



## Penerapan Aplikasi Pemetaan Cabang Bank XXX Berbasis Android Menggunakan Metode Grounded Research

Achmad Faisal<sup>1\*</sup>, Halimatusa'diah<sup>2</sup>, Irnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

[echalleo87@gmail.com](mailto:echalleo87@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [gbhock300679@gmail.com](mailto:gbhock300679@gmail.com)<sup>2</sup>, [irnaunindra1@gmail.com](mailto:irnaunindra1@gmail.com)<sup>3</sup>

Korespondensi Penulis: [echalleo87@gmail.com](mailto:echalleo87@gmail.com)\*

**Abstract.** *The development of information and communication technology today has driven significant changes in the banking industry, including in terms of customer service. One innovation that can improve customer experience is an Android-based bank branch mapping application, which allows users to easily find the nearest branch or ATM location. This study aims to develop an Android-based Bank XXX branch mapping application using the Grounded Research method. This method was chosen because it can dig up a deep understanding of user needs and preferences through direct data collection from the field.*

**Keywords:** *Android Application; Bank Branch Mapping; Grounded Research*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mendorong perubahan signifikan dalam industri perbankan, termasuk dalam hal pelayanan kepada nasabah. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan pengalaman nasabah adalah aplikasi pemetaan cabang bank berbasis Android, yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan lokasi cabang atau ATM terdekat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pemetaan cabang Bank XXX berbasis Android dengan menggunakan metode Grounded Research. Metode ini dipilih karena dapat menggali pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna melalui pengumpulan data langsung dari lapangan.

**Kata kunci:** Aplikasi Android; Pemetaan Cabang Bank; Riset Terpadu

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor perbankan. Salah satu terobosan yang berkembang pesat adalah aplikasi berbasis Android yang mempermudah akses dan pengelolaan layanan perbankan bagi nasabah. Bank XXX sebagai salah satu institusi keuangan terkemuka di Indonesia, berusaha untuk meningkatkan kualitas layanan melalui penggunaan teknologi terkini. Salah satu inovasi yang diusung adalah aplikasi pemetaan cabang bank berbasis Android, yang bertujuan untuk mempermudah nasabah dalam mencari lokasi cabang bank terdekat dengan cara yang efisien dan mudah diakses.

Pengembangan aplikasi pemetaan berbasis Android ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengalaman nasabah, tetapi juga untuk memperluas jangkauan layanan bank di wilayah-wilayah yang lebih luas. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh bank dalam memberikan pelayanan yang optimal adalah memastikan bahwa semua nasabah dapat dengan mudah menemukan cabang atau ATM terdekat, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap informasi. Aplikasi berbasis Android dapat menjadi solusi yang tepat, karena

mayoritas pengguna smartphone di Indonesia menggunakan sistem operasi Android. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjangkau lebih banyak pengguna, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil.

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah Grounded Research, yaitu suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada pengumpulan data langsung dari pengguna dan kondisi lapangan. Metode ini memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan, harapan, dan masalah yang dihadapi oleh nasabah dalam menggunakan layanan bank. Sebagai pendekatan induktif, grounded research memfokuskan pada pengumpulan data secara sistematis dan mendalam dari sumber yang relevan, yang kemudian dianalisis untuk menemukan pola-pola tertentu yang dapat dijadikan dasar dalam merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Strauss & Corbin, 1990).

Menurut Corbin dan Strauss (2008), grounded theory berfokus pada penciptaan teori yang bersumber langsung dari data lapangan, bukan teori yang dihasilkan dari hipotesis yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks pengembangan aplikasi ini, metode grounded research akan digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola penggunaan teknologi, kendala yang dihadapi oleh pengguna, dan fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi pemetaan cabang. Data yang diperoleh dari wawancara, survei, dan observasi langsung akan dianalisis untuk membangun desain aplikasi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan nasabah cabang Bank XXX.

Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan aplikasi pemetaan cabang Bank XXX tidak hanya dapat memberikan manfaat praktis bagi nasabah dalam mencari lokasi cabang terdekat, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dan memperkuat posisi bank dalam persaingan industri perbankan. Inovasi ini mencerminkan komitmen Bank XXX untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital demi memberikan pelayanan yang lebih baik dan lebih efisien.

## 2. METODE PENELITIAN

Menurut Moh. Nazir (2005:74), metode penelitian *grounded research* adalah suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori, dan mengembangkan teori dimana pengumpulan data dan analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain :

## **Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan, dilakukan di Perpustakaan Universitas Indraprasta PGRI, beberapa buku-buku, dan *browsing* melalui *search engine* di *internet*, serta diskusi bersama teman-teman sejurusan.

## **Studi Lapangan**

### **Wawancara**

Dimana diadakan wawancara kepada bagian HRD untuk mengetahui proses lokasi kantor, pendataan, dan pengolahan data jaringan komputer serta peluang-peluang terkait dengan pengembangan lokasi kantor. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada beberapa karyawan yang ada. Dengan melakukan wawancara, respon atau tanggapan pimpinan perusahaan maupun karyawan yang ada dapat diketahui secara detail sehingga mendukung kebutuhan sistem.

### **Teknik Observasi**

Teknik observasi atau pengamatan langsung merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melihat, mengerjakan langsung sebagai pelaksanaan kegiatan untuk lokasi perusahaan santosa asih jaya sehingga penulis mendapatkan ide atau pemikiran yang lebih efisien dan memudahkan bagi pihak-pihak terkait dalam mengakses informasi lokasi bank.

## **Pembahasan**

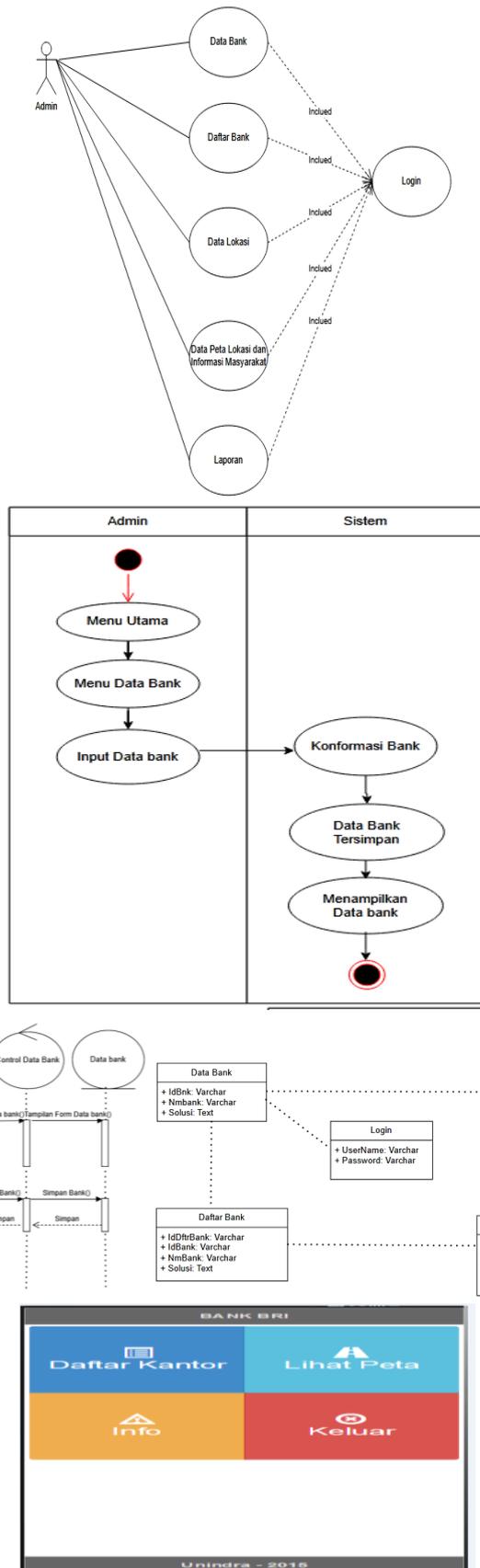
### **Masalah**

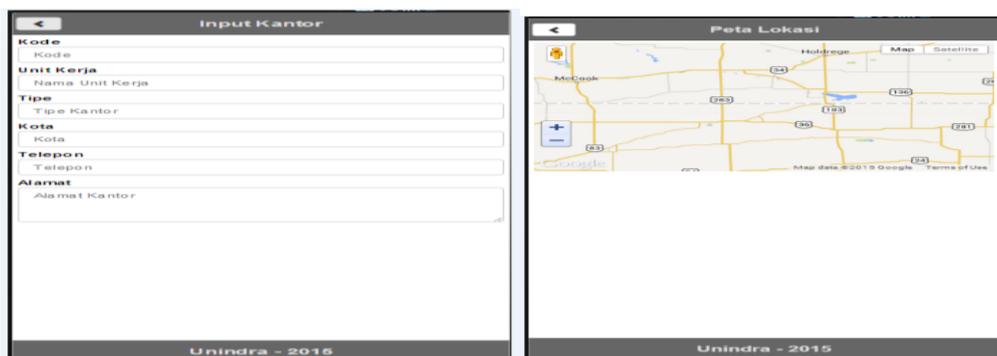
Untuk masyarakat membutuhkan data lokasi dengan koordinat setiap cabang Bank XXX yang dapat diintegrasikan ke aplikasi *google map* maupun *google earth*, sehingga data profile kantor pelayanan Bank XXX dapat melihat langsung secara online yang ditampilkan melalui pemetaan. Aplikasi ini tidak dapat dimanipulasi dengan hasil yang disesuaikan letak perusahaan, dan semua data yang dihasilkan sesuai dengan informasi yang ada di Bank XXX.

### **Penyelesaian**

Dibutuhkan alat yang memiliki fitur GPS untuk mengcapture hasil pemetaan secara realtime beserta data profile kantor cabang Bank XXX tersebut maka dipilihlah perangkat android karena dapat menunjang sistem yang ada di Aplikasi dan juga dapat bermanfaat untuk

karyawan dan pelanggan yang ingin mencari letak Bank. Di dalam sistem ini android menyatukan fungsi – fungsinya, juga memberikan hasil yang lebih baik.





## PENUTUP

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari informasi mengenai cabang Bank XXX yang diinginkan dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, aplikasi ini juga mempermudah pelanggan dalam memperoleh lokasi cabang Bank XXX yang dibutuhkan secara efisien. Lebih lanjut, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi para pengembang Android dalam mengembangkan aplikasi serupa di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusharyanto. (2011, April 4). Mengenal Location-Based Service (LBS). Diakses pada 18 April 2012 dari <http://blog.uad.ac.id/ardi/2011/04/04/mengenal-location-based-service-lbs/>
- Agusharyanto. (2011, Mei 4). Tutorial Android: Menampilkan lokasi GPS pada Google Map. Diakses pada 8 Agustus 2012 dari <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=480>
- Agusharyanto. (2012a, Agustus 8). <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=269>. Diakses pada 8 Agustus 2012.
- Agusharyanto. (2012b, Agustus 8). <http://agusharyanto.net/wordpress/?p=258>. Diakses pada 8 Agustus 2012.
- Al Fatta, H. (2007). Analisis dan perancangan sistem informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern. Yogyakarta: Andi Offset.
- Andry. (2011). Android A sampai Z. Jakarta: PT Prima Infosarana Media.
- Corbin, J. M., & Strauss, A. L. (2008). Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Harnindito, A. (2012). Aplikasi peta mobile pada sistem operasi Android untuk pencarian lokasi wisata (Skripsi, Program Studi Ilmu Komputer FMIPA UGM). Yogyakarta.
- Hashimi, S. Y., & Komatineni, S. (2009). Pro Android. USA: Apress.

- Kadir, A. (2003). Pemrograman web mencakup: HTML, CSS, Javascript, dan PHP. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Madcoms. (2004). Aplikasi program PHP dan MySQL untuk membuat website interaktif. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, I. D. (2012). Pengembangan aplikasi pencarian lokasi fasilitas umum berbasis Foursquare APIv2 pada sistem operasi Android (Skripsi, FMIPA UGM). Yogyakarta.
- Purnaadi, C. W. (2010). Aplikasi peta mobile untuk pencarian jalur terpendek pada sistem operasi Android (Skripsi, Ilmu Komputer FMIPA UGM). Yogyakarta.
- Purnomo, D. H. (2007). Aplikasi pencarian toko berbasis Java mobile phone via GPRS (Skripsi, Ilmu Komputer FMIPA UGM). Yogyakarta.
- Sanjaya, R. (2005). Pengolahan database MySQL 5 dengan Java 2. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sholih. (2006). Permodelan sistem informasi berorientasi obyek dengan UML. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (1990). Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Suntoyo, A. (2007). AJAX: Membangun web dengan teknologi Asynchronous JavaScript dan XML. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widianti, S. (2009). Pengembangan sistem. Diakses pada 16 Januari 2013 dari <http://santiw.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/7689/pengembangansistem.doc>