

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penyedia jasa uang elektronik yang sekarang sedang berkembang yaitu PT Witami Tunai Mandiri (TrueMoney) merupakan layanan keuangan inovatif yang menargetkan pasar utamanya pada masyarakat yang belum memiliki rekening bank. Saat ini masih ada sekitar 82% masyarakat Indonesia yang belum ‘*unbankable*’ dan masih memanfaatkan cara-cara informal untuk melakukan pembayaran hingga pengiriman uang. Rendahnya keinginan dan kemampuan kalangan tersebut untuk memiliki tabungan merupakan target pasar yang kemudian disasar **PT Witami Tunai Mandiri**,

**TrueMoney Witami** sebagai pilihan alat pembayaran yang saat ini masih kurang populer di kalangan masyarakat di seluruh Indonesia. Dengan mengedepankan keagenan yang ada, TrueMoney Witami mengklaim bisa menjangkau lebih banyak pengguna untuk kemudian menggunakan layanan TrueMoney memiliki dua jenis layanan keuangan yakni TrueMoney Syariah dan TrueMoney konvensional yang dapat dilakukan menggunakan kartu Member melalui Mesin EDC (Electronic Data Capture), atau tanpa kartu Member melalui aplikasi *smartphone* berbasis Android dan *Website*. TrueMoney telah memiliki 13 ribu agen yang tersebar di 10 kota di Indonesia. Dengan banyaknya agen tersebut bisa saja

menimbulkan kebingungan dalam mencari agen – agen . Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan Sistem Layanan Berbasis Lokasi. Untuk masyarakat yang ingin bertransaksi khususnya yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta terkadang mengalami kesulitan dalam mencari agen – agen TrueMoney. Pencarian agen dengan harus berputar – putar kota Yogyakarta seperti ini sangatlah tidak efektif karena dapat membuang waktu dan tenaga yang besar.

Perkembangan teknologi informasi yang datang pesat ini membuat kebutuhan teknologi informasi turut berkembang pesat. Internet sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi juga semakin mudah diakses dimana saja. Berdasarkan latar belakang diatas pada proyek akhir dibuat sebuah program untuk memberikan solusi.

Yaitu dengan membuat program aplikasi pencarian agen TrueMoney di kota Yogyakarta berbasis android menggunakan webService. Dengan demikian aplikasi ini menampilkan beberapa agen TrueMoney yang berada di kota Yogyakarta dan menampilkan rute dari lokasi user menuju agen tanpa perlu berputar – putar kota yang dapat diakses menggunakan internet dengan menggunakan android.

Oleh sebab itu, dibuatlah aplikasi mobile dan skripsi dengan judul **“APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) AGEN TRUEMONEY DI KOTA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEB SERVICE”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan Masalah Terdapat beberapa rumusan masalah pada proyek Tugas Akhir ini, adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi untuk mengetahui Agen - agen TrueMoney?
2. Bagaimana memperkirakan jarak antara pengguna (member) menuju agen?
3. Bagaimana aplikasi dapat menunjukkan rute menuju agen Truemoney?
4. Bagaimana pangguna (member) dapat mengetahui informasi nomor telpon, jam buka.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Batasan masalah agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya mengolah data agen TrueMoney yang berada di Kota Yogyakarta.
2. Aplikasi dikembangkan menggunakan Google Map Android API dengan memanfaatkan Google Play Services
3. Input memasukkan nama tempat (kecamatan) sebagai pencarian lokasi.
4. Informasi detail agen TrueMoney

5. Output yang dihasilkan berupa alamat, rute menuju agen yang sudah dipilih, foto agen, jam buka, jam tutup, pesan, telepon.
6. Penentuan lokasi awal dalam pencarian agen hanya dibatasi dimana titik user berada di saat menjalankan aplikasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Mencari informasi agen TrueMoney terdekat
2. Untuk mempermudah pencarian agen – agen TrueMoney di wilayah kota Yogyakarta.
3. Dapat memberi informasi kepada user/pengguna yang ingin bertransaksi menggunakan TrueMoney mengenai detail dari agen.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat yang menggunakan smartphone berbasis android dalam mencari lokasi agen TrueMoney dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan iptek

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori secara garis besar yang berhubungan dengan penelitian, guna untuk memahami permasalahan yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan setiap tahapan analisis dan perancangan sistem aplikasi yang akan dibangun dalam penelitian meliputi analisis sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini merupakan bab yang berisi hasil dan pembahasan yang menguraikan hasil perancangan sistem dan implementasinya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan skripsi sampai ke pengembangan perangkat lunak kedepannya.