

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank adalah lembaga keuangan yang kegiatan utamanya menghimpun dana dari masyarakat berupa tabungan, deposito, giro dan menyalurkannya kembali 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 listrik, telepon, air, pajak, pembayaran 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 diatas 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*).

Sejak dahulu sampai sekarang ini, peran bank dalam menunjang perekonomian suatu negara sangatlah besar. Hampir semua sektor yang berhubungan dengan kegiatan keuangan membutuhkan jasa bank. Sehingga setiap negara dan individu tidak akan lepas dari dunia perbankan, karena bank berperan sebagai pelaksana dan memperlancar lalu lintas pembayaran dengan aman, praktis dan *efisien*.

Menurut penulis, disinilah peran penting bank sebagai institusi pelaksana untuk memperlancar lalu lintas sistem pembayaran dan jasa perbankan lainnya. Dengan kata lain, bank jangan sampai membuat nasabah merasa susah atau direpotkan atas produk yang disediakan, artinya figur dari keragaman produk yang diciptakan bank dapat diaplikasikan 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. Hal tersebut tentunya juga akan membuat manusia ingin melaksanakan segala sesuatu dengan aman dan *efisien*, dimana masyarakat tidak perlu membuang waktu dengan mengganggu kegiatan lainnya.

Instrumen 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 termasuk dalam sistem APMK ini adalah berupa *Prepaid Card* atau dalam sehari-hari dikenal dengan kartu plastik. Fungsinya untuk mempermudah nasabah dalam melakukan kewajiban perbankan, seperti membayar kredit, mempermudah transfer, tarik-tunai dan pembayaran lainnya.

Ketertarikan penulis membahas judul ini karena Bank Nagari Sicincin memiliki potensi untuk memasarkan produk *e-Banking* diwilayah kerjanya, dimana masyarakatnya masih cukup awam dengan produk-produk perbankan yang berbasis digital dengan penggunaannya nasabah akan sangat dimudahkan dalam menikmati jasa perbankan dengan kecanggihan fitur Bank melalui aplikasi di handphone, tanpa nasabah datang ke bank mereka sudah bisa melakukan transaksi. Seperti halnya penggunaan *SMS Banking*, *Phone Banking*, *Internet Banking*, *Debit Card*, *Sms Notifikasi*, dan *N-money* yang diterbitkan oleh Bank Nagari.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sangat tertarik untuk melakukan pengamatan dan membahasnya dalam laporan magang dengan judul **“PROSEDUR DAN SISTEM KERJA E-MONEY (*PREPAID SOFTWARE* DAN *PREPAID CARD*) PADA BANK NAGARI CABANG PEMBANTU SICINCIN”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan pada kegiatan magang adalah:

1. Apa sajakah Jenis-jenis *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank Nagari Cabang Pembantu Sicincin?
2. Bagaimanakah prosedur pengajuan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* bagi Nasabah Bank Nagari Cabang Pembantu Sicincin?
3. Bagaimana sistem kerja pada *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Nasabah Bank Nagari Cabang pembantu Sicincin?
4. Apa Keuntungan dan kelemahan bagi pengguna *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank Nagari ?

1.3 Tujuan Magang

Adapun tujuan penulis melakukan kegiatan magang ini adalah:

1. Untuk mengetahui Jenis-jenis *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* yang ada pada Bank Nagari
2. Untuk mengetahui bagaimana prosedur penggunaan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank Nagari
3. Untuk mengetahui bagaimana sistem kerja *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* pada Bank Nagari

4. Untuk mengetahui keuntungan dan kelemahan *Prepaid Software* dan *Prepaid Card* Pada Bank Nagari

1.4 Manfaat Kegiatan Magang

Adapun manfaat yang ingin diperoleh penulis dari kegiatan magang ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis :
 - a. Sebagai mata kuliah wajib yang harus diikuti
 - b. Dengan adanya penulisan laporan magang ini penulis dapat mengetahui mengenai pengertian *E-money* dan prosedur penggunaan *E-money*
 - c. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah
2. Bagi Universitas :
 - a. Dapat membina hubungan yang baik antar Institusi Pendidikan terutama Program Diploma III Fakultas Ekonomi Universitas Andalas
 - b. Menciptakan mahasiswa/mahasiswi lulusan Universitas Andalas yang memiliki Sumber Daya Manusia yang profesional di bidangnya untuk menghadapi persaingan dunia kerja

1.5 Metode penulisan

Cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi yang diinginkan dalam penulisan tugas akhir, adapun metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

a. *Field Research* (Penelitian Lapangan)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian secara langsung kelapangan dalam bentuk praktek kerja lapangan/ magang.

b. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan)

Menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam menganalisa hal-hal yang dibahas dalam tugas akhir ini. Sehingga diperoleh perbandingan yang sebenarnya dengan teori-teori yang ada dan juga memperkuat dasar-dasar pembahasan.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Merupakan data murni yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan secara langsung yang masih memerlukan pengelolaan yang lebih lanjut.

b. Data Sekunder

Yaitu data diperoleh dari data yang sudah tersedia pada bank yang bersangkutan yang langsung dapat digunakan tanpa memerlukan pengelolaan lebih lanjut.

1.6 Tempat dan Waktu Magang

Penulis telah melaksanakan magang di Bank Nagari Cabang Pembantu Sicincin dan berlangsung selama 40 hari masa kerja dari tanggal 06 Januari 2020 s/d 28 Februari 2020. Selama pelaksanaan magang ini, penulis ditempatkan pada berbagai posisi guna menambah ilmu yang telah diperoleh penulis waktu magang pada Bank tersebut. Dan penulis berharap mendapatkan segala ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan tugas akhir.

1.7 Sistematika Pembuatan Laporan Magang

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Secara umum menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan magang, manfaat magang serta tempat dan waktu magang.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan pembahasan tentang landasan teori yang berhubungan dengan rumusan masalah yang meliputi pengertian bank, asas, fungsi dan tujuan perbankan Indonesia, sumber-sumber dana bank.

BAB III GAMBARAAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai sejarah dan perkembangan perusahaan, tujuan ruang lingkup kegiatan, budaya kerja, serta struktur organisasi pada Bank Nagari Kantor Cabang Pembantu Sicincin.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan tentang prosedur dan sistem kerja (*Prepaid Software* dan *Prepaid Card*) sebagai salah satu bentuk produk dan jasa Bank Nagari dan Keuntungan *N-money* yang ada di Bank Nagari

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang mengemukakan tentang kesimpulan dan saran-saran yang diharapkan sebagai bahan pertimbangan guna perbaikan dan perubahan untuk masa yang akan datang.

