

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kaum remaja kini hidup dan berkembang dalam perkembangan teknologi. Mereka dikategorikan sebagai generasi digital atau digital native karena lahir dan tumbuh pada era teknologi sehingga sangatlah familiar dengan penggunaan komputer dan internet di usia yang masih sangat muda. Menurut UNICEF internet telah menjadi peralatan yang wajib digunakan pada anak-anak dan remaja. Berdasarkan data dari *International Telecommunication Union* [1].

Di Timor-Leste total populasi yang berusia 17 tahun ke atas berjumlah 784,9 ribu jiwa atau 56,3 persen dari total penduduk 1,3 juta jiwa. Sensus pada tahun 2015 menunjukkan sebanyak 84,3 persen penduduk Timor-Leste berada di usia 15-24 tahun yang memiliki kemampuan literasi. Sebanyak 45 persen dari total jumlah penduduk 1,3 juta jiwa merupakan pengguna internet. Sehingga diperkirakan sekitar 440 ribu penduduk adalah pengguna media *social* [1].

Dengan jumlah populasi penggunaan internet di Timor Leste sudah mencapai sekitar 440 ribu. Salah satu perusahaan Timor Leste ingin menciptakan suatu inovasi digital baru untuk mempermudah masyarakatnya untuk melakukan berbagai macam pembayaran secara digital tanpa perlu sering membawa uang tunai. Oleh karena itu perusahaan *Esperanca Timor Oan* (ETO) ingin membuat sebuah aplikasi *e-wallet* untuk menerapkan inovasi tersebut yang bernama Ti-Oan.

Aplikasi Ti-Oan ini merupakan suatu aplikasi *e-wallet* yang memiliki berbagai macam fungsi pembayaran serta bisa melakukan *transfer* antar sesama penggunanya. Ti-Oan ini juga bisa membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitarnya untuk menjadi mitra *agent* yang merupakan mitra yang dapat mempermudah pekerjaan pihak ETO untuk mengelola pembelian saldo, melakukan penarikan uang serta melakukan aktivasi *customer* yang akan dilakukan oleh *customer*.

Selain mitra *agent*, Ti-Oan juga bisa digunakan oleh warung atau toko yang akan menjadi mitra *merchant* ETO untuk mengelola keuangan yang akan dilakukan oleh warung atau toko tersebut. Hanya dengan *scan QR* yang dimiliki *merchant* maka *customer* dapat melakukan pembayaran secara digital dan mudah serta data transaksi tersebut akan masuk kedalam *history* yang dimiliki oleh *customer* maupun *merchant*.

Selain itu pihak *coporate* ETO juga akan ikut serta dalam pemakaian aplikasi Ti-Oan ini yang berfungsi sebagai pengelolaan akun *agent* atau *merchant* yang mendaftar serta dapat mengelola fitur lain yang ada pada Ti-Oan ini. *Corporate* ETO ini merupakan pusat dari semua aplikasi Ti-Oan yang di pakai.

Kedepannya aplikasi Ti-Oan ini akan bekerja sama dengan pihak bank BNU yang dimiliki Timor Leste. Kerja sama ini merupakan suatu bentuk untuk memajukan perkembangan teknologi yang ada di Timor Leste. Pihak BNU ini akan melakukan *sinkronisasi* saldo dengan yang ada di aplikasi Ti-Oan serta menyesuaikan saldo pembayaran yang dilakukan jika membayar menggunakan saldo bank BNU.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan peran *Business Analyst* untuk memastikan pengembangan layanan pada Aplikasi Ti-Oan Timor Leste agar berjalan dengan baik guna memenuhi kebutuhan *user*, mampu menciptakan dan mengembangkan inovasi fitur-fitur yang telah ada maupun fitur baru, dapat bekerja sama dengan divisi lain untuk mengimplementasikan rancangan fitur baru, dan melakukan pengujian secara berkala untuk memastikan bahwa kinerja Aplikasi Ti-Oan Timor Leste dapat berjalan dengan semestinya.

## **1.2 Rumusan Masalah dan Solusi .**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah Sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat alur proses bisnis aplikasi Ti-Oan?
2. Bagaimana menentukan fitur-fitur aplikasi Ti-Oan sesuai dengan kebutuhan *user*?
3. Bagaimana membuat skenario pengujian fungsionalitas fitur aplikasi Ti-Oan?

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dilakukan pengembangan Aplikasi Ti-Oan Timor Leste ini, yaitu :

1. Membuat alur proses bisnis aplikasi
2. Menentukan fitur-fitur untuk aplikasi Ti-Oan sesuai dengan kebutuhan *user*
3. Melakukan pengujian fungsionalitas fitur aplikasi Ti-Oan

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada pengembangan Aplikasi Ti-Oan Timor Leste, yaitu:

1. Aplikasi Ti-Oan Timor Leste ini dibuat berdasarkan penelitian dan analisis oleh Tim *Business Analyst* lalu diberikan kepada tim pengembang yang disesuaikan dari permintaan.
2. Penggunaan Aplikasi Ti-Oan diperuntukan untuk wilayah Timor Leste.
3. Diperlukan Akses internet
4. Versi *Handphone* yang *support* untuk *install* aplikasi Ti-Oan.

## **1.5 Penjadwalan Kerja**

Sesuai dengan ketentuan pelaksanaan magang yang ada, bahwa mahasiswa/I magang *batch* 1 sebagai *Business Analyst* di PT Tabel Data Informatika mendapatkan jadwal kerja full *offline* atau *onsite*. Pada PT Tabel Data Informatika menerapkan sistem kerja Tim yang dimana setiap tim akan mendapatkan *project* nya masing-masing. Tim terdiri atas *Project*

*Manager, Business Analyst, UI/UX Designer dan Developer.* Adapun Gambaran jadwal kerja selama kegiatan magang berlangsung sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pelaksanaan Pekerjaan

No.	Deskripsi Kerja	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
1.	<i>Weekly Meeting</i> bersama <i>Team</i> Magang	9.30 - Selesai	-	-	-	-
2.	<i>Daily Standup</i> (DS) Aplikasi ETO	10.30 - Selesai	10.30 - Selesai	10.30 - Selesai	10.30 - Selesai	10.30 - Selesai
3.	Pengerjaan Tugas yang diberikan	9.00 - 17.00	9.00 - 17.00	9.00 - 17.00	9.00 - 17.00	9.00 - 17.00

Berdasarkan tabel 1.1 penjadwalan kerja dimulai dari hari Senin - Jumat dari pukul 09.00 - 17.00. Setiap hari Senin diadakan *Weekly Meeting* yang dipimpin langsung oleh Pembimbing Lapangan dan hari Senin - Jumat diadakan DS (*Daily Standup*) yang dipimpin langsung oleh *Project Manager*. *Weekly Meeting* dan DS (*Daily Standup*) bertujuan untuk melakukan diskusi progres dan evaluasi terhadap pekerjaan yang telah diberikan.

Terdapat Gambaran detail pekerjaan yang akan dijelaskan berdasarkan pembagian perbulan, sebagai berikut

Tabel 1.2 Detail Pekerjaan

No	Bulan	Keterangan/Aktifitas Bulanan
1.	Juli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Testing</i> SiMerak (Semua modul)</li> <li>2. <i>Testing</i> Portal (Kunjungan Istana Kepresidenan)</li> <li>3. Membaca dokumentasi SIWIK</li> </ol>
2.	Agustus - Desember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>flowchart</i> Ti-Oan <i>Mobile App</i></li> <li>2. Membuat <i>Usecase</i> Diagram Ti-Oan <i>Mobile App</i></li> <li>3. Membuat <i>wireframe</i> Ti-Oan</li> <li>4. Update <i>flowchart</i> Ti-Oan <i>Mobile App</i></li> <li>5. Memasukan UI Ti-Oan kedalam PPT <i>Bussiness Plan</i></li> <li>6. Membuat PPT <i>Mockup</i> Ti-Oan untuk kebutuhan <i>internal</i></li> <li>7. Mengubah tampilan <i>flowchart</i> menjadi <i>flow bisnis</i></li> <li>8. Membuat dokumen <i>User Manual</i> aplikasi Ti-Oan</li> <li>9. Membuat dokumen <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)</li> <li>10. <i>Testing</i> Aplikasi Ti-Oan</li> </ol>
3.	Desember - Januari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis <i>Hasjrat warehouse app</i> (<i>Flow</i> dan <i>wireframe</i>) <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penerimaan barang</li> <li>b. Pengiriman barang</li> <li>c. Cetak <i>barcode</i> / QR</li> </ol> </li> <li>2. Membuat <i>Functional Spesification Document</i> (FSD) aplikasi Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) Jasa Raharja</li> </ol>

No	Bulan	Keterangan/Aktifitas Bulanan
4.	Januari - Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Testing</i> aplikasi Sistem Informasi Akuntabilitas Pendidikan (SIAP) DKI Jakarta</li> <li>2. Membuat dokumen <i>User Manual</i> SIAP</li> <li>3. UAT <i>offline</i> di kantor BPKD Jakarta dan bank DKI Jakarta</li> <li>4. <i>Fixing issue login</i> via aplikasi</li> <li>5. <i>Fixing issue pajak dan bku</i> via DB</li> </ol>