

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank Indonesia adalah satu dari sekian banyak bank sentral yang ada di dunia. Bank Indonesia merupakan lembaga yang mempunyai tugas dan wewenang antara lain, untuk menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, dan menjaga stabilitas sistem keuangan. Dalam menjalankan tugasnya perlunya kerjasama yang baik antara Bank Indonesia dan masyarakat yang dalam hal ini masyarakat sebagai pelaku perekonomian. Salah satu bentuk kerjasamanya antara lain melaporkan apabila terjadi masalah saat melakukan transaksi pembayaran atau melaporkan apabila terdapat temuan uang palsu.

Uang merupakan alat pembayaran atau alat tukar yang dapat diterima secara umum digunakan oleh masyarakat hampir diseluruh dunia. Dalam perkembangannya uang tidak pernah terpisahkan dari inovasi-inovasi teknologi. Kini uang selain dalam bentuk kertas yang sehari-hari kita ketahui adapula yang berbentuk elektronik. Dalam mengatur peredarannya uang khususnya di Indonesia merupakan wewenang dari Bank Indonesia sebagai lembaga yang dapat mengakomodir kebutuhan tersebut. Namun menurut data yang diambil dari situs resmi Bank Indonesia jumlah temuan uang palsu di berbagai wilayah Indonesia dari awal Januari hingga Nopember 2014 sebesar Rp. 106.735.000 berhasil dikumpulkan. Masyarakat dalam menjalankan perannya sebagai pelaku perekonomian agar dapat bersinergi bersama Bank Indonesia tentunya harus dibekali dengan informasi yang memadai. Namun, masih banyak masyarakat yang cukup kesulitan atau pun belum mengetahui bagaimana mendapatkan informasi tertentu dari Bank Indonesia.

Menurut data yang diambil dari salah satu media informasi Bank Indonesia berdasarkan laporan tahunan Divisi Komunikasi *Online* Departemen Komunikasi Bank Indonesia informasi yang paling banyak ditanyakan melalui *call center* BICARA 500-131 nomer 2 sebanyak 15% setelah IDI (Informasi Debitur Individual)

historis adalah tentang uang. IDI Historis mencakup informasi seluruh penyediaan dana/pembiayaan dengan kondisi lancar dan bermasalah mulai dari Rp.1 keatas, serta menampilkan informasi mengenai historis pembayaran yang dilakukan dalam kurun waktu 24 bulan terakhir. Pada media situs menempati peringkat 1 sebanyak 34% mengunjungi menu kurs, yang diikuti dengan BI rate kemudian Tentang BI. Adapun informasi mengenai sistem pembayaran atau tentang ciri-ciri uang di situs Bank Indonesia diakui cukup sulit untuk dijangkau karena banyaknya menu-menu yang disajikan di situs tersebut. Pada data paling banyak dicari melalui situs atau *search* adalah mengenai kurs BI, inflasi, kemudian uang elektronik.

	<i>Call Center</i>		<i>Situs Most visited</i>		<i>Situs Top Search</i>
No.	Subjek	%	Subjek	%	
1	IDI Historis	35,98	Kurs	34	Kurs BI
2	Uang	15	BI Rate	12	Inflasi
3	Alamat BI	10	Tentang BI	9	Uang Elektronik

Tabel 1.1 Data Media

Informasi juga tidak dapat terlepas dari teknologi terkini di mana dalam perkembangannya sangat pesat. Didorong oleh perkembangan alat-alat seperti *smartphone* yang sekaligus bisa bekerja seperti personal komputer dan bisa dibawa kemana saja kapan saja.

Smartphone atau ponsel pintar merupakan perangkat yang kini sudah kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perangkat *smartphone* dilengkapi dengan berbagai perangkat pendukung seperti sistem operasi yang memungkinkan menjalankan berbagai aplikasi. Menurut situs *emarketer.com* penetrasi pasar *smartphone* periode Maret 2013 meningkat sebesar 24 persen dibanding Maret 2012 sebesar 12 persen melonjak cukup signifikan dalam satu tahun dan diperkirakan akan bertambah setiap tahunnya. Menurut situs *techinasia.com* total jumlah impor

smartphone setara dengan 2,6 miliar dollar Amerika. Selain itu menurut situs yang sama berdasarkan data dari Baidu Indonesia 59,9 persen orang Indonesia mengakses internet dari *smartphone* mereka.

Untuk mendukung *smartphone* atau ponsel pintar harus didukung oleh aplikasi yang terdapat pada sistem operasinya. Menurut situs *tehcinasia.com* jenis sistem operasi yang diharapkan adalah android sebanyak 87,3 persen. Aplikasi pada dasarnya sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan. Di samping peningkatan jumlah pengguna *smartphone* aplikasi-aplikasi baru pun muncul dan berkembang cukup pesat. Menurut *kompas.com* pada tahun 2013 dan 2014 kuartal ketiga jumlah orang yang mengunduh aplikasi pada *google play store* dan *apple store* yang merupakan penyedia layanan jasa unduh aplikasi baik gratis maupun berbayar sebanyak 70 persen atau meningkat 1,7 kali lipat. Dan dapat disimpulkan bahwa teknologi *smartphone* yang didukung oleh aplikasi akan menjamur di masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Saat ini di dunia beberapa bank sentral yang sudah memiliki perangkat teknologi seperti aplikasi pada *smartphone*. Salah satu contohnya adalah Bank Of England yang mempunyai dua aplikasi terpisah antara lain *banknotes* yang merupakan aplikasi yang menjelaskan tentang ciri-ciri keaslian uang negara Inggris. Adapun aplikasi selanjutnya yang dimiliki oleh Bank Of England adalah *virtual tour* yang menjelaskan tentang seluk beluk kantor Bank Of England.

Namun, Bank Indonesia belum memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan di *smartphone* seperti aplikasi untuk memperluas cakupan informasi yang diberikan kepada masyarakat. Aplikasi ini kelak akan sangat bermanfaat ketika teknologi benar-benar beralih ke ponsel pintar yang bisa dibawa dan diakses dengan mudah.

Berdasarkan penjelasan di atas, agar dapat memenuhi kebutuhan akan informasi seiring dengan kemajuan teknologi aplikasi *mobile* merupakan peluang yang baik bagi Bank Indonesia untuk bekerjasama dengan masyarakat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah :

1. Kurangnya pemahaman dan informasi untuk masyarakat akan tugas dan wewenang Bank Indonesia.
2. Masyarakat sulit mengakses informasi yang dibutuhkan pada umumnya melalui media yang ada.
3. Masih banyak beredarnya uang palsu ditengah masyarakat.

1.2.2 Rumusan Masalah :

Bagaimana merancang aplikasi *mobile* Bank Indonesia sebagai media yang dapat mempermudah penyampaian informasi?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, fokus dari perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan aplikasi *mobile* sebagai media informasi publik
- b. Target perancangan aplikasi *mobile* ini adalah masyarakat Indonesia yang merupakan usia 18-25 tahun dengan level sosial menengah sampai menengah atas yang khususnya menyukai masalah moneter maupun ekonomi dan menggunakan *smartphone*. Usia 18-25 tahun didapatkan dari survei yang dilakukan oleh Baidu Indonesia.
- c. Kuesioner akan disebarkan melalui media *online*
- d. Penelitian akan dimulai pada bulan Februari – Juni 2015
- e. Penulis akan mewawancarai terhadap Manajer Divisi Komunikasi *Online* Departemen Komunikasi Bank Indonesia juga pakar developer aplikasi *mobile* secara langsung. Selain itu penulis akan membagikan kuesioner kepada masyarakat yang menggunakan *smartphone* dan secara langsung merasakan layanan Bank Indonesia maupun yang tidak langsung.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang aplikasi *mobile* untuk Bank Indonesia sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat dengan lebih mudah mengenai uang, kurs dan tentang Bank Indonesia.

1.5 Cara Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah mengumpulkan data yang kemudian diolah menjadi sebuah informasi. Dalam hal penelitian visual adalah mengumpulkan data visual atau gambar. Gambar dilihat secara teliti, memberikan sensasi kepada otak untuk diolah menjadi persepsi kemudian di rangkai menjadi informasi. (Soewardikoen, 2013 : 6)

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap Bank Indonesia dan aplikasi *mobile* dari beberapa bank sentral.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka. (Soewardikoen, 2013 dalam Koentjanigrat, 1980 : 165) Wawancara yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur antara lain terhadap Manajer Divisi Komunikasi *Online* Departemen Komunikasi Bank Indonesia Surya Nanggala, Asisten Manajer Departemen Komunikasi Bank Indonesia Dahlia Dessianayanthi, Developer Aplikasi *Mobile* Rendy Ashari secara langsung. Wawancara ini akan digunakan untuk mendapatkan data tentang hubungan Bank Indonesia dengan masyarakat dan perkembangannya, juga bagaimana perancangan aplikasi *mobile* yang baik.

3. Studi literatur

Studi Literatur adalah kemampuan manusia untuk mengurai dan menggabungkan, memungkinkan untuk membuat teori – teori baru dari teori – teori yang sudah ada, dari hasil membaca. (Soewardikoen, 2013 : 6)

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari teori yang berhubungan dengan permasalahan, dan bertujuan untuk menyimpulkan suatu hipotesa baru. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan dasar teori dalam merancang *user interface* dan *user experience*.

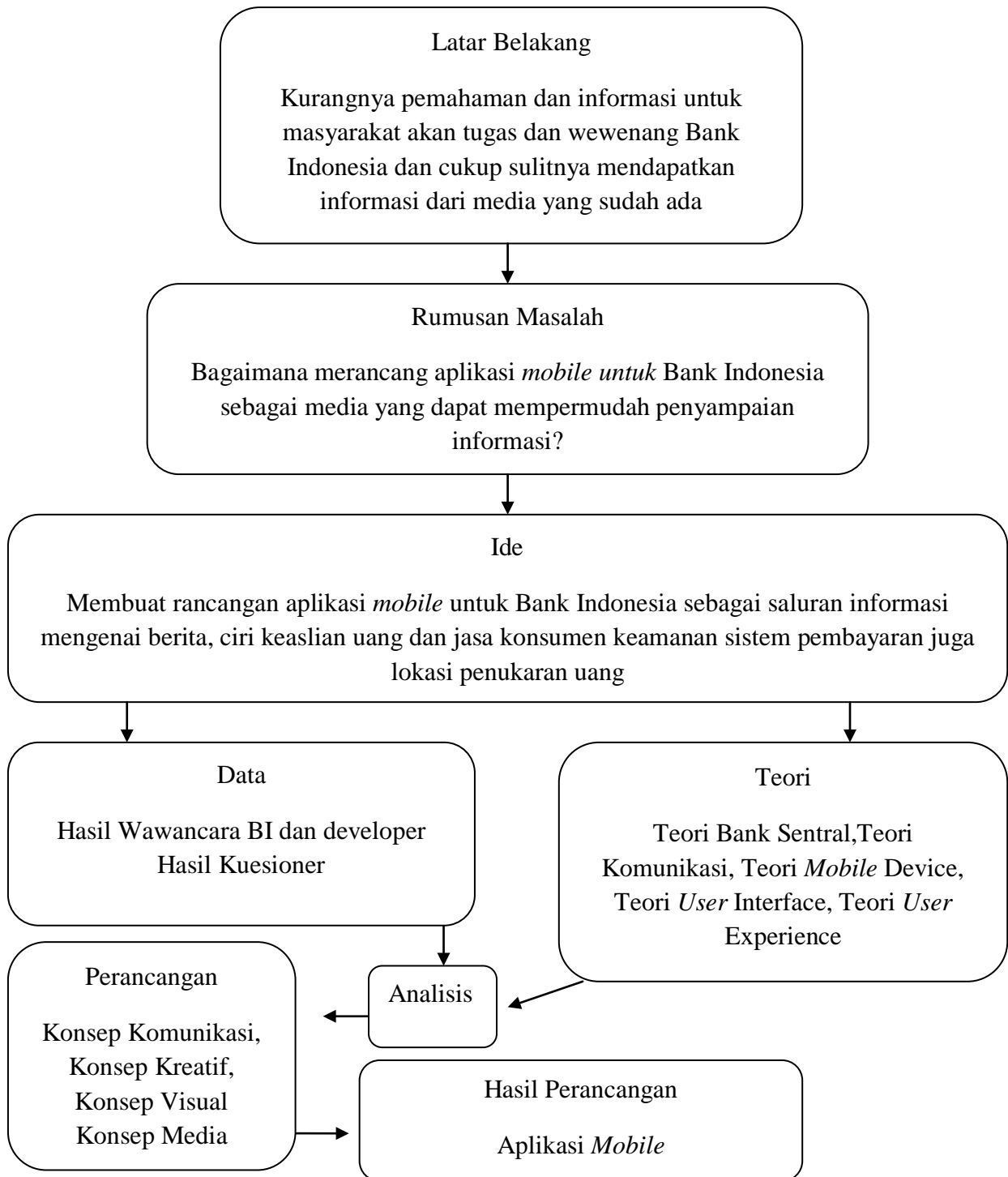
4. Kuesioner

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat kerana banyak orang yang dapat sekaligus dihubungi. (Soewardikoen, 2013 : 25). Ukuran sample atau kuesioner yang layak adalah 30 sampai 500 (Sugiyono, 2012:13) Kuesioner akan dibagikan kepada 100 audiens untuk mendapatkan perancangan aplikasi *mobile* yang tepat.

1.6 Cara Analisis Data

Cara analisis data yang digunakan adalah analisis matriks. Dimana menurut Soewardikun (2013 : 50) analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Sehingga pada metode ini akan membandingkan berdasarkan tolak ukur yang sama yaitu, membandingkan dengan aplikasi *mobile* pada bank sentral negara lain.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

1.8 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah perancangan aplikasi *mobile* Bank Indonesia, masalah yang dihadapi, ruang lingkup pengerjaan, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, dan kerangka perancangan

2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan berbagai macam teori sebagai landasan berpikir dari mulai teori tentang Bank Sentral, teori informasi komunikasi, teori *user interface* dan teori *user experience*.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi tentang data pendukung rancangan, selain itu juga terdapat penjelasan tentang analisi untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep perancangan media konsep kreatif, konsep visual dan konsep media. Selain itu dilampirkan hasil perancangan.

5. Bab IV Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran pada waktu sidang.