

APLIKASI PEMBAYARAN KREDIT KENDARAAN BERMOTOR RODA DUA PADA PT. FIF GROUP CABANG PRINGSEWU LAMPUNG MENGGUNAKAN PROGRAM BORLAND DELPHI 7.0

Robi Hermawan¹, Zulkifli²

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.

E_mail: robihermawan054@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini berkembang semakin pesatnya. Adapun teknologi itu seperti komputer dan peralatan teknologi semacamnya yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Dalam sebuah sistem transaksi termasuk sistem pembayaran, membutuhkan sekali adanya suatu sistem atau program yang dapat mempermudah berjalannya kegiatan pembayaran tersebut. Penggunaan sistem pembayaran yang masih manual memiliki banyak kendala, seperti dalam hal pengolahan data, penyimpanan data dan juga pembuatan laporan. Oleh karena itu penulis mencoba membuat sistem pembayaran kredit dengan studi kasus pada pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua. Komputerisasi sistem merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi selain itu dapat tercapai suatu kegiatan yang lebih efektif dan efisien. Maka dari itu penggunaan sistem yang terkomputerisasi lebih baik dari sistem yang masih manual.

Keyword: *Aplikasi, data, pemrograman, kredit, borland delphi*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang pesat itu memberikan kemudahan dalam mendapatkan data dan informasi yang cepat. Data dan informasi yang cepat sangat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Dapat kita lihat pada saat sekarang ini bukan hanya perusahaan atau instansi besar saja yang menggunakan komputer akan tetapi perusahaan kecil juga. PT. FIF Group Cabang Pringsewu merupakan salah satu perusahaan yang menyelenggarakan dan melakukan pelayanan jasa pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua kepada masyarakat. Kantor Cabang PT. FIF Group Pringsewu, melayani dan mengkoordinir pembayaran kredit kendaraan roda dua. Dalam membantu kelancaran penyelenggaraan pembayaran telah diadakan perjanjian kerja sama pihak yang bersangkutan dengan Dealer-dealer kendaraan yang ada di Pringsewu tentang tata cara pembayaran. Salah satu upaya meningkatkan pelanggan untuk tepat pada waktu pembayaran dan memberikan pelayanan sesuai permintaan bersangkutan. Pembayaran kredit pada PT. FIF Group Cabang Pringsewu melayani pembayaran elektronik dan motor. Dalam melakukan pengolahan data angsuran pembayaran kredit dicatat secara langsung ke dalam buku besar dan Ms. Excel, sehingga dalam pengolahan data angsuran

pembayaran dirasakan sangat lambat dan kurang efektif dalam hal kebutuhan akan informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua pada PT. FIF Group Cabang Pringsewu Lampung?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi aplikasi pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua pada PT. FIF Group Cabang Pringsewu Lampung yang dirancang?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Perancangan aplikasi yang dibuat menggunakan program Borland Delphi 7.0.
2. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Agar karyawan mudah dalam membuat laporan penjualan secara terkomputerisasi.
2. Untuk mempercepat dalam pencatatan data transaksi.

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan karyawan dalam pencatatan pembayaran kredit kendaraan pada konsumen.
2. Mempercepat dalam pencatatan pembayaran dan memudahkan pengecekan lama angsuran.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi

Kristanto (2011: 32) berpendapat, “Aplikasi adalah proses dimana keperluan pengguna dirubah ke dalam bentuk paket perangkat lunak dan atau kedala spesifikasi pada komputeryang berdasarkan pada sistem informasi.”

Hendrayudi (2008:194) berpendapat, “Aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu.”

2.2. Pembayaran

Soemarso (2004:160) berpendapat, “Pembayaran adalah pembelian akan diikuti pembayaran, kapan suatu pembelian harus dibayar tergantung pada syarat jual beli yang ditetapkan. Disamping pembelian barang dan jasa, pembayaran dapat dilakukan untuk keperluan lain, misalnya mengembalikan pinjaman atau membagikan laba kepada pemilik.”

2.3. Kredit

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:290), kredit adalah salah satu cara menjual barang dengan pembayaran tidak secara tunai atau pembayaran ditangguhkan atau diangsur.

2.4. Kendaraan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:254), kendaraan adalah suatu yang digunakan untuk di kendarai atau dinaiki seperti kuda, kereta, mobil dan lain-lain.

2.5. Bermotor

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:343), bermotor adalah alat untuk mengadakan kekuatan penggerak dengan jalan mesin dan sebagainya seperti sepeda motor dijalankan dengan mesin atau mobil dan sebagainya..

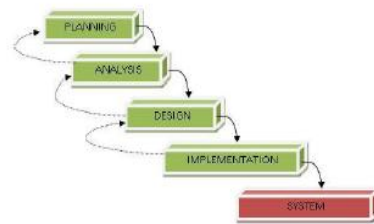
2.6. Roda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:422), roda adalah barang bundar berlingkar dan biasanya berjeruji dan mempunyai dua roda yang bergerak secara berkesinambung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. System Development Lyfe Cycle SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *waterfall*. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain*, *spiral*, *rapid*, *prototyping*, *incremental*, *build & fix*, dan *synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.



Gambar 3.1. SDLC

Pengembangan sistem Informasi atau dalam bahasa awamnya lebih dikenal dengan pengembangan *software* identik dengan salah satu teori pengembangan *software* yang dikenal dengan nama SDLC atau *Software Development Life Cycle*. Menurut teori tersebut, tahapan pengembangan *software* dibagi menjadi 4 (empat) tahap, yaitu (Dennis, 2005):

1. Fase Planning

Fase ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi. Fase ini akan menjawab pertimbangan-pertimbangan mengapa sistem informasi tersebut perlu dibangun (*why*) serta menentukan bagaimana tim pengembangan sistem informasi akan mengembangkan sistem informasi tersebut. Fase ini dimaksudkan untuk merencanakan suatu terobosan baru dalam sistem penjualan toko tas philla shop yang menggunkan *website* sebagai media pemasaran barang. Pihak toko akan membentuk 1 tim yang dikhususkan untuk menangani serta mengembangkan sistem yang baru ini sebagai dasar untuk mengembangkan sistem yang lebih baik.

2. Fase Analysis

Fase ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (*who*), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (*what*) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (*where and when*). Fase ini merupakan penentuan bahwa

PT. FIF Group akan menggunakan sistem aplikasi sebagai pembuatan laporan pembayaran kredit dan yang harus dilakukan dalam sistem ini adalah pengontrolan penggunaan sistem dengan baik serta mengembangkan sistem tersebut.

3. Fase Design

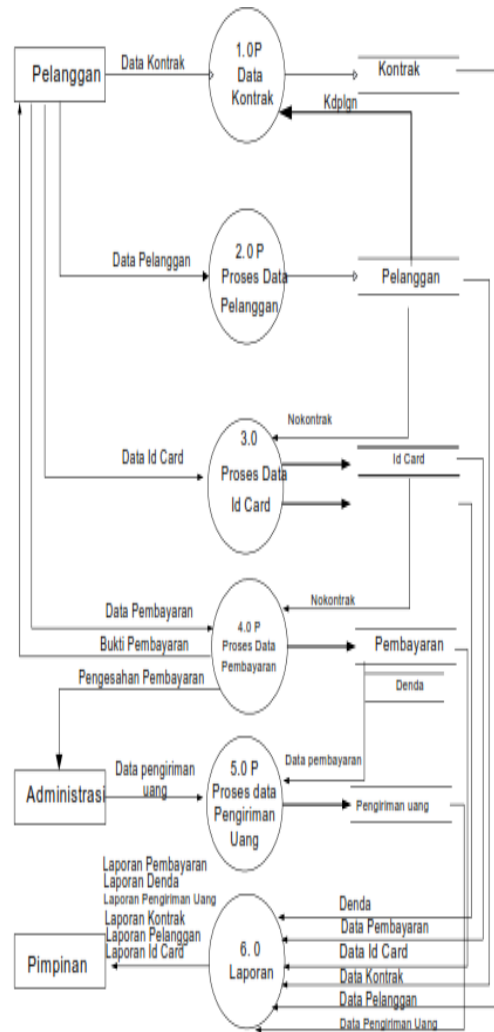
Fase ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks *hardware*, *software*, infrastruktur jaringan komputer, menentukan *user interface*, *form* dan *report* serta program, *database* dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan

Fase ini merupakan tahapan merancang tampilan aplikasi pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua yang nantinya akan dijadikan sarana pembuatan laporan pembayaran yang sudah atau yang belum dilakukan oleh konsumen.

4. Fase Implementasi

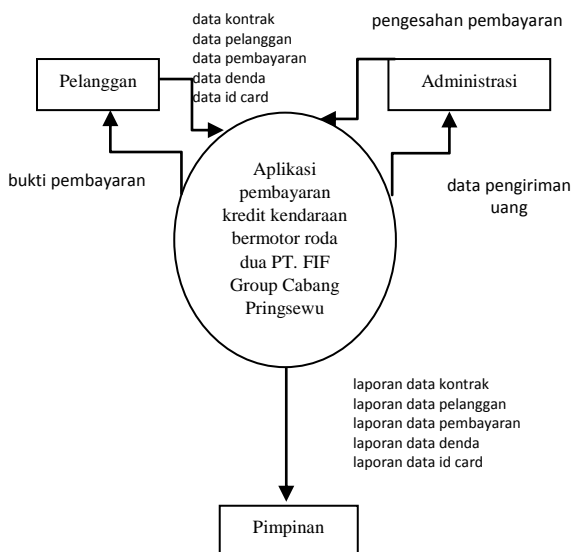
Fase ini merupakan fase inti dari keempat fase di atas, dimana pada fase ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan verifikasi sistem informasi yang dibangun sesuai dengan *scope* yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya. Pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi, fase ini merupakan fase yang menghabiskan biaya paling banyak dibanding ketiga fase sebelumnya. Fase ini merupakan tahapan penggunaan aplikasi yang sudah dibangun beserta tim-tim pengembang sistem agar sistem berjalan dengan baik dan dapat dikontrol.

3.3 DFD Level 1



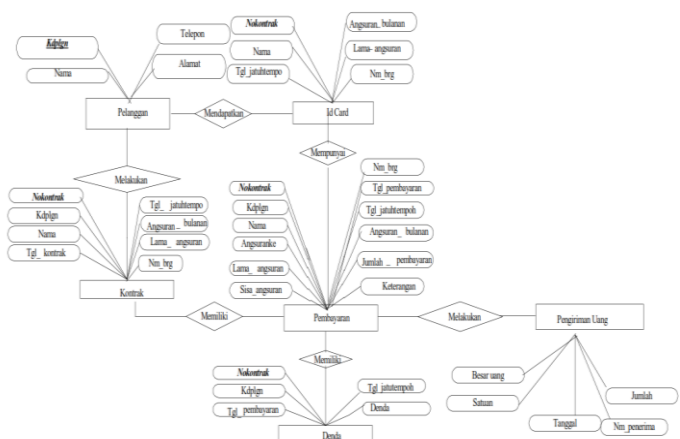
Gambar 3.3. Diagram Level 1

3.2. Diagram Konteks



Gambar 3.2. Diagram Konteks

3.4. ERD



Gambar 3.4 Diagram ER

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang penulis lakukan, didapatlah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua pada PT. FIF Group Cabang Pringsewu, program tersebut terdiri dari beberapa file pendukung yang terakumulasi dalam suatu *project program*, file yang mendukung program tersebut yaitu :

A. Menu Utama

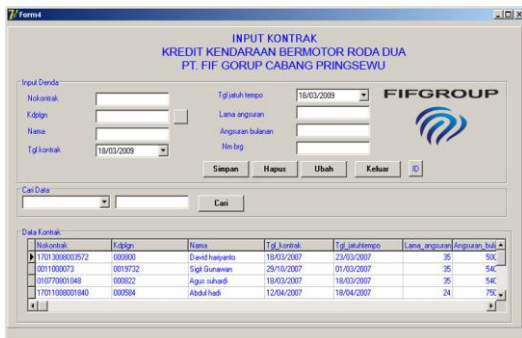
File ini adalah file form menu utama yang merupakan tampilan utama dari program, adapun tampilan menu utama seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.1. Tampilan Form Menu Utama

1. Sub Input Data Kontrak

Sub Input Data Kontrak, berfungsi untuk mengolah data kontrak, adapun tampilan submenu input data kontrak seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.2. Tampilan Sub Input Data Kontrak

2. Sub Input Data Pelanggan

Sub Input Data Pelanggan, berfungsi untuk mengolah data pelanggan, adapun tampilan submenu input data pelanggan seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.3 Tampilan Sub Input Data Pelanggan

3. Sub Input Data Id card

Sub Input Data Id card, berfungsi untuk mengolah data id card, adapun tampilan submenu input data id card seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.4. Tampilan Sub Input Data Id Card

4. Sub Input Data Pembayaran

Sub Input Data Pembayaran, berfungsi untuk mengolah data pembayaran, adapun tampilan submenu input data pembayaran seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.5. Tampilan Sub Input Data Id Card

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua pada PT. FIF Finance Cabang Pringsewu menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi.
2. Aplikasi pembayaran kredit kendaraan bermotor roda dua pada PT. FIF Finance Cabang Pringsewu digunakan untuk memasukkan data pelanggan, data angsuran, data tanggal pembayaran, data tanggal jatuh tempo.

5.2. Saran

Saran yang diberikan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Perawatan sistem dilakukan secara berkala untuk menjaga kerahasiaan data pelanggan dan mencegah kehilangan data.
2. Perawatan sistem hendaknya dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya.
3. Pengembangan sistem dapat diterapkan pembayaran dengan aplikasi mobile sehingga lebih memudahkan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendrayudi. 2008. Aplikasi Penjualan Mainan Anak. Bandung
- Kristanto. 2011. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Balai Pustaka. Jakarta
- Soemarso. 2004. Aplikasi Penjualan Kendaraan Bermotor. Jakarta