

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, teknologi telah berkembang pesat, dimana setiap orang memanfaatkan teknologi untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Dengan adanya teknologi juga memudahkan setiap orang untuk melakukan interaksi dan transaksi dengan orang lainnya dimana saja dan kapan saja. Teknologi pada sekarang ini yang banyak dimanfaatkan oleh setiap orang ialah *smartphone*. Dimana dengan adanya *smartphone* memudahkan mereka untuk mengakses informasi tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Dan sekarang banyak orang telah menggunakan *smartphone* mereka sebagai media transaksi dengan yang lainnya.

Untuk memudahkan setiap orang dalam melakukan transaksi, sekarang telah banyak perusahaan yang berkembang di bidang *Finance Technology*, Dengan adanya layanan *Finance Technology* ini, telah memberikan layanan keuangan bagi setiap orang untuk dapat dengan mudah melakukan transaksi. Perusahaan *Finance Technology* merupakan perusahaan untuk mempermudah pelanggan mendapatkan pelayanan yang lebih baik untuk kebutuhan sehari-hari sehingga setiap orang dapat dengan mudah melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun. Sehingga dengan adanya layanan keuangan dari perusahaan yang sedang dikembangkan maka juga memberikan kenyamanan setiap orang dalam melakukan transaksi karena proses transaksinya dapat diselesaikan dengan cepat.

Salah satu Perusahaan *Finance Technology* adalah TrueMoney. TrueMoney hadir pada tahun 2007 di Thailand dan merupakan unit bisnis dari Charoen Pokphand (CP) Group. TrueMoney merupakan salah satu dari tiga besar uang elektronik yang digunakan di Thailand, setelah terlebih dahulu hadir di Myanmar dan Kamboja. Pada September 2015 TrueMoney hadir pula di Indonesia di bawah payung Ascend Group, melalui PT. Witami Tunai Mandiri, Dimana perusahaan TrueMoney adalah perusahaan yang melayani berbagai layanan keuangan antara lain adalah pengiriman uang dimana pelanggan dapat menerima dan mengirimkan uang melalui *partner* TrueMoney tanpa perlu memiliki rekening bank. Selain itu terdapat layanan Pembayaran dan Pembelian untuk agen dan *member* yang bisa dilakukan di aplikasi *Android* maupun melalui Agen TrueMoney untuk melakukan transaksi keuangan.

Pada Penelitian ini, kami memilih topik analisis dan perancangan terhadap layanan keuangan yang disediakan oleh Truemoney. Dimana kami menganalisis layanan yang terdapat pada fitur aplikasi Truemoney Agen sehingga kami dapat memahami dan mengembangkan layanan tersebut. Layanan yang akan ditambahkan dalam aplikasi Truemoney Agen antara lain ialah fitur Laku Pandai Agen46 dan fitur Transfer. Dari keseluruhan layanan disediakan, kami bertujuan untuk merancang layanan tersebut sehingga dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan bagi setiap pelanggan.

## 1.2 Ruang Lingkup

Dalam menganalisis layanan keuangan ini, kami menentukan berbagai permasalahan yang akan dibahas dan di analisis, sehingga dapat menghasilkan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk perancangan layanan keuangan yang lebih lanjut. Masalah-masalah yang di bahas ini antara lain yaitu :

- Modul yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah fokus untuk merancang *user interface mobile application* TrueMoney agen untuk membuat layanan pengiriman uang seperti: Registrasi Agen46 LakuPandai, Setor Tunai, Tarik Tunai, Transfer ke Bank, Kirim Tunai dan Terima Tunai
- Melakukan analisis terhadap proses bisnis yang sedang berjalan yang ada di perusahaan TrueMoney Indonesia
- Dalam tugas akhir ini tidak membahas tentang kompatibilitas dengan pihak ketiga, tidak membahas masalah system security, tidak menentukan spesifikasi hardware, dan tidak mengatur keuangan dalam transaksi seperti, biaya admin yang ditentukan, nominal transaksi, dan pembagian keuntungan
- Dalam perancangan *user interface* TrueMoney agent, data yang akan dimasukkan, akan masuk ke dalam bagian *system BackEnd* TrueMoney, dimana dalam tugas akhir ini, penulis fokus pada perancangan *user interface backend* yang sesuai dengan perancangan *user interface* layanan pengiriman uang, dan sesuai dengan *requirement* perusahaan yang diberikan, namun dalam pembahasan ini penulis tidak membahas tentang operasional untuk *backend* tersebut karena proses operasional akan dikerjakan oleh divisi lain di perusahaan.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari analisis ini adalah supaya dapat mengembangkan layanan TrueMoney terhadap para agen dan pelanggan mereka. Dengan adanya layanan yang lebih lengkap, maka dapat membantu setiap pengguna layanan TrueMoney untuk melakukan transaksi. Beberapa tujuan yang telah ditetapkan pada penelitian ini ialah :

- Analisis terhadap perkembangan layanan keuangan dan pentingnya layanan keuangan yaitu dengan melakukan analisis terhadap tingkat transaksi melalui teknologi *smartphone* dan uang elektronik.
- Analisis fitur layanan keuangan TrueMoney, yaitu fitur Agen46 LakuPandai dan Transfer. Dimana fitur Agen46 LakuPandai terdiri dari Registrasi, Setor Tunai, Tarik Tunai dan fitur Transfer terdiri dari Transfer ke Bank, Kirim Tunai dan Terima Tunai.
- Merancang sebuah *User Interface* untuk fitur layanan pengiriman uang TrueMoney yang akan dibuat.

Manfaat yang didapatkan dari hasil perancangan yang dilakukan ialah :

- Mendapatkan informasi tentang pentingnya layanan keuangan bagi masyarakat dalam memudahkan transaksi keuangan pada masa yang akan datang.
- Hasil dari analisis tersebut menjadi acuan untuk merancang user interface mobile application TrueMoney Agent untuk fitur layanan yang dibuat.
- Dapat meningkatkan layanan yang lebih lengkap kepada setiap agen TrueMoney. Dimana dari layanan yang dibuat, yaitu Fitur Agen46 LakuPandai dan Transfer dapat membantu masyarakat yang tinggal di pedalaman untuk memiliki akun rekening bank dan juga dapat melakukan transaksi pengiriman uang dengan mudah dan penulis dapat menunjukkan hasil rancangan *user interface* dari fitur yang dibuat.

### 1.4 Metodologi

#### 1.4.1 Metode Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk perancangan sistem, metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu,

1. Wawancara

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara kepada TrueMoney, dengan mengumpulkan pertanyaan yang ingin kami tanya kepada TrueMoney dan teknik ini merupakan cara memperoleh data yang bersifat secara langsung.

## 2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi melalui kutipan buku-buku, jurnal dan lain sebagainya yang berhubungan dengan layanan keuangan.

### 1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem yang akan dilakukan, kami memilih menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC). Dimana SDLC berfungsi untuk mengidentifikasi semua kegiatan yang diperlukan untuk membangun, meluncurkan, dan memelihara sistem informasi.

Tahapan-tahapan *System Development Life Cycle* (SDLC) :

#### a. Perencanaan Sistem (*Systems Planning*)

Pada tahap ini, kami akan melakukan berbagai perencanaan untuk pengembangan sistem yang akan dilakukan, aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- menentukan tujuan dan ruang lingkup perancangan
- mengidentifikasi masalah-masalah yang ada yang dapat diselesaikan melalui hasil dari perancangan sistem.
- Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam perancangan sistem.

#### b. Analisis Sistem (*Systems Analysis*)

Pada tahap ini, kami akan menganalisis kebutuhan pada sistem dan juga mendefinikan kebutuhan sistem

#### c. Perancangan Sistem (*Systems Design*)

Pada tahap ini, kami merancang fitur dan proses interaksi antara *user* dan sistem untuk setiap layanan keuangan yang disediakan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- Menganalisa interaksi antara *user* dengan sistem
- Menganalisa data dan membuat skema *database*

- Merancang *User Interface*
- d. Implementasi Sistem (*Systems Implementation*)
- Pada tahap ini, kami memulai membuat *database* sesuai dengan skema rancangan, membuat aplikasi yang sesuai dengan desain sistem, serta menguji dan memperbaiki aplikasi.
- e. Pemeliharaan Sistem (*Systems Maintenance*)
- Pada tahap ini, kami menjaga sistem supaya tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB 1 Pendahuluan

Bab pertama ini berisi tentang latar belakang yang mendasari penulisan skripsi ini, tujuan dan manfaat dari penulisan skripsi ini, ruang lingkup yang menjelaskan batasan dari penulisan skripsi, metode penelitian yang menjelaskan tentang cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan juga tahapan dalam menganalisis dan merancang sistem

### Bab 2 Landasan Teori

Bab kedua ini berisi tentang teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli yang dikutip dari buku, jurnal, atau kutipan dari internet yang terkait dengan penulisan skripsi ini.

### Bab 3 Analisis sistem yang berjalan

Bab ketiga ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, peran dan tanggung setiap tim kerja, analisis proses bisnis yang sedang berjalan, masalah-masalah yang di hadapi serta solusi yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

### Bab 4 Perancangan Sistem Informasi Layanan Keuangan TrueMoney

Bab keempat ini berisi tentang hasil analisis yang telah dilakukan dan proses bisnis terhadap perancangan fitur layanan keuangan yang dijelaskan dengan menggunakan *activity diagram*, *use case diagram*, *domain class diagram*, *System*

*sequence diagram*, dan juga penggambaran tampilan pengguna / *User interface* untuk fitur layanan keuangan yang akan dirancang.

## **Bab 5 Simpulan dan Saran**

Bab kelima ini berisi tentang kesimpulan yang di hasilkan dari penelitian ini dan juga saran-saran yang di usulkan oleh penulis untuk pengembangan layanan keuangan TrueMoney Indonesia yang lebih lanjut dengan tujuan supaya dapat mencapai hasil yang lebih maksimal.