

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pembayaran elektronik dengan menggunakan kartu telah berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis. Di Indonesia sedang berkembang suatu instrumen pembayaran yang dikenal dengan uang elektronik. Walaupun memuat karakteristik yang sedikit berbeda dengan instrumen pembayaran lainnya seperti kartu kredit dan kartu ATM/Debit, namun penggunaan instrumen ini tetap sama dengan kartu kredit dan kartu ATM/Debit yaitu ditujukan untuk pembayaran. Perkembangan uang elektronik diharapkan pula dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat membantu masyarakat beberapa contoh sistem transaksi non tunai seperti GOPAY, OVO, LinkAja, Dana, TCASH dll. [1]

Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) salah satu yang masih menggunakan uang tunai dalam pembayaran. PKBL adalah bentuk tanggung jawab Badan Usaha Milik Negara (BUMN) kepada masyarakat yang menyisihkan sebagian laba bersihnya untuk keperluan pembinaan usaha kecil/koperasi serta pembinaan masyarakat sekitar BUMN. Pelaksanaan ketentuan tersebut kemudian diatur lebih lanjut dalam Peraturan Menteri BUMN Nomor PER-02/MBU/7/2017 tentang PKBL yang mengharuskan BUMN untuk menyisihkan keuntungannya sebesar 2% dari laba bersihnya demi membantu permodalan bagi usaha kecil/koperasi serta pemberdayaan kondisi lingkungan oleh BUMN melalui PKBL. Bentuk Program Kemitraan diantaranya adalah pemberian pinjaman untuk modal usaha dan pinjaman khusus bagi usaha kecil yang telah menjadi mitra binaan yang bersifat pinjaman tambahan dalam rangka memenuhi pemesanan dari rekanan usaha mitra binaan, program pendampingan dalam rangka peningkatan kapasitas (*capacity building*) mitra binaan dalam bentuk bantuan pendidikan/pelatihan, promosi diberikan di bidang produksi dan pengolahan, pemasaran, sumber daya manusia, dan teknologi. [2]

PT. Pindad (Persero) sebagai salah satu BUMN turut mendukung upaya pemerintah ini dengan membentuk *Unit* PKBL yang sekurang-kurangnya melakukan fungsi pembinaan (evaluasi, penyaluran, penagihan, pelatihan, monitoring, promosi, dan lainnya), fungsi administrasi dan keuangan. Tujuannya adalah untuk membantu perkembangan di bidang ekonomi dan meningkatkan kemampuan usaha para Mitra Binaan, yang dapat diwujudkan di bidang usaha usaha kecil, yang salah satunya adalah dengan menyelenggarakan pinjaman modal usaha dan atau untuk pembelian barang-barang modal maupun pinjaman khusus oleh unit program kemitraan (dalam unit PKBL). Melalui pemberian modal usaha kepada Mitra Binaan PKBL untuk membantu Mitra Binaan dalam aspek penambahan modal agar mereka mampu meningkatkan kemampuan usahanya. Melalui kegiatan pemberian pinjaman ini, PT. Pindad (Persero) harus bisa menerima kembali pengembalian pinjaman yang telah dipinjam oleh Mitra dan juga Mitra harus melaporkan setiap perkembangannya dari segi pengeluaran atau pendapatannya, pinjaman yang sudah jatuh tempo dalam hal ini Mitra Binaan biasanya tidak mempersiapkan dan diperhitungkan pembayarannya kepada perusahaan karena Mitra terkadang lupa kapan harus melunasi dan kapan tanggal jatuh tempo yang sudah ada di keterangan perjanjian, sehingga setiap pembayaran untuk modal usaha yang sudah dipinjam dan disepakati terjadi penunggakan hal ini berakibat kepada penggolongan kualitas pinjaman Mitra Binaan lancar atau kurang lancarnya pembayaran, diragukan dan macet, maka jika begitu akan melibatkan penagih untuk melakukan penagihan kepada Mitra Binaan selain itu juga pelaporan data transaksi pembayaran dan pendapatan Mitra itu masih dilakukan dengan cara manual dengan melaporkan secara langsung ke perusahaan dengan jumlah mitra binaan yang cukup banyak sangat tidak efisien, dan transaksi pembayaran itu tidak langsung ke bagian perusahaan harus melalui penagih baru masuk ke perusahaan, secara tidak langsung menyebabkan beberapa permasalahan dan kendala seperti kesalahan - kesalahan yang tidak disengaja yang dapat menyebabkan kebenaran dari data kurang terjamin.

Dengan adanya permasalahan tersebut, pembangunan aplikasi pembayaran melalui *payment gateway* sangatlah membantu karena proses pembayaran akan

langsung terintegrasi dengan database server di perusahaan secara *realtime* dan memudahkan Mitra melaporkan pendapatan atau pengeluarannya juga bisa melihat daftar pembayarannya yang sudah dibayar maupun belum dibayar, maka penulis mencoba untuk menyusun skripsi dengan judul “**Pembangunan Aplikasi Pembayaran Non Tunai Modal Usaha Program Kemitraan Bina Lingkungan (PKBL) Pada PT. Pindad (Persero) Berbasis Mobile**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Melibatkan orang dalam penagihan serta keamanan transaksi keaslian dan data Mitra tidak terjamin.
2. Adanya keterlambatan dalam pembayaran pinjaman karena ketidaktahuan atau lupa berapa tagihan yang harus dibayar.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat membantu Mitra melakukan pembayaran serta menjamin keamanan data Mitra.

1. Untuk memudahkan pembayaran modal usaha yang telah dipinjam tanpa harus melibatkan penagih agar data dan transaksi pembayaran mitra terjamin aman.
2. Untuk mengetahui angsuran rencana pembayaran yang telah disepakati.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan sistem awal yang akan dibangun, agar pembahasan ini terfokus dalam lingkup masalah yang diinginkan.

1. Menghubungkan sistem dengan *database* dan *website* perusahaan.
2. Sistem berbasis *mobile*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan *ionic*.

4. *Backend* menggunakan bahasa pemrograman *Javascript NodeJS* dan *database PostgreSQL*.
5. Menggunakan *API Midtrans*.
6. Pengguna dalam aplikasi ini adalah Mitra Binaan.
7. Hanya terfokus pada Program Kemitraan.

Segala aktivitas pembayaran dilakukan oleh penyedia, sistem hanya request kepada API yang disediakan oleh penyedia.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut adalah tahapan dari metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian:

1. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan adalah proses mengidentifikasi kegiatan untuk menemukan, mengumpulkan, meneliti, merekam data, dan informasi di lokasi. Penentuan kebutuhan untuk penelitian tentang program kemitraan.

2. Pengumpulan Data

Tahap Pengumpulan data untuk kebutuhan penelitian, dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Wawancara

Tanya jawab yang dilakukan antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan pembimbing di lapangan yaitu bapak Brian Damastu, ST, M.Kom.

- b. Observasi

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan di PT. Pindad (Persero) dengan melakukan peninjauan langsung atas permasalahan yang diambil.

- c. Studi Pustaka

Pengumpulan data berupa jurnal, paper dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu tentang pembayaran non tunai.

3. Perumusan Masalah

Setelah tahap sebelumnya dilakukan selanjutnya melakukan perumusan masalah. Fakta dan data yang ada di lapangan sangat membantu untuk menentukan rumusan masalah dan membantu untuk pemecahan masalah melalui penelitian.

4. Analisis Sistem yang sedang berjalan

Tahapan untuk mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan dilapangan. Beberapa tahapan yang harus diketahui:

- a. Analisis Prosedur penagihan peminjaman modal usaha
- b. Analisis Keuangan

5. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *prototype*.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Melakukan analisis kebutuhan *user* untuk sistem yang akan dibuat, pengembang melakukan *interview* mengenai kebutuhan sistem yang diinginkan oleh *user* dan Mencatat fungsi apa saja yang diperlukan.

2. Membangun *Prototyping*

Membangun *desain* sistem sesuai dengan hasil identifikasi pada tahap sebelumnya.

3. Evaluasi *Prototyping*

User melakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, user akan menentukan apakah *prototype* telah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan user.

4. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, diuji dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *Beta Testing*.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan.

7. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima siap untuk digunakan.

6. Perancangan Sitem

Perancangan sistem tahapan yang dilakukan setelah melakukan tahap analisis sistem sehingga mendapatkan gambaran apa yang harus dilakukan

- a. Perancangan Tabel Relasi
- b. Perancangan Struktur Tabel
- c. Perancangan Struktur Menu
- d. Perancangan Antarmuka
- e. Perancangan Pesan
- f. Perancangan Jaringan Semantik

7. Implementasi Sistem

Penerapan sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, implementasi pada perangkat yang akan digunakan. Penerapan sistem yang dibangun akan di implementasikan.

8. Pengujian Sistem (*Beta*)

Setelah semua tahap dilakukan, lalu lakukan pengujian *Beta* untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat bisa berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Pengujian *Beta* dilakukan oleh pengguna dan dengan metode ini kita mencari *error* pada tampilan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang diharapkan, maka disusunlah sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi analisis dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang.