

**PROPOSAL KMIPN**  
**APLIKASI FINTECH BERBASIS MOBILE**  
**MOVEST APP VERSION 0.1**



**NOLEP TEAM**

|                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| <b>FERRY AFRIYANTO</b>     | <b>3311811036</b> |
| <b>LAKUNTARA PALLAHIDU</b> | <b>3311811015</b> |
| <b>RIDHO ALFIAN</b>        | <b>3311811038</b> |

**KOMPETENSI MAHASISWA BIDANG INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK NASIONAL**  
**2020**

## DAFTAR ISI

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| <b>HALAMAN UTAMA.....</b>       | <b>i</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>          | <b>ii</b> |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>  |
| URAIAN .....                    | 1         |
| TUJUAN .....                    | 1         |
| MANFAAT .....                   | 1         |
| <b>BAB II. GAGASAN .....</b>    | <b>2</b>  |
| DESKRIPSI GAGASAN .....         | 2         |
| KONSEP APLIKASI.....            | 2         |
| FITUR APLIKASI.....             | 2         |
| <b>BAB III. KESIMPULAN.....</b> | <b>3</b>  |
| 3.1 KESIMPULAN .....            | 3         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>     | <b>4</b>  |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **URAIAN PENGAJUAN IDE INOVASI**

Perang dagang antara AS dan China hingga penyebaran virus Corona atau dengan nama lain COVID-19 yang menyebabkan pertumbuhan ekonomi global mengalami penurunan saat ini. Penurunan ekonomi juga berdampak pada sektor riil di Indonesia. Bagaimana cara untuk menghasilkan pendapatan di tengah ekonomi sulit saat ini, salah satu alternatif untuk menghasilkan pendapatan di tengah perekonomian sulit saat ini adalah dengan beralih ke bisnis online dengan cara investasi. Bisnis online ini merupakan peluang dikarenakan bisnis di sektor riil mengalami penurunan. Sistem bisnis ini hampir tidak memiliki produk dan hanya trade pada perubahan harga. Dengan dilatarbelakangi masalah tersebut teretuslah sebuah ide untuk membuat aplikasi Movest sebagai metode edukasi bagi para pengguna sebagai bekal sebelum terjun ke dunia trader.

#### **TUJUAN**

Kebanyakan orang Indonesia belum mengenal investasi, sehingga mereka hanya tahu cara mendapatkan uang adalah dengan cara berkerja. Namun, menurut Robert Kiyosaki, "*berkerja adalah cara terburuk untuk menghasilkan uang*". Movest bertujuan untuk mengedukasi sebagian masyarakat Indonesia yang masih awam dengan dunia investasi dan agar menjadikan bisnis online ini menjadi kebiasaan baru sebagai sumber pendapatan.

#### **MANFAAT**

1. memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi seputar dunia investasi;
2. pengguna dapat menggunakan Movest sebagai bekal sebelum terjun ke dunia trader; dan
3. untuk kami selaku penulis, agar dapat terus berusaha untuk membuat dan menyajikan aplikasi yang informatif, efisien dan berguna bagi banyak orang.

## **BAB II GAGASAN**

### **DESKRIPSI GAGASAN**

Movest merupakan aplikasi edukasi bagi calon trader atau pengguna yang masih awam dalam bidang dunia investasi.

### **KONSEP APLIKASI**

#### *Gambaran Umum Aplikasi*

Banyak aktifitas manusia yang berhubungan dengan aplikasi, entah disadari atau tidak, aplikasi telah banyak membantu manusia.

Ada bermacam-macam aplikasi antara lain :

- Sistem Reservasi pesawat terbang : digunakan dalam biro perjalanan untuk melayani pembelian / pemesanan tiket.
- Sistem untuk menangani penjualan kredit kendaraan bermotor sehingga dapat digunakan untuk memantau hutang para pelanggan.
- Sistem yang digunakan untuk melakukan proses investasi atau di dalam bidang keuangan.
- Sistem POS (point of sale) yang diterapkan pada kebanyakan pasar swalayan dengan dukungan pembaca barcode untuk mempercepat pemasukan data.
- Sistem telemetri atau pemantauan jarak jauh yang menggunakan teknologi radio, misalnya untuk mendapatkan suhu lingkungan pada gunung berapi atau memantau getaran pilar jembatan rel kereta api.
- Sistem berbasis kartu cerdas (smart card) yang dapat digunakan juru medis untuk mengetahui riwayat penyakit pasien yang datang ke rumah sakit karena didalam kartu tersebut terekam data-data mengenai pasien.
- Sistem layanan akademis berbasis web yang memungkinkan mahasiswa memperoleh data-data akademis atau bahkan dapat mendaftarkan mata kuliah-mata kuliah yang diambil pada semester baru.
- Sistem pertukaran data elektronis (Electronic Data Interchange) yang memungkinkan pertukaran dokumen antar perusahaan secara elektronis dan data yang terkandung dalam dokumen dapat diproses secara langsung oleh komputer.
- E-Government atau system informasi layanan pemerintahan yang berbasis internet.

Dengan adanya gambaran umum tersebut maka adapula beberapa hal yang termasuk kedalam kajian karakteristik data dan informasi diantaranya ;

### **A. Tipe Data**

Ada bermacam-macam tipe data yang masing-masing tipe data memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tipe data terformat cocok untuk menyimpan informasi seperti tanggapan jam masuk karyawan (format tanggal dan format jam). Tipe data teks cocok untuk menyatakan data yang panjang semacam biografi singkat seseorang. Tipe data suara dapat digunakan untuk menyatakan bunyi-bunyian. Data video dapat digunakan untuk merekam tentang suatu aktivitas atau kejadian.

### **B. Akurasi dan Presisi**

Istilah akurasi (accuracy) dan presisi (precise) sering kali tidak dibedakan. Bahkan dalam kamus Oxford, kedua istilah ini dianggap sama. Akurasi menyatakan derajat kebenaran terhadap informasi dan menentukan kehandalan atau reliabilitas informasi. Informasi yang benar-benar bebas dari kesalahan dikatakan sangat akurat. Adapun presisi berkaitan dengan tingkat kerincian suatu informasi.

Untuk data bilangan, ukuran akurasi berupa tingkat kesalahan, sedangkan ukuran kepresisian dinyatakan dengan jumlah digit yang signifikan. Pada komputer bilangan real dengan kepresisian tinggi dinyatakan dalam 16 digit. Jika anda menyatakan bilangan dengan kepresisian 18 digit berarti ada dua digit yang tidak benar.

Pada data citra, tingkat kepresisian ditentukan oleh sejumlah piksel per inci ( dots per inch atau dpi) atau biasa disebut dengan resolusi citra. Semakin besar dpi-nya, maka kualitas gambar semakin bagus.

### **C. Usia dan Rentang Waktu**

Karakteristik informasi yang berkaitan dengan waktu adalah usia informasi (age), ketepatan waktu (timeliness) dan rentang waktu (time horizon). Usia informasi menyatakan lama waktu sejak informasi dihasilkan hingga saat sekarang. Usia informasi mudah diketahui jika informasi yang dihasilkan berdasarkan laporan internal, namun kalau laporan yang dihasilkan oleh pihak eksternal, usia yang pasti ada sulit diketahui.

Ada dua aspek yang mempengaruhi usia informasi, yaitu interval dan keterlambatan. Informasi sering kali dihasilkan secara periodik, misalnya

menurut skala harian, mingguan, bulanan dan sebagainya, skala ini biasa disebut interval. Adapun keterlambatan (delay) adalah lamanya waktu berlalu setelah akhir interval sampai informasi tersebut berada ditangan penerima.

Ketepatan waktu (timeliness) menyatakan usia data yang sesuai dengan upaya pengambilan keputusan. Artinya informasi tersebut tidak usang/kedaluwarsa ketika sampai ke penerimanya, sehingga masih ada waktu untuk menggunakan informasi tersebut sebagai bahan pengambilan keputusan.

#### **D. Tingkat keringkasan dan kelengkapan**

Kadangkala informasi yang terlalu detail tidak memberikan hasil yang lebih baik, tetapi malah sebaliknya, karena informasi semakin sulit untuk diserap dan dipahami. Istilah informasi overload atau informasi yang berlebihan merupakan istilah yang ditujukan untuk menyatakan adanya informasi yang melimpah ruah dan membingungkan. Pada keadaan seperti ini ada kemungkinan penerima informasi mengabaikan informasi yang formal dan berganti menggunakan petunjuk-petunjuk tak formal dalam pengambilan keputusannya. Akibatnya keputusan sangat beresiko. Oleh karena itu sering kali informasi yang rinci perlu dikemas dalam bentuk yang lebih ringkas berupa ringkasan atau ikhtisar. Namun data yang ringkas terkadang malah menjadi sifat informasi yang tidak dikehendaki.

Mengapa? Karena dapat mengaburkan yang sesungguhnya, mengingat ada informasinya yang tidak disertakan.

Idealnya informasi yang penting bagi pengambilan keputusan haruslah lengkap (tak ada yang hilang) sehingga mengurangi faktor ketidak pastian.

#### **E. Kemudahan Akses**

Agar informasi bisa diterima oleh pemakai dengan lancar, kemudahan akses terhadap informasi harus terjamin. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkompeten dengan informasi biasanya dilengkapi dengan komputer pribadi (PC) yang terhubung ke server, yang menyimpan data untuk memudahkan pengaksesan informasi.

#### **F. Sumber**

Sumber informasi dapat bersifat internal atau eksternal. Sumber internal berasal dari perusahaan itu sendiri, dan sumber data eksternal berasal dari lingkungan. Sumber informasi juga bisa bersifat formal dan informal. Sumber data formal diperoleh melalui system informasi, dokumen

dokumen yang dipublikasikan dan hasil pertemuan resmi, sedangkan informal diperoleh karena ada perbincangan tak resmi.

### G. Relevansi dan nilai

Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar memberikan manfaat bagi pemakainya. Tentu saja relevansi informasi untuk setiap pemakai berbeda-beda. Nilai Informasi (value of information) ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi lebih bernilai kalau manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya.

### H. Kualitas Informasi

Istilah kualitas informasi (quality of information) terkadang juga dipakai untuk menyatakan informasi yang baik. Kualitas informasi sering diukur berdasarkan :

- Relevansi.
- Ketepatan Waktu.
- Keakurasian

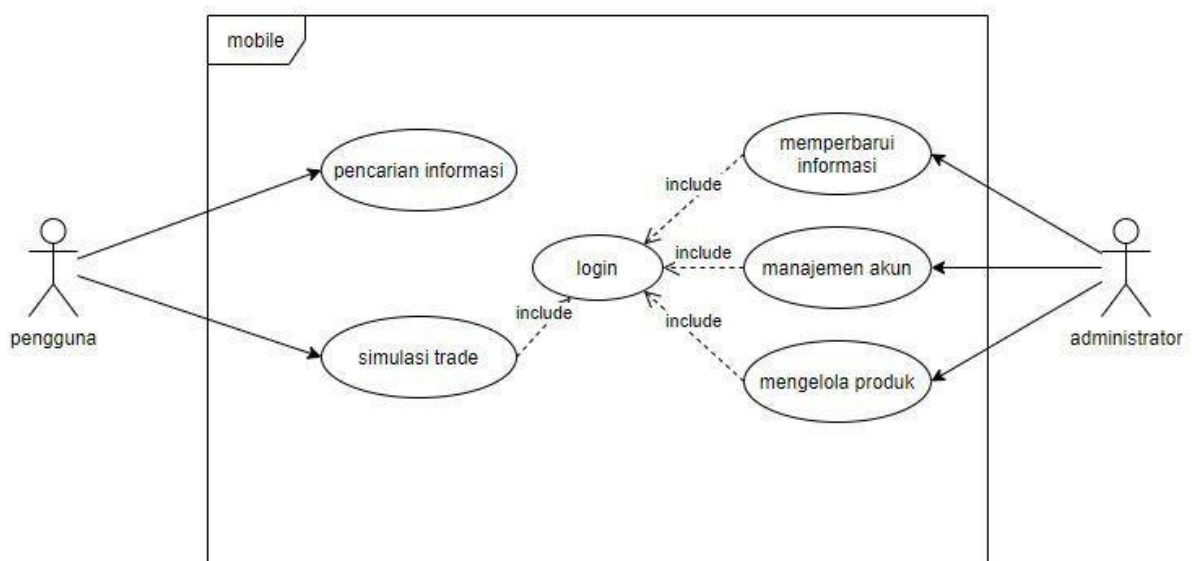
#### *sisi pengguna*

Movest akan membantu pengguna untuk memperoleh informasi terbaru mengenai dunia investasi, tata cara investasi yang baik dan benar serta simulasi investasi.

#### *sisi administrator*

Administrator bertugas sebagai manajemen data pengguna serta index data produk investasi di dalam Movest.

*Perhatikan diagram UML di bawah ini :*



Skenario use case : pencarian informasi

| Pengguna                                       | Reaksi Sistem   |
|--|---|
| skenario normal                                |   |
| 1. pilih tab informasi dasar investasi         | 2. menampilkan list informasi dasar investasi         |
| 3. memilih informasi dasar informasi dari list | 4. menampilkan informasi dasar investasi yang dipilih |
| skenario alternatif                            |   |
| 1. pilih tab recent news                       | 2. menampilkan list informasi                         |
| 3. memilih informasi                           | 4. menampilkan informasi yang dipilih                 |

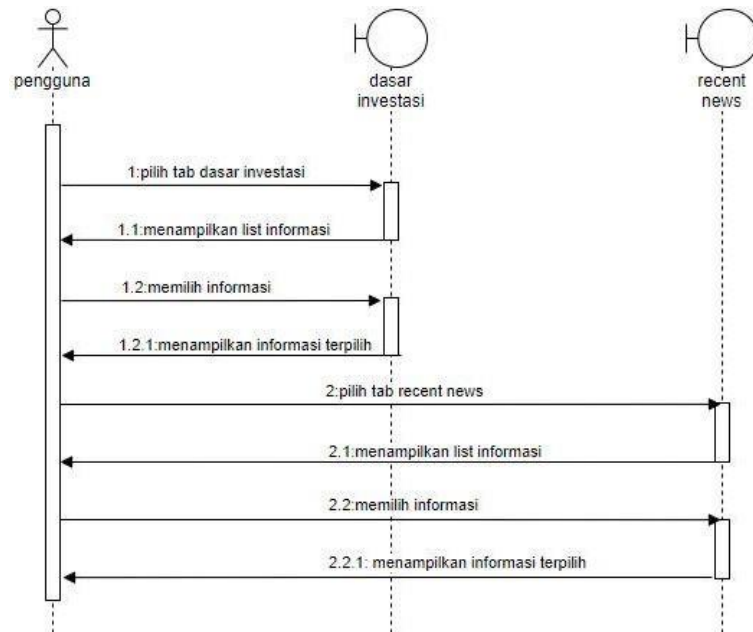
Skenario Use Case : simulasi trade

| Pengguna                         | Reaksi Sistem                            |
|----------------------------------|--|
| skenario normal                  |  |
| 1. pilih tab simulasi            | 2. menampilkan form halaman simulasi     |
| 3. memasukkan jenis dan produk   | 4. menampilkan data produk               |
| 5. memilih beli atau jual produk | 6. menampilkan data produk setelah trade |

|                                       |                                      |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| skenario alternatif (belum terdaftar) |                                      |
| 1. pilih tab simulasi                 | 2. menampilkan form login            |
| 3. pilih daftar                       | 4. menampilkan form registrasi       |
| 5. mengisi form data dan submit       | 6. menampilkan form login kembali    |
| 7. input email dan password           | 8. verifikasi akun                   |
|                                       | 9. menampilkan form halaman simulasi |



Perhatikan Alur di bawah ini :



## 2.2 FITUR APLIKASI

Aplikasi Movest memiliki tiga (3) fitur utama, yaitu : informasi dasar investasi, recent news dan simulasi investasi. Berikut ini penjelasan singkat mengenai fitur-fitur tersebut :

### *Informasi Dasar Investasi*

Fitur ini merupakan tata cara bagaimana investasi yang baik dan benar. Macam-macam produk investasi yang bisa digunakan seperti Reksadana, Obligasi dan Saham. Dimana kesemua produk investasi tersebut memiliki nilai jual dan beli yang berbeda, maka disini dituntut seorang investor harus jeli melihat peluang investasi yang tersedia.

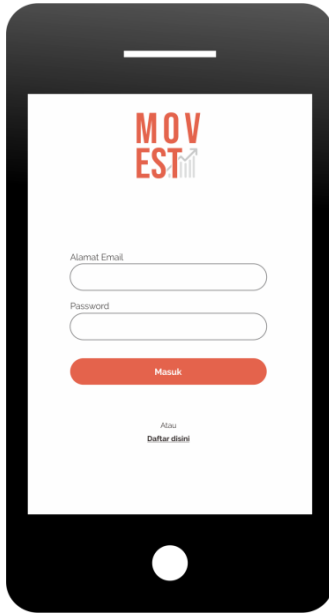
### *Recent News*

Pada fitur ini pengguna dapat memperoleh informasi mengenai investasi dan sebab akibat pada perubahan harga produk. Serta apa saja berita yang sedang berkembang yang mempengaruhi proses investasi dan nilai investasi.

### *Simulasi Investasi*

Khusus untuk fitur ini, pengguna diharuskan sudah terdaftar dan memiliki akun agar dapat login. Pada fitur ini pengguna akan diberikan sebuah pengalaman investasi sama seperti investasi sesungguhnya. Namun nilai yang diberikan hanyalah virtual maka tidak bisa pencairan dana investasi.

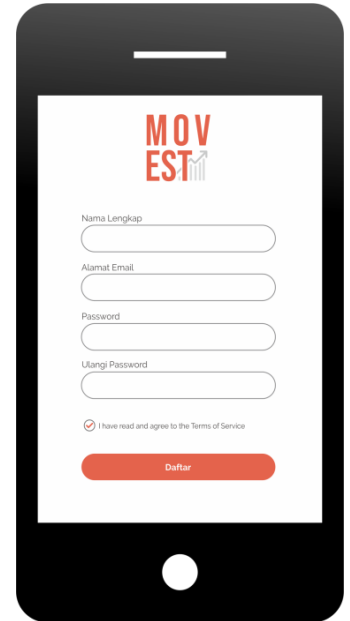
### 2.3. DESAIN ANTAR MUKA



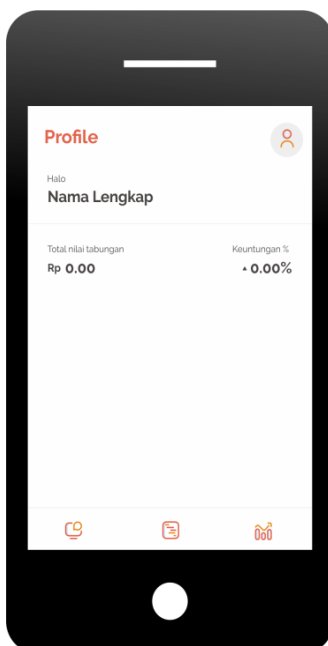
Halaman Login



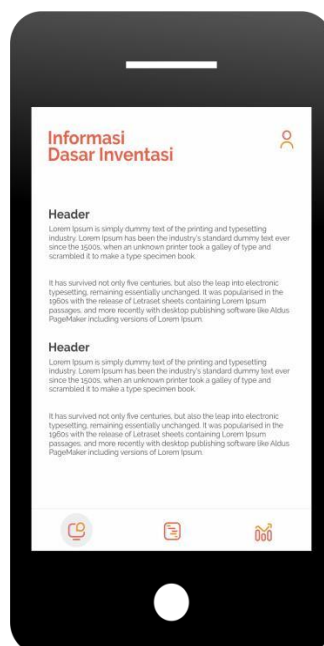
Tampilan Awal



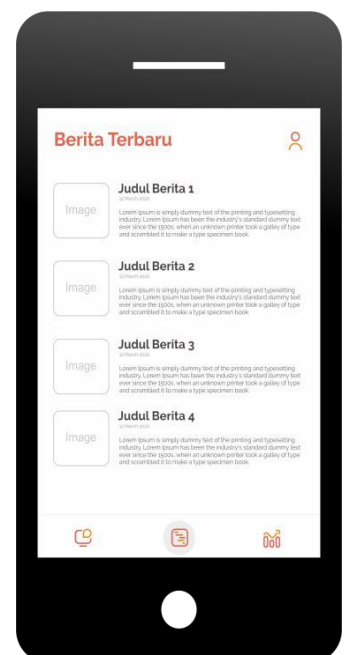
Halaman Registrasi



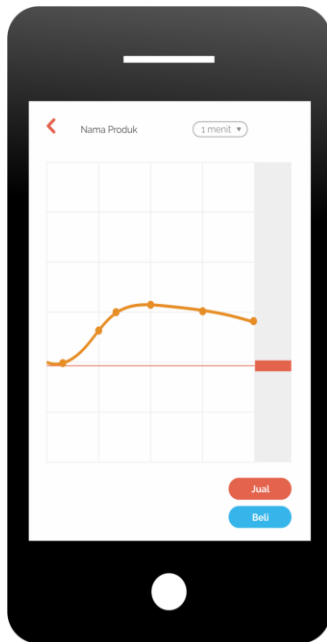
Halaman Profile



Halaman Informasi  
Investasi



Halaman Kabar Berita



Halaman Pemantauan  
Grafik



Halaman Simulasi  
Investasi

Di atas merupakan penggambaran dari desain antar muka aplikasi yang mana masih akan terus kita kembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna nanti kedepannya. Karena user experience dari aplikasi tersebut masih kami kaji dan teliti berdasarkan kebutuhan pengguna

## **BAB III**

### **KESIMPULAN**

#### **3.1 KESIMPULAN**

Movest merupakan aplikasi edukasi investasi yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai bekal sebelum terjun ke dunia investasi. Movest memiliki tiga (3) fitur utama, yaitu : informasi dasar investasi, recent news dan simulasi investasi. Movest memiliki visi agar masyarakat Indonesia punya cara lain untuk memperoleh pendapatan di tengah perekonomian yang sulit saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] WARSITA, RINI. *"Sistem Ekonomi Indonesia."* (2011).
- [2] Tobing, Erie Hotman H., and Adrian Adrian. *"FINTECH ERA AND GOVERNMENT REGULATION."* *Jurnal Manajemen & Bisnis Jayakarta* 1.2 (2020): 121-126.
- [3] Irsan, Muhammad. *"Rancang bangun aplikasi mobile."* *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)* 3.1 (2015): 115-120.