

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Simpanan emas atau logam mulia menjadi salah satu *trend* investasi pada masyarakat. Emas atau logam mulia merupakan asset pelindung yang mudah dijual, tidak mengalami inflasi, dengan kontinuitas kenaikan harga dari tahun ke tahun, dan bersifat liquid. Selain itu merupakan objek investasi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dimasa depan dan saat kebutuhan darurat atau sangat mendesak. Contoh umum yang terjadi dimana emas dijual untuk membiayai sekolah hingga keperguruan tinggi.

Selain dengan cara menjual emas, ada cara lain untuk memenuhi kebutuhan medesak, yaitu dengan cara menggadaikan emas yang dimiliki. Proses menggadaikan emas dapat dilakukan pada institusi pembiayaan gadai dan juga beberapa intitusi perbankan dengan konsep syariah yang menawarkan fasilitas gadai. Nasabah cukup membawa emas yang dimiliki, lalu melengkapi berkas persyaratan seperti fotocopy KTP, dengan menunggu lebih kurang setengah jam nasabah dapat membawa pulang dana cair.

Untuk mengetahui simulasi gadai nasabah harus datang ke bank lalu kemudian dibuatkan simulasi perhitungannya. Memang ada cara lain dari bank untuk melakukan promosi yaitu dengan membagikan selebaran brosur yang berisi informasi – informasi gadai. Cara ini baik, tapi begitu setelah selesai membaca

nasabah bisa saja akan membuang itu. Berbeda hal dengan informasi yang diberikan disampaikan melalui sebuah aplikasi mobile berbasis android, yang dapat diinstal diperangkat dan dapat dipelajari kembali sewaktu – waktu. Dari segi ekonomis tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk mencetak brosur, karena apabila ada perubahan cukup melakukan update pada aplikasi. Kebanyakan nasabah masih tidak mengerti dengan cara perhitungan gadai emas ini. Entah karena kurangnya sosialisasi dari institusi gadai atau kurangnya kesadaran nasabah untuk mengatahui system perhitungan gadai emas.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk memberikan informasi gadai emas. Dengan aplikasi ini *user* memperoleh informasi mulai dari persyaratan hingga simulasi perhitungan gadai emas. Untuk itu penulis membuat penelitian skripsi dengan judul “Aplikasi Informasi Gadai Emas Bank Syariah Berbasis Android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan yaitu “bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk memberi informasi gadai emas berbasis android?”

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang diberikan disini adalah berkaitan dengan gadai emas.
2. Referensi perhitungan simulasi gadai menggunakan rumus perhitungan pada PT. Bank Syariah Mandiri KCP Kaliurang Yogyakarta, sesuai MEMORANDUM PETUNJUK OPERASIONAL PEMBIAYAAN RAHN EMAS BSM No.14/207-3/MPO-DPG tanggal 4 April 2012
3. Aplikasi kompetibel dengan Smartphone Android minimal Versi 2.2 (Froyo).
4. Aplikasi menampilkan simulasi dan catatan no.sbge, tanggal jatuh tempo, dan nilai pembiayaan.
5. Software yang digunakan Eclipse Indigo.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi informasi gadai emas bank syariah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

## 2. Bagi Pihak Bank

Menginformasikan persyaratan, dan perhitungan gadai emas pada bank syariah melalui perangkat mobile android. Sebagai alternatif media promosi.

## 3. Bagi Pengguna

Mempermudah pengguna untuk dalam mengakses informasi tentang gadai emas. Sebagai referensi atau acuan dalam hal memilih lembaga perbankan syariah untuk melakukan gadai emas.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Aplikasi Informasi Gadai Emas Bank Syariah Berbasis Android" ini sebagai berikut :

#### 1. Pengumpulan Data

Untuk membuat aplikasi informasi gadai emas maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

##### a. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara mempelajari *literature* (buku-buku) dan referensi lain baik dari media cetak maupun elektronik yang berkaitan dengan topik yang diperlukan dalam perancangan sistem.

##### b. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dokumen – dokumen pendukung yang telah ada, dalam hal ini praktik perhitungan gadai pada bank syariah.

## 2. Analisa Data

Melakukan analisa pada data – data yang telah diperoleh sebelumnya, untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

## 3. Perancangan Aplikasi

Metode ini dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya. Mulai dari perancangan fungsi, perancangan kebutuhan antarmuka, lalu selanjutnya pembuatannya aplikasi.

## 4. Implementasi

Gambaran dan acuan yang telah dirancang, diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan aplikasi. Akhir dari proses diatas adalah pemasangan aplikasi pada perangkat mobile.

## 5. Evaluasi dan Pemeliharaan Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan. Fase terakhir sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan, mulai dari memperbaiki program yang crash sampai pada penambahan modul-modul program yang baru sebagai jawaban atas perubahan kebutuhan pengguna.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.