

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peer to Peer lending (P2P) adalah salah satu *financial technology* (Fintech) yang mempertemukan secara digital antara peminjam yang membutuhkan modal usaha dengan pemberi pinjaman. Layanan ini menawarkan fleksibilitas bagi pemberi pinjaman dan peminjam sehingga dapat mengalokasikan dan mendapatkan modal atau dana hampir dari dan kepada siapa saja, dalam jumlah nilai berapa pun, secara efektif dan transparan, serta dengan imbal balik yang kompetitif (kompas, 2017). Pada tanggal 6 Desember 2016, Lembaga Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah meluncurkan aturan tentang layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi. Tepatnya pada tanggal 29 Desember 2016, rancangan tersebut resmi diundangkan sebagai pengaturan OJK dengan nomor 77 / POJK.01 / 2016 (OJK, 2017).

Modal usaha bagi para petani kecil selama ini selalu menjadi kendala dalam menjalankan usaha tani mereka, dan apabila para petani meminjam modal usaha pada bank harus dengan syarat-syarat, jaminan dan suku bunga yang tinggi. Akibatnya para petani sering terbebani dengan hal tersebut. Pihak Bank biasanya akan meminta nasabahnya untuk menyerahkan surat-surat kepemilikan barang yang dimiliki sebagai bentuk jaminan (koinworks, 2017). Barang jaminan tersebut biasanya digunakan untuk menutupi dana pinjaman yang dipinjamkan kepada nasabahnya jika pada periode pengembalian pinjaman tersebut terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Petani yang memiliki jaminan juga akan membutuhkan waktu lama untuk proses pencairan pinjaman karena pihak bank akan melakukan pengecekan terlebih dahulu. Adapula jaminan yang diberikan tidak memenuhi syarat yang ditentukan dari pihak bank tersebut, sehingga walaupun telah menunggu waktu yang lama dan memberikan jaminan, belum bisa dipastikan bahwa peminjam akan mendapatkan pinjaman. Pada saat ini P2P *Lending* semakin marak dan mudah ditemukan, beberapa contoh seperti amarta, modalku, koinworks, investree, uangteman dan masih banyak lagi namun masih sedikit yang menyediakan khusus untuk petani.

P2P *Lending* dapat menjembatani proses pinjam meminjam dengan cara menyediakan pinjaman tanpa agunan dengan proses yang cepat karena syarat - syarat yang ditentukan tidak sama seperti melakukan pinjaman pada jasa keuangan yang seringkali membutuhkan banyak persyaratan dan waktu pencairan pinjaman yang lama. Dengan adanya sistem P2P *Lending* yang berfokus pada petani ini diharapkan dapat sangat membantu para petani yang kesulitan dalam meminjam dana. Petani dapat meminjam dan melakukan pembayaran sesuai kesepakatan antara peminjam dan investor. Adapun cara pelunasan adalah dengan cara membayar dengan sistem cicilan. Petani yang ingin mengajukan pinjaman haruslah telah diverifikasi secara offline oleh pihak admin.

Dari penjelasan tersebut maka penting untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat memudahkan dan mengurangi masalah petani. Sehingga memberikan ide untuk membuat Tugas Akhir dengan judul “**Aplikasi Pinjaman Dana Untuk Petani (Peer to Peer Lending) Berbasis Web**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di latar belakang, maka penulis merumuskan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Masih sedikitnya lembaga yang menyediakan sistem pinjaman khusus bagi para petani.
2. Adanya kesulitan bagi petani dalam mendapatkan pinjaman.

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membangun website yang mempermudah petani dalam melakukan pinjaman dana dan investor yang ingin memberikan dana untuk berinvestasi.

1.4 Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dari tugas akhir ini adalah:

- a. Bagi petani
 1. Memberikan alternatif pinjaman dengan proses yang mudah dan cepat.
 2. Membantu petani dalam kebutuhan modal usaha.

3. Membantu petani dalam mengembangkan usaha mereka.
- b. Bagi investor
1. Sebagai alternatif investasi bagi para Investor.
 2. Kepemilikan Investasi yang bebas dalam memberikan jumlah dana, kebebasan waktu dalam memberikan dana dan kepada siapa dana tersebut diberikan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penulisan tugas akhir ini meliputi:

1. Tugas ini khusus dibuat untuk para petani yang kekurangan modal dan ingin meminjam dengan proses yang cepat dan efisien.
2. Petani mendapatkan pinjaman hanya dari satu investor, tetapi investor dapat memberikan pinjaman kepada beberapa petani.
3. Hak akses bagi pengguna terdiri dari :
 - a. Admin :
 - i. Melakukan verifikasi terhadap petani yang mengajukan pinjaman
 - ii. Melakukan penolakan terhadap pengajuan pinjaman dari petani
 - iii. Mengelola data *investor* dan petani
 - iv. Memeriksa bukti *transfer* pembayaran dari petani dan *investor*
 - v. Mencairkan pinjaman untuk petani
 - vi. Mencairkan saldo *investor*
 - vii. Melihat *history* transaksi petani dan investor
 - b. Petani :
 - i. Melengkapi data diri dan mengupload berkas-berkas sebagai syarat untuk mengajukan pinjaman
 - ii. Mengajukan pinjaman
 - iii. Melaporkan perkembangan tanaman setiap bulan
 - iv. Meng-*Upload* bukti pembayaran cicilan pinjaman
 - v. Melihat *history* transaksi
 - vi. Edit profile petani

- c. Investor :
 - i. Memberikan pinjaman dana dengan menyetujui permintaan pinjaman dari petani.
 - ii. Dapat melihat *profile* petani yang melakukan pinjaman
 - iii. Melakukan pengisian Saldo
 - iv. *Upload* bukti transfer pengisian saldo
 - v. Mengecek sisa hutang yang diberikan ke setiap petani
 - vi. Melihat *history* transaksi

1.6 Metodologi Pengembangan Sistem

Untuk membangun aplikasi di atas, maka tugas akhir ini menggunakan metodologi *Waterfall*. Tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. *Requirements Analysis*
 - a. Mencari informasi yang berkaitan dengan Tugas Akhir antara lain mengenai *financial technology, system peer to peer lending*, simpan pinjam pada koperasi sejenis, pinjam meminjam bagi petani, prosedur pinjam-meminjam dan syarat yang harus dilengkapi oleh peminjam sebelum hendak mengajukan pinjaman.
 - b. Menganalisis perancangan aplikasi dengan menggunakan *tools* pemodelan data UML (*Unified Modeling Language*) untuk mempermudah perancangan desain antar muka. Adapun diagram UML yang akan digunakan adalah sebagai berikut:
 - i. Pemanfaatan *use case diagram* sebagai diagram yang menggambarkan interaksi pengguna dengan perangkat lunak.
 - ii. Pemanfaatan *activity diagram* sebagai diagram yang menggambarkan aktifitas dari perangkat lunak.
 - c. Mendefinisikan kebutuhan fungsional pada aplikasi yang akan dibangun dengan menggambarkan kebutuhan sistem menggunakan *Use Case Diagram*.
 - d. Mendefinisikan kebutuhan non fungsional pada aplikasi yang akan dibangun dimodelkan dengan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service*).

2. *System Design*

Merancang sistem berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis yaitu dengan membuat rancangan proses untuk sistem yang baru, user interface dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Mockups, merancang struktur data dengan aplikasi database DBMS Microsoft SQL Server.

3. *Implementation*

Menerjemahkan hasil desain menjadi aplikasi web dengan menggunakan ASP.NET MVC, Javascript, bootstrap, dan DBMS Microsoft SQL Server untuk basis datanya.

4. *Verification*

Pengujian sistem di lakukan dengan penyebaran kuisioner terhadap 25 orang responden dengan rentan umur 20 tahun sampai 50 tahun, pertanyaan terdiri dari 20 pertanyaan. Penyebaran kuisioner dilakukan melalui *google form* kemudian tanggapan responden dibuat secara grafik untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibuat.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL