



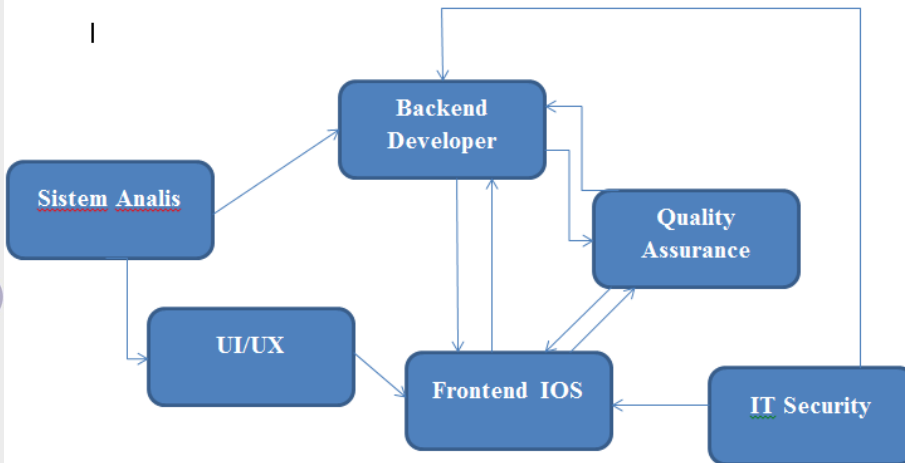
I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Tak dapat dipungkiri banyak aspek kehidupan saat ini bersinggungan dengan teknologi. Berbagai proses bisnis pun ikut dipengaruhi oleh teknologi masa kini, salah satunya dengan adanya *mobile banking*. *Mobile Banking* merupakan salah satu pelayanan yang disediakan oleh bank yang memungkinkan para nasabah melakukan kegiatan transaksi perbankan melalui *smartphone*. Layanan *mobile banking* dapat di akses ketika nasabah sudah melakukan pengunduhan serta penginstalan aplikasi. Hal ini tentu dapat mempermudah nasabah karena para nasabah tidak harus mendatangi langsung atm atau bank untuk melakukan kegiatan transaksi perbankan. Nasabah dapat melakukan transaksi perbankan dimanapun dan kapanpun dengan *smartphone* yang telah memiliki aplikasi *mobile banking* yang disediakan oleh bank.

PT Bank XYZ memiliki aplikasi *mobile banking existing* yang pembuatannya dikerjakan oleh *vendor*. Pada tahun 2019 pihak Bank XYZ memutuskan untuk mengembangkan aplikasi *mobile banking* oleh tim digital sendiri. Diharapkan dengan dikembangkan oleh tim digital XYZ Bank maka keamanan dan integritas data dalam aplikasi dapat meningkat, serta aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pada Januari 2020 aplikasi *mobile banking* Bank XYZ pun mulai dikembangkan oleh tim digital sendiri.

Dalam pengembangan *Mobile Banking* Bank XYZ digunakan metodologi *scrum*. Diharapkan dengan menggunakan metodologi *scrum* proyek dapat lebih cepat terselesaikan dan mudah beradaptasi dengan perubahan yang dapat terjadi pada *sprint*. Aplikasi *Mobile Banking* diimplementasikan pada *platform mobile* dengan sistem operasi *Android* maupun *iOS*. Dengan dikembangkannya *mobile banking existing* diharapkan nasabah lebih nyaman menggunakan aplikasi dengan tampilan baru serta lebih efisien dalam proses transaksi perbankan dengan adanya tambahan fitur-fitur perbankan.



Gambar 1 Alur Kerja

Dalam pembuatan aplikasi *new mobile banking*, terdapat lima tahapan , yaitu analisis sistem, pembuatan desain *interface*, pembangunan aplikasi oleh *backend developer* dan *frontend developer*, serta *testing*. Alur kerja pembuatan aplikasi *new mobile banking* dapat dilihat pada Gambar 1.

1.2 Tujuan

Tujuan pengembangan *Mobile Banking* ini adalah mengimplementasikan desain dan fitur terbaru berbasis iOS yang belum dimiliki *Existing Mobile Banking Bank XYZ* sehingga *New Mobile Banking Bank XYZ* lebih memudahkan nasabah.

1.3 Manfaat

Manfaat dikembangkannya aplikasi ini adalah sebagai berikut: Nasabah lebih nyaman menggunakan aplikasi *mobile banking*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasa Pemrograman Swift dengan Platform Xcode.
2. Aplikasi diakses dengan minimal iPhone 6 atau minimal versi pada iOS 11.
3. Multi bahasa yang diterapkan hanya Bahasa Indonesia dan English.
4. Hak akses sistem aplikasi ini meliputi Tim Pengembang internal bagian Quality Assurance dan IT Security, serta bagian Back End dan Front End Programmer