

# Aplikasi Perhitungan Poin Nasabah di Bank Sinarmas

Prawido Utomo<sup>1</sup>, Deni Ardiansah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>2</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : <sup>1</sup>prawidoutomo@stmikglobal.ac.id, <sup>2</sup>ardiansahdeni@yahoo.com

**Abstrak**— Melihat perkembangan teknologi saat ini keberadaan komputer sangat diperlukan dalam mempengaruhi sektor usaha. Komputer merupakan alat untuk membantu proses suatu pekerjaan sehingga dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih mudah. PT. Bank Sinarmas sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang perbankan turut pula merasakan dampak dari kemajuan teknologi. Namun kurangnya sistem pendukung yang menjadi faktor kelemahan dan kekurangan di perusahaan tersebut. Pemberian informasi mengenai jumlah point nasabah. Sehingga para nasabah tidak mengetahui berapa jumlah *point* mereka setelah melakukan transaksi menggunakan kartu atm *lion ticket*. Dengan adanya penelitian ini penulis ingin memberikan solusi dengan menggunakan sistem baru dengan menggunakan sistem *database* yang komputerisasi dengan menggunakan aplikasi Visual Basic dan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*).

**Kata kunci**— Visual Basic, *Point*, Bank, *lion ticket*, UML.

## I. PENDAHULUAN

Bank adalah suatu badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak. Fungsi bank di kategorikan dalam 2 (dua) fungsi yaitu sebagai perantara (*intermediation role*) dan fungsi sebagai *transmission role*. Fungsi perantara (*intermediation role*) adalah penyediaan kemudahan untuk aliran dana atas kelebihan dana selaku penabung (*saver*) atau pemberi pinjaman (*lender*) kepada mereka yang memerlukan atau kekurangan dana untuk memenuhi kegiatan kepentingannya selaku peminjam (*borrower*).

Untuk meningkatkan kepuasan nasabah maka banyak pihak bank yang meluncurkan produk-produk baru. Diantara ATM, Asuransi, kpr, dll. Atm diterbitkan untuk mempermudah nasabah dalam melakukan transaksi. Seperti tarik tunai, untuk berbelanja tanpa membawa uang *cash*. Saat ini pengolahan sistem bank sinarmas untuk pelayanan nasabah atm *lion ticket* belum sepenuhnya terkomputerisasi, adapun prosedur yang di lakukan adalah menyimpan data penumpang yang ingin mempunyai kartu atm *lion ticket*. Yang terjadi di lapangan data penumpang hanya di tulis menggunakan formulir untuk mendapatkan kartu atm *lion ticket*. Banyak penumpang yang kurang mengetahui bagaimana cara mendapatkan kartu simas *lion ticket*, bahkan ada beberapa penumpang yang tidak tahu cara menggunakan kartu tersebut agar bisa mendapatkan fasilitas

yang ditawarkan oleh kartu *lion ticket*, seperti tambahan bagasi, *priority check in*, *priority seat* 1-4 dan bisa mendapatkan *cash back*.

Dengan adanya penelitian ini berdasarkan kebutuhan akan pentingnya peran *database* penumpang yang di butuhkan di lapangan seperti yang telah di jelaskan sebelumnya menjadi dasar penulis melakukan penelitian ini.

### A. Tujuan dan Sasaran

- Adapun tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah agar para nasabah dapat mengetahui atau melihat point mereka dengan mudah dan cepat.
- Untuk menambah kepuasan bagi para nasabah baru untuk melihat *point*, karena bisa di cek langsung menggunakan aplikasi ini.

### B. Manfaat Penelitian

- Manfaat dari penelitian adalah di harapkan menghasilkan informasi yang akurat dan lebih cepat bagi para nasabah *lion ticket* dan memberikan kenyamanan dalam segi pelayanan.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dan tanya jawab seputar permasalahan sistem. Wawancara dilakukan terhadap salah satu penumpang dan dengan Bapak Budi di bagian teknis lapangan.

#### b. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang di lakukan dengan studi pustaka dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan buku yang berhubungan berkaitan dengan judul penelitian untuk mendapatkan konsep, teori dan informasi yang di perlukan untuk menyelesaikan penelitian ini.

### B. Metode Analisa dan Rancangan

#### a. Metode Analisis

Analisis sistem (*system analysis*) di definisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan. Hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikan. Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan

sistem (*system planning*) dan sebelum tahapan desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan ditahap selanjutnya.

b. Metode Rancangan

c. *Waterfall* adalah metodologi pengembangan sistem menggunakan model *waterfall* merupakan salah satu metode *System Development Life Cycle* (SDLC), yang mana terdapat beberapa fase yang dilakukan. Berikut adalah fase-fase yang dilakukan pada model *waterfall*.

C. Pengertian aplikasi

Menurut Hendrayudi Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus). Berikut ini anda akan membuat beberapa program aplikasi *file text* dan aplikasi lainnya yang bertujuan untuk memperlancar penggunaan perintah.

a. Aplikasi *file text*

Aplikasi *file text* adalah sebuah program yang dapat menyimpan *text* atau tulisan ke dalam *extention.txt*. untuk menggunakan aplikasi ini dibutuhkan komponen, label, text, dan *command*.

*Button* dan beri label *write file* dan isi *properties name* dengan *btnWriteFile*. Untuk melihat file tersebut, bukalah explorer dan masuklah ke lokasi folder *write file/bin/debug* dan cari file *test.txt*. Apabila anda sudah menemukan file tersebut, lanjutkan dengan mengklik ganda file untuk melihat isi *file text* yang tersimpan.

b. Aplikasi informasi *Drive*

Aplikasi informasi *drive* digunakan untuk menampilkan nama *drive*, jenis *drive*, *root directory*, volume label, *drive format*, *free space*, dan total *free space* dalam suatu *drive*. Rancanglah form berikut untuk menampilkan data-data tentang informasi *drive*.

D. Perhitungan Point

Menurut Siswandi perhitungan poin ialah untuk menghitung bunga kredit berdasarkan pembebanan bunga pada nasabah dikelompokkan menjadi tiga antara lain :

a) *Sliding Rate* (Bunga Menurun)

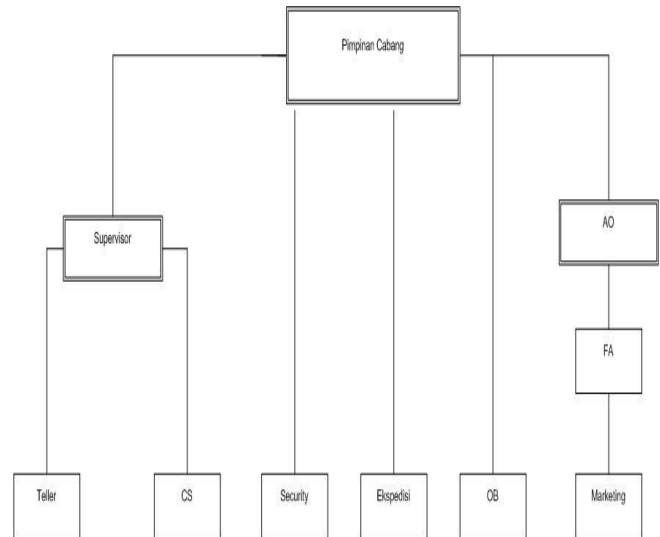
Metode perhitungan bunga kredit dengan cara pembebanan bunga terhadap nilai pokok pinjaman semakin turun dari waktu ke waktu sesuai dengan turunnya pokok pinjaman akibat pembayaran cicilan.

b) *Flate Rate* (Bunga Tetap)

Metode perhitungan bunga kredit dengan cara pembebanan dengan cara pembebanan bunga terhadap nilai pokok pinjaman tidak berubah atau tetap walaupun adanya pembayaran cicilan.

c) *Floating Rate* (Bunga Mengambang)

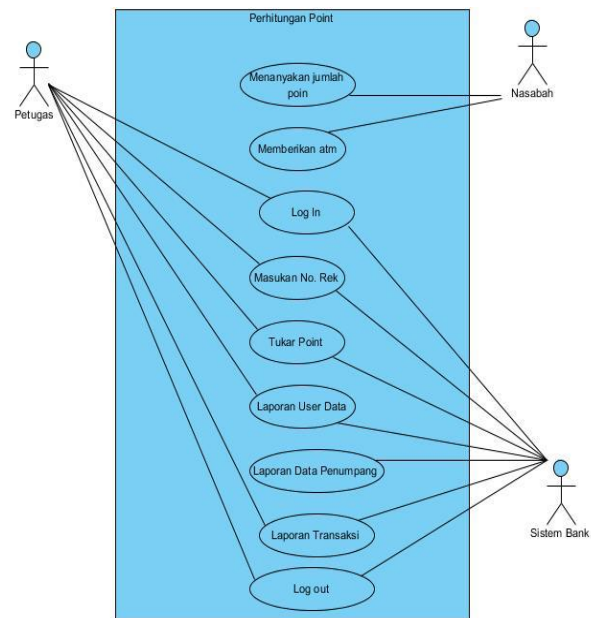
Metode perhitungan bunga kredit dengan cara besarnya bunga tidak ditentukan atau ditetapkan tetapi diimbangkan sesuai dengan permintaan dan penawaran dipasar uang.



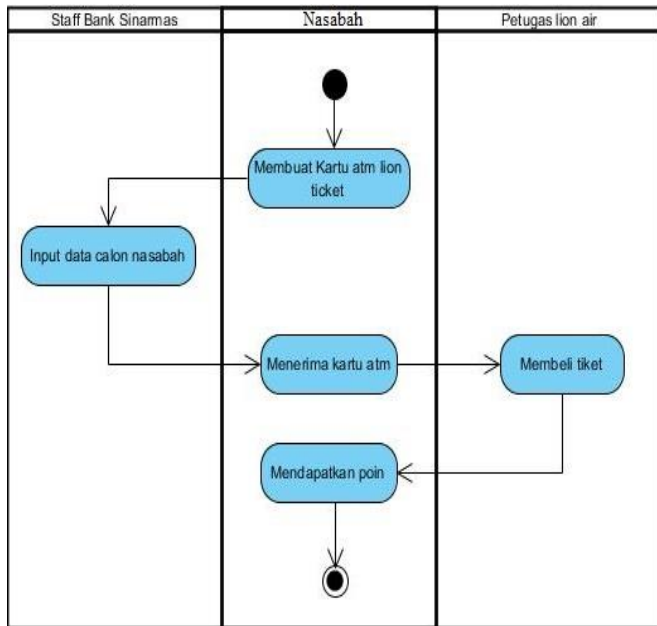
Gambar 1. Struktur Organisasi

III. DIAGRAM RANCANGAN SISTEM

A. *Usecase Diagram Yang Diusulkan*



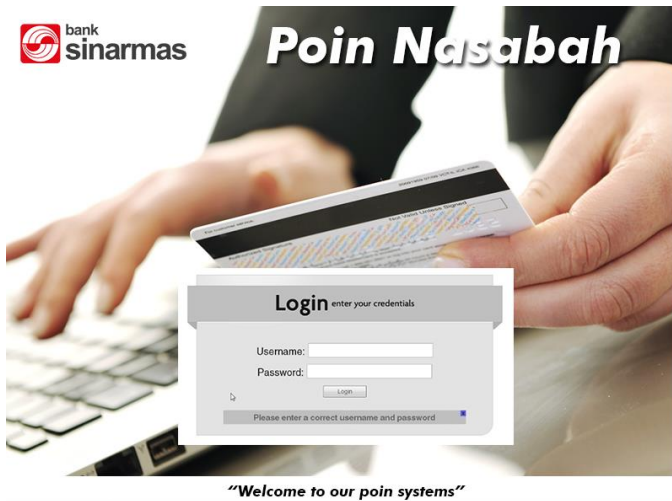
Gambar 2. *Usecase Diagram Yang Diusulkan*



Gambar 3. Activity yang berjalan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Login



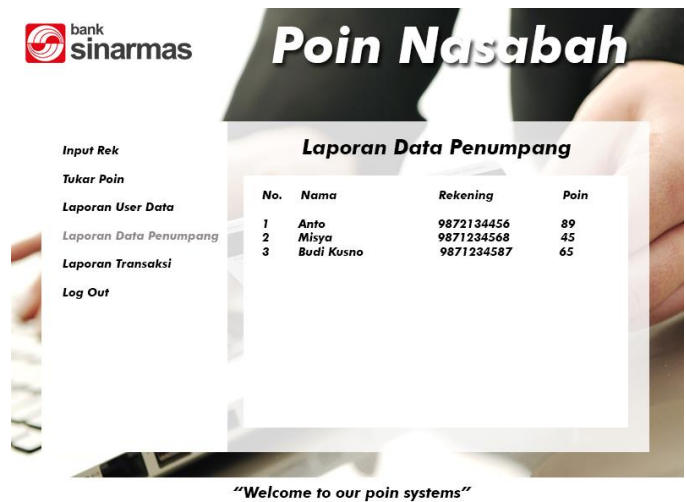
Gambar 4. Tampilan Login

B. Tampilan Administrator



Gambar 5. Tampilan Administrator

C. Laporan Data Penumpang



Gambar 6. Laporan Data Penumpang

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang penulis susun dalam tugas akhir ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Sistem *database Lion Ticket* yang penulis buat untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para nasabah. *database* tersebut bisa membantu petugas *counter check in* dan staff Bank Sinarmas memberikan informasi tentang jumlah *point* nasabah jika melakukan pembelian tiket menggunakan kartu atm *lion ticket*, agar penumpang yang kartu *Lion Ticket* bisa mendapatkan fasilitas yang seharusnya di dapat pemilik kartu tersebut.
2. Untuk mewujudkan suatu sistem yang lebih efektif dan efisien, maka penulis memberikan suatu solusi kepada PT. Bank Sinarmas untuk dapat menggunakan sistem yang telah penulis ajukan. Sistem ini nantinya dapat di jadikan bahan acuan sekaligus

pertimbangan bagi PT. Bank Sinarmas untuk dapat menggunakan sistem yang penulis buat, sehingga dapat membantu dan memperlancar dalam melakukan pekerjaan.

#### VI. SARAN

Dalam rangka memberikan pemahaman dan masukan ide yang mungkin berguna bagi PT. Bank Sinarmas dalam melakukan suatu pekerjaannya diantaranya:

1. Perlu diadakan sosialisasi kepada seluruh karyawan PT. Bank Sinarmas agar sistem *database* *simas lion ticket* ini dapat dipergunakan secara baik dan tidak menghambat pekerjaannya.
2. PT. Bank Sinarmas agar selalu di tinjau ulang kembali Sistem ini supaya dapat lebih baik dan sempurna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Madium Madcoms, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*, Andi, Yogyakarta, 2011.
- [2] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Java*, Andi Offset, Yogyakarta, 2009.
- [3] D. P. Oktavian, *Membuat Website Powerfull Menggunakan PHP*, Mediakom, Yogyakarta, 2010.
- [4] Roviuddin, *Web Programming*, Lentera ilmu Cendekia, 2008.