



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENERAPAN DIGITAL MARKETING DAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BISNIS RITEL

**Sabtu, 6 Agustus 2016
Di Aula Lantai 4 Kampus
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Jl. Purnawarman 34-36 B Bandung**



**Diselenggarakan Oleh
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
2016**

**APLIKASI SURVEY KREDIT BERBASIS WEB
(Studi Kasus: PT BPR CITRADANA RAHAYU)**

Vani Maharani Nasution¹, R. Yadi Rakhman²

Fakultas Teknologi dan Informatika, UNIBI
vani.maharani@unibi.ac.id, r.yadi@unibi.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi *Survey* Kredit berbasis *Website* merupakan pengolahan informasi yang terkomputerisasi yang dikembangkan untuk mempermudah proses laporan *survey* dari surveyor di PT BPT Citradana Rahayu.

Aplikasi *Survey* Kredit berbasis *website* ini memiliki kemampuan untuk mempercepat laporan yang dibutuhkan, dapat merancang basis data permintaan untuk melakukan *survey* dan memberikan laporan hasil *survey* dan diharapkan dapat menyimpan secara terorganisir dengan baik, untuk mempermudah dan mempercepat menampilkan data laporan hasil *survey* baik yang sudah dilaksanakan maupun yang sedang dalam proses pelaksanaan yang diinginkan oleh analis kredit di PT BPR Citradana Rahayu.

Dalam mengelola permintaan dan pelaporan *survey* di PT BPR Citradana Rahayu saat ini masih belum memberikan kecepatan dan dilakukan dengan cara yang masih manual, diantaranya masih mengandalkan kuisioner *survey* lapangan, daftar permintaan yang menggunakan catatan buku dan permintaan secara lisan, dan proses penginputan hasil *survey* yang menunggu surveyor kembali dari *survey* lapangan, sehingga rentang waktu kembali untuk melakukan penginputan informasi menjadi tidak efektif.

Aplikasi *Survey* Kredit berbasis *Website* lebih mudah dioperasikan sehingga mempercepat pengolahan informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci : *Survey, Kredit, Website*

Abstract

Application of Website Based Credit Survey is a computerized information processing developed to facilitate the process of survey reports from surveyors at PT BPT Citradana Rahayu.

Application of Credit Survey based on this website has the ability to accelerate the required reports, can design a request database to conduct surveys and provide survey report results and is expected to store well organized, to facilitate and speed up the display of report data survey results both already implemented or which is in the process of execution cooled by credit analyst at PT BPR Citradana Rahayu.

In managing the demand and reporting of surveys in PT BPR Citradana Rahayu is still not providing speed and done in a way that is still manual, including still rely on field survey questionnaires, a list of requests that use notes of books and requests orally, and the process of inputting the results of the pending survey the surveyor returned from the field survey, so the return time to input the information becomes ineffective.

Application of Website-based Credit Survey is easier to operate so as to accelerate the processing of information needed.

Keywords: *Survey, Credit, Website*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank merupakan lembaga keuangan yang mempunyai peranan yang sangat strategis dalam menyalurkan dan mengembangkan perekonomian dan pembangunan nasional. Kegiatan utama dari perbankan adalah menyerap dana dari masyarakat, hal ini terutama karena fungsi Bank sebagai perantara (*intermediary*) antara pihak-pihak kelebihan dana (*surplus of funds*) dan pihak yang memerlukan dana (*lack of funds*). Sebagai *agent of development*, Bank merupakan alat pemerintah dalam membangun perekonomian bangsa melalui pembiayaan semua jenis usaha pembangunan, yaitu sebagai *financial intermediary* (perantara keuangan) yang memberikan kontribusi terhadap pendapatan Negara

Bank Perkreditan Rakyat yang biasa disingkat dengan BPR adalah salah satu jenis bank yang dikenal melayani golongan pengusaha mikro, kecil dan menengah dengan lokasi yang pada umumnya dekat dengan tempat masyarakat yang membutuhkan. Perkembangan bank perkreditan rakyat ini sudah ada sejak jaman sebelum kemerdekaan yang dikenal dengan sebutan Lumbung Desa, bank desa, Bank Tani dan Bank Dagang Desa atau Bank Pasar

Salah satu Bank Perkreditan Rakyat yaitu PT BPR Citradana Rahayu yang berdiri pada tanggal 21 Desember 1993 dan masih beroperasi sampai dengan saat ini. PT BPR Citradana Rahayu berkantor Pusat di Jalan Sunda No. 2A Bandung dan memiliki 3 Cabang yaitu di Lembang, Sumedang dan Garut. Perusahaan ini menerima simpanan atau tabungan serta menyalurkan pembiayaan atau pinjaman kredit. Produk simpanan meliputi simpanan deposito dan tabungan berjangka. Produk pembiayaan atau pinjaman kredit diantaranya kredit kendaraan bermotor khusus mobil, peremajaan angkutan umum, dan kredit karyawan eksternal.

Dilihat dari siklus bisnis perusahaan ini menerima simpanan deposito dan tabungan berjangka atau dana pihak ketiga yang kemudian dana tersebut disalurkan untuk pembiayaan atau memberikan dana kredit kepada masyarakat dengan tujuan konsumtif, investasi maupun modal kerja.

Secara teknis proses penyaluran atau pemberian dana kredit sering mengalami hambatan dikarenakan pada proses persetujuan kredit yang kurang cepat dan efektif. Faktor yang menjadi kendala dalam proses persetujuan kredit yaitu dari segi proses pelaporan dari surveyor lapangan. Teknis proses pelaporan dari surveyor yang masih manual dengan membawa lembaran-lembaran kuisioner survey dan teknis pelaporan yang dilakukan secara kumulatif kepada bagian analisis kredit, sehingga proses pengajuan kredit menjadi terhambat.

Untuk setiap permintaan *survey* diberikan batasan waktu penyelesaian selama satu hari, surveyor melakukan *survey* dan diselesaikan dalam waktu satu hari dari setiap permintaan *survey*, dengan kondisi surveyor rata-rata menyelesaikan sepuluh permintaan *survey* dalam satu hari, sehingga efisiensi waktu dibutuhkan agar setiap pengajuan kredit dapat terus berjalan tanpa harus menunggu hasil laporan surveyor kembali untuk melaporkan hasil *survey* dari lapangan, serta tidak adanya pemetaan wilayah *survey* yang mengakibatkan terjadinya *survey* pada satu nasabah dilakukan oleh lebih dari satu surveyor.

Untuk menciptakan pelayanan yang cepat dibutuhkan cara agar proses pelaporan *survey* di lapangan dan analisis kredit dapat bekerja beriringan, maka pelaporan dari surveyor membutuhkan suatu aplikasi yang mampu memberikan laporan hasil *survey*, dengan memanfaatkan teknologi secara online yang berbasis *website*. Berdasarkan pemaparan masalah di atas penulis tertarik untuk merancang sebuah perangkat lunak sebagai bahan untuk penelitian skripsi dengan mengangkat judul yaitu “ **Aplikasi Survey Kredit berbasis Website**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latarbelakang diatas maka penulis mengidentifikasi masalah pada pokok penulisan dalam penelitian ini antara lain :

1. Terjadi keterlambatan pelaporan hasil survey lapangan dari surveyor kredit yang berdampak pada kurang efektifnya kegiatan proses pencairan kredit.
2. Terlalu banyak form kuisioner yang didalamnya ternyata ada sebagian yang tidak diperlukan, sehingga tidak tepat sasaran
3. Tidak adanya pemetaan pembagian wilayah dan pemberian tugas survey yang jelas, karena kurangnya informasi sehingga surveyor mendatangi calon nasabah yang sama.

1.3 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah dan mempercepat pelaporan hasil survey lapangan?
2. Bagaimana membuat kuisioner kunjungan survey agar sesuai dengan kebutuhan dan tetap sasaran?
3. Bagaimana memetakan kunjungan survey lapangan agar efektif?

1.4 Batasan Masalah

Melihat dari permasalahan mengenai lambatnya proses pencairan kredit di PT BPR Citradana rahayu , maka diberikan batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini, diantaranya :

1. Hasil dari laporan survey atau *output* dari aplikasi ini hanya memberikan gambaran secara umum mengenai kelaikan calon nasabah untuk diberikan kredit.
2. Aplikasi ini berbasis web dengan *mobile respoship* belum menggunakan android app.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Perangkat lunak

Perangkat lunak merupakan sebuah perangkat yang tidak berbentuk secara fisik, namun dapat dioperasikan oleh *user* atau penggunaannya. Perangkat Lunak merupakan bagian dari tiga elemen dan komponen penting dalam pengoperasian dari sebuah komputer, yaitu *hardware* atau perangkat keras, *brainware* atau pengguna, dan juga *software* atau perangkat lunak itu sendiri.

Menurut Rosa A.S dan Shalahuddin (Rekayasa Perangkat Lunak 2nd ed, 2014:2), “perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*).

2.2 Fungsi Perangkat Lunak

Dalam peran yang penting dalam berjalannya sistem komputer, tentu memiliki fungsi-fungsi khusus yang dimiliki perangkat lunak. Fungsi-fungsi perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak atau software menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer yang dapat dibagi menjadi sistem operasi atau sistem pendukung
2. Perangkat lunak atau software menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer yang dapat dibagi menjadi sistem operasi atau sistem pendukung
3. Sebagai penghubung antara software-software yang lain dengan hardware
4. Sebagai penerjemah terhadap software-software lain dalam setiap instruksi-instruksi ke dalam bahasa mesin sehingga dapat di terima oleh hardware.
5. Mengidentifikasi program.

2.3 Jenis Perangkat Lunak

Menurut Roger S. Pressman (*Software Engineering A Practitioner's Approach Eighth Edition*, 2015:6-7), jenis-jenis perangkat lunak yaitu sebagai berikut:

1. System Software

System Software merupakan sekumpulan program yang ditulis untuk melayani program-program yang lain. Banyak perangkat lunak sistem (misal *compiler*, *editor*, dan utilitas pengatur *file*) memproses struktur-struktur informasi yang lengkap namun tetap. Aplikasi-aplikasi sistem yang lain (komponen sistem operasi, *driver*, prosesor telekomunikasi) memproses secara luas data yang bersifat tetap. Didalam setiap kasus tersebut, area perangkat lunak sistem ditandai dengan eratnya pemakai, operasi konkuren yang membutuhkan penjadwalan, tukar menukar sumber dan pengaturan proses yang tangguh, struktur data yang kompleks, serta *interface* eksternal ganda.

2. Application Software

Program berdiri sendiri yang memecahkan kebutuhan bisnis spesifik. aplikasi dalam bisnis daerah ini atau data teknis cara yang memfasilitasi operasi bisnis atau manajemen / teknis pengambilan keputusan.

3. Engineering and Scientific Software

Engineering and scientific software ditandai dengan algoritma *number crunching*. Perangkat lunak ini memiliki jangkauan aplikasi mulai dari astronomi sampai vulkanologi, dari analisis otomotif sampai dinamika orbit pesawat luar angkasa, dan dari biologi molekuler sampai pabrik yang sudah diotomatisasi. Tetapi aplikasi yang baru didalam area teknik dan ilmu pengetahuan sedang bergerak menjauhi algoritma numberis yang konvensional. *Computer-aided design*, simulasi sistem dan aplikasi interaktif yang lain, sudah mulai memakai ciri-ciri perangkat lunak sistem genap dan *real-time*.

4. Embedded Software

Produk pintar telah menjadi bagian umum bagi hampir semua konsumen dan pasar industri. *Embedded software* ada dalam *real-only memory* dan dipakai untuk mengontrol hasil serta sistem untuk keperluan konsumen dan pasar industry. *Embedded software* dapat melakukan fungsi yang terbatas serta fungsi *esoteric* (misal *key* pada *control* untuk *microwave*) atau memberikan kemampuan kontrol dan fungsi yang penting (contohnya fungsi digital dalam sebuah *automobile* seperti kontrol bahan bakar, penampilan *dash-board*, sistem rem, dan lain-lain).

5. Product-Line Software

Dirancang untuk memberikan kemampuan spesifik untuk digunakan oleh banyak pelanggan yang berbeda. Produk *line software* dapat fokus pada pasar yang terbatas dan *esoteric* (misalnya, produk *inventory control*) atau massa alamat konsumen.

6. Web/Mobile Applications

Kategori perangkat lunak jaringan *centric* ini mencakup berbagai macam aplikasi dan mencakup kedua aplikasi berbasis *browser* dan *software* yang berada pada perangkat *mobile*.

7. Artificial Intelligence Software

Perangkat lunak kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent AI*) menggunakan algoritma *non-numberis* untuk memecahkan masalah kompleks yang tidak sesuai untuk perhitungan atau analisis secara langsung. Area kecerdasan buatan yang aktif adalah sistem pakar, disebut juga sistem berbasis ilmu pengetahuan. Tetapi area aplikasi lainnya untuk perangkat lunak kecerdasan buatan adalah pengakuan pola (*image* dan *voice*), pembuktian teorema dan permainan *game*. Di tahun-tahun terakhir, cabang perangkat lunak kecerdasan buatan yang baru, yang disebut *artificial neural network* (jaringan syaraf tiruan), telah berkembang. Jaringan syaraf mensimulasi struktur proses-proses otak (fungsi syaraf biologis) dan

kemudian membawanya kepada perangkat lunak kelas baru yang dapat mengenali pola-pola yang kompleks serta belajar dari pengalaman-pengalaman masa lalu.

2.4 Survey

Menurut Masri Singarimbun dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Survei, pengertian survei pada umumnya dibatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atau populasi untuk mewakili seluruh populasi. Dengan demikian, penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun, 2006).

Survei pada dasarnya tidak berbeda dengan *research* (penelitian). Pemakaian kedua istilah ini kerap kali hanya dimaksudkan untuk memberikan penekanan mengenai ruang lingkup. *Research* memusatkan diri pada salah satu atau beberapa aspek dari objeknya. Sedangkan survei bersifat menyeluruh yang kemudian akan dilanjutkan secara khusus pada aspek tertentu bilamana diperlukan studi yang lebih mendalam (Zulnaidi, 2007: 11).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metodologi penelitian deskriptif analisis, yaitu dengan menggambarkan secara tepat data yang ada di lapangan kemudian membandingkannya dengan teori-teori yang ada. Maka penelitian di PT BPR Citradana menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi proses pengajuan kredit nasabah dimulai dari tahap pengajuan kredit sampai pada tahap kredit di setujui untuk diberikan pinjaman atau tidak.
2. Pengumpulan data-data yang berhubungan dengan proses kredit yang menjadi syarat untuk pengajuan kredit.

3. Melakukan penelitian lapangan dengan cara terjun langsung mengikuti proses *survey* yang dilakukan oleh surveyor
4. Melakukan observasi dan wawancara kepada surveyor mengenai cara *survey*, kendala dalam *survey* dan teknik pelaporan hasil dari *survey*.

3.1 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Penelitian Dokumentasi
Penelitian di PT BPR Citradana Rahayu dilakukan dengan membaca peraturan perusahaan seperti surat edaran dan surat keputusan yang berlaku, dengan memahami *Jobdesk* dari bagian yang terkait seperti surveyor dan analisis kredit, serta mengkombinasikan dengan peraturan eksternal seperti peraturan-peraturan dari Otoritas Jasa Keuangan dan Bank Indonesia.
2. Penelitian Lapangan
Penelitian dilakukan dengan cara langsung mengamati ke lapangan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan proses pengajuan kredit di PT BPR Citradana Rahayu.

3.2 Sumber data Primer

Peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan untuk menganalisis, melihat dari keadaan dari sistem yang berjalan saat ini dan memberikan evaluasi dari kinerja sistem tersebut.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti terkait dengan permasalahan yang akan dibahas, yaitu dengan cara melakukan pengamatan kegiatan yang terjadi antara proses-proses kredit (hirarki dan alur kredit). Bagian *Survey* atau Divisi *Survey* Lapangan (surveyor) ialah bagian yang peneliti jadikan tempat observasi.

2. Wawancara

Teknik yang dilakukan dengan wawancara, dengan mengajukan lembaran pertanyaan secara langsung pada pihak divisi *Survey* yang menangani proses lanjutan dari pengajuan kredit, untuk meminta penjelasan mengenai masalah yang akan dibahas. Bagian yang peneliti ajukan wawancara di divisi *survey* lapangan (surveyor) adalah salah satu staff surveyor.

Nama Surveyor : Tumpal Lasro Manurung

No Telp : 0822-1731-2728

Hasil wawancara : Terlampir

3.3 Metode pendekatan dan pengembangan system

Metode ini dimaksudkan untuk mempermudah pembangunan sistem aplikasi *survey* berbasis *website* yang akan dibangun di PT BPR Citradana Rahayu, setelah mengetahui kelemahan-kelemahan sistem yang berjalan saat ini sehingga sistem yang akan dibangun lebih baik dan bermanfaat bagi perusahaan

Pendekatan yang penulis ambil adalah analisis dan perancangan berorientasi objek, digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan organisasi dari sistem informasi secara berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul, perancangan berorientasi objek juga menunjukkan elemen data dan elemen kontrol antara hubungan modulnya.

Dengan demikian perancangan aplikasi *survey* berbasis *website* ini dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemen data dengan menggunakan alat bantu, diantaranya :

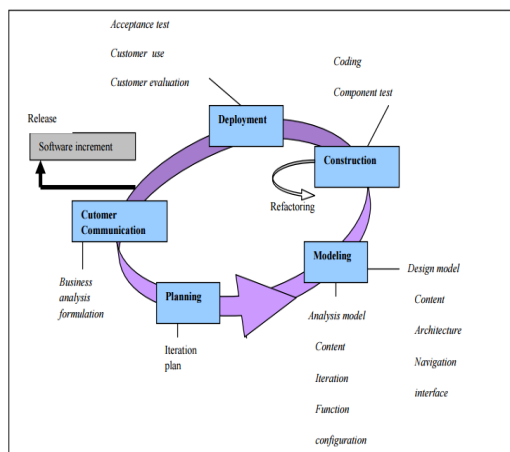
1. *Use case* Diagram merupakan kumpulan skenario yang mendeskripsikan hubungan antara para pengguna sistem yaitu Supervisor Analis Kredit, Analis Kredit dan Surveyor dengan aplikasi *survey* kredit berbasis *website*, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use case* diagram menampilkan relasi antara supervisor

analisis kredit, analisis kredit dan surveyor dengan *use case*.

2. *Class* Diagram digunakan untuk mendeskripsikan jenis-jenis obyek pada sebuah sistem, pada aplikasi yang akan dibangun ini dikelompokkan dalam *class login*, *class* pengguna, *class* nasabah, *class* permintaan, *class* hasil *survey*, *class* laporan *survey* dan hubungan yang terdapat diantara mereka. Diagram *class* juga menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.
3. *Activity* diagram, pada *activity* diagram dirancang untuk kebutuhan pembuatan aplikasi ini menunjukkan kegiatan aktifitas dari prosedur-prosedur yang akan berjalan, proses bisnis dan alur kerja dari aplikasi yang akan dibangun.
4. *Sequence* diagram menggambarkan interaksi antara obyek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

Metode pengembangan adalah menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah berjalan. Dalam pengembangan sistem ini metode pengembangan menggunakan metode *web engineering*, karena metode ini memberikan ide bagi pengembang maupun *user* tentang cara sistem akan berfungsi dan yang akan dikembangkan.

Metode *web engineering* terdapat lima tahapan untuk dapat mengembangkan suatu perangkat lunak



Gambar 3.1 Metode web engineering

Tahapan tersebut antara lain :

1. *Customer communication*
Komunikasi dalam hal ini terutama terkonsentrasi pada dua hal, analisa bisnis dan perumusan. Untuk pengguna *web* yang akan dibangun diantaranya supervisor analis kredit, analis kredit dan supervisor akan mengalami perubahan cara atau teknis pelaporan yang masih manual dan kurang efisien dalam waktu pelaporan, kecepatan pelaporan dibutuhkan karena sangat berpengaruh pada perkembangan dan target pencapaian kredit di PT BPR Citradana Rahayu, maupun *database* perusahaan. Perumusan adalah pengumpulan informasi tentang hal-hal yang akan dimuat dalam *web* yang melibatkan calon pengguna.
2. *Planning*
Perencanaan proyek pengembangan aplikasi kemudian ditentukan hal apa saja yang dibutuhkan untuk perancangan, perencanaan terdiri dari pendefinisian pengerjaan aplikasi *survey* berbasis *website* dan target waktu atas pekerjaan maupun sub pekerjaan yang ditentukan.
3. *Modeling*
Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk menjelaskan hal-hal apa saja yang memang diperlukan/dibutuhkan pada aplikasi *survey* kredit berbasis *website* yang akan dibangun dan solusi yang ditawarkan yang diharapkan dapat

menjawab apa yang tersirat dari hasil-hasil analisa dan pengumpulan data.

4. *Construction*

Pembangunan aplikasi *survey* kredit berbasis *website* memadukan antara perkembangan teknologi dengan *tools* pengembangan *web* yang telah ada, artinya memilih *tools* yang efektif namun tetap dapat menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini.

5. *Deployment*

Aplikasi yang dibangun diharapkan berguna bagi kebutuhan pekerjaan, dapat dioperasikan oleh pengguna (supervisor analis kredit, analis kredit dan surveyor), kemudian dilakukan evaluasi untuk mendapatkan masukan- masukan kepada penulis dalam melakukan modifikasi bila dibutuhkan.

Alasan penyusun menggunakan metode *web engineering* ini, karena metode ini cukup efektif sebagai paradigma dalam rekayasa perangkat lunak, karena mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh pelanggan, dalam pembuatan perangkat lunak bisa dilakukan secara cepat dan memungkinkan untuk merubah kembali perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

3.4 Pengujian Software

Dalam pengujian sistem ada beberapa metode pengujian yang digunakan yaitu pengujian *Black Box*. Pengujian *black box* merupakan metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsi perangkat lunak. Dengan metode *black box* pengujian dilakukan dengan mencari fungsi-fungsi perintah yang tidak benar, menguji kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi *survey* kredit berbasis *website*.

Metode pengujian yang digunakan pada aplikasi *survey* berbasis *website* ini menggunakan metode *black box*. Tujuannya adalah untuk memperkecil kesalahan pada saat pengembangan dan dengan mudah melakukan koreksi terhadap kekurangan yang terjadi setelah perangkat lunak selesai dikerjakan.

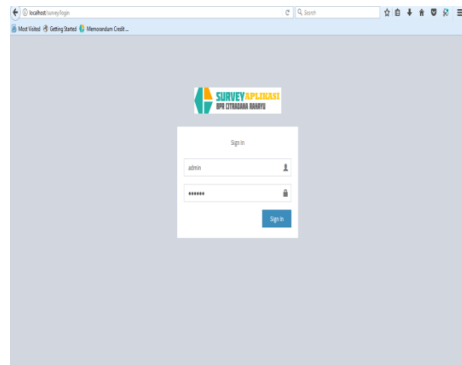
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan tahapan-tahapan implementasi hasil dari perancangan perangkat lunak *survey* kredit berbasis *website* kedalam bahasa pemrograman yang dimengerti mesin *control*, dimana rancangan antarmuka, dan fungsi-fungsi yang telah dibuat diintegrasikan dengan bahasa pemrograman yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Tahapan-tahapan implementasi diantaranya adalah:

4.1 Penyiapan Antarmuka

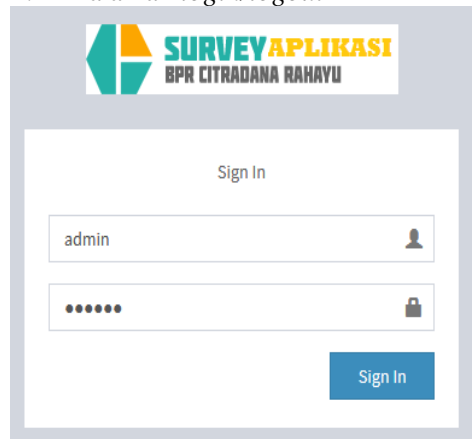
Halaman yang dirancang dalam membangun perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

1. Halaman *index*



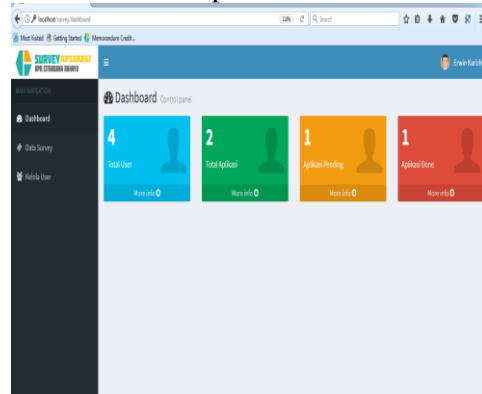
Gambar 4.1 *index*

2. Halaman *login/logout*



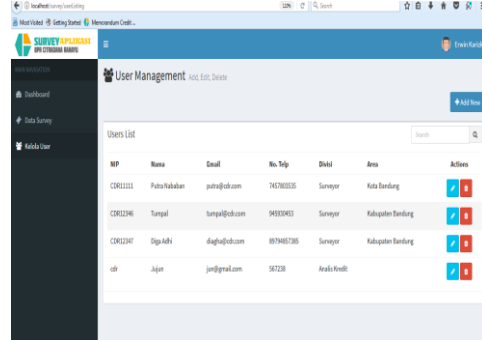
Gambar 4.2 *Login*

3. Halaman Supervisor Analisis Kredit



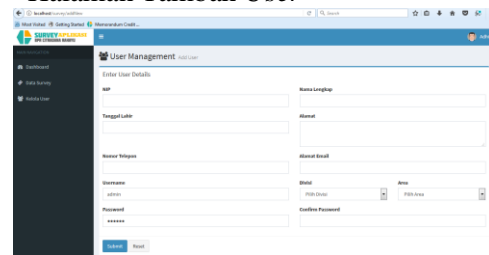
Gambar 4.3 halaman supervisor analisis kredit

4. Halaman Kelola *User*



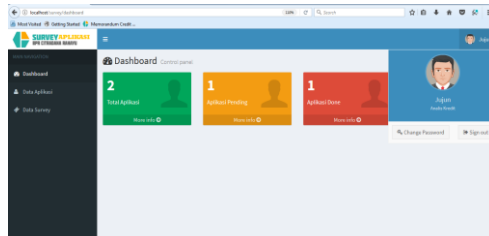
Gambar 4.5 Halaman Kelola *User*

5. Halaman Tambah *User*



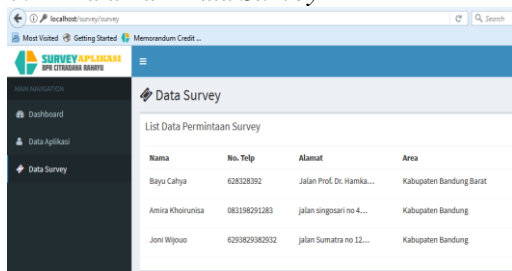
Gambar 4.6 Halaman Tambah *User*

6. Halaman Analisis Kredit

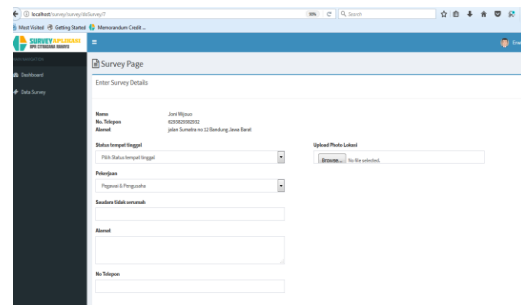


Gambar 4.7 Halaman Analisis Kredit

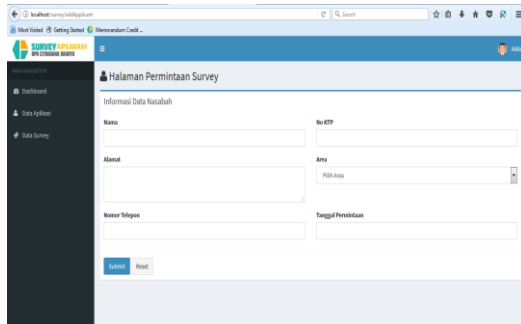
7. Halaman Data Survey



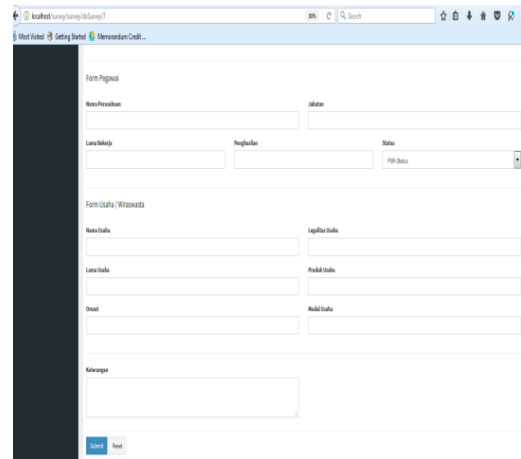
Gambar 4.9 Halaman Data Survey



8. Halaman Permintaan

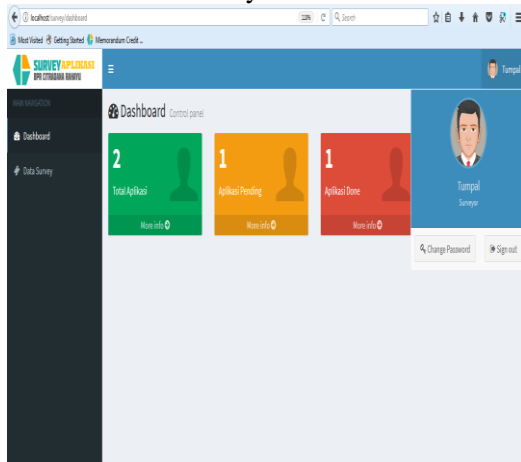


Gambar 4.10 Halaman Permintaan



Gambar 5.12 Halaman Survey

9. Halaman Surveyor



Gambar 4.11 Halaman Surveyor

4.2 Aktivasi Prosedur Berdasarkan Struktur Menu

Aktivasi prosedur berdasarkan struktur menu yang digambarkan pada tabel 5.1 merupakan tahapan implementasi dengan cara membuat menu berupa menu utama yang didalamnya terdapat submenu-submenu untuk mengakses ke halaman pengolahan data. Adapun struktur menu dalam membangun aplikasi *survey* kredit berbasis *website* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Aktivasi Prosedur

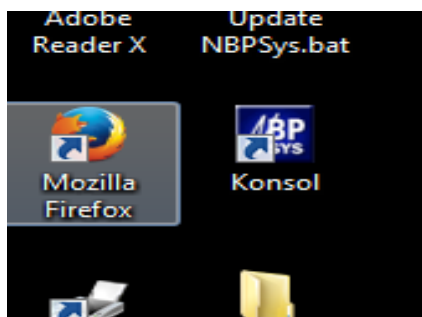
NO	Menu	Deskripsi
1.1	Home	Halaman awal aplikasi <i>survey</i>
1.2	Login	Digunakan untuk masuk ke halaman supervisor analis kredit, analis kredit ataupun surveyor
1.3	Log Out	Digunakan untuk keluar dari halaman supervisor analis kredit, analis kredit

10. Halaman Survey

NO	Menu	Deskripsi
		ataupun surveyor
2	Supervisor Analisis Kredit	
2.1	Dashboard	Menu awal supervisor analis kredit pada aplikasi survey kredit
2.2	Data Survey	Informasi tentang hasil survey lapangan yang sudah untuk di print
2.3	Kelola User	Menu untuk berfungsi untuk mengelola user yang menggunakan aplikasi survey kredit
3	Analisis Kredit	
3.1	Dasboard	Menu awal Analisis Kredit pada aplikasi survey kredit
3.2	Data Aplikasi	Menu yang berfungsi untuk mengakses mengolah halaman permintaan nasabah
3.3	Data Survey	Menu yang berfungsi untuk mengakses halaman Laporan hasil survey.
4	Surveyor	
4.1	Dashboard	Menu awal Surveyor pada aplikasi survey kredit
4.2	Data Survey	Menu yang berfungsi untuk mengelola halaman Laporan hasil survey.

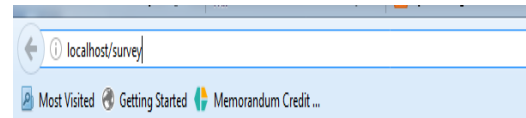
4.3 Cara Penggunaan Aplikasi

Untuk menjalankan aplikasi ini pengguna cukup menggunakan web browser kemudian klik dua kali (double click), seperti gambar 4.14 dibawah ini:

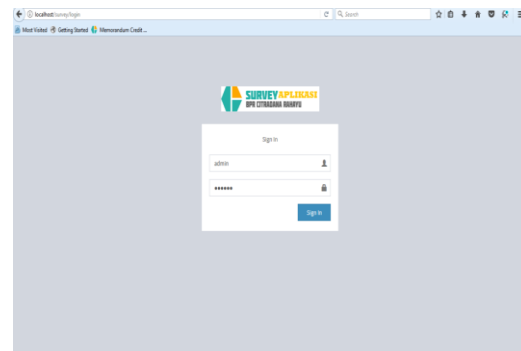


Gambar 4.14
Icone Browser Mozilla Fierfox

Maka setelah muncul aplikasi browser ketik pada area atas browser ke alamat http://localhost/survey (local) seperti gambar 4.15 dibawah ini :

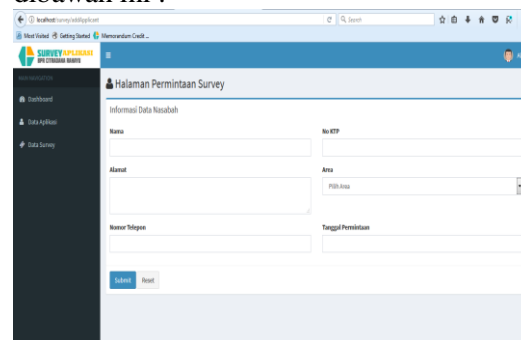


Tampil menu index yaitu halaman awal pada layanan aplikasi survey kredit berbasis website. Pada halaman ini terdapat satu halaman yang berisikan login, seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.15 halaman index

Berikutnya halaman permintaan merupakan halaman yang digunakan oleh analis kredit setelah melakukan login, dimana pada halaman permintaan ini berisikan tentang informasi nasabah yang harus dilakukan survey, seperti pada gambar dibawah ini :

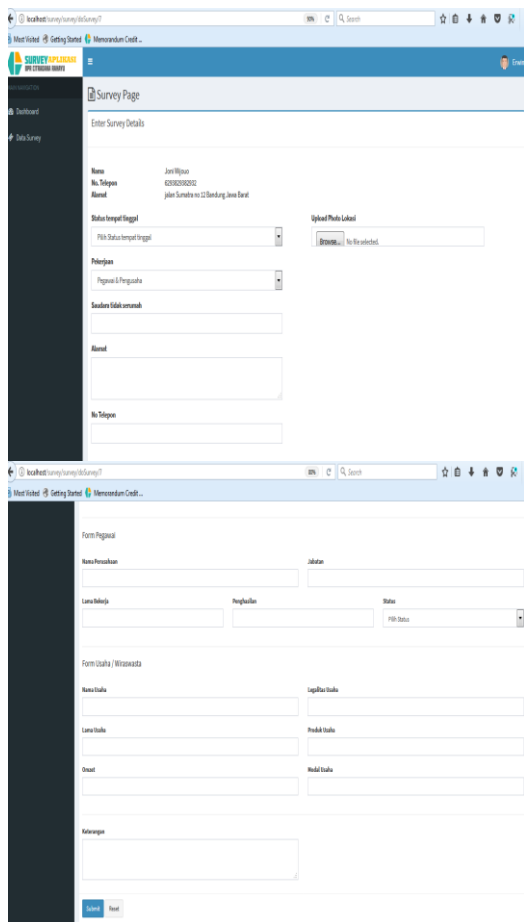


Gambar 4.16 Halaman Permintaan

Setelah analis kredit melakukan permintaan survey dengan submit data nasabah yang akan disurvey, maka analis kredit tinggal menunggu hasil survey yang dilakukan oleh surveyor. Untuk surveyor

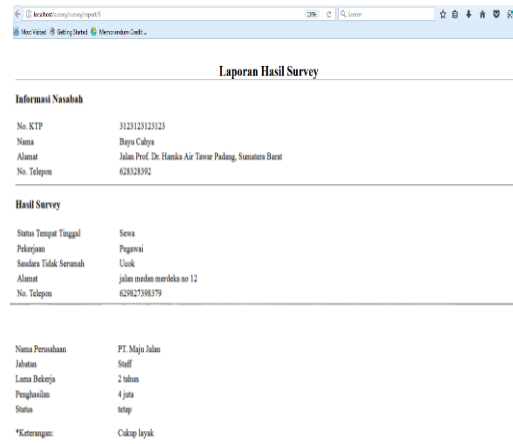
setelah menerima permintaan dari analis kredit maka pada halaman surveyor akan muncul pada data *survey* dengan *action* untuk pelaksanaan tugas *survey*.

Setelah menerima permintaan *survey* maka surveyor melakukan tugasnya untuk melakukan *survey*, dan ketika *survey* dilaksanakan surveyor akan memasukan data informasi nasabah sesuai dengan faktual yang ditemukan dilapangan dengan bentuk masukan/ inputan sebagai berikut :



Gambar 4.18 Form Survey

Setelah selesai memasukan informasi dari hasil lapangan, maka bagian analis kredit atau supervisor analis kredit sudah memperoleh informasi hasil *survey* lapangan yang dapat di *print* langsung dari data *survey* pada halaman masing masing, dengan hasil *survey* seperti gambar berikut



Gambar 4.19 Laporan Hasil Survey

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Dengan membuat aplikasi *survey* kredit berbasis *website* ini dapat mempermudah dan mempercepat pelaporan hasil *survey* lapangan.
2. Dengan membuat aplikasi *survey* kredit berbasis *webite* ini setiap kuisioner kunjungan *survey* menjadi lebih praktis dan tepat sasaran.
3. Dengan adanya aplikasi *survey* kredit berbasis *website* ini lebih memudahkan surveyor mendapatkan pemetaan wilayah untuk kunjungan *survey*.

6. REFERENSI

- A.S., Rosa dan Salahudin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak 2nd ed.* Informat. Bandung: Informatika.
- Arief M Rudianto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL.* Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Bambang, Riyanto. 2001. *Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan,* Edisi

- Keempat, Cetakan Ketujuh, Yogyakarta : BPFY Yogyakarta.
- Bimo Sunarfrihantono. 2002. PHP dan MySQL untuk Web. Yogyakarta: Andi
- Daulay, Melvin. S. 2007. *Mengenal Hardware Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Connolly, T., Begg, C. 2010. *Database Systems: a practical approach to design, implementation and management.5th Edition*. America: Pearson Education
- Jogiyanto. 2001. Analisis & Desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Yogyakarta: Andi
- Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi. 2006. *Metode Penelitian Survey, Edisi Revisi*. Jakarta : LP3ES
- Pressman, Roger. S. 2001. *Software Engineering a Practitiones`s Approach FifthEdition*. New York: McGraw-Hill Education.
- _____. 2010. *Software Engineering: A Practitioner`s Approach.7th Edition*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Rainer, Turban, Potter. 2006. *Introduction to Information Systems : Supporting and Transforming Business*. New Jersey : Wiley Plus
- Saputra Agus, Ridho Taufiq Subagio, Saluky. 2012. *Membangun Aplikasi E - Library untuk Panduan Skripsi*. Jakarta: Elex Media Koputindo
- Sastradipoera, Komarudin. 2004, *Strategi Manajemen Bisnis Perbankan, Konsep dan Implementasi untuk Bersaing*. Bandung : Kappa-Sigma.
- Satzinger, Jackson, Burd. 2010. *System Analisis and Design with the Unified Process*. USA: Course Technology, Cengage Learning.