

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Bank XYZ merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perbankan dengan menawarkan layanan keuangan berbasis teknologi informasi kepada nasabah. Salah satu pelayanan digital yang diberikan oleh PT Bank XYZ adalah *mobile banking*. *Mobile banking* merupakan layanan yang memungkinkan nasabah bank untuk melakukan transaksi perbankan melalui internet dan ponsel pintar. Dengan hadirnya *mobile banking*, nasabah dapat melakukan transaksi perbankan seperti transfer debit antar rekening Bank XYZ ataupun bank lainnya tanpa perlu mengunjungi kantor cabang dari bank maupun menggunakan mesin ATM. *Mobile banking* milik PT Bank XYZ dibangun dan dikelola oleh pihak eksternal. Kemudian pada tahun 2019-2020, divisi grup IT PT Bank XYZ melakukan *rebranding* sekaligus melakukan pengembangan aplikasi *mobile banking* secara orisinal dikarenakan pihak manajemen perusahaan yang ingin memperluas cakupan bisnis yang dijalankan. Maka dari itu produk aplikasi yang sebelumnya dikelola oleh pihak eksternal dialihkan menjadi produk *in-house* yang dikembangkan dan dikelola mandiri oleh perusahaan. Sistem dari segi *front end* dan dari segi *back end* pada produk pihak eksternal dijadikan acuan produk *in-house* orisinal untuk diperbaharui serta ditambahkan fitur-fiturnya.

Dalam pengembangan aplikasi *mobile banking* orisinal ini, PT Bank XYZ menerapkan metodologi *Scrum*. *Scrum* merupakan kerangka kerja dinamis dimana tim menyelesaikan masalah yang senantiasa berubah sesuai dengan periode waktu yang ditentukan (Schwaber dan Sutherland 2013). Hal ini didasarkan dengan target penyelesaian produk untuk sistem operasi *Google Android* dan *Apple iOS* secepat dan setepat mungkin; maka dari itu metodologi *Scrum* yang lebih dinamis diterapkan sebagai alternatif dari metodologi konvensional *Waterfall*. Fitur-fitur perbankan direncanakan untuk dilakukan pengembangan/*development* terlebih dahulu dalam bentuk aplikasi prototipe sebelum diterapkan menjadi bagian dari produk aplikasi utama untuk versi produksi/*production*. Adapun alur pengembangan produk aplikasi ini digambarkan pada Gambar 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

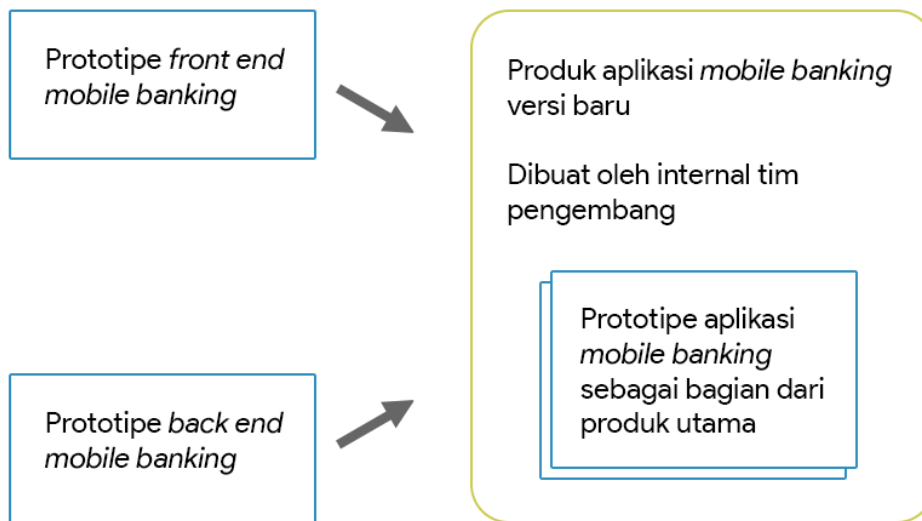
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritika atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Gambar 1 Alur pengembangan produk

1.2 Tujuan

Tujuan dari pengembangan sistem *back end* aplikasi *mobile banking* PT Bank XYZ dengan menggunakan *Scrum*:

1. Menjadi basis *development* untuk sistem aplikasi utama.
2. Menjadi bagian dari produk aplikasi utama untuk lingkup *production*.
3. Menerapkan instrumentasi pemantauan/*monitoring* kinerja *back end* pada lingkup *development* sehingga *monitoring* sistem dapat dilaksanakan pada lingkup *production*.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem aplikasi ini ditujukan untuk kebutuhan internal perusahaan.
2. Lingkup sistem *back end* aplikasi ini bersifat *development* dan tidak/belum diterapkan pada produk aplikasi versi *production*.
3. Sistem *back end* aplikasi ini tidak melibatkan *server* ataupun *database* perusahaan.
4. Fitur-fitur yang dibuat dan diterapkan pada prototipe sistem ini tidak mencakup keseluruhan produk yang dikembangkan oleh tim pengembang perusahaan.

