

BAB 1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perbedaan yang mendasar antara negara maju dan berkembang, salah satunya dapat diukur dari pendapatan per kapita negara per tahun. Rendahnya pendapatan per kapita suatu negara, sangat berhubungan erat dengan tingkat kemakmuran negara tersebut, yang dapat dinilai dari jumlah angkatan yang kerja dibanding dengan yang tidak bekerja. Tidak jarang masalah jumlah angkatan yang tidak bekerja, menjadi agenda tahunan yang harus dipikirkan oleh pemerintah.

Tingginya angkatan yang tidak bekerja dalam suatu negara, bukan hanya karena faktor masyarakat yang tidak mau bekerja, akan tetapi tidak jarang modal yang menjadi penghalang. Modal yang dibutuhkan untuk membuka satu usaha tidak sedikit. Banyak yang sudah memiliki ide mundur dan mengubur idenya, karena merasa tidak memiliki modal, dan lebih memilih untuk menjadi pekerja / buruh.

Banyak dari pembuat ide berpikir untuk meminjam dana usaha dari bank, akan tetapi syarat yang ketat dan sulit dipenuhi, seringkali menjadi kendala. Tingkat suku bunga yang menjadi beban tanggungan menjadi alasan untuk tidak melakukan pinjaman. Resiko lainnya dapat terkena denda apabila melakukan pelunasan tagihan secara tidak teratur, bahkan hal tersebut dapat memperburuk keadaan.

Berbanding terbalik dengan para pengusaha yang sukses dan memiliki banyak modal, kadang bingung ingin memanfaatkan uangnya untuk apa. Sebagian besar berpikir untuk menyumbangkan uangnya, ada juga yang berpikir untuk menginvestasikannya. Tidak sedikit juga menggunakannya untuk melakukan hal yang tidak benar, salah satunya seperti membeli sabu-sabu.

Permasalahan dari yang tidak memiliki modal dan yang memiliki modal namun tidak tahu harus memanfaatkan uangnya untuk apa, maka ditariklah satu ide. Individu yang memiliki ide, namun tidak memiliki modal,

dapat diberi pinjaman modal untuk menjalankan idenya. Terjadi keuntungan antara kedua pihak, dimana peminjam modal pun dapat membantu orang lain yang membutuhkan, dan yang tidak memiliki modal, tetap dapat menjalankan idenya karena memperoleh peminjaman modal.

Setelah yang memiliki ide mendapatkan keuntungan karena bantuan dari pemilik modal, maka modal tersebut dapat dikembalikan ataupun si pemberi dana memberikan dengan sukarela. Bisa juga setelah yang tidak memiliki modal dapat menjalankan usahanya, maka yang sebelumnya menjadi penerima dana pun tertarik untuk menjadi pemberi dana bagi mereka yang membutuhkan. Pada akhirnya banyak yang akan merasakan bantuan, dan rasa saling tolong menolong akan semakin terasa dalam kehidupan bermasyarakat.

Bahkan harapan besarnya negara berkembang dapat berubah menjadi negara maju hanya oleh karena sedikit tindakan peduli yang dilakukan oleh individu / organisasi. Bukan hanya berdampak untuk satu individu atau keluarga, bahkan bisa berdampak besar untuk negri ini. Tindakan sederhana (berbagi), dapat menjadi gaya hidup dalam berbangsa untuk mewujudkan masa depan negara yang lebih baik dan penuh harapan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang terjadi diatas, maka muncul lah beberapa pertanyaan untuk merumuskan masalah yang diatas, diantaranya:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat menemukan pendana dan orang yang membutuhkan dana?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengirimkan dana kepada yang membutuhkan dana?
3. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat menemukan pengusaha yang ingin melanjutkan usahanya namun tidak memiliki modal?
4. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat merealisasikan ide yang ada namun tidak memiliki modal yang cukup untuk mewujudkan idenya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka berikut adalah jawaban dari permasalahan yang terjadi, yaitu:

1. Website yang dibuat dapat menjadi jembatan antara kedua belah pihak yaitu pendana dan peminjam.
2. Agar dana yang telah diberikan oleh pendana, dapat sampai kepada peminjam yang tepat.
3. Agar usaha yang telah ditekuni, tidak berhenti hanya oleh karena modal yang tidak dimiliki.
4. Agar semakin banyak yang berlomba-lomba untuk menciptakan hal yang baru, yang memikirkan ide mendapatkan laba, dan orang lain akan menikmati inovasi yang baru.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian yang akan dibahas dan dikerjakan meliputi:

- Perangkat Keras
 - *AMD Quad-Core Processor A8*
 - *AMD Radeon*
 - *14.0" HD LED LCD*
 - *4 GB DDR3 Memory*
- Perangkat lunak
 - *Notepad++*
 - *Google chrome*
 - *xampp*
- Batasan Aplikasi
 - Tidak dapat mengatasi jika melakukan pembayaran dengan paypal
 - Tidak dapat memilih pendana yang ingin memberikan bantuan dana.
- Metode / *Framework*
 - Menggunakan *framework* Yii
- Detail batasan analisis

- Tidak melayani peminjaman uang dari luar Indonesia
- Tidak menangani jika dana yang sudah dipinjam tidak dikembalikan lagi oleh si peminjam
- Tidak menangani pengiriman dana dari luar Indonesia.
- Website tidak dapat *multi* bahasa, hanya ada bahasa Indonesia.
- Hanya menggunakan sekali bunga flat (tidak berlaku kelipatan).

1.5 Sumber Data

Sumber data yang saya dapatkan melalui internet, dengan melakukan metode observasi terhadap website yang sudah ada beberapa contoh websitenya seperti: www.kiva.org dan www.zidisha.org dengan mempelajari system yang terdapat dalam website tersebut. Proses bisnisnya pun dipelajari, apabil terjadi kekurangan atau jika ingin ditambahkan fitur yang baru dapat dilakukan agar fungsional dan tujuan dari website dapat semakin terarah

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan secara sistematiknya akan dirancang sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan membahas latar belakang permasalahan yang dirangkum didalam beberapa paragraf, sehingga membentuk beberapa rumusan masalah yang akan dikaji untuk mendapatkan hasil / tujuan dari latar belakang yang ditulis.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi, sehingga mendukung untuk pembuatan di Bab III nya.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bagaimana cara untuk membangun aplikasi tersebut dengan beberapa pendekatan dengan menggunakan analisis

yang sudah tersedia, menggunakan ERD untuk mengimplementasikan databasenya lalu ada juga class diagram, use case, activity diagram, dan rancangan UI untuk mendukung bab 4.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas atas screen shoot yang dilakukan terhadap program, menjelaskan juga apakah bab 4 sesuai dengan rancangan UI dan juga activity diagram yang terdapat pada bab 3.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan hasil pengujian serta laporan dari hasil program yang tercipta dengan teknik pengujian black box.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, simpulan dari hasil tugas akhir yang telah ditempuh, dan saran-saran dari responden untuk meningkatkan kinerja diproyek berikutnya.