. *Electronics (Switzerland)*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/electronics8111218>

Qashlim, A., & Assidiq, M. (2022). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEBSITE PADA KAMPUS UNASMAN MAMASA. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 4(2), 2686–3472. <https://doi.org/10.35329/jp.v4i1.2077>

Reynaldo Pratama, F., Santoso, N., & Fanani, L. (2020). *Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway Midtrans* (Vol. 4, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Saidani, B., Lusiana, L. M., & Aditya, S. (2019). ANALISIS PENGARUH KUALITAS WEBSITE DAN KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DALAM MEMBENTUK MINAT PEMBELIAN ULANG PADA PELANGGAN SHOPEE. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 10, 425–444. <http://doi.org/10.21009/JRMSI>

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Mumtaza, A. M., & Rustamaji, M. (2022). CONSUMER LEGAL PROTECTION ON THE IMPLEMENTATION OF E-COMMERCE USING INSTAGRAM WITH A PRE-ORDER SYSTEM DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *International Journal of Environmental, Sustainability, and Social Science*, 03, 59–64. <https://journalkeberlanjutan.com/index.php/ijesss>

Anubhakti, D. (2022). Analisa & Perancangan Website E-Commerce Kegiatan Penukaran Valuta Asing Pada PT. Do It Valasindo Analysis & Design Of E-Commerce Website Foreign Exchange Activities In PT. Do It Valasindo. In *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*. <https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php>

Azzahra, C. P., & Purnawan, A. (2023). PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN PENGGUNA JASA TITIP BARANG SECARA ONLINE. *JURNAL ILMIAH SULTAN AGUNG*, 802–814.

Choiriyah, S. (2023). *Peran Kualitas Website Dan E-Wom Terhadap Minat Beli Dengan Kepercayaan Konsumen Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Konsumen E-Commerce Shopee di Kota Semarang)*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Herni, H., Tamin, R., & Basri, B. (2020). Sistem Informasi Kepegawaian Dan Tenaga Pendidik Berbasis Android Di Universitas Al Asyariah Mandar. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 2(1), 223. <https://doi.org/10.35329/jp.v2i1.1405>

Melian, L., Dhaniawaty, R. P., Fadillah, A. P., & Hidayat, C. (2023). e-Exchange Riyals sebagai Sistem Informasi Penukaran Uang bagi Jamaah Haji dan Umrah Pasca Pandemi Covid-19. *Maret*. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>