

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ditahun ini perkembangan teknologi dan informasi telah menunjukkan tentang efisiensi teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya. Adanya aplikasi Handphone berbasis Android yang memiliki berbagai keunggulan dengan berbagai fitur yang ditanamkan, handphone seolah-olah menjadi alat komunikasi penting untuk membantu mencari informasi yang dibutuhkan manusia.

Hampir setiap orang mempunyai handphone atau smartpone, bahkan mungkin lebih dari satu dan sudah menjadi pemandangan yang biasa kita lihat sehari-hari. Android merupakan platform untuk perangkat bergerak (mobile devices) yang semakin populer. Bahkan, beberapa perusahaan riset telah menobatkan Android sebagai jawara ponsel pintar (smartphone).

Dalam dunia usaha bisnis khususnya kegiatan jual beli barang, produsen menjual produknya dengan dua cara yaitu pembayaran secara langsung atau kontan dan pembayaran secara kredit atau sering disebut angsuran perbulan. Perhitungan penjualan melalui kredit biasanya akan dipengaruhi oleh suku bunga yang ditetapkan oleh pihak penjual atau produsen.

Kelebihan pembelian barang secara kredit adalah pembayaran yang dilakukan secara kredit atau angsuran perbulan tidak mengeluarkan biaya secara langsung. Didalam melakukan pembelian, konsumen atau pembeli harus dapat menyesuaikan dengan kondisi keuangan mereka agar tingkat pengeluaran tidak melebihi tingkat pendapatan. Untuk dapat memperkirakan kebutuhan uang muka

dan angsuran perbulannya maka calon pembeli barang harus benar-benar memperhitungkan kondisi keuangan mereka agar nantinya tidak memberatkan kebutuhan hidup sehari-hari.

Pentingnya pembelian barang secara kredit sangat dibutuhkan penjelasan yang lebih terhadap pengaruh besar biaya perbulan yang harus dikeluarkan dan lama angsuran kredit barang tersebut bisa dilunasi berdasarkan besar harga barang, tingkat bunga yang ditetapkan oleh pihak penjual barang secara kredit dan biaya pendukung lainnya seperti biaya angsuransi dan biaya administrasi.

Dari uraian diatas dan banyaknya pengguna handphone atau smartphone berbasis android, maka perlu dibuat sebuah aplikasi simulasi perhitungan kredit yang dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android. Penulis bermaksud membuat aplikasi mobile untuk simulasi perhitungan kredit berbasis Android dan menuliskannya dalam laporan skripsi dengan judul "Pembangunan Aplikasi Ekredit Untuk Simulasi Perhitungan Kredit Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

"Bagaimana agar pembeli mendapatkan informasi perkiraan besaran biaya dan lama bulan dalam melunasi pembelian barang secara kredit?".

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan memberikan pembahasan yang lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Aplikasi Ekredit ini digunakan untuk melakukan simulasi perhitungan kredit pada pembelian barang secara kredit.
2. Aplikasi Ekredit ini tidak digunakan untuk menghitung pada kredit rumah dan pinjaman bank.
3. Aplikasi Ekredit digunakan untuk mengetahui perkiraan biaya yang dikeluarkan tiap bulan dan berapa bulan lamanya barang tersebut dapat dilunasi secara kredit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi Ekredit untuk simulasi perhitungan kredit berbasis android.
2. Membantu masyarakat, khususnya masyarakat yang membeli barang secara kredit dalam melakukan perhitungan rincian biaya yang harus dikeluarkan perbulan dan mengetahui berapa tahun atau bulan dapat melunasi barang kreditnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Untuk Pengguna :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu Pengguna untuk mensimulasi perhitungan secara langsung terhadap penjualan barang secara kredit.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi mengenai biaya ansuran yang harus dibayar perbulannya dan berapa tahun atau bulan barang kreditnya tersebut bisa dilunasi.

Manfaat Untuk Penulis:

1. Setelah melakukan kegiatan ini diharapkan dapat lebih memahami tentang penjualan barang secara kredit dan pemrograman android.
2. Menjadi referensi untuk kepada siapa saja yang membutuhkan tentang simulasi perhitungan barang secara kredit.
3. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata Satu. Tuliskan manfaat penelitian yang akan di rasakan oleh objek penelitian, jika peneliti selesai mengerjakan proyek penelitian tersebut, dan hasilnya telah digunakan oleh obyek penelitian.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu dengan cara mengumpulkan data :

a) Primer

Sumber data Primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari tempat penjualan barang secara kredit. Data yang diperoleh adalah hasil wawancara dengan orang-orang yang mengetahui tentang kredit barang.

b) Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan melalui perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang bersifat dokumen, arsip, brosur, dan data *browsing* melalui internet

1.6.1.1 Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara mewawancarai atau menanyakan langsung kepada orang yang paham perkreditan barang.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Mencari, mempelajari dan merangkum berbagai macam literatur yang berkaitan dengan kredit dan android yang berasal dari buku ataupun internet.

1.6.2 Metode Analisis

a. Menganalisis Aplikasi

Dalam hal ini yaitu menentukan perancangan antarmuka, input, proses serta output, yang dibuat sesuai dengan data-data dari sumber yang berkaitan.

b. Perancangan Aplikasi

Dalam tahapan ini digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan serta menggambarkan sistem yang akan dibentuk. Untuk membangun aplikasi simulasi perhitungan kredit ini menggunakan Unified Markup Language (UML) sebagai metode perancangannya.

c. Implementasi Aplikasi

Implementasi adalah tahapan penerapan sistem yang telah dibuat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan yang telah disusun dalam langkah perancangan sistem. Dalam tahapan ini terdapat beberapa batasan implementasi seperti program hanya bisa dijalankan pada handphone berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan sebagian besar materi berupa penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang berisi pengenalan aplikasi secara umum, konsep dasar pengembangan aplikasi, konsep desain aplikasi, konsep pengujian aplikasi, konsep dasar perancangan aplikasi simulasi perhitungan kredit dan komponen perangkat terkait lainnya.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan gambaran aplikasi dan semua analisis permasalahan yang timbul dan akan dilakukan penyelesaian dengan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini akan dilampirkan secara detail rancangan yang akan dibuat, baik dari rancangan umum dari program yang akan dibuat maupun rancangan spesifik.

BAB IV: PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai aplikasi simulasi perhitungan kredit barang, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya dan dijelaskan secara singkat. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja aplikasi dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

