BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi *digital* menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pemakai *smartphone* terbanyak di dunia. Indonesia berada di urutan keenam setelah Amerika Serikat, Republik Rakyat Tiongkok, India, Brasil, dan Jepang. Tahun 2018 diprediksi pemakai *smartphone* di Indonesia mencapai 100 juta orang atau 40% dari total penduduk sebesar 250 juta jiwa.

Menurut organisasi analis konten asal Virginia, *Media Research Center* (MRC), semakin maju sebuah negara, semakin besar persentase warganya yang memakai *smartphone*. Makanya, di kawasan Asia, Singapura menjadi negara dengan persentase terbesar, yakni Singapura 88%, disusul Korea 83%, Hongkong 79%, Taiwan 78%, Jepang 54%, dan India 33%.

Kondisi ini berjalan seiring dengan meningkatnya ekspektasi masyarakat terhadap produk layanan yang menggunakan smartphone sebagai mediannya. Menjamurnya media sosial, maraknya layanan jasa transportasi berbasis aplikasi, serta munculnya produk-produk *financial technology* (fintech) adalah bagian dari upaya memenuhi ekspektasi masyarakat tersebut. Dan, produk yang tercepat, termudah, terpintar, dan teramanlah yang hadir sebagai pemenang kompetisi.

Bank Tabungan Pensiunan Nasional (BTPN) menghadirkan Jenius, sebuah aplikasi yang dirancang dan dikembangkan untuk membantu masyarakat dalam mengatur *life finance* secara lebih mudah, cerdas, dan aman melalui *smartphone* berbasis Android maupun iOS.

Jenius adalah sebuah inisiatif *digital banking* yang memungkinkan nasabah untuk memiliki rekening bank dan mengelola keuangan dari *smartphone*. Nasabah bahkan tidak perlu datang ke kantor cabang BTPN untuk membuka rekening. Mereka cukup mengunduh aplikasi jenius dari Google *Play Store* atau Apple App *Store*, lalu melakukan registrasi akun dengan mencantumkan biodata, mengunggah foto wajah, serta foto KTP dan NPWP. Dalam penggunaannya sendiri jenius masih adanya kekurangan karena perlu diaktifkannya produk tersebut melalui booth jenius yang hanya ada di jabodetabek. Adanya aplikasi ini diharapkan agar bisa memudahkan para nasabah dalam mencari booth tersebut dikarenakan booth tersebut hanya ada di lokasi-lokasi tertentu.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka dirumuskan untuk membangun sebuah sistem informasi yang diangkat kedalam penulisan tugas akhir dengan judul : "Aplikasi Pencarian Booth Jenius Bank Btpn Berbasis Mobile".

http://digilib.mercubuana.ac.id/

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan suatu aplikasi yang dapat menampilkan jarak lokasi tersebut dengan pengguna *mobile* ?
2. Bagaimana menerapkan radius dalam menampilkan jarak terdekat pada aplikasi ?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dirangkum yaitu :

1. Aplikasi berbasis *mobile*.
2. Aplikasi ini mencari letak booth dan informasi tentang booth
3. Pencarian hanya di jabodetabek.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

Membangun aplikasi yang mempunyai fungsi minimal menampilkan posisi secara geografis keberadaan perangkat *mobile* tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitan ini adalah :

1. Untuk mempermudah nasabah dalam mencari booth jenius di daerah jabodetabek.
2. Untuk mempermudah nasabah dalam mendapatkan informasi mengenai booth-booth jenius terdekat & dan mengetahui informasi tentang booth.

1.6. Metodelogi Penelitian

Dalam perancangan sistem informasi ini, menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

1) Wawancara

Melakukan tanya jawab pada bagian-bagian yang berhubungan dengan masalah pencarian booth jenius di jabodetabek, untuk mengetahui masalah-masalah yang menjadi kendala pada pencarian booth jenius di jabodetabek.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2) Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari berbagai sumber tertulis sebagai referensi dalam aplikasi pencarian booth jenius ini.

3) Observasi

Melakukan observasi untuk memperoleh data-data yang diperlukan sesuai dengan masalah yang diteliti untuk pembuatan aplikasi pencarian booth jenius.

b. Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, Menurut (Pressman, 2015) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah *"Linear Sequential Model"*. Model ini sering disebut juga dengan *"classic life cycle"* atau metode waterfall.Dengan metodologi pengembangan air terjun para analis dan pengguna melanjutkan secara berurutan dari satu tahap ke tahap berikutnya.

1.7. Sistematika Penelitian

Tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dimana sistematika penulisan yang diterapkan dalam tugas akhir ini menggunakan urutan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi Perancangan Aplikasi Pencarian Booth Jenius Bank BTPN Berbasis Mobile.

BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengemukakan tentang langkah-langkah pemecahanmasalah berdasarkan analisis kebutuhan diantaranya analisis sistemyang sedang berjalan, analisis *user*, analisis *hardware*, analisis*software*, analisis jaringan dan analisis basis data. Perancanganproses diantaranya diagram konteks, data flow diagram, spesifikasiproses, kamus data, tabel relasi dan struktur tabel. Kemudian yangterakhir yaitu perancangan aplikasi baik perancangan input atauperancangan *output*.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian program aplikasi, serta kelebihan dan kekurangan program aplikasi yang dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh dari berbagai proses yang dilalui dalam penyusunan tugas akhir ini.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/