

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak hal di kehidupan yang memiliki banyak tuntutan. Misalnya kegiatan yang dilakukan manusia harus dilakukan dengan cepat dan harus sesuai dengan yang diharapkan, salah satu dari kegiatan tersebut adalah mendapat informasi dan komunikasi. Berkenaan dengan informasi tentu erat kaitannya dengan *mobile phone*. Saat ini aplikasi *mobile* sangat berkembang pesat dan mendukung aktivitas manusia mulai dari bisnis hingga akademik. Karena aplikasi *mobile* memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi dan dalam hal komunikasi, sehingga kegiatan manusia menjadi efektif. Saat ini telah banyak institusi dan lembaga yang menggunakan aplikasi *mobile* dalam menunjang peningkatan kualitas pelayanan [1].

Saat ini sudah banyak orang yang menggunakan aplikasi dompet digital untuk mempermudah dalam menyimpan uang dan bertransaksi. Aplikasi dompet digital adalah teknologi inovatif yang memungkinkan individu melakukan pembayaran dan transaksi keuangan secara cepat dan praktis tanpa harus membawa uang tunai fisik. Ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, dengan kemampuan untuk melakukan pembayaran di berbagai tempat, mulai dari toko *online* hingga penjual kaki lima. Hal ini dipermudah oleh transaksi *online* dan pembayaran menggunakan *QR code*, yang memberikan kenyamanan kepada pengguna [2].

Kelebihan lain dari dompet digital adalah adanya fitur keamanan seperti PIN dan pengamanan biometrik, sehingga hanya pemiliknya yang dapat mengaksesnya. Dengan kemampuan ini, dompet digital dapat digunakan untuk berbagai jenis transaksi, termasuk pembelian secara *online*, berbelanja kebutuhan sehari-hari di minimarket, dan bahkan di warung makan, sehingga mengurangi kebutuhan untuk mengunjungi ATM fisik [3].

Dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut, PT Tabel Data Informatika mengembangkan aplikasi dompet digital TI-OAN FINTECH. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pengguna di Timor Leste. Disini sebagai divisi *UI/UX designer* di PT Tabel Data Informatika, berkontribusi dalam pengembangan aplikasi TI-OAN FINTECH. Divisi *UI/UX designer* bertanggung jawab untuk merancang tampilan dan interaksi aplikasi agar mudah digunakan dan nyaman bagi pengguna [4].

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang. Berikut merupakan rumusan masalah yang dapat dirumuskan dari latar belakang antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana fitur-fitur pada aplikasi TI-OAN FINTECH dapat dirancang agar mempermudah dan memenuhi kebutuhan pengguna dan pelaku usaha?
2. Apakah desain dan fitur aplikasi TI-OAN FINTECH dapat menjadi solusi bagi permasalahan transaksi keuangan?

Adapun solusi yang dapat diselesaikan untuk mengatasi perumusan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan sistem pencatatan belanja dan analisis pengeluaran yang efektif dalam aplikasi dompet digital, hal ini dapat membantu konsumen mengelola keuangan pribadi mereka dengan lebih baik serta meningkatkan kesadaran terhadap pola belanja mereka.
2. Merancang dan mengembangkan fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan pelaku usaha. Fitur-fitur tersebut haruslah sederhana dan intuitif, sehingga mudah digunakan oleh pengguna dan pelaku usaha.
3. Aplikasi TI-OAN FINTECH dapat menjadi solusi bagi permasalahan transaksi keuangan dengan menyediakan fitur-fitur yang dapat mempermudah transaksi, menjamin keamanan dan kenyamanan menyimpan uang, serta menyediakan fitur pencatatan keuangan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan tujuan masalah yang telah disajikan dan solusi yang dapat diterapkan, tujuan yang dicapai yaitu :

1. Merancang aplikasi untuk menyederhanakan proses transaksi dan navigasi, sehingga pengguna dapat dengan cepat dan mudah mengakses fitur yang dibutuhkan tanpa kesulitan.
2. Mempermudah transaksi keuangan dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi secara cepat dan mudah, aman, dan nyaman, seperti fitur pembayaran tagihan, fitur pembelian, dan fitur pengiriman uang. Fitur-fitur tersebut dapat diakses melalui *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya, sehingga pengguna dapat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan solusi dan tujuan yang hendak dicapai melalui program. Berikut batasan masalah yang akan menjadi panduan dalam pelaksanaan, yaitu:

1. Merancang aplikasi ini difokuskan pada pengguna aplikasi *mobile* dan dompet digital, menitik beratkan pada cara penggunaan teknologi ini mempengaruhi pola belanja dan kebiasaan pengeluaran konsumen.
2. Aplikasi *e-wallet* ini difokuskan untuk *customer*, dengan fitur-fitur utama yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan memudahkan penggunaan terbaik bagi *customer*.

1.5 Penjadwalan Kerja

Tabel 1.1 dan Tabel 1.2 merupakan tabel pelaksanaan kerja pada periode bulan Juli hingga Desember 2023. Pada tabel ini berisikan deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama mengerjakan *project* magang.

Tabel 1. 1 Tabel Pelaksanaan Kerja Bulan Juli - September 2023

No	Deskripsi Pekerjaan	Juli				Agustus				September				
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proses Eksplorasi Bidang Magang													
2	Diskusi Aplikasi TI-OAN FINTECH													
3	Merancang Desain Sistem													
4	Merancang Desain Aplikasi TI-OAN FINTECH													
5	Merancang Desain Aplikasi Merchant TI-OAN FINTECH													
6	Merancang Desain Aplikasi Drive SIM TI-OAN FINTECH													

Tabel 1. 2 Tabel Pelaksanaan Kerja Bulan Oktober - Desember 2023

No	Deskripsi Pekerjaan	Oktober				November				Desember				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Diskusi Aplikasi TI-OAN FINTECH													
2	Merancang Design System Aplikasi TI-OAN FINTECH													
3	Merancang Desain Aplikasi TI-OAN FINTECH													
4	Merancang Desain Aplikasi Merchant TI-													

	OAN FINTECH													
5	Merancang Desain Aplikasi Drive SIM TI-OAN FINTECH													
6	Proses pembuatan prototype													
7	Proses review Aplikasi													

Tabel 1. 3 Tabel Pelaksanaan Kerja Bulan Januari - Maret 2024

No	Deskripsi Pekerjaan	Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Diskusi Aplikasi TI-OAN FINTECH													
2	Desain Kebutuhan Aplikasi TI-OAN FINTECH ke play store													
3	Diskusi Aplikasi Moratelindo cloud storage													
4	Merancang Desain Aplikasi Moratelindo													
5	Diskusi Aplikasi SIMERAK													
6	Merancang Desain Aplikasi SIMERAK													
7	Proses review SIMERAK													

Tabel 1. 4 Tabel Pelaksanaan Kerja Bulan April -Mei 2024

No	Deskripsi Pekerjaan	Apri				Mei		
		1	2	3	4	1	2	3
1	Diskusi Aplikasi SIMERAK							
2	Merancang Desain Aplikasi SIMERAK							
3	Proses review SIMERAK							
4	Diskusi Aplikasi SIM Universitas Andalas							
5	Merancang Desain Aplikasi SIM Universitas Andalas							
6	Diskusi Aplikasi website VMs Moratelindo							
7	Merancang Aplikasi website VMs Moratelindo							