

Sistem Aplikasi Bagi Officer Perbankan Untuk Pedataan Nasabah Takeover Agar Tidak Terjadi Double Takeover

Agus Wismo Widodo¹. Della Putriani²
Aguswismo462@gmail.com¹, dellaputriano04@gmail.com²

Abstract

Industri perbankan saat ini berlomba-lomba memberikan kemudahan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satunya adalah kebutuhan masyarakat akan perumahan yang menjadi salah satu peluang perbankan untuk membantu pembiayaan melalui KPR. Bank DBS sebagai pelopor untuk membantu nasabahnya untuk mendapatkan pembiayaan rumah berbagai jenis program KPR. Takeover merupakan salah satu program KPR yang ditawarkan kepada calon nasabah yang telah menggadaikan dengan bank konvensional untuk mengalihkan hutangnya ke Bank DBS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman yang informatif dan komprehensif tentang keadaan sebenarnya dari kegiatan yang ada pada Bank DBS khususnya dalam KPR takeover. Dalam sistem aplikasi takeover berbasis web ini, para officer perbankan sangat terbantu dengan adanya aplikasi tersebut, yang bertujuan agar menghindari terjadinya double takeover. Teknologi yang digunakan pada sistem aplikasi takeover ini menggunakan Sublime text, Xampp, Php My Admin sebagai database, framework codeigniter, bootstrap, sistem tersebut akan mendukung kinerja runtime aplikasi berbasis web untuk efisiensi dalam melakukan suatu pedataan takeover nasabah di Bank DBS.

Kata Kunci: Bank DBS, KPR Takeover, Aplikasi berbasis web

1. PENDAHULUAN

Di zaman berkembangnya kemajuan teknologi saat ini, tentunya setiap orang menginginkan sesuatu yang sempurna. Hal ini sejalan dengan kebutuhan manusia yang semakin mendesak akan kehidupan yang sempurna. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa kegunaan penerapan teknologi informasi menyentuh hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk bidang perbankan. Oleh karena itu pemerintah melalui perbankan merealisasikan pemberian kredit. Salah satu bentuk kredit yang diberikan adalah berupa kredit kepemilikan rumah atau fasilitas pemilikan kavling siap bangun (KPR).

Bank Indonesia (BI) merilis data pada April 2013 bahwa Indonesia mempunyai 11 bank umum syariah (BUS), 23 Unit usaha syariah (UUS) dan 154 BPR Syariah dengan total jaringan kantor sebanyak 2017 dengan menjangkau lebih dari 120 Kabupaten atau Kota di 33 Provinsi di Indonesia. Bank adalah 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 (UU RI No.10 Tahun 1998). Teknologi perbankan atau yang lebih akrab disebut dengan Teknologi Sistem Informasi Perbankan (TSI Perbankan) adalah suatu sistem pengolahan data keuangan dan pelayanan jasa perbankan secara elektronik lainnya pertauran Bank Indonesia No.9/15/PBI/2007. Penggunaan TSI adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam

melakukan pelaksanaan tugas dan pelayanan kepada masyarakat (nasabah). Perbankan berlomba-lomba menjalankan teknologi informasi ke dalam sistemnya.

Informasi ini bekerja untuk meningkatkan kinerja officer dalam melakukan pendataan nasabah yang telah di takeover agar tidak terjadinya double takeover melalui penggunaan teknologi informasi. Setiap officer dapat melihat atau mengecek data-data yang telah di takeover oleh pihak perbankan. Takeover pembiayaan adalah pemindahan fasilitas pembiayaan yang berjalan di suatu bank ke pembiayaan bank lain. Pengambil alihan ini hanya untuk sisa pokok pinjaman nasabah dari bank pemberi pembiayaan pertama yang dilanjutkan dengan mencicil sisa pokok pinjaman kebank yang mengambil alih pembiayaannya (Distie dan Syamsul, 2017).

2. METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui proses Takeover yang berjalan saat ini diperlukan metoda pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Metode ini digunakan dengan cara pengamatan secara langsung pada bank DBS.

2. Wawancara

Mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung dengan tatap muka kepada para pekerja perbankan dan nasabah tersebut.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan sebuah informasi dengan membaca buku, melalui artikel jurnal atau referensi lainnya.

4. Perancangan Perangkat Lunak

Metode desain perangkat lunak dengan pendekatan melalui proses desain aplikasi dan menentukan fungsionalitas yang akan dibuat ke dalam aplikasi.

5. Pembuatan Perangkat Lunak

Dengan cara melakukan proses pembuatan aplikasi ini menggunakan Notepad++, PHP, Codeigniter, MYSQL, Bootstrap dan CSS, dan bantuan rumus untuk membuat aplikasi ini.

6. Pengujian dan Evaluasi

Metode ini untuk melakukan pengujian perangkat lunak, evaluasi dan melakukan perbaikan jika terjadi kesalahan atau *error*.

3. PEMBAHASAN

Analisis Sistem yang berjalan

Dalam membangun sebuah sistem, diperlukan adanya suatu analisis atas perancangan sistem baru. Analisis dilakukan guna mengetahui kebutuhan tiap-tiap

pengguna didalam sistem. Analisis ini perlu dilakukan agar sistem yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang baik harus dapat memenuhi beberapa kriteria yaitu, dapat diakses dengan mudah, memiliki tampilan antar muka yang baik dan mudah dipahami pengguna, serta dapat memasukkan, mengolah dan menampilkan data sebagai informasi dengan baik.

Adapun tujuan penulis membangun sistem ini adalah untuk melakukan pendataan nasabah yang sudah atau yang ingin melakukan takeover supaya tidak terjadi kesalahan pada pengimputan data takeover atau supaya tidak terjadi double takeover pada nasabah.

Dalam penelitian ini penulis membuat suatu sistem yang bisa digunakan untuk membantu pekerja perbankan dalam melakukan pengimputan data *takeover* nasabah supaya tidak terjadi kesalahan *double takeover* pengguna yang terlibat dalam sistem aplikasi ini adalah admin, tentunya dalam sebuah sistem pasti memerlukan admin, yang dimana bertugas untuk menjalankan aplikasi dan memiliki hak penuh dalam aplikasi *takeover* ini untuk melakukan monitoring data nasabah, melakukan pengimputan data nasabah, dan memastikan bahwa tidak terjadi kesalahan *double takeover* pada data nasabah.

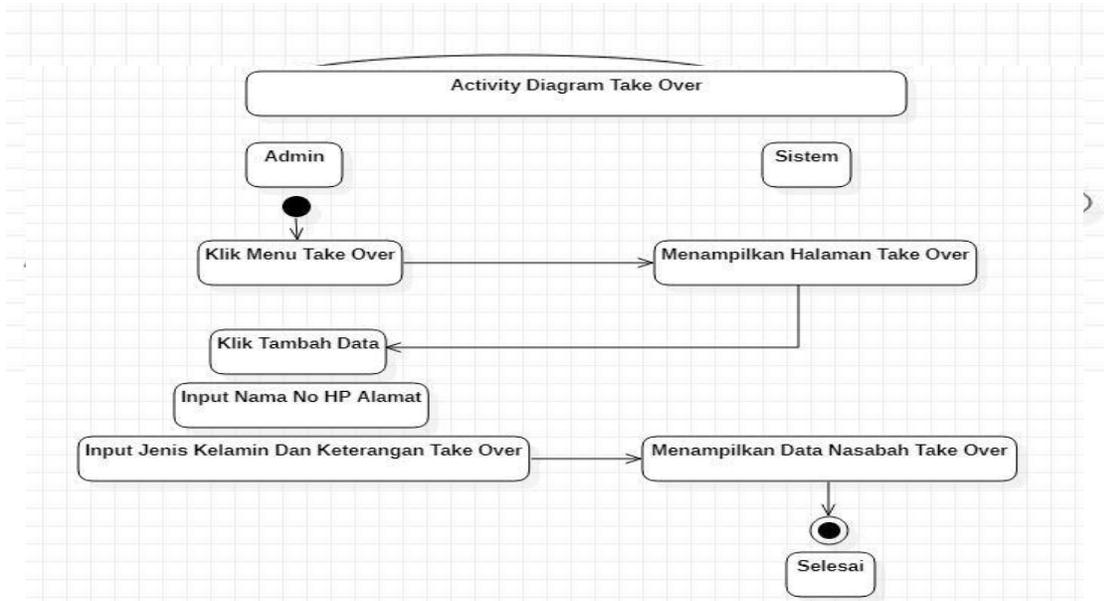
4. PERANCANGAN

Perancangan sistem dilakukan dengan pengumpulan informasi dan data yang ada saat ini, menganalisis kebutuhan pengguna terhadap sistem ini, melakukan pemodelan sistem, membangun sistem berupa aplikasi *website* sesuai dengan analisis dan perancangan, melakukan pengujian sistem agar dapat dipastikan pada saat digunakan sistem dapat berfungsi dengan baik tanpa ada kendala dan masalah ataupun kesulitan. Perancangan merupakan proses pembangunan sistem yang dilakukan setelah proses analisis selesai. Perancangan sistem dilakukan pertama dengan membuat pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), yaitu sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

UML merupakan suatu alat terbaik yang digunakan dalam merancang pemodelan sistem karena telah terbukti sukses dalam memodelkan suatu sistem yang besar dan bersifat kompleks.

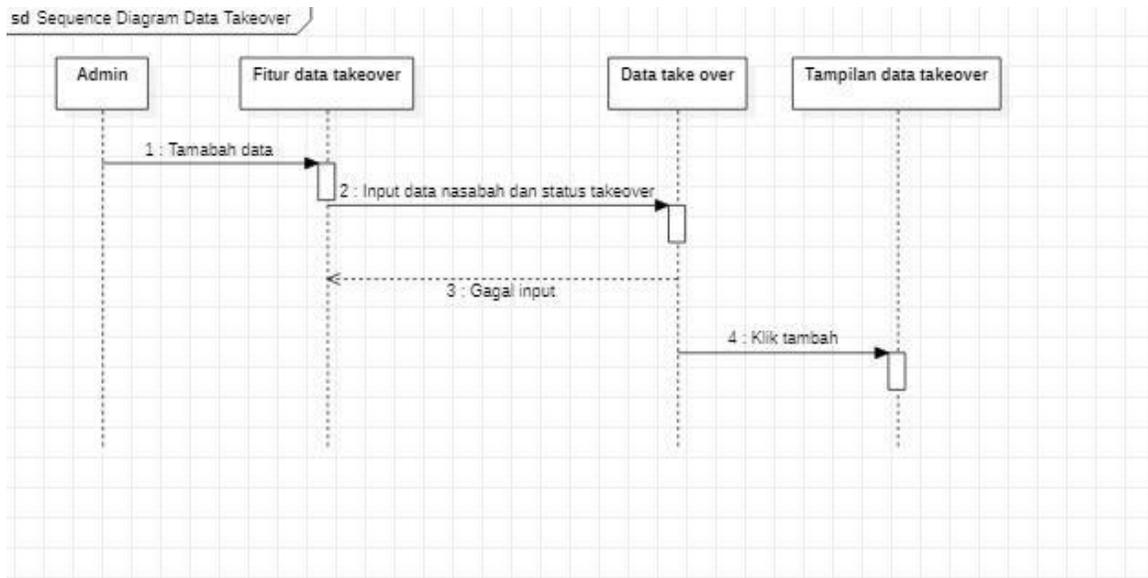
Dalam membangun sistem ini penulis melakukan pemodelan sistem dengan menggunakan alat pemodelan UML. Penulis memakai UML karena mudah dipahami, memiliki alur yang tepat dan jelas, serta mampu memudahkan penulis dalam melakukan pembuatan sistem. Dalam membangun sistem ini, penulis membuat komponen-komponen diagram UML yang berisi alur sistem, seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

Use Case Diagram



Activity Diagram

Sequence Diagram



5. IMPLEMENTASI

Implementasi sistem berguna untuk mengetahui apakah kinerja aplikasi sudah berjalan maksimal atau terdapat kesalahan-kesalahan yang tidak diinginkan, maka dari itu aplikasi harus diuji dahulu mengenai kemampuannya agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan data implementasi nantinya.

Pada tahap ini akan disajikan tampilan screenshot tampilan aplikasi dari sisi admin dan tampilan dari sisi user yang telah diimplementasikan.

Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak

Dalam melakukan implementasi sistem, terdapat hal-hal yang mendukung jalannya sistem e-learning ini. Hal-hal tersebut meliputi benda, aplikasi, dan perangkat yang dipakai dalam mengimplementasikan sistem agar dapat berjalan dengan baik

a. Spesifikasi kebutuhan Sistem

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi Perangkat Keras yang digunakan dalam mencoba.

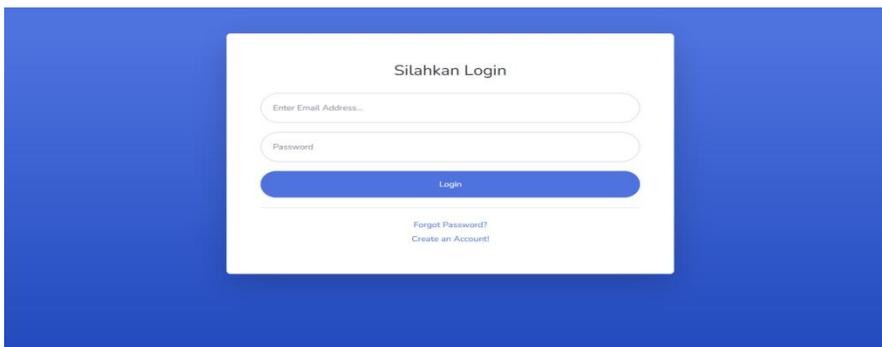
Sistem ini adalah sebagai berikut :

- b. PC
- c. Processor Ryzen 5 3600
- d. RAM 8GB
- e. SSD 518GB
- f. VGA GTX1660s

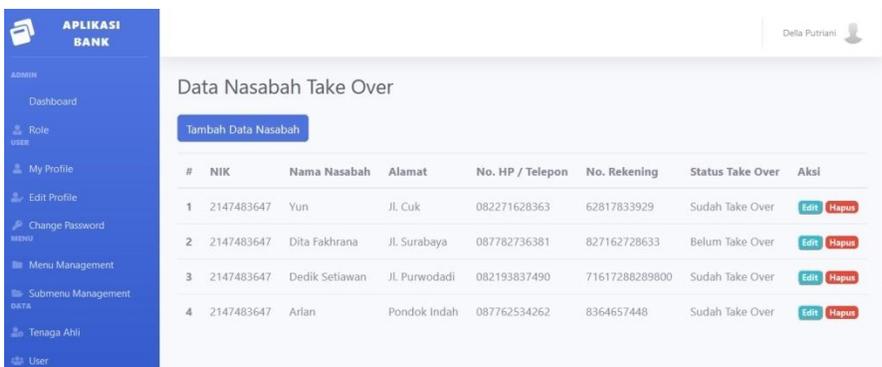
2. Kebutuhan Perangkat Lunak

- a. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan
- b. Sistem Operasi Windows 10 64-bit
- c. Web browser Google Chrome

b. Tampilan Layar



Gambar 5-1 : Tampilan Halaman Login



Gambar 5-2 : Tampilan Nasabah Take Over



Gambar 5-3 : Tampilan Nasabah Pengajuan KPR

The screenshot shows a web application interface for a bank. The title is 'APLIKASI BANK'. The user is logged in as 'Della Putriani'. The main content area is titled 'Data Metode KPR' and contains a table with the following data:

#	Nama Pemilik Rumah	Tipe Rumah	Harga	Angsuran Per Bulan	Jumlah Angsuran	Aksi
1	Ananda Pranata	Rumah Komplek	Rp 1.500.000.000	Rp 15.000.000	36 bulan	Edit Hapus
2	Renaldi Natria	Perumahan BSD	Rp 4.000.000.000	Rp 4.000.000.000	48 Bulan	Edit Hapus

Gambar 5-2 : Tampilan Data Metoda KPR

6. KESIMPULAN SARAN

Pada bagian akhir dari skripsi ini, peneliti akan mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran yang didasarkan pada temuan hasil penelitian dan uraian pada bab-bab sebelumnya mengenai masalah yang diteliti, yaitu perancangan sistem sistem aplikasi untuk pekerja perbankan untuk pendataan nasabah yang sudah di takeover supaya tidak terjadi double takeover.

Kesimpulan

1. Aplikasi ini dapat memuat tampilan data customer yang sudah melakukan takeover dan belum melakukan take over.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan data untuk para nasabah yang ingin mengajukan KPR dengan beberapa pilihan rumah yang bisa di kredit.
3. Aplikasi ini dapat melihat angsuran nasabah, mulai tangihan yang sudah dibayar, berapa bulan sisah tangihan.

Saran

1. Untuk yang ingin mengembangkan aplikasi web ini agar dapat menambahkan keamanan aplikasi supaya tidak ada pencurian data maupun terjadi malware yang dapat merusak data.
2. Para pengguna akun diwajibkan untuk menjaga privasi akun agar tidak terjadipenyalahgunaan data nasabah

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Reza Fahlevi, and Novrini Hasti. "Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web." *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 8, no. 1, 2018, pp. 67–72, doi:10.34010/jati.v8i1.911.
- Fahrudin, Alex, and Bambang Eka Purnama. "Pembangunan Sistem Informasi Layanan Haji Berbasis Web Pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji." *Journal Speed–Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, vol. 9330, no. 1, 2011, pp. 63–71.
- Fernandes, Yolanda Darma, and Doni Marlius. "Peranan Customer Service Dalam Meningkatkan Pelayanan Kepada Nasabah Pada Pt. Bank Pembangunan Daerah Sumatera Barat Cabang Utama Padang." *Akademi Keuangan Dan Perbankan Padang*, 2018, pp. 1–12.
- Kami, Takayasu. "Identification of Components in the Essential Oil of Hybridsorgo, a Forage Sorghum." *Journal of Agricultural and Food Chemistry*, vol. 23, no. 4, 1975, pp. 795–98, doi:10.1021/jf60200a019.
- Kurniawan. "Bab Ii Landasan Teori." *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, no. 9, 2014, pp. 8–24.
- Kurniawan, Yosef Koko, et al. "Implementasi Rest - Api Untuk Portal Akademik Ukdw Berbasis Android." *Jurnal EKSIS*, vol. 6, 2013, pp. 29–40.
- Novendri. "Pengertian Web." *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, 2019, pp. 46–57.
- Nugroho, Asep Hardiyanto, and Toyib Rohimi. "Perancangan Aplikasi SistemPengolahan." *Jutis*, vol. 8, no. 1, 2020, pp. 17749231–5527063.
- Roudhlotul, Unun, and Janah M. Ag. *MELAKUKAN TAKE OVER PEMBIAYAAN DIBRI SYARIAH SKRIPSI Oleh : BINTI YUSROL HANA NIM : 210816164*