

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sampah di Dusun Bunguran adalah salah satu masalah yang belum mempunyai solusi jangka panjang. Beberapa masalah terkait sampah seperti lokasi Tempat Pembuangan Akhir yang sudah *over* kapasitas, pengelolaan retribusi sampah yang belum optimal, dan kurang terlibatnya masyarakat dalam pengelolaan sampah. Penelitian ini membahas sistem pungutan retribusi sampah. Aturan pungutan retribusi sampah sebagai salah satu sumber pendapatan daerah tercantum dalam Perda No. 16 Tahun 2011 Kab. Pasuruan.

Pungutan retribusi layanan persampahan ini sering tidak berjalan lancar karena beberapa masalah seperti kurangnya tenaga pengangkut sampah, pembagian wilayah angkut yang belum maksimal, kurang disiplinnya masyarakat dalam membayar retribusi sampah, dan belum adanya sistem yang mendukung pengelolaan informasi pembayaran retribusi sampah yang terintegrasi. *Mobile payment* atau *Mobile Pembayaran* sebagai salah satu solusi dalam retribusi sampah yang memudahkan masyarakat dalam pembayaran sampah.

Mobile payment memberikan layanan berupa penyelesaian transaksi secara online yang menjadikan proses transaksi lebih cepat, praktis dan mudah. Dalam melakukan transaksi, penggunaan *Mobile payment* ini akan dideposit oleh konsumen melalui akun pengguna dengan nominal sesuai yang diinginkan dan deposit *Mobile payment* dapat dilakukan melalui kartu debit dan kredit, internet dan *Mobile banking*, *branchlessbankingagent* dan lainnya (Suhaeni, 2019).

Agar prosedur pembayaran retribusi sampah dapat tertib, maka bagian pengelolaan sampah mengajukan sistem informasi pembayaran retribusi sampah berbasis *Mobile payment* atau *Mobile* pembayaran yang dalam hal ini akan diimplementasikan oleh peneliti. *Mobile payment* atau *Mobile*

pembayaran bertujuan untuk memudahkan masyarakat membayar retribusi sampah dan juga memudahkan membantu bagian pengelolaan sampah memantau pembayaran yang telah dilakukan oleh masyarakat.

Menurut (Bukhori, 2018) *Mobile Payment* sebagai system pembayaran barang atau jasa menggunakan perangkat bergerak seperti telepon genggam atau PDA yang telah memiliki kemampuan NFC. Ada banyak jenis barang dan jasa yang dapat dibeli dengan *Mobile payment* yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Ponsel ini akan diposisikan sebagai *tools* yang bekerja menggantikan uang fisik atau kartu kredit. Hasilnya, ponsel sudah bisa dimanfaatkan untuk transaksi jual-beli, baik *micropayment* serta *macropayment*. Keterlibatannya dalam bidang ini dikenal sebagai *Mobile payment*.

Mobile Payment melalui *handphone* merupakan salah satu metode pembayaran yang paling populer sekarang ini. Selain mudah digunakan, alurnya pun mudah dimengerti. *Mobile Payment* dapat berupa aplikasi transaksi keuangan yang berguna untuk transfer, cek saldo, dan membayar tagihan rumah tangga (Leng et al., 2018). Bahkan *Mobile Payment* menyerupai tabungan yang saldonya dapat diisi terlebih dahulu dan bisa digunakan tiap kali diperlukan.

Pemanfaatan sistem berbasis teknologi informasi untuk optimalisasi pengelolaan sampah juga dilakukan peneliti terdahulu yaitu oleh (Jamaluddin, 2016). Aplikasi Sampah Ta' dengan sebuah *web server* telah diuji cobakan kepada masyarakat di kecamatan Rappocini secara langsung dan aplikasi ini direkomendasikan untuk digunakan dalam membantu pengelolaan sampah. Selain itu penelitian oleh (Magdalena et al., 2019) bahwa Sistem informasi retribusi berbasis *web* ini mampu mempermudah akses masyarakat terhadap layanan kebersihan dan layanan pembayaran sampah. Penelitian lain oleh (Chen et al., 2020) bahwa *Mobile Payment* telah menjadi cara populer untuk membayar tarif

yang dilakukan oleh masyarakat.

Adapun dalam perancangan *Mobile Payment* menggunakan metode *waterfall*. Dalam membangun sebuah aplikasi menggunakan sistem terkomputerisasi menggunakan metode *waterfall* dapat memudahkan dalam menyusun tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem. Dengan sistem yang tersebut akan meningkatkan kecepatan serta ketelitian dan keamanan lebih terjamin, serta mempermudah dalam pencarian data. Penelitian-penelitian yang menggunakan sistem informasi dengan metode *Waterfall* dapat membantu membangun sebuah sistem informasi guna meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi (Larasati & Masripah, 2017). Adapun dalam penelitian ini meminimalkan kesalahan implementasi *Mobile Payment* Retribusi Sampah

Melalui pemaparan di atas peneliti akan menganalisis dan merancang suatu sistem berbasis *Mobile Payment* atau *Mobile* Pembayaran. Sistem tersebut diharapkan mampu membantu pemerintah desa dalam Pembayaran Retribusi Sampah. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan mengangkat penelitian yang berjudul “**Implementasi *Mobile* Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran Pohjentrek Pasuruan**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengangkat permasalahan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Retribusi Sampah di Dusun Bunguran
2. Penyampaian informasi Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran secara *Mobile*.
3. Proses implementasi Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran secara *Mobile*.
4. Proses pemantauan Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.

1.3. Tujuan

1. Mempermudah pelaksanaan Retribusi Sampah di Dusun Bunguran
2. Memberikan informasi pada masyarakat tentang aplikasi *Mobile* Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.
3. Pelaksanaan Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran secara *Mobile*.
4. Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran dapat terpantau secara teratur.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pelaksanaan dan besaran pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.
2. Penyampaian informasi dan aspek-aspek pendukung serta penghambat dalam Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.
3. Perancangan aplikasi *Mobile* Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.
4. Penerapan aplikasi *Mobile* Pembayaran Retribusi Sampah di Dusun Bunguran.

1.5. Manfaat

1. Manfaat bagi Universitas:
 - a. Terjalin hubungan baik antara Universitas dengan masyarakat desa.
 - b. Universitas dapat meningkatkan kualitas mahasiswa melalui pengalaman penelitian ini.
 - c. Universitas dapat dikenal lebih luas di lingkungan masyarakat desa.
2. Manfaat bagi Mahasiswa:
 - a. Meningkatkan daya Analisa mahasiswa sebelum

- mahasiswa terjun ke masyarakat umum.
- b. Menciptakan sarana informasi yang dapat di konsumsi oleh masyarakat dalam bentuk Aplikasi.
 - c. Mahasiswa mampu membuat sebuah aplikasi berbasis *Mobile* android yang dapat menyampaikan informasi dengan mudah pada masyarakat.
3. Manfaat bagi Masyarakat desa:
- a. Masyarakat akan terbantu dalam mengatasi permasalahan sampah.
 - b. Masyarakat akan lebih efektif dan efisien dalam melakukan pembayaran retribusi sampah
 - c. Adanya hubungan baik antara masyarakat desa dan Universitas setelah adanya mahasiswa yang melakukan penelitian.