

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

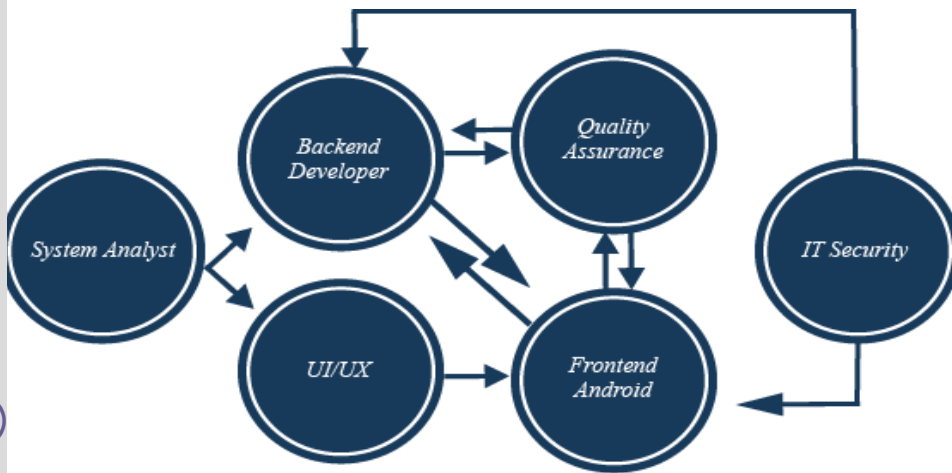
PT. Bank XYZ Internasional, Tbk. (Bank XYZ) merupakan perusahaan di bawah XYZ Group yang bergerak dibidang perbankan dengan menawarkan layanan keuangan kepada nasabah dan terintegrasi dengan teknologi informasi terkini guna mencapai perbankan yang inovatif. Salah satu layanan digital yang diberikan oleh PT. Bank XYZ Internasional, Tbk. (Bank XYZ) adalah *mobile banking*. Dikutip dari Shinhan.co.id (2020), *mobile banking* merupakan layanan yang memungkinkan nasabah bank untuk melakukan transaksi perbankan melalui ponsel atau *smartphone*. Layanan *mobile banking* dapat diakses ketika nasabah sudah melakukan pengunduhan serta penginstalan aplikasi. Dengan hadirnya *mobile banking*, nasabah tidak perlu ke ATM ataupun kantor cabang untuk melakukan transaksi perbankan seperti transfer ke antar rekening Bank XYZ ataupun Bank lain.

Saat ini, Bank XYZ memiliki *mobile banking* yang sudah digunakan oleh nasabah dan dikelola dan dibangun oleh pihak eksternal. Kemudian pada tahun 2019-2020, pihak internal yaitu divisi IT Group dari Bank XYZ merasa perlu melakukan *rebranding* serta membangun ulang *mobile banking* tersebut untuk menjaga keamanan dan nasabah serta meminimalisir *cost* atau pengeluaran perusahaan. Dalam membangun *mobile banking* ini, PT. Bank XYZ Internasional, Tbk. menggunakan metode *Agile* berupa *Scrum*. Metode *Agile* merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, dengan persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir (Pressman, 2020).

Aplikasi *mobile banking* baru ini mengedepankan pengembangan fitur-fitur yang tidak ada di aplikasi *mobile banking existing* dengan membangun ulang sistem tersebut. *Mobile banking existing* memiliki 26 fitur, *mobile banking* baru direncanakan memiliki jumlah fitur yang lebih banyak. Fitur-fitur ini juga merupakan alokasi dari fitur yang dimiliki aplikasi digital Bank XYZ lainnya.

Dalam pengembangan *mobile banking* ini, terdapat lima tahapan, yaitu analisis sistem untuk mengidentifikasi atau mengevaluasi sistem, pembuatan desain *interface* sistem, pembangunan aplikasi oleh *backend developer* dan *frontend developer*, serta *testing* untuk mengetahui kualitas sistem yang telah dibangun. Hadirnya IT *security* menjadi salah satu bagian dari rangkaian *testing* di sisi keamanan aplikasi. Alur kerja pengembangan *mobile banking* Bank XYZ dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1 Alur kerja pengembangan *mobile banking* Bank XYZ

1.2 Tujuan

Tujuan dari pengembangan aplikasi *mobile banking* baru oleh PT. Bank XYZ Internasional, Tbk. adalah membangun kembali *mobile banking* Bank XYZ menggunakan metodologi Scrum dengan beberapa hal yang ingin dicapai, yaitu:

- Menjaga kerahasiaan data nasabah karena dikelola secara menyeluruh oleh pihak internal yaitu PT. Bank XYZ Internasional, Tbk.
- Menerapkan beberapa fitur baru yang tidak dimiliki oleh aplikasi *mobile banking existing*.
- Menerapkan sistem keamanan yang aman kea baik di sisi *front-end* maupun *back-end*.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup pada pengembangan *mobile banking* Bank XYZ berbasis *android* untuk PT. Bank XYZ Internasional, Tbk. sampai dengan bulan Maret diantaranya :

1. Bahasa pemrograman Java dengan *platform* Android Studio.
2. Hanya dapat melakukan transaksi transfer dan top up.
3. Bahasa pada aplikasi yang diterapkan hanya Inggris dan Indonesia.
4. Hanya dapat diakses dengan minimal SDK 22 atau setara dengan Android 5.1 (Lollipop).
5. Hanya dapat di akses oleh Android orisinal (bukan *rooting* Android).

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hadirnya *mobile banking* baru ini adalah dapat mewujudkan harapan Bank XYZ dalam menunjang pertumbuhan bisnis, jalan, dan keamanan infrastruktur sebagai bentuk dari pembenahan nasional. Disamping itu, hadirnya *mobile banking* baru memberikan platform perbankan digital yang memuaskan untuk nasabahnya.