

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMBIAYAAN KONSUMEN PADA PT.COMMERCE FINANCE BERBASIS DESKTOP

Dwi Susilo Handoko, Depi Rusda

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Darwan Ali, Sampit

Abstraksi — PT.Commerce Finance merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang lembaga pembiayaan konsumen. Pembiayaan yang dilakukan adalah pembiayaan kendaraan roda empat. Di dalam kegiatan operasional penanganan data-data kredit yang kurang maksimal dapat membuat manajemen perusahaan sulit dan memerlukan waktu untuk memvalidasi data-data konsumen yang mengajukan kredit. Selain itu untuk mencatat transaksi pembayaran angsuran dan penarikan kendaraan masih menggunakan *microsoft excel* karena banyaknya transaksi yang terjadi dapat memerlukan waktu dalam mencari file-file kredit tersebut dan juga hal ini rentan terhadap hilangnya data.

Pembuatan penelitian ini didasarkan pada literatur-literatur yang dapat membantu untuk mendukung sebagai acuan dalam membuat perancangan analisis dan desain sistem. Pembangunan program aplikasi ini, digunakan perangkat lunak *Borland Delphi 7* sebagai bahasa pemrograman, database yang digunakan *Microsoft SQL Server 2005*, dan sistem operasinya adalah *Microsoft Windows 7*. Dengan diperkenalkannya sistem ini maka diharapkan akan mempermudah dalam pelaksanaan sistem kerja yang sudah ada.

Dengan hal itu penelitian ini dapat memberikan pandangan tentang kecepatan dan keakuratan di dalam proses penyampaian suatu data dengan mempergunakan suatu sistem yang telah berbasis database, maka akan mempermudah proses pencarian, melakukan transaksi, dan mengupdate suatu data untuk sebuah informasi yang lebih efisien dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan serta diinginkan oleh pemakai atau *user*.

Kata Kunci — Lembaga Pembiayaan, PT.Commerce Finance, *Borland Delphi 7*, *Microsoft SqlServer 2005*.

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dimanfaatkan untuk mempercepat serta meningkatkan tersedianya informasi yang tepat dan akurat dan juga untuk mendukung kualitas proses dan produk yang lebih efektif serta efisien di perusahaan. Persaingan yang semakin pesat diantara berbagai badan usaha mendorong untuk diupayakan suatu sistem kerja cepat, tepat, dan akurat. Dengan pemerataan sistem komputerisasi di segala bidang yang dapat membantu agar sistem tersebut dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Banyak perusahaan lembaga pembiayaan yang bersaing dalam meningkatkan pendapatan dari kegiatan usaha khususnya berada di sampit. Dengan memberikan kemudahan kepada konsumen yang membeli barang tanpa membayar

penuh terlebih dahulu, maka konsumen akan memilih perusahaan yang memberikan kredit karena dapat memenuhi kebutuhan akan barang dan meringankan keuangan konsumen tersebut.

PT.Commerce Finance merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang lembaga pembiayaan konsumen. Didalam kegiatan operasional setiap hari, penanganan berkas formulir pengajuan kredit yang bertumpuk menyebabkan keterlambatan dalam validasi data calon konsumen yang ingin mengajukan kredit, selain itu setiap melakukan transaksi kredit dan menyampaikan laporan kepada manajemen CFinance yang masih menggunakan *microsoft excel* membuat perusahaan sulit untuk mengetahui dengan cepat data-data transaksi kredit serta laporan-laporan karena harus mencari lagi file-file data transaksi kredit konsumen tersebut.

Dari latar belakang itulah direncanakan membuat sebuah program aplikasi untuk membantu dalam mengembangkan sistem informasi yang dapat mencatat kegiatan administrasi pendataan konsumen, pengajuan kontrak kredit, pembayaran atau pelunasan angsuran, dan penarikan kendaraan, selain itu dapat membantu *user* dalam menyampaikan laporan untuk di berikan kepada manajemen CFinance.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pembiayaan Konsumen

Pembiayaan konsumen dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *consumer finance*. Pembiayaan konsumen ini pada hakikatnya sama saja dengan kredit konsumen (*consumer credit*) yang ada pada Bank. Bedanya hanya terletak pada lembaga yang membiayainya. Pembiayaan konsumen pembiayaannya diberikan oleh lembaga pembiayaan (*financing company*), sedangkan kredit konsumen diberikan oleh Bank.

Menurut peraturan presiden no.9 tahun 2009 tentang lembaga pembiayaan mempunyai pengertian sebagai berikut : “Pembiayaan konsumen (*Consumers Finance*) adalah pembiayaan untuk pengadaan barang berdasarkan kebutuhan konsumen dengan pembayaran secara angsuran.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan apabila ada seseorang yang menginginkan barang-barang konsumen seperti mobil, sepeda motor, televisi, lemari es, tempat tidur dan lain sebagainya, sementara penghasilannya tidak cukup untuk membiayai secara tunai dan lunas barang tersebut, maka dapat menggunakan alternative pembiayaan dengan sistem pembiayaan konsumen[1].

2.2 Pengertian Manajemen

Manajemen (*management*) adalah pencapaian tujuan organisasi dengan cara yang efektif melalui perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya organisasi [2].

Menurut Daft [2] empat fungsi manajemen yaitu sebagai berikut :

- 1) Perencanaan, adalah fungsi manajemen yang berkaitan dengan menentukan tujuan untuk kinerja organisasi di masa depan, memutuskan tugas, dan penggunaan sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.
- 2) Pengorganisasian, adalah fungsi manajemen yang berkaitan dengan penentuan dan pengelompokan tugas kedalam departemen, serta alokasi sumberdaya ke dalam departemen.
- 3) Kepemimpinan, adalah fungsi manajemen menggunakan pengaruh untuk memberikan motivasi kepada karyawan sehingga mencapai tujuan organisasi.
- 4) Pengendalian, adalah fungsi manajemen yang berkaitan dengan pengawasan aktivitas karyawan, pertahanan organisasi pada jalur pemenuhan tujuan, dan pengoreksian bila diperlukan.

2.3 Konsep Dasar Sistem

Menurut Sutabri [3] sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Model umum sebuah sistem adalah *Input*, *proses*, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran.

2.4 Pengertian Informasi

Menurut Laudon dan Laudon [4] informasi adalah data yang telah dibentuk menjadi sesuatu yang memiliki arti dan berguna bagi manusia.

2.5 Sistem Informasi

Ada empat operasi dasar dari sistem informasi yaitu mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menyebarkan informasi. Informasi mungkin dikumpulkan dari lingkungan dalam atau luar dan memungkinkan didistribusikan ke dalam atau keluar organisasi[3].

Sistem informasi juga diartikan sebagai sistem di dalam 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[3].

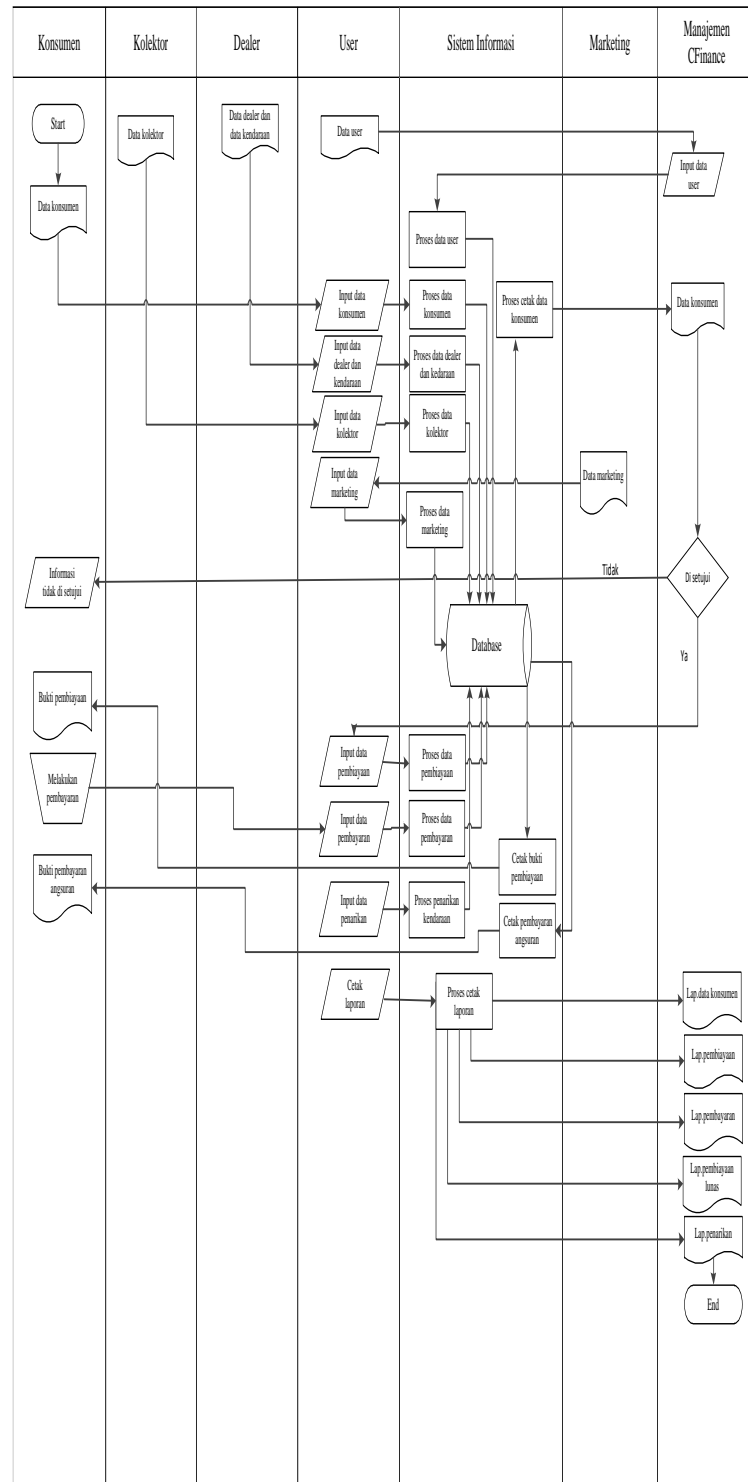
III. ANALISIS SISTEM INFORMASI

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan

kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

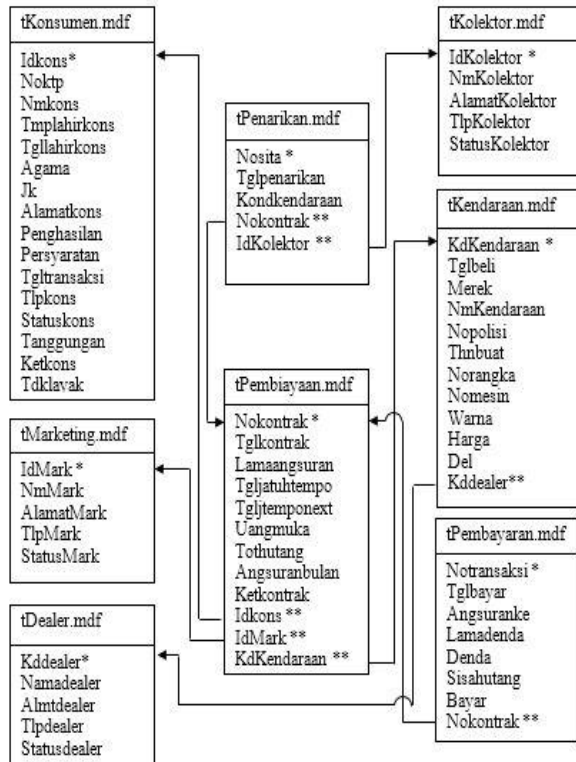
3.1 Flowchart Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang yang diusulkan secara menyeluruh dikonsepkan kedalam sebuah flowchart sebagai berikut :



Gambar 1: Flowchart Diusulkan

5. Model Data Relasional



Gambar 6: Model Data Relasional

IV. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Program

Pada bagian ini merupakan penjelasan bagaimana cara untuk mengimplementasikan program aplikasi yang telah dibuat, untuk itu diperlukannya media *interface* (antar muka) sebagai alat penghubung antara pemakai (*user*) dengan program aplikasi, yang bertujuan untuk membentuk suatu hubungan yang komunikatif antara pemakai (*user*) dengan program aplikasi.

4.1.1 Menu Utama

Pada Menu Utama ini terdapat beberapa menu-menu pilihan yang berfungsi untuk mengendalikan program aplikasi sesuai dengan keinginan pemakai (*user*). Berikut hasil tampilan menu utama pada program aplikasi yang telah dibuat:



Gambar 7: Menu Utama

4.1.2 Menu Login

Sub menu ini menampilkan *Form Login* yang berfungsi untuk mengontrol pengaksesan pemakai (*user*) pada saat menjalankan program aplikasi. Proses pertama saat *Form Login* berjalan. Pemakai (*user*) diminta untuk memilih kode aksesnya pada kotak isian “**Akses**” dan sandi pada kotak isian “**Password**”, adapun *form* tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 8 : Akses Login Users

4.1.3 Menu Pembiayaan Kredit

Sub menu ini akan menampilkan *Form Data Pembiayaan Kredit* yang berfungsi untuk memasukkan (*Input*) data pembiayaan yang baru, melakukan koreksi (*Update*) data pembiayaan, melakukan hapus (*Delete*) dan menutup (*Close*) *form* bila anda ingin mengakhiri *form* pembiayaan kredit. *Form* tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 9 : *Form Input Data Pembiayaan*

Setelah tombol **SAVE** di klik selanjutnya program akan otomatis menampilkan bukti pembiayaan kredit seperti pada gambar berikut :

Gambar 10 : *Bukti Pembiayaan Kredit*

4.1.4 Menu Pembayaran Angsuran

Sub menu ini akan menampilkan *Form Data Pembayaran Angsuran* yang berfungsi untuk memasukkan (*Input*) data pembayaran yang baru, mencetak bukti pembayaran (*Print*) dan menutup (*Close*) *form* bila anda ingin mengakhiri *form* pembayaran angsuran. *Form* tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

No. Transaksi	Tgl Bayar	No. Kontrak	Angsuran Ke	Sisa Hutang	Lama Denda	Denda	Bayar
PD0001	02/07/2016	KR0002	1	Rp 7.298.358	0	Rp 0	Rp 0
PD0002	02/08/2016	KR0002	2	Rp 6.635.417	0	Rp 0	Rp 0
PD0003	03/09/2016	KR0002	3	Rp 5.871.876	1	Rp 1.991	Rp 0
PD0004	30/09/2016	KR0002	4	Rp 5.308.333	0	Rp 0	Rp 0
PD0005	02/10/2016	KR0002	5	Rp 4.844.792	0	Rp 0	Rp 0
PD0006	03/10/2016	KR0002	6	Rp 3.891.250	1	Rp 1.991	Rp 0
PD0007	03/09/2017	KR0002	7	Rp 3.317.708	1	Rp 1.991	Rp 0
PD0008	02/02/2017	KR0002	8	Rp 2.854.157	0	Rp 0	Rp 0
PD0009	02/03/2017	KR0002	9	Rp 1.906.626	0	Rp 0	Rp 0
PD0010	02/04/2017	KR0002	10	Rp 1.327.883	0	Rp 0	Rp 0
PD0011	03/05/2017	KR0002	11	Rp 803.342	1	Rp 1.991	Rp 0

Gambar 11: *Form Pembayaran Angsuran*

Setelah tombol **SAVE** di klik selanjutnya program akan otomatis menampilkan bukti pembayaran angsuran kredit seperti pada gambar berikut :

Gambar 12: *Bukti Pembayaran Angsuran*

4.1.5 Menu Penarikan Kendaraan

Sub menu ini akan menampilkan *Form* Data Penarikan Kendaraan yang berfungsi untuk memasukan (*Input*) data penarikan yang baru, membatalkan data penarikan (*Reset*), dan menutup (*Close*) *form* bila anda ingin mengakhiri *form* penarikan kendaraan. *Form* tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

No. Sim	Tgl Penarikan	No. Kontrak	Id. Kolektor	Kondisi
PIV001	14/05/2016	KTD0003	KL002	Mesin BagusKaca BagusBody BagusPelek Bag

Gambar 12 : *Form* Pembayaran Angsuran

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan bahasan-bahasan yang terdapat dalam setiap bab-bab sebelumnya, dapat dirangkum dalam beberapa kesimpulan berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi manajemen pembiayaan konsumen, dapat membantu manajemen CFinance dalam memberikan validasi data calon konsumen yang mengajukan kredit karena data-data konsumen sudah tercatat di dalam program aplikasi.
2. Dengan adanya sistem ini memudahkan *user* dalam menangani transaksi harian yang terdiri dari pengajuan pembiayaan kredit, pembayaran angsuran, dan penarikan kendaraan menjadi lebih efisien dan cepat.
3. Dengan adanya sistem ini memudahkan *user* dalam menyampaikan laporan-laporan yang akan di berikan kepada manajemen CFinance.
4. Dalam membuat rancangan program aplikasi di sediakan fitur untuk mencari data-data transaksi yang telah terjadi sehingga membuat *user* mudah dalam mencari data tersebut.

5.2 Saran-Saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas maka beberapa hal yang perlu diperhatikan pada desain sistem yang telah dibuat, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan program aplikasi untuk pengembangan selanjutnya dapat membuat informasi yang telah jatuh tempo secara otomatis.
2. Perancangan program aplikasi untuk pengembangan selanjutnya dapat membuat untuk pelunasan atas kendaraan yang telah ditarik.
3. Perancangan program aplikasi untuk pengembangan selanjutnya dapat menentukan sendiri untuk perhitungan bunga dan denda.
4. Perancangan program aplikasi dapat dikembangkan berbasis web dan menggunakan bahasa pemrograman yang lain.

REFERENSI

- [1] R. A. Simarmata, "*Perusahaan Pembiayaan Konsumen (Consumers Finance) dan Prinsip Kehati-hatiannya*," p. 16, 2012.
- [2] R. L. Daft, *Manajemen Edisi 6*, Jakarta: Salemba Empat, 2006.
- [3] T. Sutabri, *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [4] K. L. P.J.Laudon, *Sistem Informasi Manajemen Buku 1 Edisi 10*, Jakarta: Salemba Empat, 2008.