

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank adalah sebuah lembaga intermediasi keuangan. Bank umumnya didirikan dengan kewenangan untuk menerima simpanan uang, meminjamkan uang, dan menerbitkan proses atau yang dikenal sebagai banknote. Kata bank berasal dari bahasa Italia banca berarti tempat penukaran uang. Sedangkan menurut undang-undang, perbankan bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak.

Selama ini cara bertransaksi di Bank untuk masyarakat awam sangatlah rumit, karena melalui banyak langkah – langkah dan persyaratan yang harus dipenuhi. Bagi masyarakat yang belum pernah bertransaksi di Bank tentu akan merasakan kesulitan.

Saat ini ada beberapa aplikasi pembelajaran berbasis android yang telah dibuat. Namun aplikasi tersebut hanyalah mengedukasi masyarakat sebagai seorang Teller, bukanlah menjadi seorang nasabah. Sehingga aplikasi tersebut dirasa kurang bermanfaat bagi masyarakat. Aplikasi edukasi Bank yang lain adalah aplikasi mobile banking yang hanya berfungsi mengatur keuangan pribadi maupun perusahaan saja.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi pembelajaran simulasi Bank yang berfungsi untuk mengedukasi masyarakat awam yang belum paham bagaimana proses dan langkah – langkah yang dilakukan saat bertransaksi di Bank. Aplikasi ini tentunya akan membuat masyarakat ingin menabung dan mengatur keuangan pribadi maupun perusahaan yang sedang dijalankan.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, masyarakat diharapkan mengerti dan paham bagaimana langkah – langkah yang harus dilakukan saat bertransaksi di Bank. Sehingga perekonomian negara pun juga menimbulkan dampak positif dan masyarakat bisa hidup sejahtera.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, dapat diambil suatu perumusan masalah yang terjadi yaitu :

1. Bagaimana cara mengedukasi masyarakat awam yang belum pernah bertransaksi di Bank melalui sebuah aplikasi

Untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini untuk mengajarkan semua orang bagaimana langkah – langkah transaksi – transaksi di sebuah Bank.
2. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan sistem animasi edukasi yang bertujuan untuk menginformasikan kepada semua orang agar tahu bagaimana cara bertransaksi di sebuah Bank.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software construct dengan video animasi agar pembelajaran ini mudah dan menarik untuk dipelajari.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran simulasi bank berbasis android.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang berdampak dari aplikasi pembelajaran ini, yaitu :

1. **Bank**, sangatlah menguntungkan bagi sebuah Bank jika banyaknya transaksi meningkat pesat. Dari itulah keuntungan yang dihasilkan Bank juga akan meningkat.
2. **Masyarakat**, melalui aplikasi pembelajaran ini masyarakat akan dapat belajar dan mengerti bagaimana cara bertransaksi di Bank. Sehingga masyarakat akan mampu mengatur keuangan pribadi melalui Bank.
3. **Negara**, adanya aplikasi pembelajaran ini masyarakat akan sering melakukan transaksi – transaksi di Bank. Sehingga akan berdampak positif bagi perbaikan perekonomian negara.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memecahkan permasalahan penelitian tersebut, pendekatan yang digunakan mengacu pada aturan SDLC (Software Development Life Cycle) yaitu urutan siklus pengembangan perangkat lunak. Populasi penelitian adalah Bank – bank yang ada di Surabaya yang sudah menjadi ikon perekonomian di Indonesia, yaitu Bank BCA, Bank Mandiri, dan Bank BRI

Pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen dari sampling yang dipilih. Data yang dapat digunakan menyusun requirement system dan perancangan sistem, selanjutnya dibangun aplikasi metode pembelajaran. Uji coba pemakaian aplikasi metode pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan kondisi disebuah Bank di Surabaya. Adapun detail pendekatan pemecahan masalah dijabarkan sebagai berikut :

1.5.1 Analisis Sistem

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna terhadap sistem serta menganalisis elemen – elemen yang dibutuhkan oleh sistem.

1.5.2 Perancang Sistem

Tahapan perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis sistem diatas. Pada tahap ini dilakukan penentuan entitas dan data yang dibutuhkan oleh sistem, serta dilakukan permodelan sistem dengan menggambarkan proses dan aliran data yang terjadi.

1.5.3 Pembangunan Sistem

Tahapan ini dilakukan untuk mengimplementasikan hasil rancangan dan analisis diatas. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan video animasi, pembuatan pertanyaan, serta menggabungkan berbagai elemen dari sistem untuk membentuk suatu kesatuan utuh dari aplikasi pembelajaran ini.