

Perancangan dan analisa aplikasi internet banking sebagai bagian electronic delivery channel dengan pendekatan design pattern studi kasus: PT. Bank "XX" Tbk)

Taufik Rinaldi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=125203&lokasi=lokal>

Abstrak

Teknologi yang ada saat ini telah mengubah perusahaan dan organisasi dalam melakukan bisnisnya. Dalam era informasi saat ini, teknologi informasi seperti internet digunakan oleh banyak perusahaan sebagai komplemen terhadap cara tradisional dalam menjadikan produk dan layanannya dapat dijangkau oleh pelanggannya. Industri perbankan di Indonesia saat ini saling berlomba-lomba dalam penggunaan teknologi untuk meraih keunggulan kompetitif. PT Bank "XX" Tbk, sebagai bank ketiga terbesar di Indonesia meresponnya dengan mengembangkan aplikasi electronic delivery channel (e-channel) untuk memudahkan nasabahnya memanfaatkan layanan yang ditawarkan oleh perusahaan.

Laporan proyek akhir ini menggunakan metodologi RUP untuk melakukan analisa dan disain aplikasi e-channel berdasarkan kebutuhan yang diadaptasi dari kesempatan dan permasalahan dari PT. Bank "XX" Tbk. Untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan bisnis yang cepat, pendekatan design pattern digunakan untuk menghasilkan desain aplikasi e-channel yang fleksibel dan reusable sehingga dapat mengantisipasi kemungkinan perubahan di masa mendatang serta pengembangan aplikasi lebih lanjut. Design pattern yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah GOF(Gang-of-Four) pattern dan GRASP pattern. Metode penentuan tujuan disain yang diperkenalkan oleh CT Arrington digunakan sebagai panduan untuk melakukan pemilihan secara sistematis design pattern yang tepat terhadap permasalahan-permasalahan disain yang dibahas dalam laporan ini. Dengan mendefinisikan tujuan disain yang jelas dan terukur dapat memberikan arahan dalam melakukan disain dan menyediakan ukuran kesuksesan disain.

<hr>

Nowadays technology changes companies and organizations in conducting their business. In this information era, information technology such as the internet are used by many companies as a complement to traditional ways of delivering products and services to the customer. Banking industry in Indonesia currently involved in a race of using technologies to gain competitive advantages. PT Bank "XX" Tbk, the third largest bank in Indonesia responded by developing electronic delivery channel (echannel) application to ease its customer in accessing the services offered by the company.

This final project report is using RUP methodology to analyze and design the echannel application based on the requirements adapted from the opportunity and problem of PT. Bank "XX" Tbk. To be able to adjust with the rapid change of business requirements, design pattern approach is used to produce a flexible and reusable design of e-channel application to anticipate possible future changes and additional development of the application. The design patterns referred in this final project are the GOF (Gang-of-Four) and GRASP patterns. The method of determining design goals introduced by CT Arrington is used as a guideline to systematically select the suitable design patterns for design problems discussed in this report. By defining a clear and quantifiable design goals can drive a design and provide a valuable measure of success for the

design.