

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bapak Muhammad Sulaeman Abdurrahman merupakan pemilik salah satu usaha Kredit Barang. Dimana kredit barang merupakan suatu usaha untuk membantu masyarakat khususnya masyarakat Kecamatan Tengahtani, Kabupaten Cirebon untuk membeli suatu barang yang mereka butuhkan tanpa harus mempunyai uang yang cukup dan dapat membayar barang tersebut dengan sistem cicilan. Masyarakat akan menjadi Kreditor yang membayar barang tersebut secara berkala dan dicicil sesuai harga barang, tempo dan jumlah setoran yang sudah disepakati antara Bapak Sulaeman sebagai Investor dengan Kreditor diatas surat perjanjian.

Ada beberapa sistem pembayaran yang diterapkan oleh Investor / Admin dalam usaha Kredit Barang. Beberapa sistem pembayaran salah satunya dapat diterapkan sesuai perjanjian antara Admin dan Kreditor. Berikut beberapa sistem pembayaran yang diterapkan :

1. Kreditor dapat mendatangi kediaman Admin secara langsung.
2. Pembayaran setoran *mobile*, Admin mendatangi kediaman Kreditor dan menagih setoran dari tiap Kreditor secara *mobile*.

Dari keseluruhan sistem Kredit Barang yang diimplementasikan sampai saat ini masih menggunakan metode konvensional. Dengan metode konvensional ada beberapa permasalahan yang terjadi yaitu :

1. Sistem pencatatan setoran masih menggunakan buku catatan kecil yang dipegang oleh Kreditor sehingga tingkat keamanan data setoran masih sangat minim.
2. Belum adanya catatan salinan (data yang tersimpan) setoran Kreditor secara keseluruhan.
3. Belum pernah dilakukan rekapitulasi secara berkala keseluruhan data setoran, sehingga belum pernah direalisasikan Laporan Laba Rugi.
4. Jika terjadi kerusakan atau kehilangan buku catatan setoran Kreditor keseluruhan, maka Admin tidak bisa melakukan *back-up* bahkan dapat kehilangan seluruh data keseluruhan Kreditor. Sehingga ketika proses pembayaran setoran tetap berlangsung, hanya mengandalkan daya ingat antara Admin atau Kreditor.

Ada beberapa proyek yang pernah dibuat beberapa kalangan dan ditujukan untuk keperluan bisnis kredit, khususnya kredit barang. Proyek-proyek tersebut membuat sistem informasi dari suatu perusahaan atau kalangan yang menggunakan sistem kredit seperti kredit pembelian rumah berbasis *Website* [1]. Sistem informasi kredit barang elektronik Toko Gudang Elektronik [2]. Sistem informasi kredit barang koperasi PT.PINDAD (persero) [3]. Aplikasi pengajuan kredit berbasis *Website* PD.BPR Kerta Raharja [4]. Pada proyek tersebut di atas hanya berorientasi pada sistem informasi dan berbasis *Website*. Pada proyek akhir ini tidak hanya berorientasi pada sistem informasi saja seperti proyek yang sudah diimplementasikan beberapa kalangan, namun akan mengadaptasi metode kredit yang sudah dijalankan oleh Bapak Sulaeman.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diusulkan untuk menerapkan sistem Kredit Barang menggunakan Kode QR berbasis aplikasi *Website* dan *Android*. Sistem ini dapat memudahkan dari sisi Kreditor dalam pencatatan setoran dan transparansi riwayat pembayaran setoran menggunakan aplikasi *Website* dan untuk mengidentifikasi identitas dari Kreditor digunakan Kode QR.

Kemudian dari sisi Investor / Admin dapat memudahkan dalam proses pengamanan data setoran tiap Kreditor. Memudahkan proses pencatatan setoran tiap Kreditor dari beberapa sistem pembayaran yang diterapkan menggunakan aplikasi *Android* yang terintegrasi dengan fitur pemindaian Kode QR. Dan Memudahkan proses rekapitulasi data setoran pribadi atau keseluruhan Kreditor secara berkala dan transparan melalui aplikasi *Website*.

Diharapkan ketika proyek ini diimplementasikan dapat membantu dan memajukan usaha Kredit Barang dari sisi Investor yaitu Bapak Sulaeman. Meskipun dari sisi Kreditor yaitu masyarakat Kecamatan Tengahtani, Kabupaten Cirebon.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi *Website* dapat memudahkan Investor dalam mengelola data Kreditor, Barang Kredit dan Transaksi Kredit.
2. Aplikasi *Android* dapat memudahkan Investor dalam memasukkan data Transaksi dengan pemindaian Kode QR.

3. Aplikasi *Android* dapat memudahkan Kreditor dalam memantau data Barang Kredit dan Transaksi Kredit.
4. Aplikasi *Website* memiliki performansi dan kualitas yang baik.
5. Aplikasi *Android* memiliki kompabilitas, responsivitas terhadap pemindaian kode QR dan kualitas yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi *Website* yang memudahkan Investor dalam mengelola data Kreditor, Barang Kredit dan Transaksi Kredit?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi *Android* yang memudahkan Investor dalam memasukkan data Transaksi dengan pemindaian Kode QR?
3. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi *Android* yang memudahkan Kreditor dalam memantau data Barang Kredit dan Transaksi Kredit?
4. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan Aplikasi *Website* yang memiliki performansi dan kualitas aplikasi yang baik?
5. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan Aplikasi *Android* yang memiliki kompabilitas, responsivitas terhadap pemindaian kode QR dan kualitas yang baik?

1.4 Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini, dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam membuat sistem kredit barang berbasis aplikasi *Website*, dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* CodeIgniter. Terdapat *tools* yang digunakan juga seperti XAMPP, Javascript, HTML dan CSS.
2. Dalam membuat sistem kredit barang berbasis aplikasi *Android*, dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio dengan bahasa Java.
3. Dalam menyimpan data keseluruhan menggunakan *database* MySQL.
4. Dalam mengintegrasikan aplikasi *Android*, aplikasi *Website* dan database menggunakan *web service* dengan REST API.

1.5 Metodologi

Metodologi pada pengerjaan proyek akhir ini, sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Dengan berdasarkan latar belakang, perumusan, tujuan, serta batasan masalah diatas maka dilakukan identifikasi masalah kepada usaha kredit barang Bapak Muhammad Sulaeman Abdurrahman.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini merupakan pengumpulan data serta pencarian literatur-literatur berupa artikel, buku referensi, internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah proyek akhir.

3. Perancangan dan Pengembangan

Melakukan perancangan dalam hal UI/UX, pembuatan *source code* yang digunakan untuk merancang aplikasi *Website* dan *Android*. Dan integrasi antara aplikasi dan *database* dengan API.

4. Pengujian

Jika sistem telah berfungsi, maka didapat indikator keberhasilan dari kinerja fungsionalitas sistem tersebut, sehingga dapat dilakukan perbaikan jika terdapat suatu sistem yang belum berjalan sesuai yang diharapkan.

5. Implementasi

Tahap terakhir dari keseluruhan pengerjaan proyek akhir, dimana pada tahap ini dilakukan percobaan implementasi usaha kredit barang dengan menempatkan sistem di *cloud hosting*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami secara baik dan jelas maka seluruh materi dalam buku proyek akhir ini dijelaskan pada 5 bab secara runtut dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan buku proyek akhir ini.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang mendukung dibuatnya proyek akhir ini.

BAB III PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan perancangan sistem secara umum, perancangan dan pengembangan sistem di setiap aplikasi.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini sistem yang telah dibuat dan seluruh aplikasi telah dikembangkan akan di uji dan di analisis hasil pengujiannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengerjaan proyek akhir dan saran untuk pembaca yang akan mengambil penelitian dengan topik yang sama. Sehingga penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut.