

BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pembiayaan konsumtif adalah pembiayaan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi, yang akan habis digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang tujuannya di luar usaha dan umumnya bersifat perseorangan. Dalam melakukan pinjaman konsumtif masyarakat lebih cenderung menggunakan aplikasi pinjaman online dengan alasan mudah dan praktis. Terlebih lagi pengguna tidak harus keluar rumah untuk mendapatkan pinjaman tersebut. Ada beberapa bank seperti BNI dan BCA yang dapat melakukan pinjaman dengan layanan online hanya saja layanan tersebut kurang digunakan oleh masyarakat karena minimnya informasi tentang layanan tersebut.

Sumber informasi adalah data. Data realitas yang menggambarkan peristiwa dan entitas dunia nyata. Peristiwa adalah peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu. Informasi Davis adalah data yang telah diproses dengan cara yang relevan bagi penerima dan memiliki nilai aktual atau yang dirasakan dalam membuat keputusan saat ini atau di masa depan. .(T. Henny, 2018)

Simulasi merupakan proses perancangan model matematis atau logis sistem nyata, melakukan eksperimen terhadap model dengan menggunakan komputer untuk menggambarkan, menjelaskan dan memprediksi perilaku system. Bagi sebuah

perusahaan aplikasi simulasi bisa digunakan sebagai media promosi produk, sedangkan bagi para pengguna smartphone dapat membantu untuk menyalurkan imajinasi yang ada menjadi gambaran nyata.(Rian, 2021). Simulasi memainkan peran penting dalam pemodelan dan analisis aktivitas karena memungkinkan estimasi kuantitatif dan dapat mempengaruhi proses desain kinerja sistem. Pada aplikasi pinjaman konsumtif, simulasi pinjaman adalah salah satu cara agar pengguna dapat mengetahui cicilan perbulan serta bunga yang ditanggung.

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, media informasi berkembang dengan sangat cepat salah satunya *android*. teknologi informasi merupakan faktor pendukung yang sangat efektif pada masa sekarang dan kemungkinan masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi. simulasi pembiayaan konsumtif dapat diterapkan pada media informasi android untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi mengenai tentang pembiayaan konsumtif. Sistem akan mengumpulkan informasi terkait pinjaman konsumtif dari berbagai bank serta tatacara pengajuan pinjaman pada bank tersebut.

Manfaat kemudahan informasi bisa langsung dirasakan pengguna ketika informasi yang diberikan oleh berbagai pihak dikemas dalam 1 aplikasi, sehingga dapat menghemat waktu. Berdasarkan latar belakang terhadap Simulasi pembiayaan konsumtif penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Simulasi Pembiayaan Konsumtif Berbasis Andorid”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan di atas, maka adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Perhitungan simulasi pembiayaan konsumtif .
2. Mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang pembiayaan konsumtif.
3. Mempermudah masyarakat menampilkan informasi valid yang berdasarkan bank yang dituju.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Perhitungan simulasi pembiayaan konsumtif ?
2. Bagaimana mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang pembiayaan konsumtif ?
3. Bagaimana mempermudah masyarakat menampilkan informasi valid yang berdasarkan bank yang dituju?

1.2.3. Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Simulasi pembiayaan konsumtif tidak menjamin keberhasilan pembiayaan kebank.
2. Rumus yang digunakan disesuaikan dengan yang berlaku pada bank yang terkait.
3. Hasil yang ditampilkan dapat berubah sewaktu waktu berdasarkan persyaratan dari bank terkait.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuannya yang diharapkan penulis yaitu merancang dan membangun simulasi pembiayaan berbasis android yang dapat memudahkan masyarakat mengetahui informasi pembiayaan konsumtif .

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaatnya yang diperoleh yaitu memberi informasi kepada masyarakat mengenai pembiayaan konsumtif serta mensimulasikan pembiayaan konsumtif . .

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan dan adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

I.4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut :

1. Sampel Data Penelitian

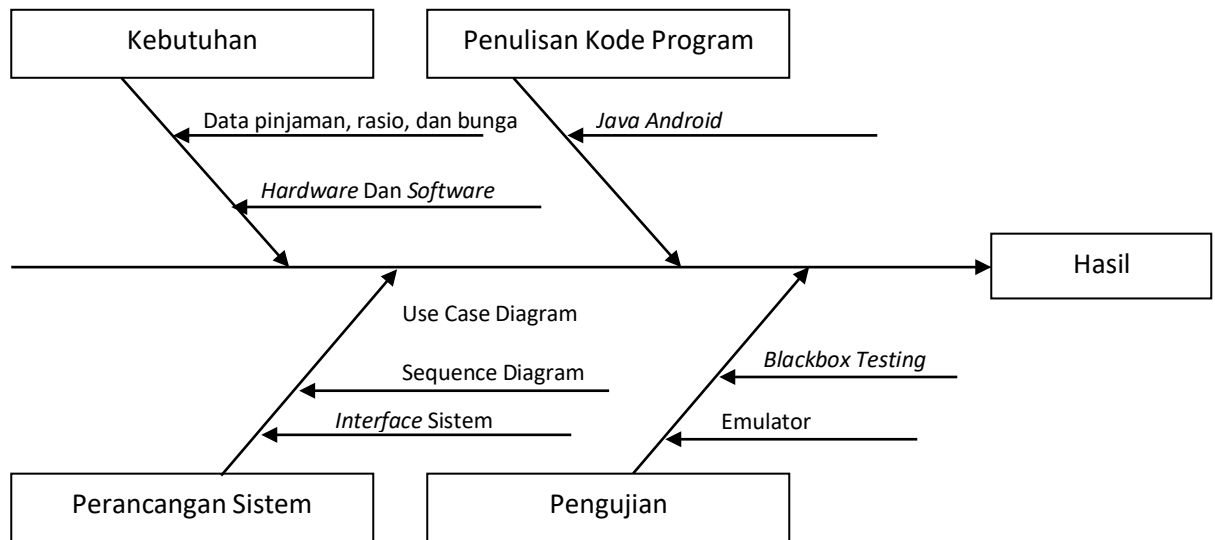
Peneliti mengambil sampel data untuk penelitian ini yaitu bunga yang diterapkan disetiap bank dan rincian syarat dan ketentuan.

2. Kepustakaan

Penelitian kepustakaan yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengumpulkan referensi yang digunakan untuk penelitian ini yaitu jurnal dan karya ilmiah.

I.4.2. *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada *fish bone* metodologi penelitian. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I. 1 Fish Bone Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Kebutuhan

Peneliti melengkapi kebutuhan untuk penelitian yaitu data citra gambar, *hardware* dan *software* yang digunakan untuk penelitian ini.

a. *Hardware*

Hardware yang digunakan yaitu laptop dengan spesifikasi *hardisk* 250GB, RAM 4GB dan Processor Core i5 gen 1.

b. *Software*

Software yang digunakan pada penelitian ini yaitu *microsoft word* 2010 dan *android studio*.

2. Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram* untuk perancangan sistem.

a. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menceritakan sistem yang berjalan sehingga mengetahui tahapan perancangan sistem selanjutnya.

b. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan aktifitas pengguna terhadap sistem.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan urutan kerja pengguna terhadap sistem.

3. Penulisan Kode Program

Peneliti menggunakan pemrograman *Android* dalam pembuatan sistem. Pada tahapan ini juga peneliti membuat simulasi pinjaman ke dalam pemrograman *android*.

4. Pengujian

Pengujian program menggunakan *emulator android* dan pengujian teori menggunakan *blackbox testing*.

5. Hasil

Pada tahapan ini peneliti telah menyelesaikan seluruh penelitian baik teori maupun aplikasi yaitu perancangan aplikasi simulasi pinjaman konsumtif .

1.5. Kontribusi Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Rian Yussandi (2021) tentang Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Simulasi Pengecatan Kendaraan Berbasis Android, Rian Menyimpulkan Dengan adanya aplikasi simulasi, baik modifikator maupun pengguna kendaraan roda dua dan roda empat dapat mensimulasikan warna terlebih dahulu sebelum dilakukan pengecatan secara nyata.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Dilla Khairiah (2017), mengenai Analisis Pembiayaan Konsumtif Pada PT. Bank Sumut Syariah Cabang Pembantu Karya Medan. Berkesimpulan bahwa Faktor-faktor permintaan pembiayaan konsumtif pada PT. Bank Sumut Syariah Cabang Pembantu Karya Medan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, kemampuan keuangan, kemampuan daya beli wilayah, gaji berdasarkan level industri, dan gaji berdasarkan sektor ekonomi.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Dwi Prasetyo (2017), Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dalam perhitungan kredit secara akurat dan cepat karena perhitungan biaya pokok, biaya angsuran, dan biaya bunga dapat dilakukan hanya dengan menginput harga atau pokok pinjaman, uang muka dan lama jangka waktu kreditnya.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Sri Utami (2020), Perancangan Aplikasi Sistem Peminjaman Online Berbasis Android Desa Bugis. Aplikasi peminjaman berbasis android mudah digunakan dengan tampilan menarik sehingga petani nyaman dalam menggunakannya. Dengan tata letak yang rapi memberikannilai efektif secara fungsional.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan Aris Kurniawan (2019), Dalam prasyarat kredit konsumtif yang berlaku pada PT BPR Intidana mewajibkan calon nasabah memenuhi syarat utama, seperti: jaminan BPKB Mobil/Motor (asli), sertifikat rumah, mempunyai penghasilan tetap. Sedang kan syarat administrasi, seperti FC BPKB, faktur, STNK, FC SHM/ SHGB dan PBB terakhir, FC KTPsuami/istri KK dan surat nikah, FC rekening listrik dan telepon, FC SlipGaji/keterangan penghasilan, serta FC rekening tabungan.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dilakukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematikan penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai pinjaman konsumtif, Menentukan Cicilan Perbulan dan Rasio Kredit, BungaFlat, dan *UML (Unified Modeling Language)*.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisi metodologi penelitian, lokasi penelitian, bahan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pengolahan data penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembahasan data terkait menggunakan algoritma, penerapan algoritma, pengujian data, dan hasil dari proses pengolahan data tersebut.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada penelitian selanjutnya.