

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank adalah lembaga keuangan yang kegiatan utamanya menghimpun dan dana dari masyarakat berupa tabungan, deposito dan giro dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit. Dalam kehidupan sehari-hari, bank juga dikenal oleh masyarakat sebagai tempat meminjam uang dalam bentuk kredit, tempat penukaran uang, tempat menerima segala bentuk pembayaran dan setoran seperti pembayaran listrik, telepon, air, pajak, uang kuliah dan jasa pembayaran lainnya yang disediakan oleh bank.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 10 tahun 1998 tanggal 10 November 1998 tentang Perbankan yang masih berlaku hingga saat ini, yang dimaksud dengan Bank adalah "*Badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkan kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat banyak*" (Hasibuan, 2005).

Dari pengertian bank di atas dapat dipahami bahwa bank itu melakukan kegiatan pengumpulan dana dari masyarakat yang kelebihan dana (*Surplus Spending Unit-SSU*) dan menyalurkan kredit kepada masyarakat yang membutuhkan dana (*Defisit Spending Unit –DSU*).

Bank berperan sangat penting untuk mendorong pertumbuhan perekonomian suatu bangsa karena bank berperan sebagai pelaksana dan memperlancar lalu lintas pembayaran dengan aman, praktis dan efisien

Semakin majunya perkembangan teknologi, tentunya akan membuat manusia ingin melaksanakan segala sesuatu dengan aman dan *efisien*, dimana masyarakat tidak perlu membuang waktu dan mengganggu kegiatan lainnya.

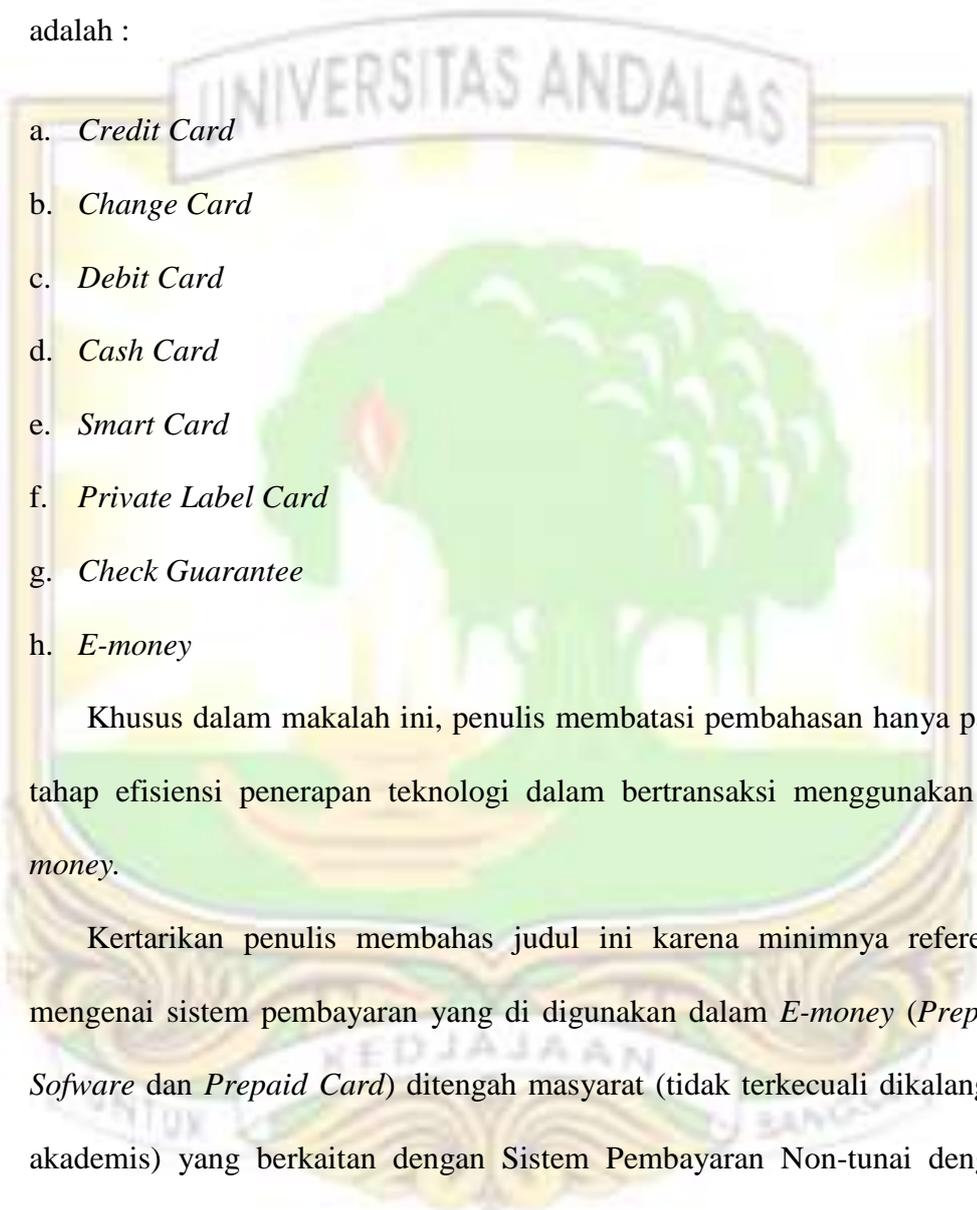
Menurut penulis, disinilah peran penting bank sebagai institusi pelaksana untuk memperlancar lalu lintas sistim pembayaran dan jasa perbankan lainnya. Dengan kata lain, bank jangan sampai membuat nasabah merasa merasa susah atau direpotkan atas produk yang disediakan, artinya figur dari keragaman produk yang diciptakan bank dapat bank dapat di aplikasikan oleh semua masyarakat sesuai maksud dan tujuan produk tersebut dirancang dan dipasarkan. Baik itu dari produk dana, produk kredit maupun produk jasa lainnya yang ditawarkan oleh bank kepada nasabahnya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, perbankan perlu merancang/ menciptakan sebuah teknologi yang praktis, efisien dan aman untuk nasabahnya guna melakukan transaksi pembayaran.

Intrumen yang berkembang seperti *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* yang instrumen pembayaran non-tunai yang tengah berkembang saat ini berupa Alat pembayaran menggunakan jaringan maupun Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK). Adapun produk yang termaksud dalam

sistem APMK ini adalah berupa *Prepaid Card* atau dalam sehari-hari dikenal dengan kartu plastik.

Secara aplikatif, jenis produk yang termaksud dalam *Prepaid Card* tersebut adalah :

- 
- a. *Credit Card*
 - b. *Change Card*
 - c. *Debit Card*
 - d. *Cash Card*
 - e. *Smart Card*
 - f. *Private Label Card*
 - g. *Check Guarantee*
 - h. *E-money*

Khusus dalam makalah ini, penulis membatasi pembahasan hanya pada tahap efisiensi penerapan teknologi dalam bertransaksi menggunakan *E-money*.

Kertarikan penulis membahas judul ini karena minimnya referensi mengenai sistem pembayaran yang di digunakan dalam *E-money* (*Prepaid Software* dan *Prepaid Card*) ditengah masyarakat (tidak terkecuali dikalangan akademis) yang berkaitan dengan Sistem Pembayaran Non-tunai dengan menggunakan *E-money*. Padahal secara keseharian, kita telah menggunakan produk tersebut secara simultan (terus-menerus). Seperti halnya penggunaan *SMS Banking*, *Phone Banking*, *Internet Banking*, *Debit Card*, *Credit Card*, dan *Tapcash* yang diterbitkan oleh Bank BNI.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul
“**Prosedur dan Sistem Kerja *E-money (Prepaid Software dan Prepaid Card)* Pada Bank Negara Indonesia Kantor Cabang Bukittinggi**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah :

1. Apa sajakah Jenis-jenis *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank BNI?
2. Bagaimanakah prosedur pengajuan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* bagi Nasabah pada Bank BNI?
3. Bagaimanakah prosedur Penggunaan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* bagi Nasabah pada Bank BNI?
4. Apa saja keuntungan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* bagi Nasabah pada Bank BNI?

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan dari kegiatan magang yang dilaksanakan adalah :

1. Untuk mengetahui Jenis-jenis *Prepaid software* dan *Prepaid Card* yang ada pada Bank BNI.
2. Untuk mengetahui bagaimana prosedur pengajuan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank BNI.
3. Untuk mengetahui bagaimana prosedur Penggunaan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank BNI.
4. Untuk mengetahui keuntungan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* bagi Nasabah pada Bank BNI.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang di harapkan dari penulis adalah

1.4.1. Manfaat bagi Akademis

Diharapkan dapat dijadikan bahan referensi tambahan bagi mahasiswa
Diploma III Fakultas Ekonomi

1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengertian *E-money*, prosedur pengajuan *E-money* dan prosedur penggunaan *E-money* bagi praktisi akademika.

1.5 Ruang lingkup Penulis

Agar penulis lebih terarah dan terinci, maka penulis hanya membicarakan tentang prosedur dan sistem kerja *E-money* sebagai salah satu bentuk dari sistem pembayaran, yang didalamnya mencakup kegiatan-kegiatan penelitian langsung ke objek yang bersangkutan melalui praktek lapangan dan berusaha untuk mengetahui bagaimana prosedur sistem kerja *E-money* itu sendiri.

1.6 Metode Penulisan

Dalam metode penyusunan laporan ini, penulis menggunakan berbagai macam metode guna mendapatkan data-data yang penulis perlukan sendiri dari:

1. *Field Research* atau penulisan lapangan (observasi dan wawancara)

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian secara langsung ke lapangan dalam bentuk Praktek Kerja Lapangan/Magang, guna memperoleh data yang akurat dengan meneliti keadaan yang sederhana serta melakukan wawancara dengan pihak perusahaan yang bersangkutan.

2. *Library Research* atau penelitian Kepustakaan

Menggunakan buku buku sebagai referensi dalam menganalisis hal-hal yang dibahas dalam laporan ini, sehingga diperoleh perbandingan yang sebenarnya dengan teori-teori yang ada dan meperkuat dasar dasar pembahasan

1.7 Tempat dan Waktu

Pada kegiatan magang ini, penulis memilih Bank Negara Indonesia Cabang Kota Bukittinggi sebagai tempat magang.

Kegiatan magang ini dilakukan selama 40 (empat puluh hari) kerja yang di mulai dari tanggal 1 Juli - 31 agustus 2015.

1.8 Sitematika Penulisan

Untuk mendapat pembahasan lebih jelas dan sistematis, maka laporan akhir ini disusun dalam lima bab yang mana setiap bab terdiri dari sub bab.

Adapun susunan sistematika penulisan selengkapnya adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Secara umum menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metodologi, tempat dan waktu kegiatan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori penelitian yang berisi tentang pengertian bank, asas, fungsi, dan tujuan perbankan Indonesia, jenis-jenis perbankan, sumber- sumber dana bank, *E-money (Prepaid Software dan Prepaid Card)*.

BAB III : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Membahas tentang gambaran umum mengenai sejarah dan perkembangan perusahaan, tujuan dan ruang lingkup kegiatan, budaya kerja, serta struktur organisasi pada Bank Negara Indonesia Kantor Cabang Utama Bukittinggi

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang prosedur dan system kerja *Prepaid Software dan Prepaid Card* sebagai salah satu bentuk produk jasa Bank Negara Indonesia, dan keuntungan *E-money* yang ada di Bank BNI .

BAB V : PENUTUP

Merupakan bab penutup dari laporan magang berisikan tentang kesimpulan yang diperoleh dari analisis serta pembahasan masalah dan saran yang dianggap perlu sebagai bahan pertimbangan guna perbaikan dan perubahan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

