

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia terdapat sistem pinjam-meminjam yang sudah membudaya, yaitu arisan. Hakekat arisan ini adalah kelompok orang yang mengumpulkan uang secara teratur pada tiap-tiap periode tertentu. Setelah uang terkumpul, salah satu dari anggota kelompok akan keluar sebagai pemenang. Penentuan pemenang biasanya dilakukan dengan jalan pengundian. Berdasarkan hal ini, apabila salah seorang anggota ingin keluar dari arisan pada putaran pertama diperbolehkan selama belum pernah berhutang (belum menarik arisannya).

Dalam hal ini kegiatan tersebut merupakan suatu bentuk transaksi ekonomi yang sangat melekat pada kehidupan sehari – hari. Karena pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial saling membutuhkan satu sama lain. Banyak perusahaan yang menyediakan jasa peminjaman uang secara online untuk berbagai kebutuhan mulai dari biaya pendidikan, properti, sampai kendaraan. Hal ini juga didukung oleh perkembangan teknologi informasi khususnya internet dan *smartphone* yang semakin pesat.

Terkait dengan perkembangan teknologi tersebut, sistem pinjam-meminjam yang populer saat ini adalah sistem P2P Lending. Peer to Peer Lending (P2P Lending) adalah praktek atau metode mengajukan pinjaman kepada pemberi pinjaman secara online tanpa menggunakan jasa dari lembaga keuangan yang sah sebagai perantara, sehingga dapat dikatakan sistem ini mirip dengan konsep *marketplace* online yang menyediakan wadah sebagai tempat pertemuan antara pembeli dengan penjual.

Saat ini jenis pinjaman ini juga semakin menjamur di Indonesia, karena selain proses peminjaman yang relatif cepat jika dibandingkan dengan bank atau koperasi simpan pinjam, jangka waktu peminjaman juga bisa diatur sesuai kebutuhan tidak seperti ketika harus meminjam kepada saudara atau teman dekat yang tentunya memiliki jangka waktu terbatas, tetapi jarang dijumpai pihak penyedia jasa P2P Lending ini yang tidak memberikan bunga sebagai imbal jasa atas pinjaman uang tersebut. Hal ini tentu saja akan memberatkan para pengguna jasa pinjam-meminjam dengan sistem seperti ini.

Terkait permasalahan di atas, kami sebagai penulis tertarik untuk memadukan teknologi dan budaya arisan dengan membangun suatu aplikasi *mobile* berbasis Android yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan arisan secara *online* maupun *offline* yang bersifat tertutup, yakni hanya dengan orang-orang yang terdaftar pada kontak di ponsel pengguna sebagai solusi sistem *P2P Lending* tanpa bunga.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah kami uraikan di atas, maka rumusan masalah yang kami angkat adalah bagaimana cara mempermudah masyarakat melakukan kegiatan arisan?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan dari permasalahan yang kami rumuskan di atas, yaitu:

1. Sistem operasi yang digunakan untuk aplikasi adalah Android.
2. Bahasa yang diterapkan dalam aplikasi adalah Bahasa Indonesia.
3. *Payment gateway* yang digunakan pada aplikasi adalah Xendit.

1.4. Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah membuat aplikasi berbasis Android yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan arisan.

1.5. Metodologi Penyelesaian masalah

Berikut metodologi penyelesaian masalah, yaitu :

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini, yaitu pengembangan aplikasi *mobile* berbasis Android, *P2P Lending*, *Payment Gateway*, *Accelerometer Sensor*, dan *Back-end as a Service* dalam bentuk buku, jurnal dan lain-lain.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisa terhadap data dan informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber yang kredibel sebagai dasar perancangan aplikasi.

3. Perancangan Sistem Aplikasi

Pembuatan rancangan-rancangan seperti antarmuka, basis data dan proses bisnis aplikasi.

4. Implementasi

Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu aplikasi.

5. Pengujian

Melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat guna mengetahui kinerja aplikasi agar dapat sesuai dengan yang diharapkan.

6. Dokumentasi

Membuat laporan dan dokumentasi dari hasil pembangunan aplikasi.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas anggota tim proyek akhir ini :

1. Muh Rafli Syam

Peran : Android Developer

Tanggung Jawab :

- a. Merancang sistem dan proses bisnis aplikasi.
- b. Mengimplementasikan proses bisnis menjadi fungsionalitas aplikasi.

2. Maulana Yusuf Abdul Rohim

Peran : Android Developer

Tanggung Jawab :

- a. Merancang sistem dan proses bisnis aplikasi.
- b. Mengimplementasikan proses bisnis menjadi fungsionalitas aplikasi.