

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Bank**

Asal dari kata bank adalah dari bahasa Italia yaitu banca yang berarti tempat penukaran uang. Secara umum pengertian bank adalah sebuah lembaga intermediasi keuangan yang umumnya didirikan dengan kewenangan untuk menerima simpanan uang, meminjamkan uang, dan menerbitkan promes atau yang dikenal sebagai banknote.

Sedangkan pengertian bank menurut Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 Tanggal 10 November 1998 tentang perbankan, yang dimaksud dengan 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.

Dari pengertian bank menurut Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1998 dapat disimpulkan bahwa usaha perbankan meliputi tiga kegiatan, yaitu menghimpun dana, menyalurkan dana, dan memberikan jasa bank lainnya. Kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana merupakan kegiatan pokok bank sedangkan memberikan jasa bank lainnya hanya kegiatan pendukung. Kegiatan menghimpun dana, berupa mengumpulkan dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan giro, tabungan, dan deposito. Biasanya sambil diberikan balas jasa yang menarik seperti, bunga dan hadiah sebagai rangsangan bagi masyarakat agar lebih senang menabung. Kegiatan menyalurkan dana, berupa pemberian pinjaman kepada masyarakat. Sedangkan jasa-jasa perbankan lainnya diberikan untuk mendukung kelancaran kegiatan utama tersebut.

### 2.1.1 Jenis – Jenis Bank

Adapun jenis – jenis Bank dibagi menjadi 4 macam, yaitu :

1. **Bank Sentral**, yaitu bank yang tugasnya dalam menerbitkan uang kertas dan logam sebagai alat pembayaran yang sah dalam suatu negara dan mempertahankan konversi uang dimaksud terhadap emas atau perak atau keduanya.
2. **Bank Umum**, yaitu bank yang bukan saja dapat meminjamkan atau menginvestasikan berbagai jenis tabungan yang diperolehnya, tetapi juga dapat memberikan pinjaman dari menciptakan sendiri uang giral.
3. **Bank Perkreditan Rakyat (BPR)**, yaitu bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran.
4. **Bank Syariah**, yaitu bank yang beroperasi berdasarkan prinsip bagi hasil (sesuai kaidah ajaran islam tentang hukum riba).

### 2.1.2 Fungsi Bank

Adapun secara spesifik bank dapat berfungsi sebagai Agent Of Trust, Agent Of Development dan Agen Of Services.

1. **Agent Of Trust**, yaitu lembaga yang landasannya kepercayaan. Dasar utama kegiatan perbankan adalah kepercayaan ( trust ), baik dalam penghimpun dana maupun penyaluran dana. Masyarakat akan mau menyimpan dana dananya di bank apabila dilandasi kepercayaan. Dalam fungsi ini akan di bangun kepercayaan baik dari pihak penyimpan dana maupun dari pihak bank dan kepercayaan ini akan terus berlanjut kepada pihak debitor. Kepercayaan ini penting dibangun karena dalam keadaan ini semua pihak ingin merasa diuntungkan untuk baik dari segi penyimpanan dana, penampung dana maupun penerima penyaluran dana tersebut.

2. **Agent Of Development**, yaitu lembaga yang memobilisasi dana untuk pembangunan ekonomi. Kegiatan bank berupa penghimpun dan penyalur dana sangat diperlukan bagi lancarnya kegiatan perekonomian di sektor riil. Kegiatan bank tersebut memungkinkan masyarakat melakukan kegiatan investasi, kegiatan distribusi, serta kegiatan konsumsi barang dan jasa, mengingat bahwa kegiatan investasi, distribusi dan konsumsi tidak dapat dilepaskan dari adanya penggunaan uang. Kelancaran kegiatan investasi, distribusi, dan konsumsi ini tidak lain adalah kegiatan pembangunan perekonomian suatu masyarakat.
3. **Agent Of Service**, yaitu lembaga yang memobilisasi dana untuk pembangunan ekonomi. Disamping melakukan kegiatan penghimpun dan penyalur dana, bank juga memberikan penawaran jasa perbankan yang lain kepada masyarakat. Jasa yang ditawarkan bank ini erat kaitannya dengan kegiatan perekonomian masyarakat secara umum.

## 2.2 Android

Android (Sistem Operasi) – OS Android – Merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti penggerak.

Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan pertama Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di pihak lain, Google merilis kode – kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka bagi seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar – benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).

## **2.3 Unified Modelling Language (UML)**

Unnified Modelling Language (UML) merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam bahasa pemrograman yang berorientasikan objek. Saat ini UML akan mulai menjadi standar masa depan bagi industri pengembangan sistem atau perangkat lunak yang berorientasikan objek, sebab pada dasarnya UML digunakan oleh banyak perusahaan raksasa seperti IBM, Microsoft, dan sebagainya.

Berikut adalah bagian – bagian utama dari UML, yaitu :

### **2.3.1 View**

View digunakan untuk melihat sistem yang dimodelkan dari beberapa aspek yang berbeda. View bukan melihat grafik, melainkan merupakan suatu abstraksi yang berisi sejumlah diagram. Beberapa jenis View dalam UML antara lain Use Case View, Logical View, Component View, Concurrency View dan Deployment View.

### **2.3.2 Diagram**

Diagram berbentuk grafik yang menunjukkan simbol elemen model yang disusun untuk mengilustrasikan bagian atau aspek tertentu dari sistem. Sebuah diagram merupakan bagian dari suatu View tertentu dan ketika digambarkan biasanya dialokasikan untuk View tertentu.

Adapun jenis diagram – diagram, antara lain :

1. **Use Case Diagram**, merupakan abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor. Use Case Diagram bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Use Case merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata user. Sedangkan Use Case Diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan client.
2. **Class Diagram**, adalah deskripsi kelompok obyek – obyek dengan properti, perilaku (Operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya Class Diagram dapat memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari class – class yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa Class Diagram. Class Diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari sebuah sistem.
3. **State Diagram**, menggambarkan sebuah State (Kondisi) yang dimiliki oleh suatu objek dari suatu Class dan keadaan yang menyebabkan State berubah. Kejadian dapat berubah objek lain yang mengirimkan pesan. State Class tidak digambarkan untuk semua Class, hanya yang mempunyai sejumlah State yang terdefinisi dengan baik dan kondisi Class berubah oleh State yang berbeda.
4. **Sequence Diagram**, digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.
5. **Activity Diagram**, menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapan juga digunakan untuk aktivitas lainnya seperti Use Case atau Interaksi

## 2.4 Construct 2

Construct 2 adalah aplikasi tools pembuat aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada aplikasi diatur dalam Event Sheet yang terdiri dari Event dan Action. Sehingga untuk mengembangkan aplikasi dengan Construct 2, pengguna tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit.

Berikut beberapa fitur Construct 2 yang bisa digunakan untuk membuat aplikasi :

### 2.1.1 Quick and Easy

Dengan menggunakan Construct 2, membuat aplikasi menjadi lebih mudah. Construct 2 memiliki antarmuka Ribbon yang cepat dan mudah dipahami. Layout Editor menyediakan antarmuka untuk mempercepat perancangan aplikasi. Sehingga apapun yang dilihat dalam desain layout adalah tampilan yang didapatkan ketika aplikasi dijalankan.

### 2.1.2 Powerfull Event System

Construct 2 dapat membuat aplikasi dengan cara yang mudah dibaca secara visual, karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit. Construct 2 menyediakan Event Sheet yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut terpenuhi, tindakan atau fungsi dapat digunakan.

### 2.1.3 Flexible Behaviors

Behaviors menyediakan cara instan untuk menambahkan kemampuan objek, mempercepat pembangunan dan meningkatkan produktivitas. Misalnya menambahkan Behaviors Platform pada objek Sprite yang menggunakan objek tersebut dapat berlari dan melompat. Pengguna dapat mengatur pengaturan untuk kecepatan, akselerasi, kekuatan melompat, gravitasi, hingga kemampuan objek yang dapat disesuaikan sesuai keinginan.

### 2.1.4 Instant Preview

Tidak perlu menunggu waktu terlalu lama untuk mengkompilasi. Permainan akan melakukan preview dan berjalan di jendela browser ketika diuji. Fitur lainnya yang membuat pengujian lebih muda adalah Preview Over Wi-fi. Hal ini memungkinkan setiap ponsel, tablet, laptop atau PC yang terhubung pada LAN atau Wi-fi, sehingga dapat melihat preview aplikasi secara langsung.

### 2.1.5 Stunning Visual Effects

Ada lebih dari 70 efek berbasis WebGL untuk Warp, Distort, Blend, Blur, Mask, Recolor, dan lain sebagainya. Pengguna dapat menambahkan ini pada objek, layer, dan layout untuk efek khusus yang cepat dan dapat menciptakan hasil yang luar biasa. Aplikasi yang dibuat dengan Construct 2 diharapkan dapat membuat pemain mendapatkan pengalaman terbaik dari permainan yang dibuat.

### 2.1.6 Multiplatform Export

Construct 2 dapat mempublikasikan aplikasi dengan pilihan platform yang luas hanya dengan satu project. Aplikasi Construct 2 dapat diterbitkan pada platform berbasis web seperti Chrome Web Store, Facebook, Kongregate, Newgrounds, dan Firefox Marketplace. Selain itu, memungkinkan pula untuk melakukan ekspor aplikasi ke dekstop PC, Mac, dan Linux dengan menggunakan Node-Webkit. Selain mempublikasikan ke Windows 8 Store atau sebagai aplikasi Windows Phone 8, pengguna dapat pula mengekspor aplikasi ke IOS dan Android dengan menggunakan CocoonJS, AppMobi, dan PhoneGap. Dengan dukungan platform yang luas. Sehingga pengguna dapat memiliki akses yang luas untuk pemain.

### 2.1.7 Easy Extensibility

Construct 2 hadir dengan lebih dari 20 Built-in Plugin, lebih dari 20 Behaviors, dan lebih dari 70 Visual Effects. Mulai dari menampilkan Text dan Sprites, Sound dan Music, Input, Manipulasi Data dan Penyimpanan, Efek Partikel, Efek Pergerakan, dan masih banyak lagi. Jika pengguna perlu beberapa fungsi tertentu, Construct 2 memberikan akses pengguna untuk membuat Plugin atau Behaviors sendiri dengan menggunakan Javascript SDK. Pengguna juga dapat membuat efek visual sendiri dengan menggunakan bahasa GLSL Shader. Komunitas Construct 2 menghasilkan lebih dari 150 Plugin dan Behaviors. Plugin juga dapat ditambahkan untuk permainan yang dibuat



## **2.5 Skala Likert**

"Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti". Suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Penggunaan yang penelitian yang sering menggunakan skala ini adalah bila penelitian menggunakan jenis penelitian SURVEI DESKRIPTIF (Gambaran). Nama skala ini diambil dari nama penciptanya Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

## **2.6 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang membandingkan aplikasi yang telah ada menggunakan aplikasi "ATM Bank Simulator & ATM Cash Machine & Cash "Register Money For Kids" dan "IB Games – Petualangan Ibe & Aibi" adalah sebuah permainan edukatif untuk mengenal Bank sejak kecil. Cara memainkan permainan ini pun sangatlah mudah. Pengguna hanya memilih nominal uang dan menjumlahkannya sesuai dengan cek yang ingin dicairkan oleh seorang nasabah. Dalam mode permainan yang lain adalah mode yang mengajarkan cara mengambil uang melalui mesin ATM.

## 2.6.1 ATM Bank Simulator & ATM Cash Machine & Cash Register Money For Kids

Aplikasi ini mengajarkan bagaimana cara bertransaksi di ATM. Namun aplikasi ini mengajarkan kita bagaimana menjadi seorang Teller, bukanlah menjadi seorang nasabah yang belum mengerti bagaimana cara bertransaksi di Bank. Berikut tampilan User Interface aplikasi tersebut.



Gambar 2.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi

Dari segi menu, aplikasi ini terdapat sebuah animasi yang menarik. Sehingga masyarakat tertarik untuk menjalankan aplikasi tersebut



Gambar 2.2 Tampilan Pilihan Menu Simulasi

Dari segi tampilan, aplikasi ini terlihat menarik. Namun kurangnya penjelasan pada setiap pilihan simulasi, sehingga membuat masyarakat mengalami kesulitan saat ingin menjalankan aplikasi.



Gambar 2.3 Tampilan Menu Simulasi ATM

Terdapat sebuah simulasi pembelajaran pada mesin ATM (Automatic Teller Machine) pada aplikasi tersebut. Sehingga masyarakat akan dapat belajar bagaimana proses melalui mesin ATM.



Gambar 2.4 Tampilan Simulasi Teller

Aplikasi ini mengedukasi bagaimana cara menjadi seorang Teller, bukan mengedukasi bagaimana cara menjadi seorang nasabah. Maka dari itu, simulasi ini dirasa kurang bermanfaat bagi masyarakat.

- Judul : ATM Bank Simulator & ATM Cash Machine & Cash Register Money For Kids
- Genre : Edukasi
- Target Usia : 5 Tahun Keatas
- Pengembang : Beansprites LLC
- Tanggal Rilis : 4 Mei 2016

### 2.6.1.1 Nilai Edukasi

- Mengedukasi bagaimana cara menjadi seorang Teller dan menghitung uang
- Mengajarkan bagaimana cara mengambil uang melalui mesin ATM

### 2.6.1.2 Unsur Realitas

Game ini merupakan salah satu bentuk realitas virtual yang paling primitif. Konseptual simulasi lingkungan nyata tergambar dalam bentuk animasi 2D sederhana. Interaksi antara user dengan simulated-computer menggunakan mouse. Walaupun unsur audio-visual dalam game ini masih jauh dari kenyataan, tetapi setidaknya terdapat beberapa realitas fakta sebagai berikut :

- Menampilkan animasi uang dengan menggunakan kurs USD
- Adanya interaksi antara seorang Teller dengan seorang Nasabah
- Pemberian edukasi tarik tunai melalui mesin ATM
- Simulasi sesuai dengan kondisi yang ada di Banking Hall
- Jika uang yang diberikan oleh Teller tidak sesuai dengan cek yang dibawa oleh nasabah, transaksi tidak dapat diselesaikan

### 2.6.1.3 Kelebihan

- Animasi dibuat menarik agar tertarik untuk belajar menjadi seorang Teller
- Dilengkapi dengan pembelajaran melalui mesin ATM
- Dari segi tampilan menu terlihat menarik karena menggunakan gambar
- Aplikasi sudah terlihat seperti kondisi sebenarnya

#### 2.6.1.4 Kekurangan

- Aplikasi hanya mengajarkan sebagai Teller, tidak disertai dengan pembelajaran sebagai customer service
- Tidak ada penjelasan pada menu, sehingga sedikit menemui kesulitan saat membuka aplikasi
- Hanya transaksi cair cek yang ada pada aplikasi simulasi

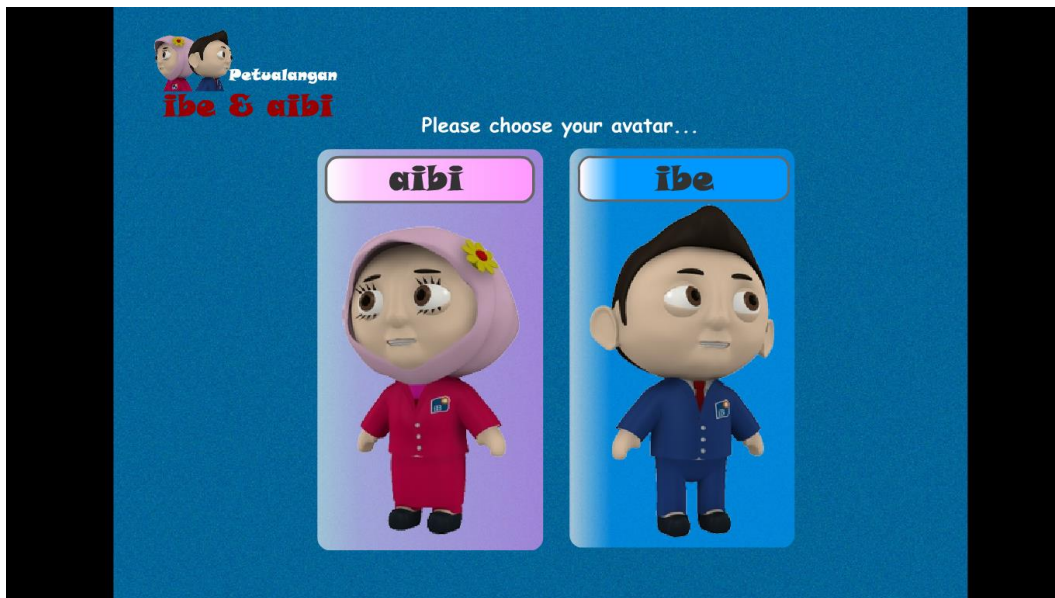
#### 2.6.2 IB Games – Petualangan Ibe & Aibi

IB Games – Petualangan Ibe & Aibi merupakan sebuah permainan edukasi yang dikembangkan oleh Bank Indonesia yang bertujuan untuk mengedukasi anak – anak usia dini agar dapat mempelajari arti sebuah Bank. Permainan ini berkategori adventure atau petualangan 2 karakter, yaitu Ibe dan Aibi yang mendapatkan misi untuk menolong orang – orang yang belum mengerti apa yang harus dilakukan.



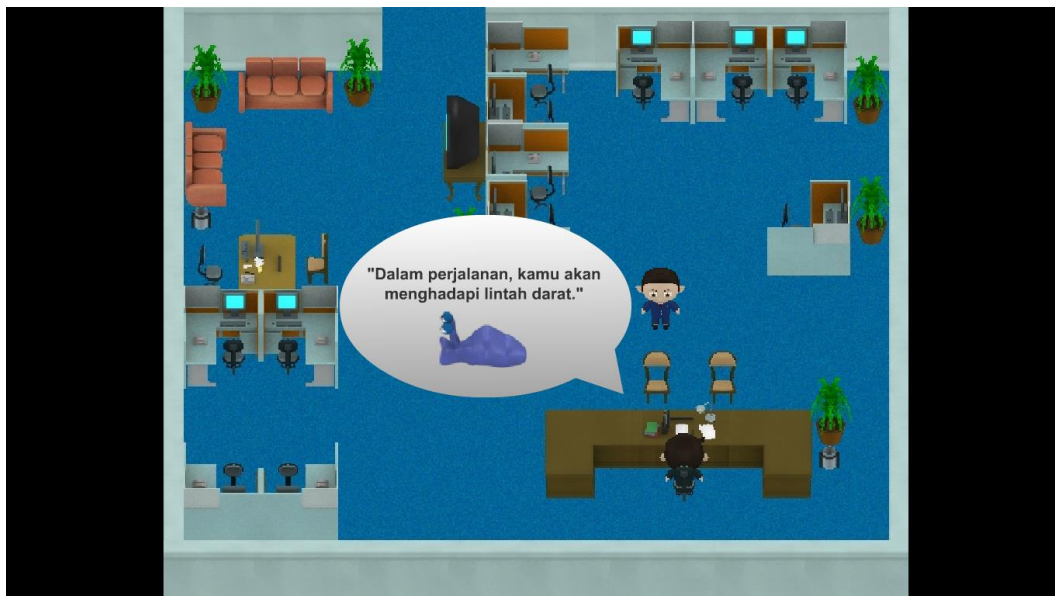
Gambar 2.5 Tampilan Menu Utama Pada Permainan IB Games

Dari segi tampilan menu dibuat dengan tampilan 3 Dimensi yang sangat menarik agar anak – anak usia dini tertarik untuk memainkan permainan IB Games ini.



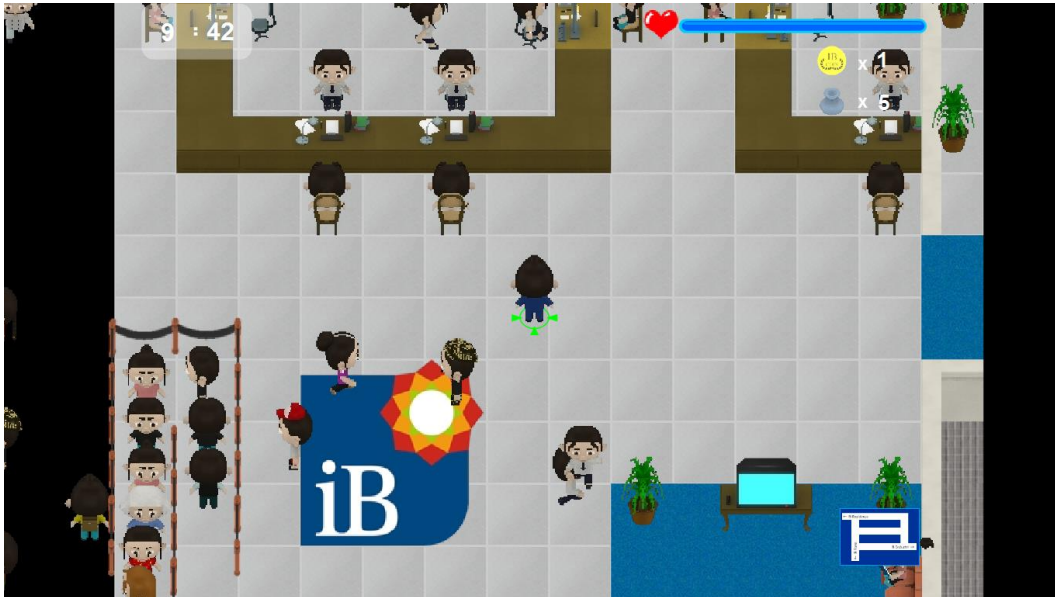
Gambar 2.6 Tampilan Pada Pemilihan Karakter

Di dalam game ini menyediakan 2 Karakter, yaitu Aibi dan Ibe. Pengguna dapat memilih satu dari dua karakter yang tersedia didalam permainan.



Gambar 2.7 Tampilan Pada Instruksi Cara Bermain

Sebelum pengguna memulai memainkannya, pengguna akan diberikan instruksi awal bagaimana cara memainkan permainan ini. Sehingga pengguna tidak merasa kesulitan saat memainkannya.



Gambar 2.8 Tampilan Pada Saat Bermain

Saat pengguna selesai membaca instruksi awal, terlihat sebuah karakter yang berada di tengah Banking Hall. Dan mulai dari sini, pengguna harus menjalankan karakter tersebut untuk menolong orang – orang yang merasa kesulitan saat ingin bertransaksi di Bank.





Gambar 2.9 Tampilan Pada Permainan

Di dalam permainan ini, pengguna juga akan menemukan Lintah Darat. Lintah Darat merupakan sebuah tantangan yang harus dilalui oleh Pengguna dengan cara melemparkan garam ke Lintah Darat tersebut.

- Judul : IB Games – Petualangan Ibe & Aibi
- Genre : Edukasi
- Target Usia : 5 Tahun Keatas
- Pengembang : Bank Indonesia
- Tanggal Rilis : 4 Oktober 2010

#### 2.6.2.1 Nilai Edukasi

- Mengedukasi apa itu Bank
- Mengedukasi langkah – langkah yang harus dilakukan saat bertransaksi di Bank

#### 2.6.2.2 Unsur Realitas

Game ini memiliki unsur realitas sebagai pegawai Bank Indonesia yang harus memberikan informasi kepada orang – orang yang kesulitan bertransaksi di Bank, karena game ini tidak bersimulasi transaksi di Banking Hall.

#### 2.5.2.3 Kelebihan

- Memberikan informasi secara lengkap tentang pengetahuan Bank
- Game terlihat menyenangkan karena didalamnya terdapat tantangan
- Adanya instruksi awal yang memudahkan pengguna saat bermain

#### 2.6.2.4 Kekurangan

- Tidak mengedukasi pengguna langkah – langkah yang harus dilakukan saat bertransaksi
- Jalan permainan yang kurang menarik
- Hanya memberikan informasi kepada calon nasabah