

ABSTRAK

Pada jaman sekarang ini, teknologi sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing. Kegiatan – kegiatan banyak yang sudah digantikan oleh teknologi dikarenakan adanya kemudahan dengan penggunaan teknologi tersebut. Dan teknologi yang paling banyak ditemui saat ini adalah *smartphone*. Karena itu pada proses peminjaman uang pun ingin menggunakan teknologi sehingga menerapkan *financial technology* dan juga dalam lingkungan *smartphone*. Pada aplikasi yang dibuat diinginkan terbuatnya sebuah aplikasi *mobile* yang dapat digunakan dalam peminjaman yang sudah sesuai dengan ketentuan dari otoritas jasa keuangan. Otoritas jasa keuangan sendiri adalah Lembaga yang mengatur peraturan – peraturan yang berhubungan dengan keuangan yang ada pada negara Indonesia. Oleh karena itu setiap usaha yang berhubungan dengan keuangan harus melewati otoritas jasa keuangan tersebut. Aturan OJK yang sudah terpenuhi antara lain pada jumlah uang yang dipinjamkan, lalu peminjam harus berdomisili di Indonesia dan juga uang yang dipinjamkan harus berasal dari pemberi pinjaman.

Kata kunci: Financial, Technology, Peminjaman, Uang



ABSTRACT

In this era right now, technology is not something that weird. Activities can now be done by using technology because of the simpleness of technology. The biggest technology own by people is smartphone. Because of that loan lending process want to use technology too and want to do it on smartphone too. On the application that we want to made, we want to create an application that can be use to lending money and follow the rules that's been given by otoritas jasa keuangan. Otoritas jasa keuangan is institution that rule money flow in our country. Because of that, every institution that want to set up money centered business, they have to had otoritas jasa keuangan confirm status first. OJK rules that have been fulfilled is the amount that loaned, and then the borrower must be in Indonesia, then the money that been loan must be from the loaner.

Keywords: Financial, Technology, Loan, Money



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Pembahasan	1
1.4 Ruang Lingkup	2
1.5 Sumber Data	2
1.6 Sistematika Penyajian	2
BAB 2 KAJIAN TEORI	4
2.1 <i>Financial Technology</i>	4
2.2 <i>Flowchart</i>	4
2.3 <i>Use case</i>	4
2.4 <i>Activity Diagram</i>	4
2.5 <i>Entity relationship diagram</i>	5
2.6 <i>React</i>	5

2.7 <i>React Native</i>	5
2.8 Otoritas Jasa Keuangan	6
2.9 <i>React Redux</i>	6
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	7
3.1 Rancangan Basis Data	7
3.1.1 <i>Entity relationship diagram</i>	7
3.1.1.1 Tabel <i>users</i>	9
3.2 <i>Use case</i>	10
3.3 <i>Activity diagram</i>	11
3.3.1 <i>Activity Diagram Login</i>	11
3.3.2 <i>Activity Logout</i>	12
3.3.3 <i>Activity Melakukan Pinjaman</i>	13
3.3.4 <i>Activity Melakukan Pendaftaran</i>	14
3.3.5 <i>Activity Mengecek Status Pinjaman</i>	15
3.3.6 <i>Activity Melakukan Pembayaran</i>	16
3.3.7 <i>Activity Mengganti Password</i>	17
3.4 Design Tampilan	18
3.4.1 Tampilan Halaman <i>Home</i>	18
3.4.2 Tampilan Halaman Ajukan Pinjaman	19
3.4.3 Tampilan Halaman <i>Register</i>	20
3.4.4 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	21
3.4.5 Tampilan Halaman Pembayaran	22
3.5 Analisis Peraturan OJK	23
BAB 4 IMPLEMENTASI	24
4.1 Implementasi Tampilan <i>Home</i>	24
4.2 Implementasi Tampilan Ajukan Pinjaman	25

4.3 Implementasi Tampilan <i>Login</i>	27
4.4 Implementasi Tampilan <i>Dashboard</i>	28
4.5 Implementasi Tampilan <i>History</i> Peminjaman	29
4.6 Implementasi Tampilan Ganti <i>Password</i>	30
4.7 Implementasi Tampilan Pembayaran.....	31
4.8 Implementasi Tampilan Pembayaran Kartu Kredit.....	32
4.9 Implementasi Tampilan Pembayaran <i>Transfer</i> ATM	33
4.10 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	34
4.11 Implementasi <i>Database</i>	46
4.11.1 Implementasi <i>Database Customer</i>	46
4.11.2 Implementasi <i>Loan Setting</i>	48
4.11.3 Implementasi <i>Loans</i>	48
4.11.4 Implementasi <i>Loans Detail</i>	49
4.11.5 Implementasi <i>Role User</i>	49
4.11.6 Implementasi <i>Roles</i>	50
4.11.7 Implementasi <i>Users</i>	50
4.12 Implementasi <i>Redux</i>	51
BAB 5 PENGUJIAN	54
5.1 Pengujian BlackBox.....	54
5.1.1 Pengujian <i>Login</i>	54
5.1.2 Pengujian <i>Home</i>	54
5.1.3 Pengujian Ajukan Pinjaman	55
5.1.4 Pengujian Dashboard	55
5.1.5 Pengujian <i>History</i>	55
5.1.6 Pengujian Ubah Password.....	56
5.1.7 Pengujian Register.....	56

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	57
6.1 Simpulan	57
6.2 Saran	57
LAMPIRAN A.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Entity Relationship Diagram</i>	8
Gambar 3.2 Tabel <i>Users</i>	9
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	10
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Login</i>	11
Gambar 3.5 <i>Activity Logout</i>	12
Gambar 3.6 <i>Activity Melakukan Pinjaman</i>	13
Gambar 3.7 <i>Activity Melakukan Pendaftaran</i>	14
Gambar 3.8 <i>Activity Mengecek Status Pinjaman</i>	15
Gambar 3.9 <i>Activity Melakukan Pembayaran</i>	16
Gambar 3.10 <i>Activity Mengganti Password</i>	17
Gambar 3.11 <i>UI Home</i>	18
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Ajukan Pinjaman.....	19
Gambar 3.13 Tampilan Halaman <i>Register</i>	20
Gambar 3.14 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	21
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Pembayaran	22
Gambar 4.1 Implementasi Tampilan <i>Home</i>	24
Gambar 4.2 Implementasi Tampilan Ajukan Pinjaman.....	25
Gambar 4.3 Implementasi Ajukan Pinjaman	26
Gambar 4.4 Implementasi Tampilan <i>Login</i>	27
Gambar 4.5 Implementasi Tampilan <i>Dashboard</i>	28
Gambar 4.6 Implementasi Tampilan <i>History</i> Peminjaman.....	29
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Ganti <i>Password</i>	30
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan Pembayaran	31
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Pembayaran Kartu Kredit	32
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Pembayaran <i>Transfer</i> ATM	33
Gambar 4.11 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	34
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	35
Gambar 4.13 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	35
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	36
Gambar 4.15 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	36

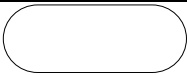
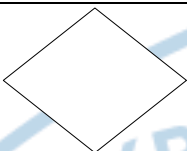
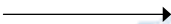
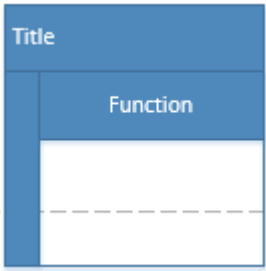
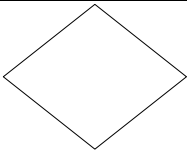
Gambar 4.16 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	37
Gambar 4.17 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	37
Gambar 4.18 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	38
Gambar 4.19 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	39
Gambar 4.20 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	40
Gambar 4.21 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	41
Gambar 4.22 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	42
Gambar 4.23 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	43
Gambar 4.24 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	44
Gambar 4.25 Implementasi Tampilan <i>Register</i>	45
Gambar 4.26 Implementasi Tabel <i>Customer 1</i>	46
Gambar 4.27 Implementasi Tabel <i>Customer 2</i>	47
Gambar 4.28 Implementasi Tabel <i>Loan Setting</i>	48
Gambar 4.29 Implementasi Tabel <i>Loans</i>	48
Gambar 4.30 Implementasi Tabel <i>Loans Detail</i>	49
Gambar 4.31 Implementasi Tabel <i>Role_users</i>	49
Gambar 4.32 Implementasi Tabel <i>Roles</i>	50
Gambar 4.33 Implementasi Tabel <i>Users</i>	50
Gambar 4.34 Implementasi <i>Redux</i>	51
Gambar 4.35 Implementasi <i>Redux</i>	51
Gambar 4.36 Implementasi <i>Redux</i>	52
Gambar 4.37 Implementasi <i>redux</i>	52

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Analisis Peraturan OJK	23
Table 5.1 Pengujian <i>Login</i>	54
Table 5.2 Pengujian <i>Home</i>	54
Table 5.3 Pengujian Ajukan Pinjaman	55
Table 5.4 Pengujian <i>Dashboard</i>	55
Table 5.5 Pengujian history	55
Table 5.6 Pengujian Ubah <i>Password</i>	56
Table 5.7 Pengujian <i>Register</i>	56



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		<i>Entity</i>	Menyatakan suatu entitas
		<i>Attribute</i>	Menyatakan suatu atribut, jika diberi garis menandakan <i>primary key</i>
		Relasi	Menyatakan jenis relasi untuk menghubungkan antara entitas dengan entitas lainnya
		<i>Connector</i>	Penghubung antara relasi dengan entitas dan antara entitas dengan atribut
Activity Diagram		<i>Start</i>	Menandakan dimulainya aktivitas pada sebuah sistem.
		<i>Connector</i>	Penghubung antara relasi dengan entitas dan antara entitas dengan atribut
		<i>Swimlane</i>	Membatasi sebuah lingkungan tempat proses terjadi
		<i>Activity</i>	Menandakan aktivitas apa yang akan dilakukan oleh pengguna aplikasi.
		<i>Finish</i>	Menandakan akhir aliran proses sistem
		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi untuk melakukan pemilihan