

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendanaan atau *funding*, baik yang berupa pembiayaan ataupun investasi, merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk sebuah startup dan UMKM. Pendanaan ini menjadi salah satu faktor kunci bagi startup dan UMKM (Usaha Mikro, Kecil & Menengah) agar dapat mengakselerasi bisnis, sehingga usaha atau bisnis tersebut dapat tumbuh menjadi perusahaan yang mapan.

Di tengah masa pandemi Covid-19 ini, mendapatkan sumber dana atau modal usaha merupakan salah satu kendala utama untuk UMKM dan *Startup* dalam melanjutkan ataupun memulai usahanya. Kondisi pandemi ini juga menyebabkan kesulitan UMKM atau *startup* untuk mencari tempat untuk mendapatkan pendanaan, maka dari itu dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *android* dengan fitur-fitur yang mendukung sebagai strategi bisnis pemodal bagi UMKM atau startup.

Dengan diperkenalkannya program Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, salah satu program yang di keluarkan adalah program Wirausaha dan juga Inkubator Bisnis. Program Inkubator Bisnis atau *Startup* ini merupakan sebuah program yang bertujuan untuk mengajak mahasiswa untuk menghasilkan sebuah inovasi bisnis yang akan siap ditawarkan kepada pemodal dan para investor. Program ini juga memberikan insentif kepada mahasiswa berupa 20 sks yang akan di dapatkan oleh mahasiswa yang mengikuti program tersebut.

Aplikasi *fintech lending* yang dibuat ini akan dapat membantu mahasiswa atau pengusaha yang ingin membuat *startup* dengan cara mempermudah mereka untuk mendapatkan modal atau pendanaan untuk memulai bisnis mereka. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat luas.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana cara untuk membuat dan mengembangkan aplikasi *peer-to-peer lending* menggunakan *flutter*?
2. Apa saja fitur yang dapat membedakan dari aplikasi *fintech lending* lainnya?
3. Bagaimana perancangan desain dan juga implementasi dari aplikasi *fintech lending* tersebut?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

- Membuat sebuah platform *peer-to-peer lending* yang baru sebagai platform pendanaan kepada UMKM dan *Startup*.
- Dapat mempelajari mengenai *Flutter SDK* untuk mempermudah perancangan dan juga pembuatan aplikasi *android*.
- Dapat merancang sebuah aplikasi *android* menggunakan *Flutter SDK* dan juga dapat membuat suatu aplikasi *android* dengan menggunakan *Flutter SDK*.
- Membantu program inkubator bisnis Kampus Merdeka pemerintah

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan *SDK (Software Development Kit) Flutter*.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan *IDE (Integrated Development Environment) Android Studio*.
3. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah Bahasa *Dart*.
4. Aplikasi yang dibuat hanya akan menggunakan sistem operasi *Android*.
5. Pengembangan yang dilakukan oleh penulis adalah bagian *Frontend* untuk aplikasi.
6. Aplikasi yang dibuat adalah untuk pengguna kreditor atau pendonor.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan proposal ini adalah:

1. Studi Literatur

Tahapan awal dalam penelitian ini, penulis mencari dan mengumpulkan berbagai sumber referensi yang akan digunakan seperti: jurnal, buku, website dan juga artikel yang berhubungan dengan *fintech lending*, dan pengembangan aplikasi *android*.

2. Pemilihan SDK dan IDE

Pada tahap ini, penulis memilih *SDK (Software Development Kit)* dan *IDE (Integrated Development Environment)* apa saja yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi *android* untuk tugas akhir.

3. Analisis Desain dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis desain *UI/UX* yang didapatkan dari partner tugas akhir, *Use Case Diagram* Aplikasi, dan juga *Flowchart* Aplikasi. Penulis juga memulai untuk merancang system di *Android Studio* setelah analisis desain.

4. Pengujian *Prototype* dan Analisa Hasil Pengujian

Pada tahap ini, penulis memulai untuk menguji aplikasi yang telah dirancang dan dibuat. Pada pengujian *Alpha*, penulis akan menggunakan *AVD (Android Virtual Device)* atau *Emulator android* untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan atau tidak. Pada pengujian *Beta*, penulis akan menguji kestabilan aplikasi ketika aplikasi tersebut dijalankan di *smartphone android* secara langsung. Setelah kedua pengujian, hasil pengujian akan dianalisa dan akan di lihat apakah hasil pengujian sesuai dengan skenario-skenario yang ada di skenario pengujian.

5. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahap ini, penulis akan menyusun buku tugas akhir menggunakan semua desain, perancangan, dan juga data pengujian yang didapatkan pada tahap-tahap sebelumnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan uraian sistematika penulisan tugas akhir yang di tulis:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, manfaat dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyusun buku tugas akhir ini.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan tentang literatur, landasan teori, pengertian istilah, dan juga kumpulan dari tinjauan pustaka yang relevan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian yang dikumpulkan dan digunakan oleh penulis untuk menyusun buku tugas akhir ini.

Bab III Perancangan Sistem

Bab ini berisikan tentang perancangan sistem aplikasi yang dibuat mulai dari fitur apa saja yang ada di aplikasi, *flowchart* cara kerja aplikasi, *use case diagram* dari aplikasi, dan juga desain *UI/UX* yang dibuat oleh partner tugas akhir.

Bab IV Implementasi dan Pengujian Aplikasi

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai proses pengimplementasian rancangan aplikasi menjadi aplikasi *android*

menggunakan *Android Studio* dan juga hasil pengujian aplikasi, mulai dari prototipe, *alpha test*, dan juga sampai *beta test*.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan dan menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Penulis juga akan memberikan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.