

Aplikasi Financial Technology (Fintech) Berbasis Mobile Mobile Investment (MoVest) App v2.0

Fery Afrianto ^{1*}, Lakuntara Pallahidu ^{2**}, Ridho Alfian ^{3***}

Rina Yulius ^{4*}, Ahmad Hamim Thohari ^{5**}, Muhammad Nasrullah ^{6***}

* Jurusan Informatika, Politeknik Negeri Batam

** Prodi Teknik Informatika

ferryxmith@gmail.com ¹, lakuntara11@gmail.com ², ridhoalfian@gmail.com ³

Article Info

Article history:

Received

Revised

Accepted

Keyword:

FinTech, Framework, Geriatric
Population, Mobile App,
Simulation.

*FinTech, Kerangka,
Populasi Usia Lanjut,
Aplikasi Mobile, Simulasi.*

ABSTRACT

There has been a significant rise in FinTech mobile app offerings in Indonesia for the past 3-4 years. These mobile apps have become disruptive means of managing financial transactions. Given the variety of offerings, the usability of these FinTech applications across different age groups is still unclear. In this paper, we discuss the use of the Mobile Fintech application specifically for investment learning systems. Where as we discussed about investing in Indonesia is still very difficult to do because of limited facilities and information. With the hope that the creation of this application can help this problem and facilitate the investment process. In addition, the expected results obtained in making this application are the creation of applications for simulations and sources of information investment.

Telah terjadi peningkatan dalam perkembangan aplikasi berbasis Mobile FinTech di Indonesia selama 3-4 tahun terakhir. Aplikasi Mobile ini menjadi sarana yang digunakan dalam mengelola transaksi keuangan. Mengingat cepatnya perkembangan, pengguna aplikasi FinTech ini masih sangat beragam di berbagai usia. Dalam tulisan ini, dilakukan proses eksplorasi kegunaan aplikasi Mobile Fintech terkhusus untuk sistem pembelajaran investasi. Dimana seperti yang kita ketahui bahwa investasi di Indonesia masih sangat sulit dilakukan karena keterbatasan sarana dan informasi. Dengan harapan terciptanya aplikasi ini adalah dapat membantu permasalahan tersebut serta mempermudah dalam proses investasi. Selain itu, hasil yang diharapkan didapat dalam pembuatan aplikasi ini adalah terciptanya aplikasi untuk simulasi dan sumber informasi mengenai investasi.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

I. PENDAHULUAN

Investasi adalah kata yang tidak asing untuk masyarakat saat ini. Investasi adalah komitmen atas sejumlah dana atau sumber daya lainnya yang dilakukan pada saat ini, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan di masa mendatang (Tandelilin, 2007). Objek (aset) investasi dibedakan menjadi dua, yaitu aset riil dan aset finansial (surat berharga) (Halim, 2005). Beberapa contoh investasi dalam aset riil adalah investasi dalam bentuk emas, tanah

dan sebagainya. Contoh-contoh aset finansial antara lain obligasi, deposito bank, reksadana, dan saham.

Perkembangan teknologi sekarang ini menjadikan produk-produk investasi menjadi mudah di akses dari mana pun, tanpa harus mengamati perkembangan pasar saham secara berkala, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi aplikasi berbasis *mobile* yang sudah sangat mumpuni untuk digunakan sekarang ini, ditambah dukungan keamanan transaksi keuangan yang sangat handal menjadikan ini sebagai solusi investasi modern. Selain itu

kelebihan dari investasi menggunakan aplikasi mobile adalah banyak informasi terkait investasi yang akan membantu kita dalam proses transaksi investasi yang dilakukan.

Namun belum banyaknya masyarakat yang mengetahui akan hal ini maka dibutuhkan sosialisasi dan penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas, sehingga kita dapat mengedukasi masyarakat terkait investasi yang mana dapat membantu kita dalam perencanaan keuangan kedepannya.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah nantinya membantu masyarakat dalam pengelolaan perencanaan keuangan terutama dalam hal investasi yang tidak terbatas hanya di saham, reksadana, dan obligasi, meskipun nantinya dalam penerapan akan dibatasi pada fitur simulasinya. Serta manfaat yang didapatkan nantinya mampu menjadikan investasi sebagai kebiasaan dan peluang bisnis kedepannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH)

Financial Technology merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja. Pesatnya pertumbuhan industri fintech itu juga direspons positif di pasar modal. Fintech pertama yang melantai di Bursa Efek Indonesia pun mendapat sambutan hangat investor. Harga sahamnya melambung tinggi pada perdagangan saham perdana. Oleh karena itu, OJK ke depan perlu mendorong *Fintech* ini berkembang tak hanya secara kuantitas, namun juga kualitas. Fintech ini perlu lebih diberdayakan untuk meningkatkan investasi di Tanah Air yang masih rendah. Rendahnya investasi ini menjadi salah satu kelemahan fundamental ekonomi Indonesia yang patut diwaspadai, yang rentan terhadap gejala ekonomi ataupun finansial global. Indonesia hingga kini masih tergantung pada dana asing, karena sangat rendahnya simpanan (saving) masyarakat Indonesia.

2. APLIKASI MOBILE

Menurut Buyens (2001) aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Misalnya termasuk perangkat lunak perusahaan , software akuntansi , perkantoran , grafis perangkat lunak dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data. Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi

pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh-contoh aplikasi adalah program pemroses kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi mobile menurut Rangsang Purnama (2010) adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemai oleh pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun. 13 Perangkat mobile memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain layout, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari desktop system. Perangkat mobile memiliki memory yang kecil.

III. METODE

Extreme Programming merupakan metode pengembangan aplikasi yang membagi seluruh *life cycle* pengembangan aplikasi menjadi beberapa tahapan. Pada pengembangan aplikasi, metode Extreme Programming sering digunakan untuk menyelesaikan proyek skala kecil dengan jumlah anggota tim yang sedikit. Metode ini pun mampu mengadaptasi dan merespon perubahan sesuai feedback dari pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan metode Extreme Programming dalam membangun dan mengembangkan aplikasi mobile untuk simulasi investasi dan informasi seputar investasi dirasa sangat ideal. Serta dalam pengembangannya kami menggunakan database MySQL, dengan struktur data seperti di bawah ini:

<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>	<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>	<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>
<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>	<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>	<pre> mysql> show tables; +-----+ tgl_investasi +-----+ tgl_investasi +-----+ </pre>

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembuatan sistem ini adalah sistem belajar investasi yang kami beri nama MoVest App v2.0 yang memiliki fitur diantaranya;

1. Simulasi Investasi
2. Berita Investasi

3. Daftar Manajer Investasi
4. Serta Jenis dari Produk Investasi

Kesemua itu kami rangkum dan aplikasi yang sederhana dan menjawab kebutuhan user. Agar lebih jelas nya kami paparkan penjelasan dari masing—masing fitur dibawah ini;

1. Simulasi Investasi

Berisi proses pemilihan mulai dari Manajer Investasi, lalu user diminta untuk memilih Produk Investasi, Jangka Waktu Investasi yang diinginkan mulai dari 1 tahun, 2 tahun, 5 tahun, dan seterusnya. Kemudian user diminta untuk memasukkan nominal investasi yang diinginkan mulai dari yang terkecil Rp.100.000 hingga yang terbesar mencapai Jutaan Rupiah. Lalu setelah semua item di masukkan maka akan terjadi perhitungan pada proses investasi tersebut dan menghasilkan persentase dari keuntungan yang dimaksud, tujuannya adalah agar user mendapat gambaran dari Produk Investasi yang akan diinginkan.

2. Berita Investasi

Nantinya pada fitur ini akan muncul berbagai berita seputar dunia Investasi baik dalam dan luar negeri sehingga user mengetahui kondisi pasar saat ini hingga beberapa waktu kedepan.

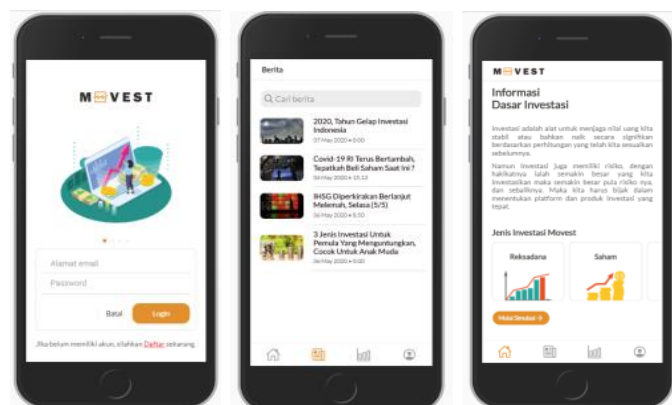
3. Daftar Manajer Investasi

Pada fitur ini akan ditampilkan berbagai macam Manajer Investasi yang tergabung dalam sistem dimana semua Manajer Investasi tersebut memiliki berbagai produk yang menarik minat user.

4. Jenis Produk Investasi

Dimana pada fitur ini merupakan percabangan dari fitur Manajer Investasi dimana Produk Investasi yang bermunculan ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, mulai dari stabilitas nilai hingga persentase keuntungan yang berbeda-beda. Fitur lainnya yang kami miliki adalah tambahan dari fitur utama yang kami sebutkan diatas diantaranya, fitur *Log In*, Profile, Riwayat Investasi, hingga Daftar User.

Selanjutnya kami tampilkan desain antarmuka dari aplikasi yang dimaksud :



Di atas merupakan desain antarmuka, desain tersebut merupakan inovasi dari perkembangan teknologi yang ada dan masih terus akan dikembangkan mengikuti kebutuhan zaman.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan sistem ini adalah membantu masyarakat pada umumnya untuk lebih mengetahui seputar dunia Investasi agar dapat merencanakan metode keuangan kedepannya secara lebih mudah dan efisien serta dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan keinginan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] NIZAR, Muhammad Afdi. Teknologi Keuangan (Fintech): Konsep dan Implementasinya (2017).
- [2] Mulyana, Herlan, and Maimunah Maimunah. "Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer" *Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded dan Logic 2.1* (2014)