

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju dan modern. Perkembangan teknologi ini dapat kita rasakan di berbagai bidang salah satunya pada bidang keuangan. Di era yang sudah maju ini kebutuhan manusia juga akan semakin bertambah seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Hal ini mendorong manusia untuk menghabiskan uang lebih banyak demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Saat ini bukan hanya kebutuhan primer saja yang harus dipenuhi melainkan kebutuhan lain seperti Pendidikan serta Kesehatan. Fenomena tersebut yang menjadi landasan terciptanya sebuah proses peminjaman keuangan. Pada awalnya kegiatan ini hanya dilakukan secara konvensional atau proses dilakukan dengan cara bertemu langsung antara kedua belah pihak hingga menemukan kesepakatan tertentu. Kedua belah pihak yang dimaksud dalam proses ini adalah pihak peminjam dan pihak yang menawarkan pinjaman. Namun di era modern ini waktu menjadi hal yang berharga bagi manusia sehingga melakukan peminjaman secara konvensional dianggap tidak efisien. Hadirnya teknologi serta inovasi yang baru menjadi awal dari lahirnya proses peminjaman uang secara online.

Fintech P2P(Peer to Peer) lending atau yang sering kita sebut dengan proses peminjaman online ternyata sudah muncul di Indonesia pada tahun 2016. Pada awalnya pinjaman online hanya menargetkan UMKM(Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang membutuhkan modal untuk memulai usahanya sebagai pengguna mereka. Namun seiring dengan berjalannya waktu target dari pinjaman online bukan saja hanya pemilik UMKM melainkan masyarakat luas. Hingga saat ini OJK(Otoritas Jasa Keuangan) mencatat terdapat kurang lebih 45juta pengguna rekening yang melakukan pinjaman online. Bahkan sepanjang tahun 2020 tercatat bahwa uang yang telah disalurkan kepada masyarakat melalui pinjaman online adalah 74,41 Triliun

Rupiah. Hal ini menumbuhkan harapan terhadap masyarakat agar dapat membantu memajukan industri kecil.

Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam aplikasi peminjaman online. Salah satu aplikasi peminjaman online yang terpercaya adalah ACC Cash yang berada dibawah naungan Astra Credit Companies (ACC). Astra Credit Companies (ACC) sendiri merupakan anak perusahaan dari PT Astra Sedaya Finance. ACC Cash merupakan salah satu produk MGU(Multiguna) yang telah terverifikasi serta dapat mencakup pasar yang luas dengan pencairan sebesar 5 hingga 30 juta. ACC Cash juga menawarkan layanan yang sangat fleksibel sehingga memudahkan pengguna melakukan transaksi peminjaman dimana saja dan kapan saja. Transaksi peminjaman akan dilakukan dengan menggunakan *Mobile Apps* atau aplikasi dalam telepon genggam sehingga waktu yang dibutuhkan pengguna untuk melakukan pengajuan peminjaman tidak lama. Selain itu ACC Cash memberikan jaminan pencairan selama 1 hari, dimana dana atau jumlah uang yang diajukan oleh pengguna dapat dicairkan paling lama 1x24 jam dari waktu pengajuan. ACC Cash juga memberikan pilihan kepada pengguna apabila dana yang diajukan tidak dapat dicairkan dalam waktu 1x24jam maka pengguna dapat membatalkan transaksi dan beralih ke *fintech lending* lainnya.

Mengapa ACC Cash memberi jaminan pencairan uang selama 1x24 jam? Hal ini dilakukan agar ACC Cash mampu bersaing dengan *Fintech* lain yang juga sudah memiliki izin serta diawasi oleh OJK. Adapun contoh *Fintech* lain yang sudah diberi izin oleh OJK adalah sebagai berikut :

1. Maucash

PT. Astra Welab Digital Arta (AWDA) atau Maucash sudah berdiri sejak tahun 2018. Maucash juga sudah mendapat tanda daftar di OJK sebagai salah satu *fintech* legal sejak 31 Agustus 2018. Tenor yang diberikan oleh perusahaan Maucash adalah selama 3-4 bulan dengan

jumlah pencairan 500ribu hingga 8juta rupiah dengan durasi pencairan 1 hari kerja. Selain itu bunga yang diberikan adalah sebesar 0.4% perhari atau 8.75% perbulan.

2. Kredit Pintar

Kredit Pintar juga merupakan salah satu fintech yang sudah terdaftar di OJK dan sudah mendapat izin beroperasi sejak tahun 2019. Tenor yang diberikan oleh Kredit Pintar adalah selama 60 hingga 90 hari dengan jumlah pencairan 600ribu hingga 2.3 juta rupiah dengan durasi pencairan 1 hari kerja. Selain itu bunga yang diberikan adalah sebesar 0.5% hingga 1% perhari.

Pada bulan bulan April terdapat 273 kontrak dengan total anggaran yang didapatkan sejumlah 400 juta. Namun yang menjadi masalah adalah lebih dari 80% kontrak yang telah diajukan membutuhkan waktu lebih dari 1 hari untuk proses pencairan. Hal ini sangat jauh dari target yang sudah ditentukan, artinya ACC Cash masih jauh progressnya dibandingkan dengan target pencairan 1 hari. Oleh karena itu penulis melakukan riset untuk mendapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi cepat lambatnya proses pencairan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi lambatnya proses pencairan, salah satunya tidak adanya pemberitahuan dari system ketika pinjaman sudah diajukan. Hal ini mengakibatkan diperlukannya pemeriksaan secara manual setiap saat dan hal ini dinilai tidak efektif. Oleh karena itu fungsi pemberitahuan sangatlah dibutuhkan pada aplikasi ini agar pinjaman yang sudah diajukan dapat dilacak secara *real-time*.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah yang dihasilkan adalah bagaimana agar transaksi pencairan dana dapat dilakukan maksimal 1x24 jam dan memenuhi target pada bulan tersebut sehingga tidak terdapat penumpukan data pengguna yang *stuck* atau tidak terproses.

1.3. Batasan masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dari masalah yang ada, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah dalam mengembangkan layanan multiguna yaitu sebagai berikut :

1. Penulis mengembangkan aplikasi yang sudah ada dengan meminimalisir Leadtime yang digunakan agar proses bisa diselesaikan dengan cepat dan tepat.
2. Layanan dikembangkan dengan menggunakan SQL dengan menggunakan aplikasi TOAD for Oracle sebagai wadah penulisan *query* atau barisan kode yang berisi perintah untuk mengakses ataupun menampilkan data yang sudah tersimpan didalam database.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dan penjelasan yang telah dijabarkan, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi ACC Cash yang sudah ada agar pencairan dana yang diajukan tidak lebih dari 1x24 jam sejak pengajuan dilakukan.

B

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ACCCASH ini adalah metode *Design Sprint* pada awal tahap perancangan aplikasi ACCCASH. Metode Design Sprint merupakan tahap awal pengembangan aplikasi ACCCASH dengan mengumpulkan serta menguji berbagai ide yang yang sudah ditawarkan kepada pengguna serta mencakup permasalahan, kebutuhan dan solusi terbaik yang telah diajukan untuk menekan biaya produksi serta lamanya waktu yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi.

Tahapan metode design print terdiri dari 6 tahapan yaitu :

1. Understand

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengumpulan informasi

mengenai permasalahan serta kebutuhan dari user. Pada tahap ini biasanya akan dilakukan interview dengan user terhadap inovasi baru yang mungkin user belum pernah jumpai di aplikasi lainnya. Setelah itu hasil wawancara akan didiskusikan dalam tim untuk memperoleh hasil diskusi yang dapat digunakan pada tahap berikutnya.

2. Define

Pada tahap ini tim mencari strategi potensial berdasarkan inovasi dari hasil interview sebelumnya. Pada tahap ini tim akan mengevaluasi inovasi yang sudah melalui tahap diskusi sebelumnya. Pada tahap ini akan menghasilkan solusi yang paling mendekati dengan penyelesaian terhadap masalah yang dialami oleh user.

3. Sketch

Pada tahap ini tim akan menggali dan menghasilkan berbagai ide berdasarkan tahap sebelumnya. Setelah itu ide-ide yang sudah didapat akan di review dan didapat solusi terbaik.

4. Decide

Pada tahap akan akan ditentukan ide mana yang terbaik sesuai dengan hasil tahapan sebelumnya. Setelah itu ide yang sudah ditentukan akan masuk ke dalam proses pembuatan prototype.

5. Prototype

Pada tahap ini akan dibuat prototype dari aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini kita akan memanfaatkan prototype tools sebagai sarana pembuatan prototype.

6. Validate

Pada tahap ini prototype yang sudah dibuat akan diuji. Tahap ini bisa menghasilkan solusi yang lebih baik dari prototype yang sudah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab, diantara adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan yang dibuat oleh penulis.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan penjelasan mengenai jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh penulis lain mengenai Leadtime.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan beberapa landasan teori yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam penulisan laporan tugas akhir. Pedoman yang dijabarkan akan berkaitan dengan Leadtime.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisa dan desain yang akan disertai dengan flowchat dari aplikasi yang akan dikembangkan.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai penjelasan implementasi serta pengujian yang telah dilakukan oleh penulis.

BAB 6 KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari laporan yang sudah ditulis serta saran-saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi berikutnya.