

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang makin modern, khususnya teknologi informasi memegang peranan yang sangat strategis. Kecanggihan teknologi informasi bisa dimanfaatkan untuk membantu proses penyelenggaraan aktivitas perorangan ataupun institusi di bidang pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan seperti mengarsipkan, memproses, dan menampilkan data, sehingga dibutuhkan perencanaan serta strategi pengembangan di bidang TI yang berkelanjutan di segala sektor. Pesatnya kompetisi bisnis menuntut setiap perusahaan untuk berorientasi pada kebutuhan dan harapan konsumen. Pada era digital ini, teknologi telah menjadi suatu kebutuhan baik yang sifatnya personal atau korporat. Teknologi sangat diperlukan di setiap bidang kehidupan. Teknologi adalah keseluruhan instrumen untuk menyediakan segala barang yang dibutuhkan bagi kenyamanan dan kelangsungan kehidupan seseorang. Bagi korporasi yang bidang usahanya berfokus pada pembiayaan, kemajuan TI menjadikan lembaga pembiayaan mengganti strategi bisnisnya dengan memanfaatkan teknologi sebagai komponen pokok dalam inovasi produk untuk meraih hasil yang optimal.

Perusahaan *Federal International Finance* (FIF) merupakan suatu entitas bisnis atau lembaga yang bergerak dibidang pembiayaan customer, anjak piutang dan sewa guna usaha sebagaimana menurut Menteri keuangan. Salah satu merek usaha dari PT FIF Group adalah DANASTRA yang merupakan jasa layanan pembiayaan bergerak di bidang kredit mikro. Dengan adanya DANASTRA ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap modal kerja.

Sejalan dengan perubahan zaman yang serba digital, setiap orang menginginkan hadirnya inovasi yang dapat memberikan kemudahan dalam segala hal, termasuk layanan *customer finance* yang ditawarkan oleh PT FIF Group. Saat *customer finance* berlangsung, maka perilaku nasabah sesudah memperoleh kredit bisa diidentifikasi ketika penagihan, sebab apabila tagihan ini menghasilkan dana dan reaksi yang positif, maka ini mencerminkan tercapainya tujuan penjualan. Problem terberat yang dihadapi oleh

perusahaan multifinance tidak hanya perolehan keuntungan, tetapi juga proses penagihan seperti kegagalan nasabah dalam melunasi angsuran atau pembayaran angsuran yang terlambat. Mengacu pada sistem yang diterapkan, PT FIF Group Kios Tanjung Raja bagian marketing bertugas mengunjungi rumah-rumah konsumen untuk mencari nasabah baru yang memungkinkan untuk kredit. Melalui mekanisme ini, jumlah nasabah yang berhasil didapatkan PT FIF Group Kios Tanjung Raja per bulannya sebanyak 50 (lima puluh) nasabah, dimana hasil tersebut dinilai belum optimal. Ketidaktahuan masyarakat terkait lokasi pembiayaan, syarat dan ketentuan pengajuan kredit, serta pembayaran angsuran yang terlambat menjadi problem tersendiri bagi perusahaan. Adapun penyebab masalah tersebut adalah minimnya informasi yang diperoleh konsumen terkait pengajuan kredit beserta sistem pembayaran. Nasabah hanya memperoleh informasi diawal melakukan kredit, bukan per bulan saat angsuran dibayar. Bahkan nasabah hanya bisa melihat informasi pembayaran melalui kwitansi yang diterima setiap bulan, akibatnya bila tanda bukti ini hilang, maka nasabah harus mendatangi kantor PT FIF Group Kios Tanjung Raja untuk memeriksa periode pembayaran angsuran.

Aplikasi mobile pengajuan kredit berguna untuk membantu menuntaskan segala persoalan yang dihadapi PT FIF Group Kios Tanjung Raja. Perangkat yang diperlukan ialah aplikasi yang bisa menyediakan informasi pembayaran terdiri dari besaran angsuran dan tanggal pembayaran, formulir permohonan kredit, dan menginformasikan ke nasabah untuk tepat waktu membayar angsuran sesuai ketentuan yang tertera pada aplikasi yang dikembangkan, sehingga tidak ada kelalaian dan keterlambatan pembayaran yang dapat merugikan kedua pihak. Bisa ditarik simpulan bahwasanya kehadiran perangkat tersebut bisa membantu masyarakat di cakupan wilayah PT FIF Group Kios Tanjung Raja dalam melakukan pengajuan pinjaman kepada Credit Application Process (CAP) yang merupakan admin perusahaan. Pelanggan dapat mengakses aplikasi, lalu mengisi formulir permohonan kredit dan memperoleh segala informasi lebih praktis dan mudah.

Berlandaskan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan kajian dan mengambil judul penelitian yaitu **“Aplikasi Mobile Pengajuan Kredit Pada PT. Federal International Finance (FIF) Gorup Kios Tanjung Raja”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang teridentifikasi yaitu Bagaimana Membangun Aplikasi Mobile Pengajuan Kredit Pada PT. Federal International Finance (FIF) Gorup Kios Tanjung Raja ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam rangka mencegah pembahasan yang meluas dan jauh dari topik, maka peneliti menetapkan batasan masalah riset sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun membahas fitur permohonan kredit dari konsumen berbasis mobile Android, dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java.
2. Penyimpanan data menggunakan database MySQL.
3. Sistem dikembangkan dengan menerapkan metode Extreme Programming.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Riset ini bertujuan untuk membangun Aplikasi Mobile Pengajuan Kredit Pada PT. FIF Group Kios Tanjung Raja.

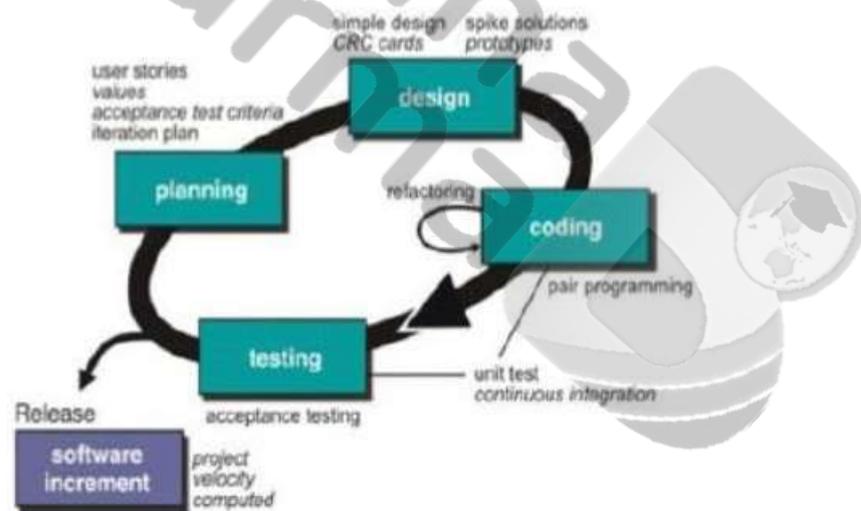
## 1.5 Metodologi Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat atau kegunaan dari riset ini:

1. Bagi Nasabah
  - a. Nasabah dapat mengakses informasi mengenai permohonan kredit yang ditawarkan ke Perusahaan *Federal International Finance* dengan lebih mudah.
  - b. Nasabah dalam pengajuan permohonan kredit tidak perlu langsung datang ke lokasi, cukup mengakses aplikasi berbasis Android untuk kemudian melengkapi berkas pengajuan yang diinginkan, maka pengajuan akan otomatis masuk ke dalam sistem Perusahaan *Federal International Finance* untuk diproses lanjut.
2. Bagi Perusahaan
  - a. Mempermudah bagian Admin dalam mengelola pengajuan kredit yang dilakukan nasabah.
  - b. Dapat meningkatkan hubungan yang harmonis dengan para nasabah hingga jangka panjang.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam membangun aplikasi mobile pengajuan pinjaman oleh nasabah pada PT. FIF Gorup Kios Tanjung Raja ini peneliti menggunakan metode Extreme Programming (EP). Metode XP ialah suatu proses pengembangan *software* yang lebih menitikberatkan pada pendekatan objek sebagai fokus yang hendak dicapai. Adapun sasaran metode XP yaitu tim yang dibuat dalam skala kecil hingga menengah dan penggunaan metode XP dinilai cocok apabila tim dihadapkan pada perubahan requirement yang signifikan dan samar. Ferdiana dalam (Lubis, 2016) berpendapat bahwasanya metode XP disebut pula sebagai metode “*technical how to*” yaitu bagaimana *technical team* melakukan pengembangan perangkat lunak dengan efektif dan efisien melalui beragam teknik praktis dan prinsip pengembangan *software*. Dapat dikatakan bahwa metode Extreme Programming sebagai landasan kerja tim.



Gambar 1.1 Metode Extreme Programming

Dalam metode XP, tim pengembang harus menempuh empat tahapan antara lain:

1. Perencanaan (Planning)  
Langkah awal untuk membangun sebuah sistem adalah perencanaan, yang mana tahap ini terdiri dari sejumlah aktivitas perencanaan antara lain: identifikasi masalah, analisa kebutuhan, dan menetapkan jadwal dilaksanakannya pengembangan sistem.
2. Perancangan (Design)

Langkah selanjutnya adalah merancang sistem, dimana tahapan ini terdapat beberapa aktivitas perancangan yaitu pemodelan sistem, arsitektur, dan database. Diagram Unified Modelling Language (UML) berfungsi untuk mendesign dan merepresentasikan sistem serta arsitektur.

### 3. Pengodean (Coding)

Pengodean adalah proses menerapkan pemodelan yang telah dibentuk menjadi antarmuka pengguna (user interface) dengan memakai bahasa pemrograman java. Untuk Database Management System (DBMS) memanfaatkan *software* MySQL.

### 4. Pengujian (Testing)

Sesudah tahap Coding berakhir, langkah selanjutnya adalah menguji sistem guna memeriksa apa saja kesalahan yang terjadi ketika aplikasi dioperasikan dan memeriksa apakah sistem yang dibuat telah memenuhi keperluan pengguna. Riset ini memakai metode Blackbox Testing untuk menguji aplikasi. Bagian yang diuji adalah form beberapa masukan, apakah telah beroperasi sebagaimana fungsi masing-masing.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini meliputi 5 (lima) bab yang didalamnya terdapat sub-sub bab. Tiap-tiap bab memiliki keterkaitan satu sama lain. Di bawah ini merupakan susunan sistematika penulisan proposal skripsi ini:

### 1. BAB I Pendahuluan

Bagian pertama menjelaskan seputar latar belakang persoalan, rumusan masalah beserta batasannya, tujuan dan kegunaan riset, metodologi penelitian dan sistematika penyusunan.

### 2. BAB II Landasan Teori

Bagian kedua menjelaskan seputar teori-teori dan konsep yang penting dan memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian sebagai landasan penyusunan riset ini, meliputi definisi aplikasi, UML, diagram use case, diagram aktivitas, diagram kelas, Php, PhpMyAdmin, MySQL, dan Xampp.

### 3. BAB III Analisis dan Perancangan

Bagian ketiga mendeskripsikan tentang representasi umum prosedur sistem yang dikembangkan, analisis sistem, kebutuhan dan perencanaan sistem tentang desain arsitektur sistem, desain hubungan, desain logika procedural program, dan desain program serta desain interface.

4. BAB IV Implementasi dan Pengujian

Bagian keempat memaparkan tentang pelaksanaan pembuatan sistem hingga tahapan uji sistem.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bagian kelima menerangkan simpulan dan saran dari penyusunan penelitian ini dalam rangka pengembangan kajian kedepannya.

