

PEMINJAMAN DANA TUNAI BERBASIS WEB (UD.SINAR MOTOR SAMPIT)

Karya Sada Mahdi¹, Minarni²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

sadamahdi2188@gmail.com¹, minarnifikom2512@gmail.com²

ABSTRACT— Business of selling goods need access as a medium of sales and promotion. Related to the role of information systems in the business world is very important to be used in the delivery of information to consumers. With the internet can provide convenience in accessing the information needed can be accessed on the internet that is used for learning, promotion, information, sales, service for users, and others. Therefore, an application is made with the aim of easily delivering data that is quickly found when needed. Provide order and delivery transaction processes for customers, and provide new partner registration, order confirmation, delivery, transaction report preparation for partners. For this reason, an e-marketplace application is made that facilitates data processing. Provide order and delivery transaction processes for customers, and provide new partner registration, order confirmation, delivery, transaction report preparation for partners. Men receive information on furniture items that are already categorized, so customers or customers can see information of goods without having to come to the Furniture Store one by one again.

Keywords- Furniture Shop, Sales, Internet, application.

ABSTRAK— UD. Sinar Motor Sampit merupakan sebuah perusahaan menengah keatas yang beralamat di Jl. Mt. Haryono No. 97 Sampit Kabupaten Kota Waringin Timur. Proses pengecekan promo pinjaman, pengajuan peminjaman dana harus dilakukan di showrom hal ini tentunya juga memakan waktu untuk nasabah yang datang dari luar kota, maupun dalam kota. Admin yang melakukan pengecekan promo pinjaman, pengecekan peminjaman, serta pemrosesan seleksi berkas hanya ada beberapa orang atau terbatas, sedangkan nasabah yang melakukan transaksi setiap harinya melebihi kemampuan atau kapasitas dari admin yang ada, ditambah dengan proses yang berjalan pada showrom masih manual, baik dari segi pengecekan promo, pengecekan berkas, serta pengajuan peminjaman. Hal ini merupakan masalah yang harus segera ditangani pihak showrom agar tujuan dari perusahaan dapat berjalan pada jalurnya dan sesuai pada target yang ditentukan. Berdasarkan permasalahan diatas website peminjaman dana tunai menjadi solusi bagi masyarakat guna mempersingkat waktu bagi masyarakat dalam melakukan proses pendaftaran, pengecekan harga kendaraan yang ingin di gadaikan sesuai dengan tahun dan unit kendaraan nasabah tersebut, dan pengecekan angsuran peminjaman. Selain itu, masyarakat juga dapat langsung melakukan pengajuan transaksi peminjaman dana tunai dengan proses dan prosedur serta persyaratan yang sudah disediakan pada website.

Kata Kunci – Peminjaman Dana Tunai, Peminjaman Dana Tunai Online.

I. PENDAHULUAN

Pinjaman (kredit) dana tunai adalah pinjaman uang dengan pembayaran pengembalian secara mengangsur. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, secara yuridis bahkan Undang-undang Perbankan no 7 tahun 1992 mendefinisikan secara lugas bahwa Kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan dan kesepakatan pinjam meminjam antara suatu perusahaan dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah uang, imbalan atau pembagian hasil keuntungan[1].

UD. Sinar Motor Sampit merupakan sebuah perusahaan menengah keatas yang beralamat di Jl. Mt. Haryono No. 97 Sampit Kabupaten Kota Waringin Timur. UD. Sinar Motor Sampit melakukan transaksi jual beli sepeda motor bekas dan tukar tambah cash maupun kredit. Selain itu, UD. Sinar Motor Sampit melayani peminjaman dana tunai dengan jaminan BPKB Sepeda Motor dengan

proses cepat dalam jangka waktu 1 jam dana bisa dicairkan. Sebagian besarnasabah yang melakukan transaksi peminjaman dana tunai pada UD. Sinar Motor Sampit berasal dari perusahaan kelapa sawit. Jarak antara perusahaan kelapa sawit dan perkotaan berkisar antara 25 – 100 Km. Jarak tersebut termasuk sangat jauh untuk ditempuh menuju UD. Sinar Motor Sampit.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan yaitu paradigma waterfall. Adapun metode waterfall mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut: :

1. Rekayasa perangkat lunak (*Software Engineering*), merupakan kegiatan untuk menentukan aplikasi apa yang akan dibuat.
2. Analisis perangkat lunak (*Software Analysis*), merupakan analisa kebutuhan fungsi-fungsi perangkat lunak yang dibutuhkan seperti fungsi masukan, fungsi proses, dan fungsi keluaran.
3. Perancangan perangkat lunak (*Software Design*),

merupakan perancangan yang dibuat berdasarkan tahapan sebelumnya.

4. Implementasi perangkat lunak (*Coding*), merupakan kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan yang dibuat pada tahapan sebelumnya dengan kode program yang dipahami.
5. Penguji perangkat lunak (*Testing*), merupakan pengujian untuk mencari segala sesuatu yang kurang atau salah dalam pembuatan aplikasi.
6. Pemeliharaan perangkat lunak (*Maintenance*), merupakan suatu kegiatan untuk memelihara aplikasi yang sudah dibuat agar keutuhan program dapat terjaga.

III. LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek, ide, berikut saling keterkaitannya (inter-relasi) di dalam (usaha) mencapai suatu tujuan (atau sasaran bersama tertentu). Atau, dengan kata lain, sistem dapat disebutkan sebagai kumpulan komponen (sub-sistem fisik maupun non-fisik/logika) yang saling berhubungan satu sama lainnya dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan[1].

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam pendefinisian sistem, yaitu kelompok yang menekankan pada prosedur dan kelompok yang menekankan pada elemen atau komponennya[2].

3.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi; digunakan sebagai bahan baku pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi haruslah berkualitas[3].

Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan. Keputusan dapat berkisar dari keputusan berulang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang. Nilai informasi dilukiskan paling berarti dalam konteks pengambilan keputusan[4].

3.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[5].

Pada saat ini tentu saja hampir semua organisasi telah memiliki sistem informasi. Sistem informasi ini merupakan sebuah entitas (kesatuan) formal yang terdiri dari berbagai sumber daya fisik maupun logika. Dari organisasi ke organisasi, sumber daya ini disusun atau distrukturkan dengan beberapa cara (yang bisa jadi berlainan satu sama lainnya); karena suatu organisasi dan sistem informasi terkait merupakan sumber-daya yang bersifat dinamis[6].

3.4 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah suatu sistem yang terdiri atas komputer dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komputer, printer, atau perangkat keras yang terhubung dengan jaringan yang dikenal dengan istilah node[7].

Jaringan komputer (Computer Network) yang disebut secara singkat dengan jaringan adalah kumpulan komputer dan alat-alat lain yang saling dihubungkan bersama menggunakan media komunikasi tertentu. Informasi yang melintas sepanjang media komunikasi, memungkinkan pengguna jaringan untuk saling bertukar data atau menggunakan perangkat lunak maupun perangkat keras secara berbagi. Masing-masing komputer atau alat-alat lain yang dihubungkan pada jaringan disebut node. Jaringan dapat terdiri dari puluhan, ratusan atau bahkan ribuan node[8].

3.5 Pengertian Tanaman Pangan

Hosting adalah jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, email (seluruh file atau script PHP yang telah dibuat komputer lokal).

Hosting adalah suatu jasa penyediaan server dan aplikasinya kepada pelanggan-pelanggannya. Satu server ini dipakai untuk banyak client supaya biayanya terjangkau (share hosting) ada juga yang satu server dipakai oleh sendiri (dedicated). Hosting ini biasa dipakai untuk keperluan main server. Web server bisa dipakai sebagai company profile, product catalog, gallery, portal komunitas, portal berita, portal perdagangan dan sebagainya. Mailserver dipakai sebagai sarana komunikasi elektronis antara seseorang dengan yang lain baik dalam perusahaan yang sama maupun berbeda perusahaan.

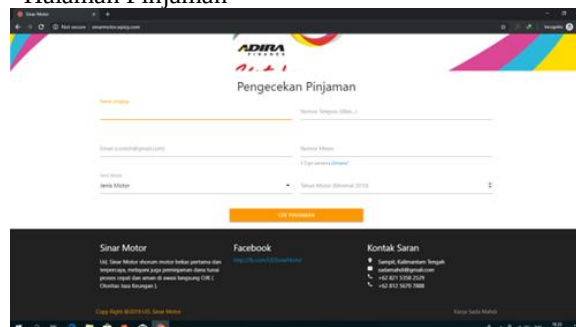
IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Analisis Sistem

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan adalah suatu kegiatan yang menjelaskan ataupun mempelajari suatu sistem yang terdiri atas pelaku proses dalam sistem, prosedur, data serta informasi yang terkait. Kegiatan ini dirincikan berdasarkan hasil dari proses Requirement Analysis yang terdiri dari proses Wawancara kepada pihak Pimpinan UD. Sinar Motor Sampit, Observasi lapangan meneliti dan melihat secara langsung proses UD. Sinar Motor.

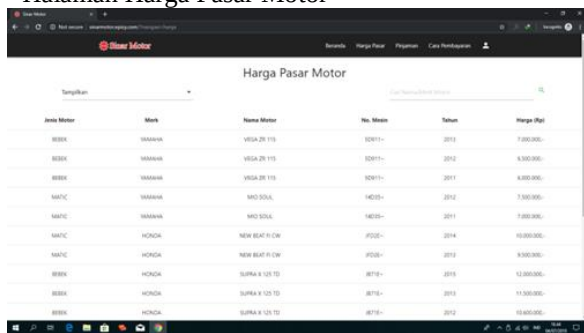
2) Desain Sistem

a. Halaman Pinjaman



Gambar 4. 1 Halaman Pinjaman

b. Halaman Harga Pasar Motor



Tanggal	Merk	Nama Motor	No. Motor	Tahun	Harga (Rp)
2019-09-20	YAMAHA	VEGA 20 115	820111	2013	7.000.000
2019-09-20	YAMAHA	VEGA 20 115	820111	2012	6.500.000
2019-09-20	YAMAHA	VEGA 20 115	820111	2011	6.000.000
2019-09-20	YAMAHA	MIO 200A	14200A	2012	5.500.000
2019-09-20	YAMAHA	MIO 200A	14200A	2011	5.000.000
2019-09-20	HONDA	NEW BEAT 110 CM	155000	2014	10.000.000
2019-09-20	HONDA	NEW BEAT 110 CM	155000	2013	9.500.000
2019-09-20	HONDA	SUPRA X 125 TS	187100	2015	12.000.000
2019-09-20	HONDA	SUPRA X 125 TS	187100	2014	11.500.000
2019-09-20	HONDA	SUPRA X 125 TS	187100	2013	11.000.000

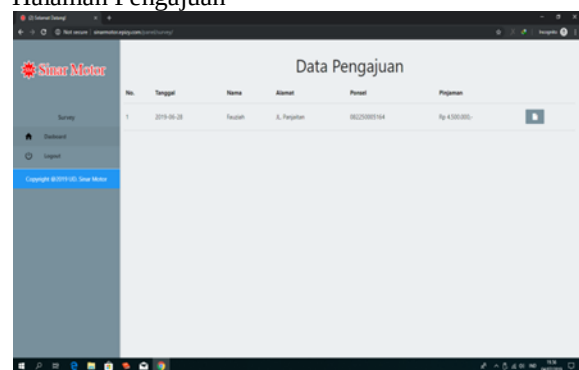
Gambar 4. 2 Halaman Harga Pasar

c. Halaman Informasi Berkas Masuk



Gambar 4. 3 Halaman Informasi Berkas Masuk

d. Halaman Pengajuan



No.	Tanggal	Nama	Alamat	Pinjam	Pengajuan
1	2019-09-20	Taufan	A. Pangasinan	08220001064	Rp. 4.500.000

Gambar 4. 4 Halaman Data Pengajuan Berkas

admin, survey, dan data kendaraan yang ingin di ajukan pinjaman serta menyediakan form perkiraan peminjaman agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

- Sistem peminjaman dana tunai berbasis web pada UD. Sinar Motor Sampit ini, memberikan kemudahan dan meringkas waktu nasabah dalam proses pengecekan promo pinjaman, pengecekan pinjaman beserta angsuran dan pengajuan peminjaman, karena hal tersebut dapat dilakukan hanya dengan mengakses website UD. Sinar Motor Sampit.
- Sistem ini juga mempunyai data laporan yang mana data tersebut di kelola dengan sangat baik dan dapat digunakan sebagai arsip perusahaan agar semua transaksi yang telah dilakukan terdata dengan jelas.

REFERENSI

- [1] E. Prahasta, Sistem Informasi Geografis : Konsep-Konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika). Bandung: INFORMATIKA, 2009.
- [2] T. Sutarni, Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: 2009.
- [3] Wagito, JARINGAN KOMPUTER Teori dan Implementasi Berbasis Linux. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2005.
- [4] Aminudin, Terampil Menggunakan Internet. Bandung: Puri Delco, 2009.
- [5] I. Sofana, Cisco CCNA & Jaringan Komputer. Bandung: INFORMATIKA, 2012.
- [6] Yuhefizar, 10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008.
- [7] I. Fathansyar, Basis Data. Bandung: INFORMATIKA, 1999.
- [8] J. Rasul, Teknologi Informasi dan Komunikasi 2 SMA Kelas XI. Quadra, 2008. *Mamdani Dan Metode Sugeno*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik secara garis besar kesimpulan dari Sistem Informasi Peminjaman Dana Tunai Berbasis Web pada UD. Sinar Motor Sampit adalah sebagai berikut :

- Untuk membuat suatu sistem informasi peminjaman dana tunai dengan mealakukan penelitian, wawancara kepada narasumber, serta mendesain bentuk website menggunakan Dreamwever serta melakukan coding melalui Sublime Text. Setelah itu menyusun data master, dan sistem ini mempunyai beberapa master untuk mengelola system informasi



Nama Penulis1 : Karya Sada Mahdi

Alamat :

Deskripsi Diri :



Nama Penulis 2 : Minarni

Alamat :

Deskripsi Diri :