

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan ini industri perbankan menghadapi cukup banyak tantangan antara lain kondisi ekonomi global dan domestik yang belum kondusif, berdampak ketatnya likuiditas Bank dan tingkat bunga yang cenderung meningkat. Tumbuhnya industri *financial technology* yang mulai menggerogoti pangsa pasar transaksional *banking*. Pergeseran perilaku konsumen juga menuntut dunia perbankan untuk terus bertransformasi agar dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi para konsumen.

Menurut King (2013) menyatakan bahwa *Banking is no longer somewhere you go, but something you do*. Konsumen saat ini membutuhkan layanan perbankan tapi belum pasti membutuhkan Bank. Contohnya seperti munculnya alat pembayaran nontunai dan nonperbankan seperti Gopay, Ovo dan Shopeepay. Alat pembayaran baru ini dapat melakukan pembayaran kegiatan konsumtif, membeli pulsa, membayar asuransi, hingga cicilan. Melihat kondisi saat ini perusahaan perbankan mulai melakukan berbagai upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya seperti melakukan kerjasama dengan perusahaan *financial technology* dan melakukan transformasi digital dalam layanan perbankan yang ditawarkan.

PT Bank Tabungan Negara, (Persero), Tbk. Atau yang sering disebut dengan Bank BTN juga Melakukan proses transformasi digital dalam pelayanannya kepada masyarakat. Berbagai pelayanan telah tersedia secara digital melalui berbagai aplikasi milik Bank BTN. Salah satunya adalah pelayanan penerimaan Kredit Pemilikan Rumah (KPR) yang dapat dilakukan melalui dua jalur yaitu jalur konvensional dan jalur elektronik melalui aplikasi BTN Property Mobile. Pelayanan penerimaan KPR melalui aplikasi BTN Property Mobile ini mendukung transformasi kedua Bank BTN yaitu

transformasi digital. Bank BTN memiliki rencana tiga tahapan transformasi. Tahap transformasi pertama merupakan periode survival (tahun 2013-2016). Pada periode ini BTN bertekad mewujudkan visi perusahaan “Menjadi Bank yang terdepan dalam pembiayaan perumahan” dengan berlandaskan pada *Good Corporate Governance*, BTN siap menjadi pemain utama program sejuta rumah. Tahap transformasi kedua merupakan periode *Digital Banking* (tahun 2017-sekarang). Pada periode kedua ini BTN memprioritaskan transformasi berbasis digital. Sebab dominasi digital pada aspek bisnis di segala sektor kian nyata. Pemahaman perseroan terhadap generasi milenial serta pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) generasi milenial menjadi perhatian utama untuk mengantisipasi persaingan khususnya dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) dan kehandalan bersaing di *market* saat ini. Tahap transformasi ketiga merupakan periode *Global Playership*. Tahap transformasi ini menjelaskan bahwa produk dan *service* sudah beroperasi secara Internasional.

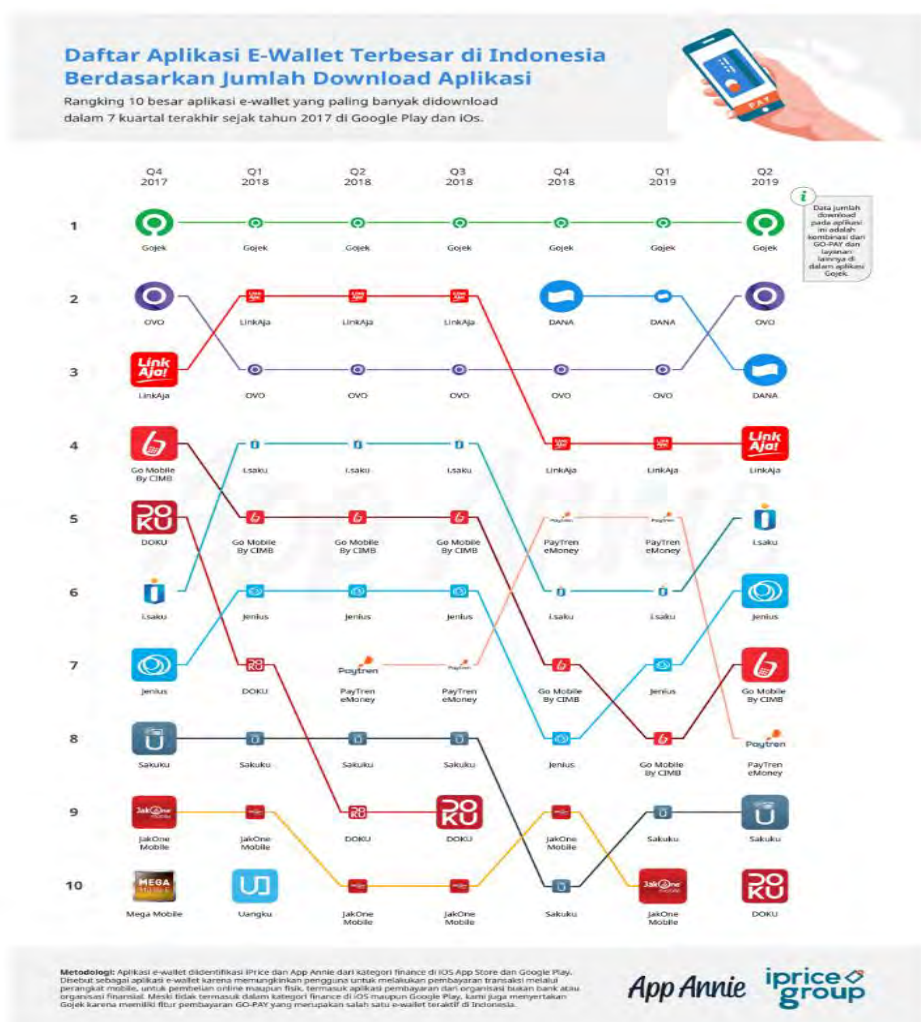
Menurut Data Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) ada 81 juta orang di segmen generasi milenial yang belum memiliki rumah. Angka tersebut setara dengan 31 % dari jumlah populasi di Indonesia. Melihat peluang pasar yang begitu besar ini BTN sejak tahun 2018 meluncurkan aplikasi BTN Properti Mobile untuk menjaring pasar milenial (usia 21-35 tahun) yang ingin memiliki rumah lewat pengajuan Kredit Pemilikan Rumah (KPR) dan Kredit Pemilikan Apartemen (KPA) secara *online* dan *real time*. Dilansir dari Situs Kontan, bahwa generasi ini akan mendominasi perekonomian di Indonesia samapi dengan jangka waktu 30 tahun mendatang. Adapun perbedaan karakteristik seperti pola pikir, mobilitas yang tinggi, kecenderungan kurang penyabar, dan jiwa petualang merupakan satu hal yang membedakan generasi milenial dengan generasi sebelumnya. Hal ini pun turut dipengaruhi oleh penggunaan teknologi semenjak usia dini dan juga efek globalisasi (Situs Kontan, 2017). Bank BTN memahami bahwa kecendrungan generasi milenial adalah memilih segala sesuatu yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja, mengutamakan kenyamanan, efisiensi, dan kecepatan. Namun, dalam prosesnyanya

BTN Property Mobile hanya *retrofitted for digital*, dengan cara menambahkan teknologi diatas sistem tradisional yang telah ada. Formulir aplikasi hanya berubah dari kertas formulir yang harus diisi di cabang menjadi formulir aplikasi elektronik. Lewat BTN Properti Mobile bukti fisik persyaratan dokumen-dokumen masih harus dikumpulkan ke cabang, tanda tangan basah masih diperlukan, dan mengirim surat kepada pelanggan lewat pos.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan aplikasi BTN Property Mobile agar *Digital Banking* dapat terlaksana dengan maksimal sehingga posisi Bank BTN sebagai pemimpin pasar Kredit Pemilikan Rumah (KPR) di Indonesia dapat bertahan, karena di masa depan posisi tersebut dapat digantikan oleh perusahaan lain yang lebih mendukung kecenderungan generasi milenial. Seperti tergesernya kartu debit dan kredit dengan *mobile money account*. Berdasarkan data dari Bank Indonesia, sudah ada 38 e-wallet yang mendapatkan lisensi resmi. Pada tahun 2018, transaksi e-wallet di Indonesia mencapai angka USD 1.5 miliar dan diprediksikan akan meningkat menjadi USD 25 miliar pada tahun 2023. Berdasarkan daftar aplikasi e-wallet terbesar di Indonesia berdasarkan jumlah download aplikasi sejak kuartal keempat 2017 hingga kuartal kedua 2019 posisi pertama aplikasi e wallet dengan pengguna aktif bulanan terbanyak berasal dari perusahaan berbasis internet Gojek. Perkembangan aplikasi e-wallet milik perusahaan berbasis internet meningkat 50% sejak kuartal keempat 2017. Kurangnya akses rekening bank serta tingginya angka “*Unbanked*” populasi di Indonesia menjadi salah satu alasan banyaknya pengguna e-wallet dari perusahaan berbasis internet. Layanan *fintech* dianggap bisa memberikan kemudahan untuk bertransaksi baik online maupun offline hanya dalam satu platform yaitu aplikasi e-wallet. Sedangkan empat aplikasi milik bank berada di peringkat 10 besar dengan pengguna aktif bulanan terbanyak yaitu Jenius dari bank BTPN, Go Mobile by Cimb, Sakuku dari Bank BCA, dan Mega Mobile milik Bank Mega. Potensi perkembangan aplikasi e-wallet juga diprediksikan akan semakin meningkat dengan adanya bonus demografi Indonesia pada tahun 2030 dimana penduduk usia produktif akan lebih

besar. Berdasarkan hasil riset Jakpat bekerjasama dengan DailySocial 74.6% pengguna aplikasi e-wallet adalah pada usia produktif 20-35 tahun.

Dari contoh diatas dapat menjadi acuan serta motivasi bagi Bank BTN dalam mengembangkan pelayanan penerimaan Kredit Pemilikan Rumah (KPR) melalui Aplikasi BTN Property Mobile yang lebih efektif, efisien, cepat, *paperless*, dan *branchless*.



Gambar 1.1 Daftar Aplikasi E-Wallet Terbesar di Indonesia

Sumber: [iPrice.co.id](http://iPrice.co.id)

Dengan demikian, judul Tugas Akhir yang dapat diambil berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas adalah **“Analisis Sistem Kredit Pemilikan Rumah (KPR) berbasis aplikasi BTN Property Mobile pada PT Bank Tabungan Negara, (Persero), Tbk. Kantor Cabang Pembantu UINSA Surabaya.”**

## **1.2 Landasan Teori**

### **1.2.1 Sistem**

#### **1.2.1.1 Pengertian Sistem**

Makassau (1993:37) mengemukakan bahwa sistem adalah totalitas yang efisien dan efektif, terdiri dari bagian yang berstruktur dan berberlian Motoraksi teratur secara kausalitas dan saling berhubungan satu sama lain didalam wadah (transpormasi/ konversi) yang dipengaruhi oleh aspek-aspek lingkungan, guna mencapai tujuan.

Sistem menurut Mulyadi (2016) adalah jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pokok perusahaan sedangkan prosedur adalah suatu urutan kegiatan klerikal, biasanya melibatkan beberapa orang dalam suatu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi secara berulang-ulang.

Pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah jaringan prosedur yang efisien dan efektif yang mempermudah kegiatan perusahaan dalam memberikan kredit.

### 1.2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Agus Mulyanto (2009), karakteristik sistem adalah:

- a. Mempunyai Komponen Sistem (*Component System*)  
Suatu sistem tidak berada dalam lingkungan yang kosong, tetapi sebuah sistem berada dan berfungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Apabila suatu sistem merupakan salah satu dari komponen sistem lain yang lebih besar, maka akan disebut dengan subsistem, sedangkan sistem yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.
- b. Mempunyai Batasan Sistem (*Boundary*)  
Batas sistem merupakan pembatas atau pemisah antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya
- c. Mempunyai Lingkungan (*Environment*)  
Lingkungan luar adalah apapun di luar batas dari sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan. Pengaruh yang menguntungkan ini tentunya harus dijaga sehingga akan mendukung kelangsungan operasi sebuah sistem. Sedangkan lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sebuah sistem.
- d. Mempunyai Penghubung (*Interface*) Antar Komponen  
Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Penghubung inilah yang akan menjadi media yang digunakan data dari masukan (*Input*) hingga keluaran (*Output*). Dengan adanya penghubung, suatu subsistem dapat berinteraksi dan berintegrasi dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan.
- e. Mempunyai Masukan (*Input*)

Masukan atau input merupakan energy yang dimasukkan ke dalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*), yaitu bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (*signal input*), yaitu masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Mempunyai Pengolahan (*Processing*)

Pengolahan (*process*) merupakan bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.

g. Mempunyai Sasaran (*Objective*) dan Tujuan

Suatu sistem pasti memiliki sasaran (*Objective*) atau tujuan (*goal*). Apabila sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan suatu sistem. Tanpa adanya tujuan, sistem menjadi tidak terarah dan terkendali.

h. Mempunyai Keluaran (*Output*)

Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Keluaran dapat berupa informasi sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.

i. Mempunyai Umpan Balik (*Feed Back*)

Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (*Control*) sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikan ke dalam kondisi normal.

### 1.2.1.3 Sistem Informasi

Suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai suatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan dan mengambil kembali, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi (Laudon, 2014). Ciri-ciri informasi adalah:

a. Satu-kesatuan: satu-kesatuan organisasi.

- b. Bagian-bagian: ada manajemen, karyawan, pemangku kepentingan (*Stakeholders*) lainnya, gedung kantor, sub-sistem computer (perangkat keras, perangkat lunak, perangkat jaringan, sumber daya manusia, basis data dan informasi)
- c. Terjalin erat: tercermin dalam bentuk hubungan, interaksi, prosedur kerja sama antara manajemen, karyawan dan subsistem computer yang diatur dalam bentuk berbagai prosedur dan intruksi kerja.
- d. Mencapai tujuan: menghasilkan informasi yang berkualitas bagi manajemen dan pemangku kepentingan lainnya.

#### **1.2.1.4 Sistem Informasi Akuntansi (SIA)**

Menurut Diana (2011) definisi dari sistem informasi akuntansi adalah sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan.

Sistem informasi akuntansi menurut Bodnar (2010) adalah sistem berbasis computer yang dirancang untuk mentransformasikan data akuntansi menjadi informasi.

#### **1.2.1.5 Tujuan Sistem Informasi Akuntansi**

Menurut Diana (2011), manfaat atau tujuan sistem informasi akuntansi adalah sebagai berikut:

- a. Mengamankan harta/kekayaan perusahaan. Harta / kekayaan di sini meliputi kas perusahaan. Tidak ada pemilik yang senang jika uang perusahaan dicuri orang (entah itu karyawan maupun orang asing).
- b. Menghasilkan beragram informasi untuk pengambilan keputusan. Misal, pengelola toko swalayan memerlukan informasi mengenai barang apa yang diminta oleh konsumen. Membeli barang dagangan yang kurang laku berarti kas akan terjebak dalam persediaan (yang sulit laku tersebut) dan berarti kehilangan kesempatan untuk membeli barang dagangan yang laku.



- c. Menghasilkan informasi untuk pihak eksternal. Setiap pengelola usaha memiliki kewajiban untuk membayar pajak.
- d. Menghasilkan informasi untuk penilaian kinerja karyawan atau divisi. Sistem informasi dapat juga dimanfaatkan untuk penilaian kinerja karyawan atau divisi.
- e. Menyediakan data masa lalu untuk kepentingan audit (pemeriksaan). Data yang tersimpan dengan baik sangat memudahkan proses audit (pemeriksaan).
- f. Menghasilkan informasi untuk penyusunan dan evaluasi anggaran perusahaan. Anggaran merupakan alat yang sering digunakan perusahaan untuk mengendalikan pengeluaran kas.
- g. Menghasilkan informasi yang diperlukan dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian. Selain berguna untuk membandingkan informasi yang berkaitan dengan anggaran dan biaya standar dengan kenyataan seperti telah dikemukakan sebelumnya

Kesimpulannya tujuan dari sistem informasi akuntansi adalah untuk mengelola data transaksi keuangan dan non keuangan menjadi informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

## **1.2.2 Kredit**

### **1.2.2.1 Pengertian Kredit**

Menurut Kasmir (2014) asal mulanya, kata kredit berasal dari kata *credere* yang artinya adalah kepercayaan, maksudnya adalah apabila seseorang memperoleh kredit, berarti mereka memperoleh kepercayaan. Sementara itu, bagi si pemberi kredit artinya memberikan kepercayaan kepada seseorang bahwa uang yang dipinjamkan pasti kembali.

Sementara itu menurut Undang-Undang Perbankan No. 7 Tahun 1992 dan perubahannya No. 10 tahun 1998, yang dimaksud dengan kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan kredit merupakan suatu rangkaian struktur dan proses penjualan kepada pelanggan yang ordernya sudah dipenuhi dengan pengiriman barang atau penyerahan jasa untuk jangka waktu tertentu yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya secara berkala dengan pemberian bunga.

Fungsi-fungsi umum dari siklus penjualan kredit meliputi pemberian kredit, penerimaan dan pemrosesan order, penyerahan barang dan jasa, serta piutang usaha. Namun yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini hanya berfokus pada penerimaan dan pemrosesan order penjualan kredit.

#### **1.2.2.2 Unsur-Unsur Kredit**

Menurut Kasmir (2014) unsur-unsur yang terkandung dalam pemberian suatu fasilitas kredit adalah sebagai berikut.

##### **1. Kepercayaan**

Yaitu suatu kepercayaan pemberian kredit (bank) bahwa kredit yang diberikan baik berupa uang, barang, atau jasa akan benar-benar diterima kembali dimasa tertentu dimasa datang. Kepercayaan ini diberikan oleh bank karena sebelum dana dikeluarkan, sudah dilakukan penelitian dan penyelidikan yang mendalam tentang nasabah. Penelitian dan penyelidikan dilakukan untuk mengetahui kemauan dan kemampuannya dalam membayar kredit yang disalurkan.

##### **2. Kesepakatan**

Kesepakatan antara pemberi kredit dengan penerima kredit. Kesepakatan ini dituangkan dalam suatu perjanjian dimana masing-masing pihak menandatangani hak dan kewajiban masing-masing. Kesepakatan penyaluran kredit dituangkan dalam akad kredit yang ditanda tangani oleh kedua belah pihak, yaitu pihak bank dan nasabah

3. Jangka waktu

Setiap jangka waktu yang diberikan pasti memiliki jangka waktu tertentu, jangka waktu ini mencakup masa pengembalian kredit yang telah disepakati. Hampir dapat disepakati bahwa tidak ada kredit yang tidak memiliki jangka waktu.

4. Risiko

Faktor risiko kerugian dapat diakibatkan dua hal, yaitu risiko kerugian yang diakibatkan nasabah sengaja tidak mau membayar kreditnya padahal mampu dan risiko kerugian yang diakibatkan karena nasabah tidak sengaja, yaitu akibat terjadinya musibah seperti bencana alam, penyebab tidak tertagih sebenarnya dikarenakan adanya suatu tenggang waktu pengembalian (jangka waktu). Semakin panjang waktu suatu kredit semakin besar risikonya tidak tertagih, demikian pula sebaliknya. Risiko ini menjadi tanggungan bank, baik risiko yang disengaja maupun risiko yang tidak disengaja.

5. Balas jasa

Akibat dari pemberian fasilitas kredit bank tentu mengharapkan suatu keuntungan dalam jumlah tertentu. Keuntungan atas pemberian suatu kredit atau jasa tersebut dikenal dengan nama bunga bagi bank prinsip konvensional. Balas jasa dalam bentuk bunga, biaya provisi dan komisi, serta biaya administrasi kredit ini merupakan keuntungan utama bank, sedangkan bagi bank yang berdasarkan prinsip syariah balas jasanya ditentukan dengan bagi hasil.

### 1.2.3 Kredit Pemilikan Rumah (KPR)

Berdasarkan informasi dari ([www.btn.co.id](http://www.btn.co.id)) Kredit Pemilikan Rumah (KPR) tergolong kedalam kredit konsumen. Kredit konsumen adalah kredit yang diberikan Bank kepada nasabahnya untuk membiayai barang-barang konsumtif. Jenis-jenis Kredit Pemilikan Rumah yang dimiliki BTN yang dapat dipesan melalui aplikasi BTN Properti Mobile adalah:

a. KPR BTN BP2BT

KPR Bantuan Pembiayaan Perumahan Berbasis Tabungan (BP2BT) adalah kredit kepemilikan rumah bersubsidi yang merupakan program kerja sama antara Bank BTN dengan Kementerian PUPR yang diberikan bersama dengan subsidi uang muka kepada masyarakat yang telah mempunyai tabungan untuk pembelian rumah tapak dan pembangunan rumah swadaya.

b. KPR BTN SUBSIDI

Program untuk pemilikan rumah dari Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia yang ditujukan bagi Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) dengan suku bunga rendah dan cicilan ringan untuk pembelian rumah sejahtera tapak dan rumah sejahtera susun.

c. KPA BTN

Kredit Pemilikan Apartemen dari Bank BTN untuk keperluan pembelian apartemen dari developer ataupun non developer, baik untuk pembelian apartemen baru atau *second*, pembelian apartemen siap huni (*ready stock*) atau belum jadi (*indent*), maupun *take over* kredit dari Bank lain.

d. KPR BTN PLATINUM

Kredit Pemilikan Rumah dari Bank BTN untuk keperluan pembelian rumah dari developer ataupun non developer, baik untuk

pembelian rumah baru atau *second*, pembelian rumah siap huni (*ready stock*) atau belum jadi (*indent*), maupun *take over* kredit dari Bank lain.

#### 1.2.4 Pelayanan online

Makna pelayanan menurut Loina (2001) adalah suatu proses keseluruhan yang merupakan wujud dari pembentukan citra perusahaan, baik melalui media berita maupun dilakukan secara langsung dengan cara melakukan komunikasi tentang pandangan perusahaan kepada para pemimpin pemerintahan serta publik lainnya yang berkaitan.

Menurut Rowley (2006) layanan elektronik didefinisikan sebagai "... perbuatan, usaha atau pertunjukkan yang pengiriman di mediasi oleh teknologi informasi. Layanan elektronik tersebut meliputi unsur layanan *e-tailing*, dukungan pelanggan, dan pelayanan".

Sedangkan menurut Jeong (2007) layanan elektronik merupakan layanan online yang tersedia di Internet, dimana transaksi yang valid untuk membeli dan menjual (pengadaan) adalah mungkin, sebagai lawan dari website tradisional, dimana hanya informasi deskriptif yang tersedia, dan tidak ada transaksi online adalah dimungkinkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa pelayanan online atau elektronik adalah layanan yang tersedia di Internet antara pelanggan dengan aplikasi atau website yang berisi serangkaian proses baik ada transaksi valid atau tidak ada transaksi untuk mencapai tujuan tertentu dan memenuhi kepuasan pelanggan.

Layanan online yang dimiliki BTN dalam proses transaksi penjualan Kredit Pemilikan Rumah adalah aplikasi BTN Properti Mobile. Dalam aplikasi ini calon nasabah dapat memilih rumah yang akan dibelinya lengkap dengan

spesifikasi luas, denah, harga, alamat, kontak penjual, kondisi sekitar rumah, bahkan gambaran 4 Dimensi yang ada di dalam rumah. Juga terdapat fitur hitung angsuran dan banding KPR. Semua fitur-fitur tersebut memudahkan para calon nasabah dalam mengambil keputusan rumah mana yang akan dibeli. Namun proses yang ada dalam aplikasi BTN Properti Mobile belum efisien karena fungsi utamanya hanya sebagai *marketer* dan data yang diinput dalam aplikasi masih sangat terbatas sehingga proses input data lanjutan masih menggunakan metode tradisional.

Oleh karena itu, pengembangan aplikasi BTN Properti Mobile perlu dioptimalisasi agar kemudahan, kecepatan, efisiensi, dan kenyamanan bagi para calon nasabah yang ditargetkan untuk para generasi milenial dapat tercapai.

### 1.3 Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Membandingkan teori dan ilmu yang didapat di perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
2. Mengetahui alur dan prosedur operasional dari sistem penerimaan Kredit Pemilikan Rumah melalui aplikasi BTN Properti Mobile.
3. Menganalisis kelebihan serta kelemahan dari penerapan prosedur operasional Kredit Pemilikan Rumah melalui aplikasi BTN Properti Mobile.
4. Memberikan usulan yang tepat dan relevan dengan perkembangan saat ini atas penerapan prosedur operasional Kredit Pemilikan Rumah melalui aplikasi BTN Properti Mobile.
5. Memenuhi syarat kelulusan dari program Diploma III Akuntansi Universitas Airlangga.

## 1.4 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

- a. Memperoleh sarana belajar dalam mengaplikasikan teori dan ilmu yang telah diperoleh di kampus
- b. Memperoleh informasi tentang alur dan prosedur operasional dari sistem penerimaan Kredit Pemilikan Rumah melalui aplikasi BTN Properti Mobile.
- c. Memperoleh informasi tentang kelebihan serta kelemahan dari penerapan prosedur operasional Kredit Pemilikan Rumah melalui aplikasi BTN Properti Mobile.
- d. Dapat memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir sebagai salah satu syarat wajib kelulusan Diploma III Universitas Airlangga

### 2. Bagi PT Bank Tabungan Negara, (Persero), Tbk. Kantor Cabang Pembantu UINSA

- a. Sebagai pertimbangan peningkatan manfaat dari aplikasi yang sudah ada.
- b. Dapat menjadi acuan pengembangan sistem baru bagi Departemen IT.
- c. Dapat menjadi bahan evaluasi bagi manajer atas kinerja dari bagian *Consumer Loan Service*.

### 3. Bagi Universitas Airlangga

- a. Dapat menjadi acuan kualitas dan sarana pembelajaran di Universitas Airlangga
- b. Dapat menjadi sarana mengenalkan kualitas mahasiswa Universitas Airlangga kepada perusahaan.
- c. Dapat menjadi referensi dalam mengembangkan mata kuliah yang relevan dengan dunia kerja di masa depan.

- d. Dapat menjadi tolak ukur sejauh mana pemahaman mahasiswa atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan dan kemampuan mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu tersebut untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada di lapangan.
- e. Dapat menjadi bahan evaluasi atas kompetensi mahasiswa dalam menyalurkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan menjadi sebuah Tugas Akhir.

#### 4. Bagi Pembaca

- a. Dapat menjadi perbandingan antara materi perkuliahan dan realita yang ada di dunia kerja.
- b. Dapat menjadi referensi materi untuk menulis karya dengan topik sejenis.
- c. Dapat menambah pengetahuan atas sistem pemberian Kredit Pemilikan Rumah (KPR) berbasis aplikasi BTN Property Mpbile yang ada di Bank BTN.

### 1.5 Rencana Kegiatan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Bank Tabungan Negara, (Persero), Tbk. Kantor Cabang Pembantu UINSA Surabaya selama empat minggu, berawal pada tanggal 6 Januari – 14 Februari 2020. Praktik Kerja Lapangan tersebut dilakukan mengikuti jam pegawai BTN KCP UINSA yaitu pukul 07.30 s.d 16.30, hari Senin s.d Jumat. Penulis ditempatkan di bagian *Front Liner* dan *Consumer Loan Service*. Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan melakukan pengamatan mengenai aktivitas yang terjadi di bagian *Consumer Loan Service*, topik yang penulis ambil adalah mengenai Analisis Sistem Kredit Pemilikan Rumah (KPR) Berbasis Aplikasi BTN Property Mobile. Adapun jadwal kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dapat dilihat dalam tabel berikut:



Tabel 1.1  
Jadwal kegiatan Praktik Kerja Lapangan dan Tugas Akhir

No	Kegiatan	September 2019				Januari 2020				Februari 2020				Maret 2020				April 2020				Mei 2020				Juni 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Proposal PKL & TA																												
2	Pelaksanaan PKL & TA																												
3	Pembagian Dosen Pembimbing																												
4	Penyusunan Laporan PKL & Tugas Akhir																												
5	Pengumpulan Laporan PKL & Tugas Akhir																												
6	Presentasi Laporan Hasil PKL dan TA																												