

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, teknologi komunikasi seperti *Smartphone* mulai diminati oleh kalangan masyarakat luas karena tidak hanya hadir sebagai media komunikasi seperti melakukan telepon dan pesan SMS, namun pengguna juga bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai penunjang produktivitas maupun media hiburan. Fitur-fitur yang terdapat pada *smartphone* tersebut ditunjang oleh kehadiran *software* berbasis *mobile application* yang didukung pada sistem operasi suatu *smartphone* seperti *Android* dan *iOS*. Berdasarkan data dari *newzoo*, Indonesia menduduki posisi ke empat sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, yaitu berkisar 61,7 persen dari total populasi [1].

Kehadiran sistem aplikasi berbasis *mobile* diharapkan mampu dimanfaatkan oleh industri untuk memberikan inovasi pada produk dan menghadapi permasalahan sistem pada sistem konvensional, salah satunya adalah industri perbankan yang bergerak di bidang ekonomi dalam memberikan jasa keuangan kepada nasabah. Pada saat sistem perbankan sebelumnya masih berbasis konvensional, permasalahan timbul apabila panjangnya antrian yang menyebabkan masyarakat resah dalam melakukan transaksi keuangan, sehingga menyebabkan kurangnya efisiensi waktu [2].

Berdasarkan permasalahan tersebut, industri perbankan akhirnya mulai mengadopsi teknologi *mobile application* kepada nasabah bernama *mobile banking*. Menurut Otoritas Jasa Keuangan pada tahun 2015, *mobile banking* adalah layanan perbankan digital pada *smartphone* yang bisa dimanfaatkan oleh nasabah dalam melakukan transaksi keuangan. Sistem *mobile banking* mampu memberikan kepraktisan dan efisiensi waktu bagi nasabah dalam melakukan transaksi keuangan, sehingga nasabah tidak perlu mengantri lama hanya untuk menunggu giliran transaksi [3]. *Mobile banking* diluncurkan oleh perusahaan perbankan untuk meningkatkan pengalaman nasabah dalam melakukan transaksi dengan mudah meskipun sedang berada dalam wilayah terpencil [4].

Perusahaan PT Bank CIMB Niaga Tbk yang bergerak di bidang jasa keuangan melalui layanan perbankan kepada nasabah saat ini memiliki aplikasi *mobile banking* bernama *OCTO Mobile* yang bisa diunduh secara gratis melalui *Android*

dan *iOS*. *OCTO Mobile* memiliki fitur seperti: transfer ke rekening bank, pembayaran tagihan, isi ulang dan *voucher*, pembayaran menggunakan *QRIS*, transaksi berbasis *Cardless*, serta melakukan investasi. Pada laporan ini, penulis diberikan kesempatan berpartisipasi membantu perancangan *mobile banking upgrade* dalam fitur *top up* dan *bill payment* untuk memberikan pengalaman nasabah yang lebih baik, terutama dari sisi kemudahan interaksi antar halaman.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pada pelaksanaan magang ini, terdapat maksud dan tujuan kerja magang yang dilaksanakan oleh mahasiswa, yaitu sebagai berikut.

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Pelaksanaan magang di PT. Bank CIMB Niaga Tbk pada periode 24 Februari hingga 31 Juli 2022 dengan jabatan sebagai *Developer Mobile Banking Intern* memiliki maksud kerja magang oleh penulis, yaitu menerapkan ilmu pengembangan aplikasi *mobile* yang diajarkan oleh universitas ke dalam *study case* dari perusahaan, mendapatkan bekal berupa ilmu teknologi terbaru pengembangan aplikasi yang digunakan oleh perusahaan keuangan, serta pengalaman bekerja dalam lingkungan *real project* suatu perusahaan dalam divisi *Digital DevOps - Mobile* berupa dokumentasi dan perancangan fitur aplikasi.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang di PT. Bank CIMB Niaga Tbk pada periode 24 Februari hingga 31 Juli 2022 dengan jabatan sebagai *Developer Mobile Banking Intern* memiliki tanggung jawab dalam membantu perancangan *mobile banking upgrade* berbasis *technical writing* dengan tujuan yaitu:

1. Melakukan perancangan *System Design* berbagai *epic feature* berupa *yop up* dan *bill payment* pada aplikasi *OCTO Mobile* berbasis *functional* dan *technical* yang bertujuan sebagai dokumentasi aplikasi agar tim pengembang mampu lebih mudah dalam memahami alur pada setiap fiturnya.
2. Mengimplementasikan *system design epic feature top up* dan *bill payment* berbasis *back-end testing* menggunakan *Spring Boot framework*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada pelaksanaan kerja magang ini, terdapat waktu dan prosedur yang wajib diikuti oleh seluruh peserta magang pada divisi *Digital DevOps - Mobile Banking*, yaitu sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang pada periode ini dilakukan pada tanggal 24 Februari hingga 31 Juli 2022 dengan durasi kerja magang pada umumnya yaitu delapan jam per hari pada hari senin sampai jumat. Ketentuan waktu pelaksanaan magang bisa diatur secara fleksibel dengan persyaratan mencapai minimal delapan jam kerja. Pada umumnya, jam kerja bisa dimulai dari jam 08:30 WIB hingga 17:30 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Pelaksanaan kerja magang pada divisi *Digital DevOps* melalui pengerjaan *M=mobile banking upgrade* ditempatkan di CIMB Niaga cabang Bintaro, namun magang dilaksanakan secara *online* atau *work from home* untuk mengantisipasi terjangkitnya penyakit COVID-19.
2. Peserta magang pada divisi ini berjumlah 6 orang. Masing-masing peserta dimasukkan ke dalam satu *squad team* yang berbeda, dan pelaksanaan magangnya dibimbing oleh *Squad lead*. Divisi pengerjaan *mobile banking* memiliki 6 *squad* dengan masing-masing anggota pada *squad team* memiliki *roles* yang berbeda-beda, seperti: *Project Officer*, *UI UX*, *Front End*, maupun *Back End*. Keseluruhan tim pengerjaan ini dipimpin oleh *Supervisor* peserta. Penulis pada laporan ini dimasukkan pada *Squad 6* untuk pengerjaan fitur *bill payment* dan *top up* dengan pembimbing lapangan oleh Nofi Syamsul Rudi sebagai *Squad Lead*.
3. *Daily meeting* dilaksanakan setiap hari kerja jam 09:30 untuk membahas *story point* dan *progress* pengerjaan *task* masing-masing *role*.
4. Proses pelaksanaan kerja pada divisi ini membutuhkan *tools* berupa *Jira*, *Confluence*, dan *Bitbucket* untuk memudahkan tim dalam membagi tugas de-

ngan menggunakan konsep *Agile*. *Tools* ini hanya bisa diakses menggunakan *VPN* resmi dari tim IT *CIMB Niaga*.

5. Mempelajari *tools* seperti *Postman*, *Sequence Diagram*, dan *Confluence* dalam pembuatan dokumentasi aplikasi pada masing-masing fitur yang telah dibagi-bagi menjadi 6 *squad*, serta *Spring Boot* sebagai *Framework* pengembangan aplikasi berbasis *Backend*.
6. Peserta magang diberikan bekal cara kerja industri perbankan *CIMB Niaga* melalui modul *Learning on the Go (LOG)* berupa modul interaktif yang bisa dikerjakan melalui aplikasi *mobile*.

