

Pembuatan Website Layanan Keuangan dengan Metode Scrum

Muhammad Nazhim Maulana¹, Cahyo Prianto²

^{1,2} Universitas Logistik Bisnis dan Internasional
Jl. Sari Asih No.54, Sarijadi, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40151, Indonesia

Email: 1nazhimmaulanamuhammad@gmail.com, 2cahyo@ulbi.ac.id

Abstrak— Keuangan merupakan salah satu hal yang perlu untuk diperhatikan apalagi dalam dunia industri. Dengan adanya pengaturan keuangan yang baik maka dapat membuat satu perusahaan atau instansi menjadi lebih maju. Perlu diingat untuk layanan keuangan masih sering mengalami masalah. Beberapa masalah yang biasa terjadi adalah kekeliruan angka penggajian pegawai, kemudian adanya gaji pegawai yang belum dibayarkan, lalu pencatatan pengeluaran yang tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilapangan, dan masih banyak masalah lainnya. Masalah-masalah seperti ini memiliki akibat yang sangat fatal, oleh sebab itu sebuah *website* yang dapat membantu untuk melakukan pengaturan terhadap penggajian, pemberian bonus dan juga keuangan akan mengatasi kendala yang bisa terjadi ketika masih melakukan pengaturan keuangan secara manual. *Website* dipilih karena pengguna tidak akan perlu memasang aplikasi sehingga tidak akan terjadi penggunaan memori terhadap perangkat pengguna. Untuk dapat menggunakan aplikasi, pengguna hanya perlu mengunjungi website tersebut melalui mesin pencari yang diinginkan dan melakukan login saja untuk menggunakannya. *Website* ini dibuat dengan menggunakan salah satu metode pengembangan agile yaitu scrum. Scrum dipilih karena metode ini dapat memberikan hasil yang maksimal. Dengan adanya website layanan keuangan ini nantinya diharapkan pencatatan transaksi keuangan akan menjadi lebih transparan, pemasukan ataupun pengeluaran dapat dilihat dengan jelas dan kelalaian pencatatan akibat adanya *human error* juga bisa teratasi.

Kata Kunci: Agile, Scrum, Keuangan, Website, Pencatatan

Abstract—Finance is one of the most important things that has to be noticed in the industry. With good financial management, a company or an instance will be better. As a reminder, nowadays financial service still has many problems like wrong salary number for employee, then unpaid salary, then expense note that is not the same as the reality, and other issues that have a relationship with money. These kind of problems could lead to a fatal consequence, that's why a website that could help manage payroll, bonuses, and finance will solve problems that may occur when managing finance manually. The website is chosen because the user does not need to install anything so there will be no extra memory use in user's device. For using the app, a user only needs to visit a website and log in for using it. This website is built by using one type of agile development, which is scrum. Scrum is chosen because, this method could give a maximum result. Hopefully, with this website, the record of transactions will be more transparent, and fewer human errors will occur.

Keywords: Agile, Scrum, Finance, Website, Recording

1. PENDAHULUAN

Layanan dapat diartikan sebagai satu tindakan yang dilakukan secara sukarela dari satu pihak ke pihak yang lainnya dengan tujuan untuk memberikan bantuan [1]. Kemudian ada juga istilah lain yang disebut dengan keuangan. Keuangan merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan karena berkaitan langsung dengan uang. Dalam satu perusahaan, manajemen keuangan merupakan salah satu hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan maju tidaknya satu perusahaan juga bisa bergantung terhadap bagaimana manajemen keuangan dalam perusahaan tersebut. Dengan adanya manajemen keuangan yang baik, bisa menciptakan lingkungan pekerjaan yang positif. Akan tetapi, masih saja terjadi beragam masalah yang cukup berbahaya dan memiliki kaitan yang erat dengan keuangan. Masalah seperti pengiriman gaji yang kadang terlambat, gaji yang diterima tidak sesuai dengan yang seharusnya, terjadi transaksi yang tidak tercatat sama sekali karena masih di rekap secara manual oleh pihak perusahaan atau instansi.

Bukan hanya itu saja, pencatatan transaksi saat ini masih banyak mengandalkan cara konvensional yakni dengan melakukan pencatatan secara manual, mulai dari transaksi keluar hingga pencatatan transaksi masuk. Kesalahan seperti transaksi yang terlewat sangat mungkin terjadi. Hal tersebut bisa terjadi karena yang melakukan pencatatannya adalah manusia dan bisa saja terjadi human error selama proses pencatatan berlangsung.

Perlu diingat juga bahwa sekarang ini hampir segala hal mulai melakukan proses digitallisasi, mulai dari pemesanan makanan, pemesanan tiket, penyewaan transportasi, bahkan hingga proses belajar mengajar juga sudah

mulai mengalami digitalisasi dengan adanya bantuan dari beragam sistem yang telah diciptakan oleh pengembang aplikasi itu sendiri. Dalam hal keuangan juga muncul sebuah istilah baru yaitu layanan keuangan digital [2]. Layanan ini sama saja dengan layanan keuangan pada umumnya, namun ditambahkan dengan penggunaan sarana teknologi digital seperti penggunaan dari website atau bisa juga dengan menggunakan pihak yang ketiga [3].

Dengan memanfaatkan sumber daya yang ada saat ini, ada beragam sistem yang dapat dibangun untuk menangani satu masalah tertentu di setiap bidangnya. Dengan menggunakan alat yang tepat dan perencanaan yang tepat maka nantinya akan dihasilkan produk yang sesuai dengan apa yang direncanakan dan dapat tepat sasaran. Apabila layanan keuangan ini dapat dijangkau atau diakses oleh rumah tangga dan juga bisnis secara efektif maka inklusi keuangan akan terjadi karena layanan jasa keuangan tersedia secara berkelanjutan dan regulasinya baik [4].

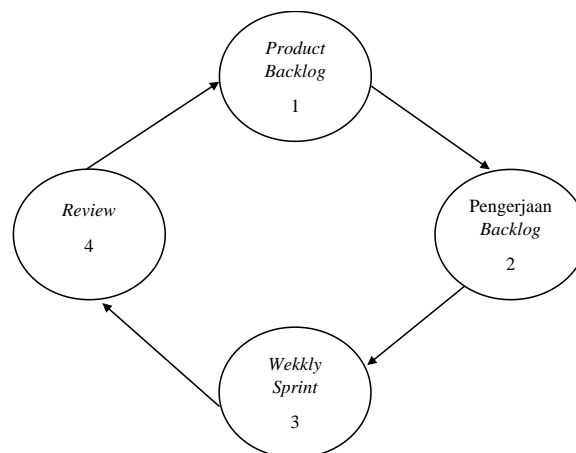
Untuk itu sebuah sistem yang dapat melakukan manajemen keuangan akan menjadi satu solusi dari permasalahan yang tadi telah disebutkan. Sebuah sistem yang bisa melakukan penggajian, kemudian pengiriman bonus terhadap pegawai yang dirasa telah memberikan performa yang memuaskan. Tidak hanya penggajian saja, sistem yang dibangun juga memiliki fitur tambahan seperti pencatatan transaksi yang telah dilakukan baik itu penggajian, pengiriman bonus, bahkan hingga pengiriman invoice atau bisa juga dilakukan untuk proses transfer uang hingga pencatatan donasi.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah menggunakan metodologi scrum. Scrum merupakan salah satu metode agile yang biasa digunakan dalam pengembangan produk dalam bidang teknologi. Scrum dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk memecahkan masalah [5]. Scrum juga dapat diartikan sebagai sebuah kerangka kerja yang dibuat agar tim dapat menyelesaikan satu permasalahan yang kompleks dan mendorong tim untuk membuat produk dengan nilai atau kualitas tinggi secara produktif dan kreatif.

Pengertian dari scrum ini berpusat pada kolaborasi tim yang mengacu terhadap nilai Agile Manifesto yaitu iterative atau berkala dan incremental atau bertahap [6]. Scrum ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1986 oleh Hirotaka Takeuchi dan Ikujiro Nonaka dalam sebuah artikel di The Harvard Business Review dengan judul “The New Product Development Game” [7]. Mereka menggambarkan dua pendekatan yang berbeda dengan menggunakan metafora. Ada beberapa tim yang seperti pelari estafet yang berlari secara bergantian dalam satu jalur yang sama. Ada juga tim yang seperti tim rugby yang bermain sevara bersamaan, melakukan operan satu sama lain saat dibutuhkan, dan disatukan oleh tujuan yang sama yaitu mencetak angka sebanyak mungkin. Menurut Takeuchi dan Nonaka, tim “pelari estafet” dianggap ketinggalan jaman dan mereka percaya bahwa tim “tim rugby” akan memberikan kekuatan kepada satu perusahaan untuk bersaing di dunia bisnis multinasional.

Kolaborasi menjadi pusat atau kunci dari scrum karena pada dasarnya scrum ini dijalankan oleh sebuah tim yang menajdi pengendali penuh dalam sistem kerja. Scrum akan membentuk tim yang mampu memecahkan masalah dengan baik dan juga membangun komunikasi yang dinamis antar setiap anggota tim. Untuk lebih jelasnya, tahapan-tahapan yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahap Pengerjaan

Berdasarkan gambar diatas, terdapat beberapa tahap yang akan dilaksanakan selama melakukan pembuatan aplikasi. Berikut tahapan-tahapannya:

- Product Backlog
Product Backlog disini adalah pengelompokkan daftar segala hal yang harus dikerjakan mulai dari yang paling segera dibutuhkan hingga yang bisa dikerjakan pada bagian akhir. Dalam membuat aplikasi manajemen keuangan ini tentunya terdapat product backlog juga. Berikut beberapa pekerjaan yang harus dilakukan berdasarkan product backlog:
 - Login
 - Notifikasi Email
 - Manajemen Pegawai
 - Manajemen Jabatan
 - Manajemen Cabang
 - Manajemen Profile
 - Pembayaran atau Payment
 - Invoice dan Disbursement
 - Manajemen Gaji dan Bonus Karyawan

Pekerjaan – pekerjaan diatas merupakan sebagian dari hasil product baclog yang dilakukan sebelum mulai membuat aplikasi manajemen keuangan ini. Dengan begitu, pekerjaan menjadi jauh lebih jelas karena daftar hal yang akan dilakukan sudah cukup jelas.

- Pengerjaan Backlog
Setelah itu, masuk ke dalam pengerjaan Backlog yang telah ditentukan atau lebih sederhananya tahap ini adalah tahap development atau tahap pengembangan. Selama tahap ini, penulis menyelesaikan setiap pekerjaan yang ada di dalam daftar backlog. Selama mengerjakannya, penulis juga melakukan pengujian terhadap setiap fitur atau setiap bagian yang sudah dibuat. Tujuannya adalah, untuk mencegah terjadinya kemungkinan kesalahan sistem.
- Weekly Sprint
Weekly Sprint atau biasa dikenal juga dengan weekly meeting, artinya adalah dilakukan meeting atau pertemuan setiap minggunya untuk memberitahu kepada scrum master perkembangan yang telah dikerjakan sekaligus melaporkan permasalahan yang dihadapi.

Selama membuat aplikasi ini, penulis mengikuti weekly sprint setiap minggunya. Dalam pertemuan ini, penulis akan menyampaikan apa yang sudah dibuat dan juga apa yang akan dilakukan selanjutnya. Biasanya, ketika terjadi kendala yang berkaitan dengan logic atau proses bisnis juga biasanya dibahas dalam weekly sprint. Dengan begitu apa yang dibuat oleh penulis bisa searah dengan apa yang diinginkan oleh scrum master.

- Review
Setelah semua Backlog selesai dibuat maka selanjutnya yang akan dilakukan adalah review atau lebih dikenal dengan pengujian serta penilaian apakah hasil yang telah dibuat itu sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan di awal atau masih belum sama sekali.

Selama mengerjakan aplikasi manajemen keuangan ini, penulis juga biasanya meminta review kepada scrum master untuk mengetahui apakah yang telah dibuat itu sudah sesuai dengan proses bisnis yang seharusnya atau kemungkinan ada sesuatu hal yang dapat dibenahi lagi atau ditambahkan lagi ke dalam aplikasi tersebut. Apabila semuanya sudah dianggap selesai maka hasil yang telah dikerjakan akan kembali diuji secara keseluruhan untuk memastikan bahwa tidak ada bugs di dalam aplikasi tersebut. Untuk mempermudah nantinya dalam pembuatan aplikasi, terdapat beberapa *tools* atau alat yang digunakan, yaitu:

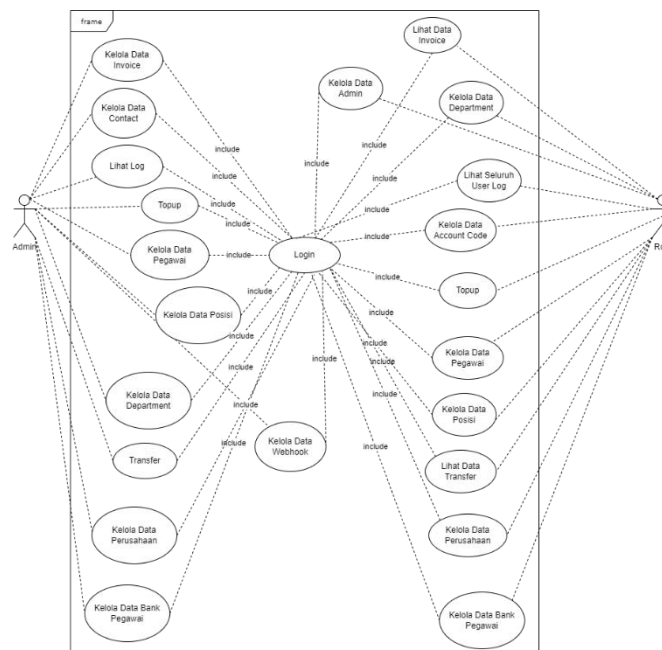
Tabel 1. Tools yang digunakan

No.	Tools	Fungsi	Keterangan	Link
1.	DBeaver	Basis Data	Digunakan untuk menghubungkan Basis Data	https://dbeaver.io/download/

2.	Chrome	Browser	Browser untuk menjalankan aplikasi	https://www.google.co.id/chrome/thank-you.html?brand=CHBD&statcb=1&installdataindex=empty&defaultbrowser=0
3.	PHP, HTML, CSS, JS	Bahasa Pemrograman	Bahasa pemrograman yang digunakan	https://www.apachefriends.org/download.html
4.	Visual Studio Code	Text Editor	Tool untuk menulis program	https://code.visualstudio.com/download
5.	PostgreSQL	Relational Database Management System	Basis data yang digunakan	https://www.postgresql.org/download/
6.	Git	Version Control	Membantu pengembangan aplikasi	https://git-scm.com/downloads
7.	Composer	Dependency Manager	Membantu instalasi framework	https://getcomposer.org/download/

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses pengembangan dimulai tentu saja diperlukan perancangan terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses pengembangan karena sudah ada rancangan yang memperlihatkan secara ringkas bagaimana bentuk dari aplikasi yang akan dibuat [8].



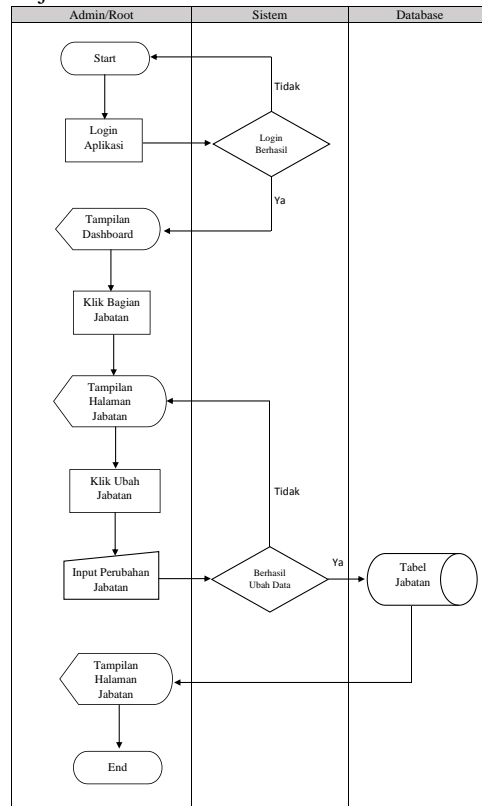
Gambar 2. Use ase Diagram

Diagram diatas merupakan sebuah Use Case Diagram yang menggambarkan bagaimana interaksi antar aktor yang akan ada dalam aplikasi [9]. Seperti yang dapat dilihat pada gambar, aplikasi yang dibuat memiliki dua aktor yaitu admin dan juga root. Admin memiliki tugas untuk mengatur data mengenai pegawai dan juga praktik keuangan seperti transfer, dan juga pembuatan Invoice. Root memiliki tugas untuk manajemen admin mulai dari menambah

hingga menghapus data admin. Kemudian dibuat juga flowchart untuk membantu memperjelas alur dari setiap aktivitas yang ada [10]. Berikut flowmap dari aplikasi yang akan dibangun:

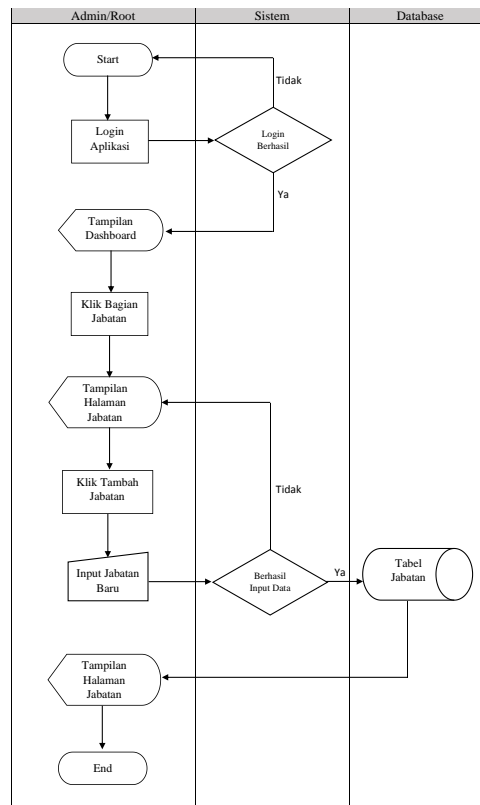
o Flowmap Jabatan

Pertama adalah flowmap Jabatan, nantinya pengguna bisa menambah, mengubah, menghapus data jabatan dan melihat data jabatan.



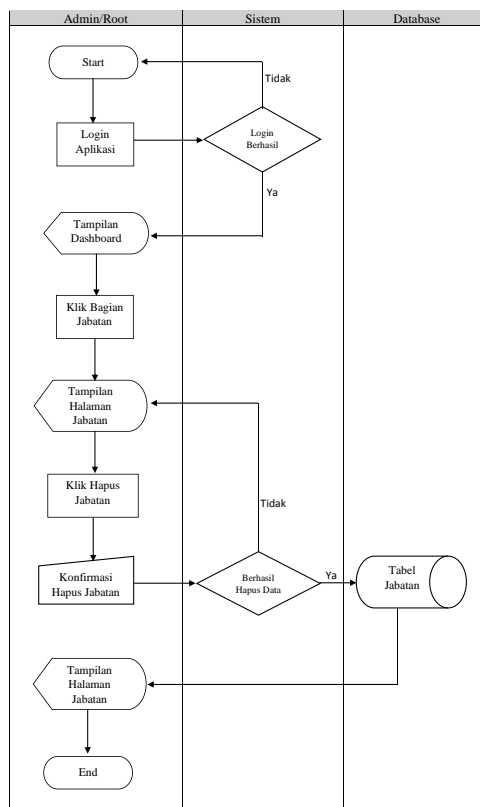
Gambar 3. Flowmap Ubah Data Jabatan

Berdasarkan gambar, dapat dilihat nantinya user harus melakukan login, kemudian memilih menu jabatan lalu mengklik tombol ubah jabatan dan mengisinya untuk dapat mengubah sebuah jabatan.



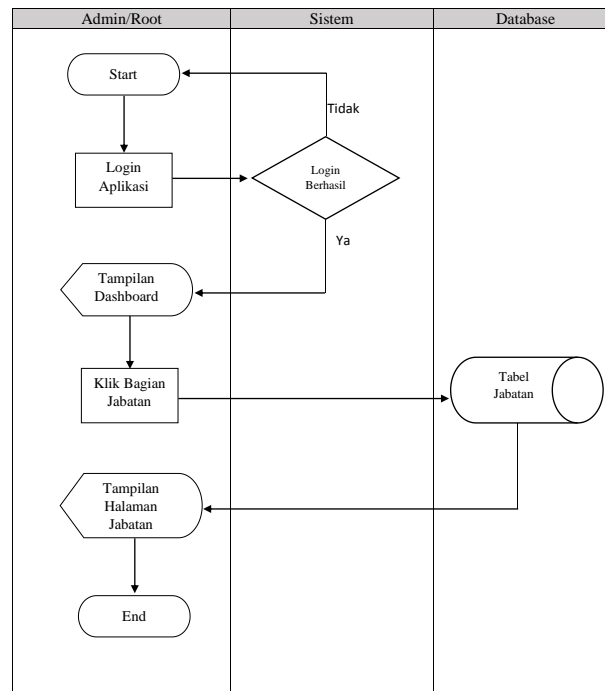
Gambar 4. Flowmap Tambah Data Jabatan

Selanjutnya, untuk tambah data masih sama dengan sebelumnya. Pengguna harus terlebih dahulu melakukan login kemudian memilih menu jabatan baru kemudian klik tambah jabatan dan memasukkan data jabatan baru.



Gambar 5 Flowmap Hapus Data Jabatan

Lalu untuk alur hapus data jabatan juga kurang lebih sama dengan yang sebelumnya, pengguna hanya perlu login kemudian klik menu jabatan dan memilih jabatan yang akan dihapus dan klik tombol hapus yang sudah disediakan.

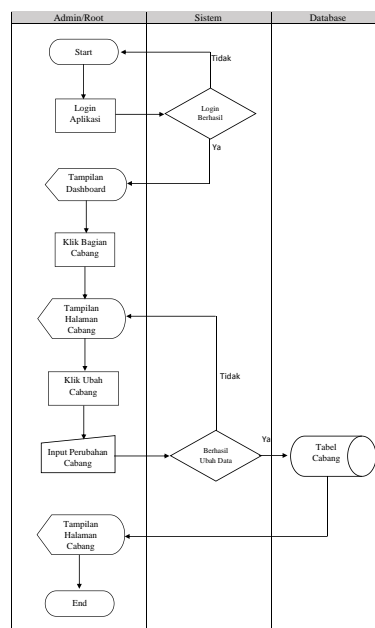


Gambar 6. Flowmap Lihat Data Jabatan

Terakhir ada Lihat data, lebih sederhana daripada yang lainnya. Untuk lihat data pengguna hanya perlu untuk melakukan login kemudian klik menu jabatan dan nanti dapat melihat daftar jabatan yang ada.

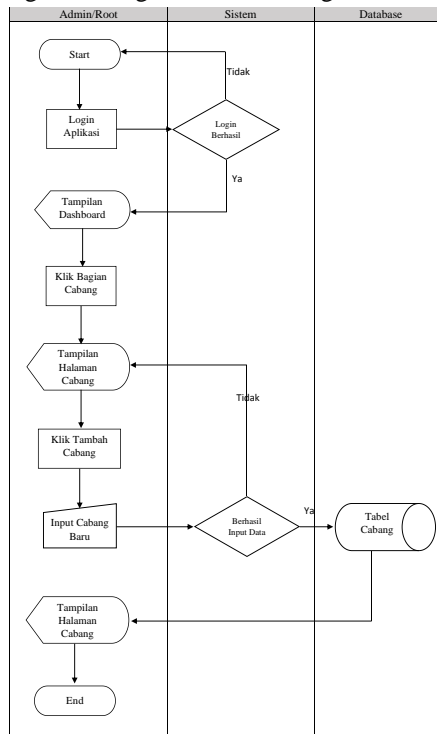
o Flowmap Cabang

Selain dari jabatan, tentunya masih ada proses lihat, tambah, hapus dan ubah pada bagian yang lainnya. Yang akan dibahas selanjutnya adalah flowmap untuk bagian Cabang



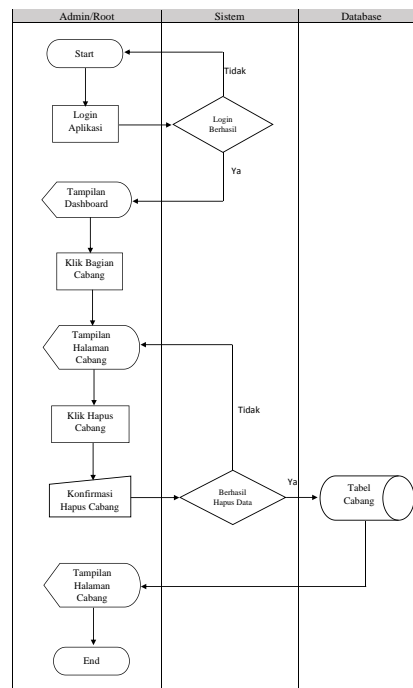
Gambar 7. Flowmap Ubah Data Cabang

Pengguna melakukan login terlebih dahulu kemudian klik menu cabang dan setelah itu baru bisa mengklik tombol ubah cabang dan mengubah data cabang sesuai dengan yang diinginkan.



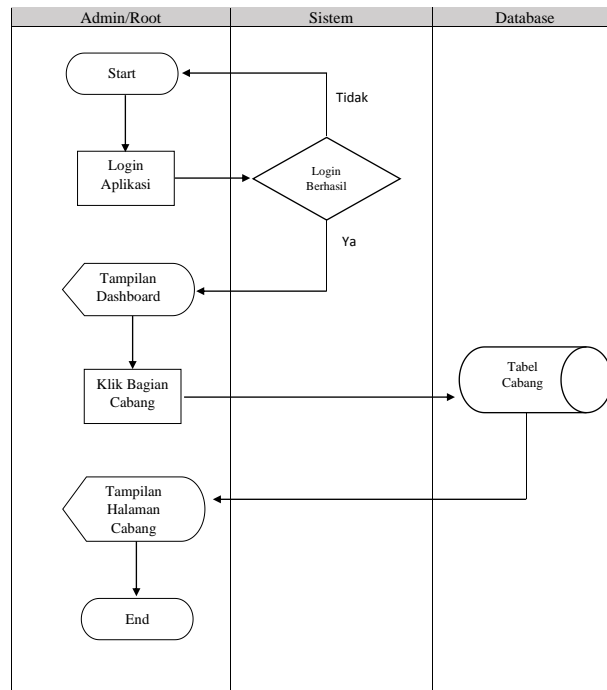
Gambar 8. Flowmap Tambah Data Cabang

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bagaimana proses tambah data cabang yang nanti akan berjalan dalam sistem. Pengguna hanya perlu login kemudian memilih menu cabang dan klik tambah cabang.



Gambar 9. Flowmap Hapus Data Cabang

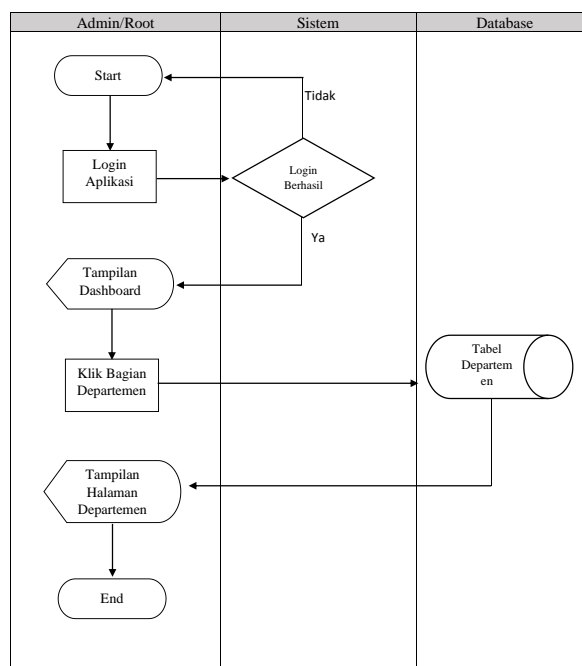
Kemudian untuk proses hapusnya juga masih kurang lebih sama dengan yang sebelum-sebelumnya pengguna hanya perlu melakukan login, kemudian pilih menu cabang dan memilih cabang mana yang ingin dihapus.



Gambar 10. Flowmap Lihat Data Cabang

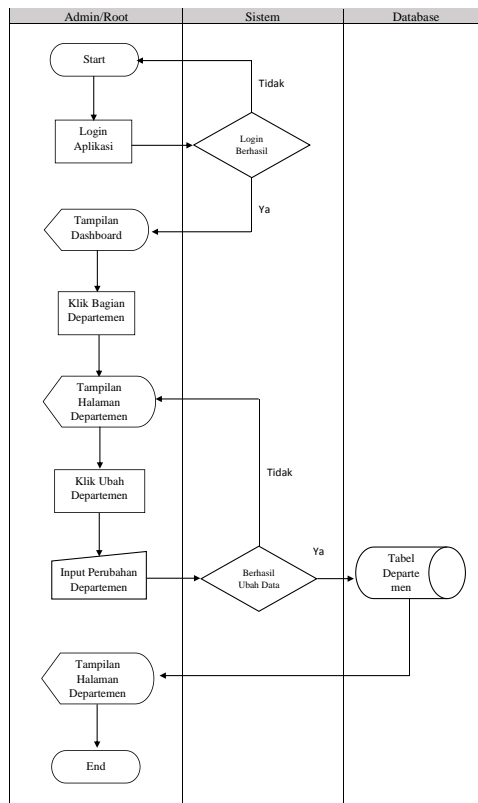
Untuk lihat data pengguna hanya perlu login kemudian klik menu cabang, nantinya pengguna akan langsung diarahkan ke halaman daftar cabang.

- o Flowmap Departemen
Selanjutnya adalah flowmap untuk bagian departemen, berikut pembahasannya:



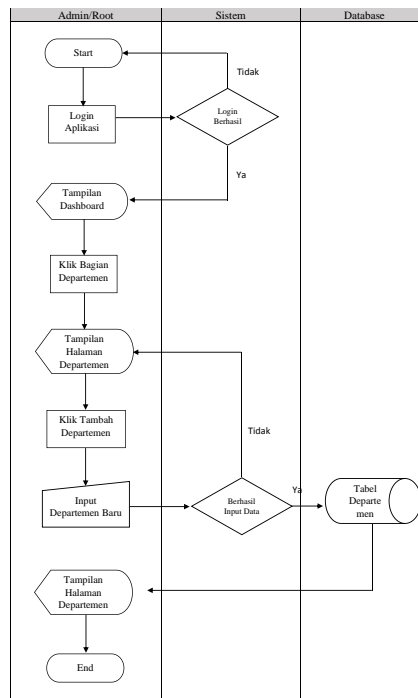
Gambar 11. Flowmap Lihat Data Departemen

Tidak jauh berbeda dengan lihat data yang lainnya untuk lihat data departemen nanti pengguna hanya perlu melakukan login dan mengklik menu departemen untuk dapat melihat daftar departemen.



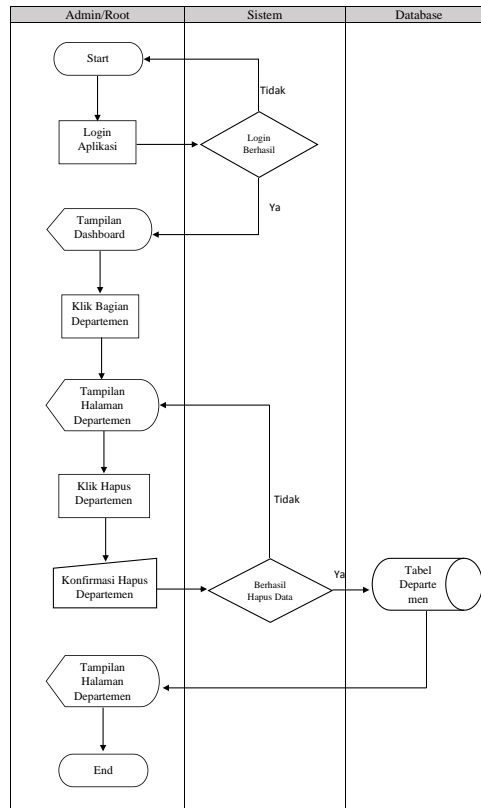
Gambar 12. Flowmap Ubah Data Departemen

Selanjutnya adalah ubah data, tidak berbeda jauh dengan CRUD yang lainnya untuk ubah data departemen pengguna hanya perlu untuk login kemudian pilih menu departemen dan memilih lagi data mana yang ingin diubah.



Gambar 13. Flowmap Tambah Data Departemen

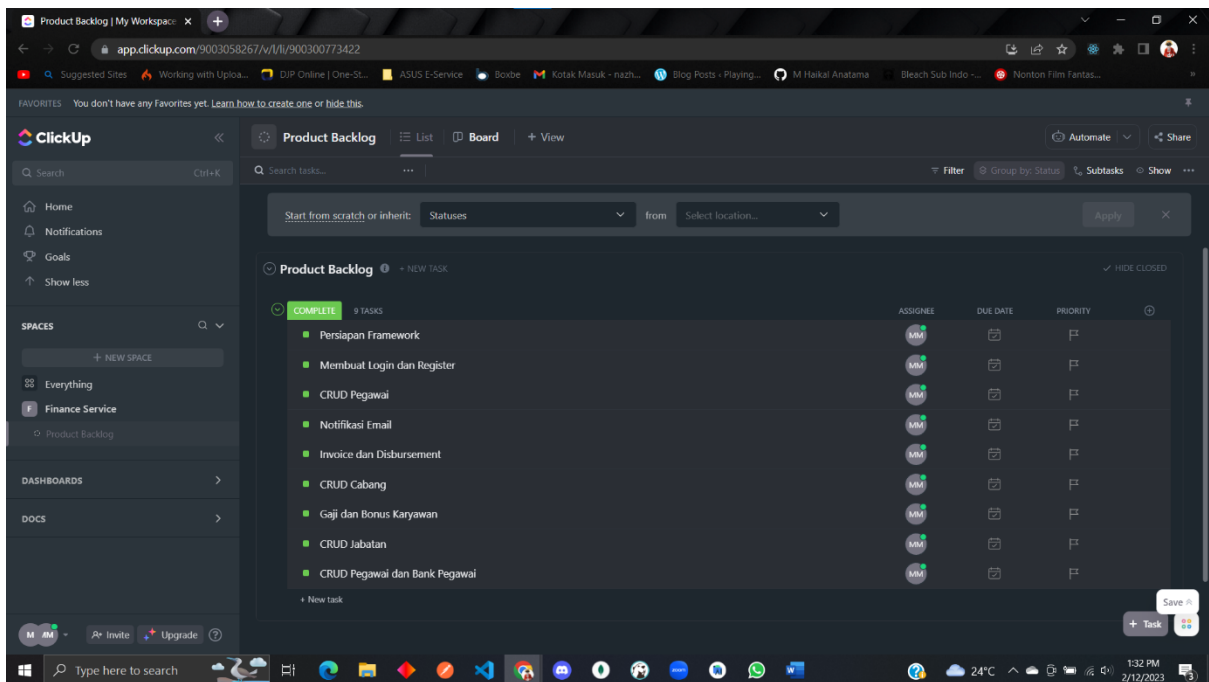
Kemudian untuk proses tambah departemen, tidak berbeda jauh dengan proses tambah data lainnya. Pengguna tinggal login kemudian memilih menu departemen lalu mengklik tombol untuk tambah data nantinya.



Gambar 14. Flowmap Hapus Data Departemen

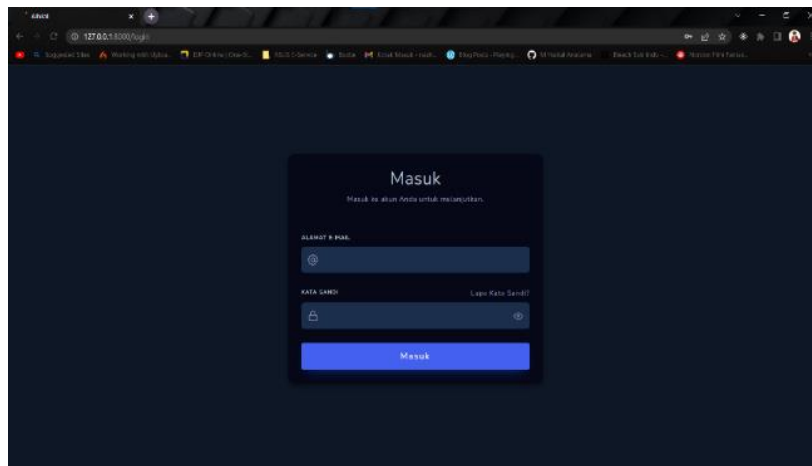
Untuk hapus data, masih sama seperti yang sebelumnya pengguna hanya perlu melakukan login kemudian memilih menu departemen lalu memilih data departemen yang ingin dihapus.

Setelah perancangan selesai maka proses pengembangan dimulai. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya terdapat tahapan yang namanya *product backlog*. Pada tahap ini dilakukan pendaftaran segala hal yang perlu dilakukan untuk pembuatan aplikasi ini.



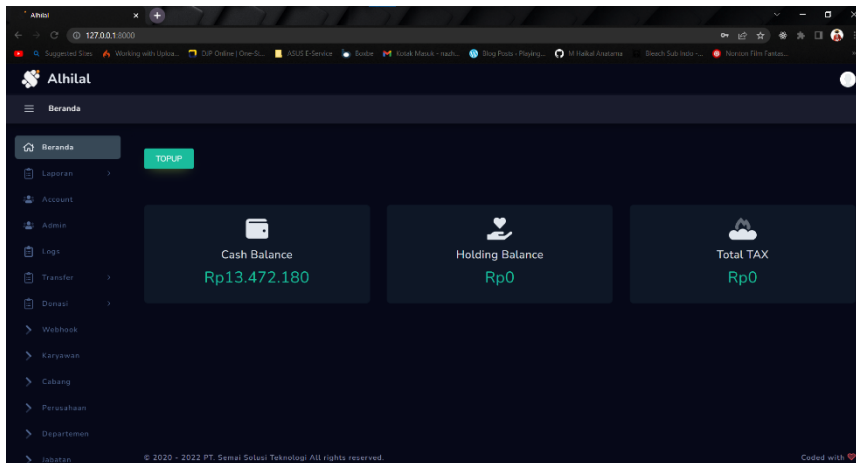
Gambar 15. Hasil Product Backlog

Gambar diatas merupakan hasil dari *product backlog* yang telah dilakukan, terdapat daftar hal yang harus dikerjakan selama pembuatan aplikasi. Setelah tahap ini selesai, selanjutnya adalah pengembangan *backlog* atau proses pengerjaan dari aplikasinya itu sendiri. Proses ini dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah ada dan juga jadwal yang sudah ditentukan. Berikut beberapa cuplikan dari hasil pengembangan yang telah dilakukan:

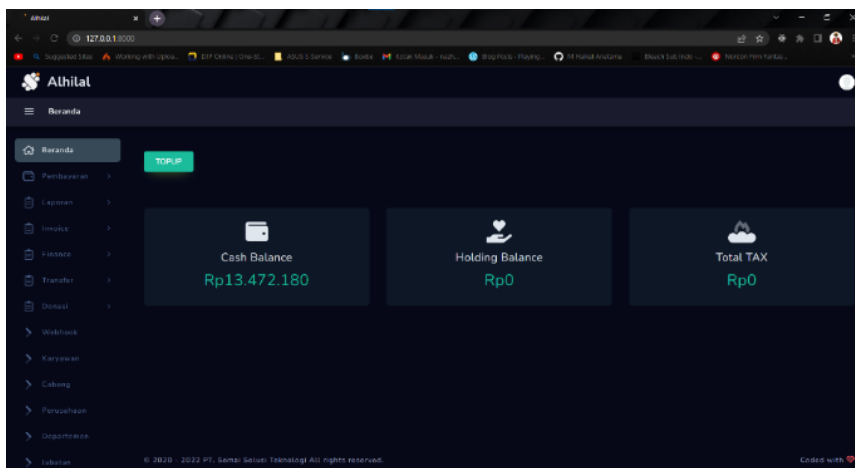


Gambar 16. Halaman Login

Gambar diatas merupakan gambar untuk halaman login, seperti yang telah dijelaskan terdapat dua role dalam aplikasi ini. Terdapat role admin dan juga root, masing-masing memiliki halaman utama yang sama. Yang menjadi pembeda nantinya adalah menu yang ditampilkan akan memiliki sedikit perbedaan.

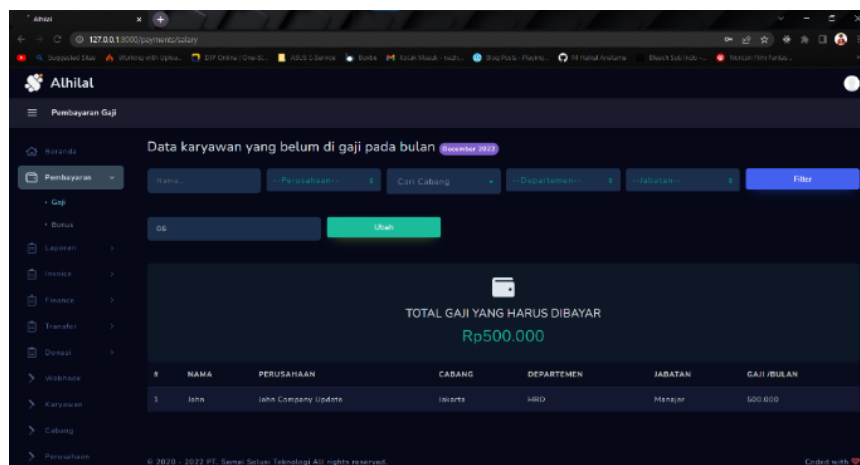


Gambar 17. Dashboard Root

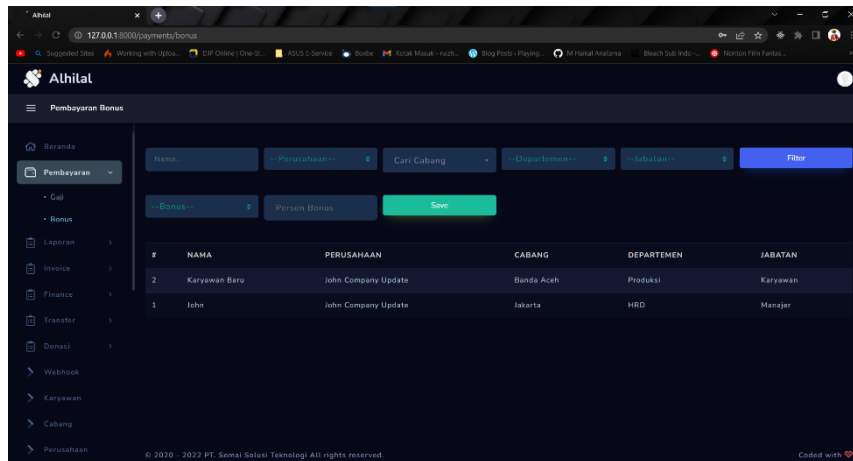


Gambar 18. Dashboard Admin

Seperti yang dapat dilihat pada gambar diatas, perbedaan antara role admin dan juga root adalah menu yang ditampilkan. Salah satu yang dapat dilihat jelas adalah, role root memiliki menu admin. Dengan adanya menu ini root bisa mengatur data admin yang ada, mulai dari menambah, mengubah hingga menghapus data admin yang ada. Disisi lain, admin tidak memiliki menu tersebut. Hal ini dikarenakan root memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari admin karena mampu mengelola data admin itu sendiri.



Gambar 19. Halaman Gaji



Gambar 20. Halaman Bonus

Sebagai tambahan, aplikasi manajemen keuangan ini sudah menggunakan sebuah *framework*. *Framework* merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan aplikasi [11]. *Framework* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Laravel [12]. *payment gateway*. Dengan begitu setiap pengiriman uang yang dilakukan dapat berlangsung secara real-time dan lebih aman [13] [14]. *Payment Gateway* yang digunakan pada aplikasi ini adalah Xendit [15]. Jadi, setiap transaksi pengiriman uang yang dilakukan mulai dari invoice hingga disbursement keamanannya terjamin karena menggunakan *payment gateway*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan diatas, penelitian yang telah dilakukan berhasil membuat sebuah sistem pelayanan keuangan yang dapat menangani transaksi penggajian, bonus hingga mencatat segala transaksi yang telah dibuat. Dengan begitu segala macam transaksi dapat menjadi jauh lebih transparan lagi karena langsung tercatat di dalam sistem sehingga *human error* dalam hal pencatatan keuangan pun dapat terhindarkan dan dapat diartikan juga bahwa layanan keuangan sudah terdigitalisasi (berbasis web atau berbentuk aplikasi).

REFERENCES

- [1] S. T. Dewi, "Layanan Keuangan Digital : Kembangkan Layanan Keuangan Lewat Ponsel," 2019. [Online]. Available: <https://goukm.id/layanan-keuangan-digital/>.
- [2] Wikipedia, "Layanan Keuangan Digital," 20 December 2022. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Layanan_keuangan_digital.
- [3] "Layanan Keuangan Digital," 30 June 2022. [Online]. Available: <https://paralegal.id/pengertian/layanan-keuangan-digital/>.
- [4] "BULAN INKLUSI KEUANGAN: WUJUDKAN AKSES KEUANGAN UNTUK SEMUA," [Online]. Available: <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10532>.
- [5] A. Perdana, "Metode Scrum: Definisi, Cara Kerja, Manfaat, dan Peran-Peran di Dalamnya," 11 February 2022. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/metode-scrum/#.Y5NPenZBxPZ>.
- [6] M. Aprilliani, "Apa Pengertian Scrum? Kenali Agile Populer Ini Dalam 5 Menit," 27 January 2022. [Online]. Available: <https://tomps.id/pengertian-scrum/>.

- [7] “Scrum! Sebuah Framework Project Management Pendobrak Tradisi,” 02 July 2018. [Online]. Available: <https://inixindojogja.co.id/scrum-sebuah-framework-project-management-pendobrak-tradisi/#:~:text=Scrum%20diperkenalkan%20pertama%20kali%20pada,menggambarkan%20dua%20pendekatan%20yang%20berbeda..>
- [8] R. Susanto, “Pentingnya perancangan Aplikasi, biar nyaman dan aman,” 01 October 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/@rekysusanto/pentingnya-perancangan-aplikasi-361c6935c0e0>.
- [9] “UML Use Case Diagram Tutorial,” 2022. [Online]. Available: <https://www.lucidchart.com/pages/uml-use-case-diagram>.
- [10] A. Sekarningrum, “Flowchart Adalah: Pengertian, Jenis, Simbol, Manfaat, dan 3 Contohnya,” 06 August 2022. [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/flowchart-adalah>.
- [11] A. Wijaya, “Fungsi Framework dalam Perancangan dan Pembuatan Aplikasi atau Website,” 08 August 2021. [Online]. Available: <https://adjar.grid.id/read/542825100/fungsi-framework-dalam-perancangan-dan-pembuatan-aplikasi-atau-website?page=all>.
- [12] “The PHP Framework For Web Artisans,” 2023. [Online]. Available: <https://laravel.com/>. [Diakses 11 December 2022].
- [13] Finpay, “Mengenal Apa itu Payment Gateway dan Cara Kerjanya,” 26 January 2022. [Online]. Available: <https://www.finpay.id/blog/posts/mengenal-apa-itu-payment-gateway-dan-cara-kerjanya>.
- [14] “Mengenal Apa itu Payment Gateway dan Cara Kerjanya,” 26 January 2022. [Online]. Available: <https://www.finpay.id/blog/posts/mengenal-apa-itu-payment-gateway-dan-cara-kerjanya>.
- [15] “Pengertian Xendit dan Mengenal Produk-produknya,” 06 July 2022. [Online]. Available: <https://kumparan.com/berita-bisnis/pengertian-xendit-dan-mengenal-produk-produknya-1yP5NLDHNxT>.