



Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Kredit Sepeda Motor Pada Dealer Sepeda Motor Prima Service Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net 2010

Dudes Manalu^{1*}, Reagen Saragih²

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
Jl. Sangnawaluh, No. 4, Siopat Suhu, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Indonesia
Email: manalu.dudes@gmail.com¹, agansaragih@gmail.com²

Article Info

Article history:

Received 30 07 2022

Revised 27 08 2022

Accepted 31 08 2022

Keywords:

Teknologi,
Komputer,
Kredi sepeda motor,
Visual Basic

Correspondence Author*:

Name Dudes Manalu

Email manalu.dudes@gmail.com

Abstract

Adanya teknologi komputer yang memiliki komponen yang mampu menyediakan fungsi dan fitur yang berkualitas, handal, cepat dan aman, tidak salah kalau perusahaan atau instansi ikut serta dalam memanfaatkan perkembangan teknologi komputer sampai sekarang ini. Perkembangan teknologi sampai saat ini perusahaan yang ikut berkecimpungan di dalam dunia bisnis harus memiliki peralatan yang cukup lengkap dan bekerja dengan baik yang nantinya bisa menghasilkan keuntungan bagi perusahaan. Dealer Sepeda Motor Prima Service merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sekaligus pembayaran sepeda motor, perusahaan ini termasuk kategori yang memberikan penjualan secara kredit. Selama ini perusahaan tersebut berjalan seperti biasanya dalam melakukan penjualannya, karena setiap harinya sering bagi nasabah melakukan pembayaran angsuran terhadap sepeda motor yang sudah dibeli oleh nasabah. Dalam perusahaan ini, penulis menemukan beberapa permintaan dari perusahaan terkait sistem yang di inginkan oleh pihak perusahaan, karena sistem yang mereka gunakan selama ini termasuk sistem yang sangat sederhana, karena sistem yang digunakan oleh perusahaan masih menggunakan sistem aplikasi Microsoft Excell sebagai penginputan data untuk mendata beberapa nasabah yang akan melakukan pembayaran kredit sepeda motor, berkaitan dengan sistem tersebut, perusahaan mengharapkan agar sistem dapat diganti untuk memiliki sistem yang lebih efisien lagi, agar dalam melakukan input data tersebut sangat mudah cepat dan aman.

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Adanya teknologi komputer yang memiliki komponen yang mampu menyediakan fungsi dan fitur yang berkualitas, handal, cepat dan aman, tidak salah kalau perusahaan atau instansi ikut serta dalam memanfaatkan perkembangan teknologi komputer sampai sekarang ini. Perkembangan teknologi sampai saat ini perusahaan yang ikut berkecimpungan di dalam dunia bisnis harus memiliki peralatan yang cukup lengkap dan bekerja dengan baik yang nantinya bisa menghasilkan keuntungan bagi perusahaan.[1]

Dealer Sepeda Motor Prima Service merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sekaligus pembayaran sepeda motor, perusahaan ini termasuk kategori yang memberikan penjualan secara kredit. Selama ini perusahaan tersebut berjalan seperti biasanya dalam melakukan penjualannya.[2] karena setiap harinya sering bagi nasabah melakukan pembayaran angsuran terhadap sepeda motor yang sudah dibeli oleh nasabah. [3] Dari sistem yang *Microsoft Excell* yang digunakan perusahaan tersebut, penulis menemukan beberapa kendala yang mereka hadapi, terutama saat melakukan pengolahan data nasabah yang melakukan pembayaran angsuran tersebut tidak begitu tepat menghitung, bahkan mengalami kekurangan saat setoran angsuran diberikan, tidak hanya itu sistem hitungan menggunakan *Microsoft Excell* cenderung memakan waktu, karena bagian kasir terkadang menggunakan kalkulator sebagai bantuan menghitung sisa angsuran atau angsuran yang sudah disetor atau dibayar.[4]

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan adalah untuk memberikan bentuk dan desain yang jelas guna memudahkan pemrogram dalam membuat sebuah aplikasi. [5] Perancangan harus mudah di pahami dan mudah di gunakan sehingga para pelaku program bisa menggunakan dan menerapkannya dengan baik dan benar. Perancangan merupakan

serangkain prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa ke dalam sebuah sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman untuk menciptakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan dalam bekerja serta memperbaiki sistem yang sudah ada.[6]

2.2 Defenisi Pembayaran

Pembayaran merupakan salah satu kegiatan atau usaha untuk membantu, melayani dan mengarahkan dan mengatur semua kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan,[7] karena pembayaran merupakan unsur penting bagi sebuah perusahaan maka di perlukan sebuah aplikasi yang bisa mengolah data pembayaran dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dengan baik[8].

Di dalam jurnal [9] Dalam bahasa latin kredit di sebut “*credere* “ yang artinya percaya.kredit adalah sistem pinjaman yang harus di bayar kembali bersama dengan bunganya oleh peminjam sesuai dengan kesepakatan dan perjanjian yang telah di lakukan.[10]

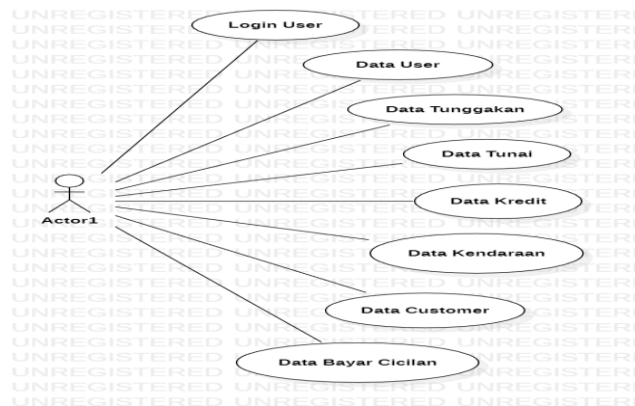
3. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa

Analisa Merupakan suatu proses dimana kita akan memecahkan dan memahami suatu masalah atau informasi menjadi bagian – bagian yang lebih kecil dan sederhana sehingga masalah atau informasi yang di pecahkan akan lebih mudah di pahami dan di jelaskan.[11]

3.2 Use Case Diagram

Dalam menyusun alur *usecase* di perlukan sebuah alur untuk menjalankan sebuah system,dimana alur yang di susun nantinya akan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan system.[12] seorang.aktor adalah sebuah entias manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan – pekerjaan tertentu. [13].berikut adalah gambaran dan aktivitas yang terjadi di dalam *usecase* diagram yang telah panulis rancang

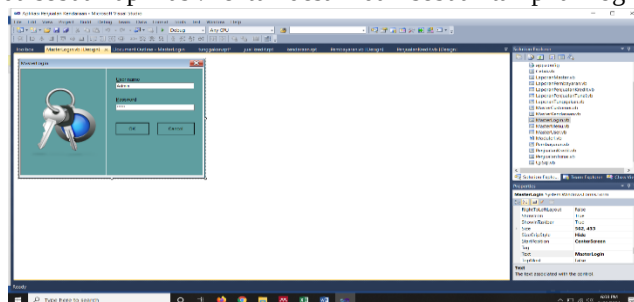


Gambar 1. Usecase diagram

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

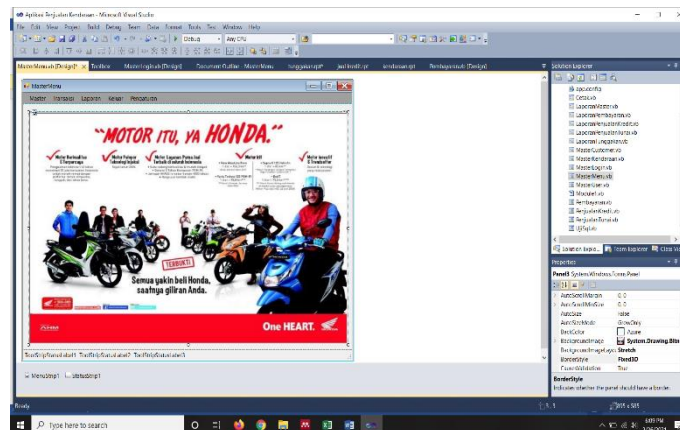
4.1. Tampil Login

Login merupakan sebuah proses untuk mengakses sebuah computer dengan memasukkan sebuah identitas diri dengan bentuk sebuah akun pengguna dan sebuah kata sandi, dan kata sandi sebagai salah satu bentuk keamanan yang ada pada sebuah aplikasi.Bentuk desain dari sebuah tampilan login adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Login

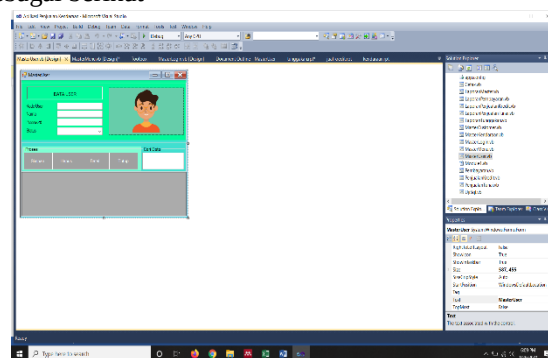
Tampilan menu utama merupakan sebuah tampilan yang akan menampilkan menu – menu yang akan di lakukan untuk memasukkan atau menginput data ke dalam sebuah aplikasi yang akan di simpan ke dalam sebuah database. bentuk dan tampilan dari menu utama adalah sebagai ber



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

4.2. Tampilan Data User

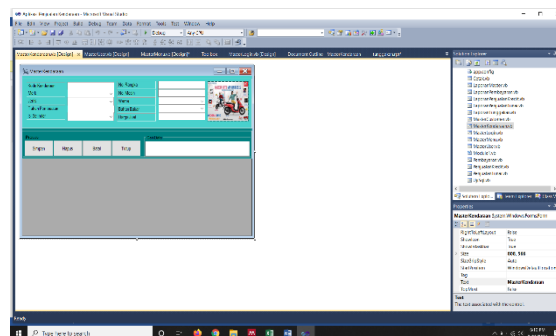
Tampilan Data user merupakan sebuah tampilan dimana admin akan melakukan penginputan kode, nama, Password, dan Status yang nantinya data yang telah di masukkan akan tersimpan di dalam database, bentuk tampilan data user adalah sebagai berikut



Gambar 4. Tampilan Menu Data User

4.3. Tampilan Data Kendaraan

Tampilan data kendaraan merupakan sebuah menu yang akan di lakukan oleh admin dalam melakukan transaksi penjualan sepeda motor sehingga data sepeda motor yang akan di beli oleh customer akan di data dan di masukkan ke dalam sebuah aplikasi, sehingga proses transaksi akan lebih cepat dan mudah tanpa harus menunggu waktu yang terlalu lama, prosesnya akan lebih cepat tanpa harus menggunakan kertas dan buktutulis yang di khawatirkan nanti data akan tercecer dan hilang. Berikut adalah bentuk dan design dari tampilan data kendaraan :



Gambar 5. Tampilan Menu Data Kendaraan

5. KESIMPULAN

Peranan computer sangatlah penting bagi kemajuan usaha di bidang penjualan, terutama di dunia usaha maka dari itu dalam melakukan kegiatan pengolahan data dan pembuatan laporan. Dalam hal ini computer dapat mempermudah setiap aktivitas dan kegiatan manusia. Pengolahan data pada aplikasi pembayaran kredit sepeda motor dengan sebuah aplikasi yang sudah di rancang dapat mempermudah pekerjaan yang nantinya akan di lakukan, sehingga pekerjaan yang di kerjakan akan lebih cepat selesai, efisien dan akurat. Aplikasi pembayaran kredit sepeda motor merupakan sebuah aplikasi yang di bangun menggunakan bahasa pemrograman visual basic net.2010 dengan adanya aplikasi ini pekerjaan yang masih manual akan beralih menjadi pekerjaan yang di kerjakan secara otomatis dan hasil pekerjaan yang telah di kerjakan akan menjadi lebih baik dan benar.

REFERENCE

- [1] S. Subagio and S. Samsir, "Rancang Bangun Aplikasi Administrasi BMT Yayasan Al-Bukhary Rantauprapat," vol. 01, no. 02, pp. 101–106, 2022.
- [2] S. Samsir, J. H. P. Sitorus, Z. Ritonga, and F. Aini, "Comparison of machine learning algorithms for chest X-ray image COVID-19 classification Comparison of machine learning algorithms for chest X-ray image COVID-19 classification," doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012040.
- [3] A. Widiatsih *et al.*, "Predicting the loan risk towards new customer applying data mining using nearest neighbor algorithm Predicting the loan risk towards new customer applying data mining using nearest neighbor algorithm," 2020, doi: 10.1088/1757-899X/830/3/032004.
- [4] E. S. Budi, E. Hariska, and G. L. Ginting, "Implementation of the Simple Additive Weighting Method in Determining Recipients of Subsidized Food Materials for Poor Families," vol. 3, no. 3, pp. 384–392, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1097.
- [5] J. H. P. Sitorus, "Perancangan Sistem Monitoring Lokasi Kendaraan Menggunakan Gps U-Blox Berbasis Android," vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [6] A. Syahputra, D. I. G. Hts, and Samsir, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Jarimatika Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Multimedia," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i1.20.
- [7] W. Fahrozi, "Penerapan Analytical Network Process Dalam Menentukan Ras Ayam Serama Simple Additive Weighting (SAW)," vol. 03, no. 01, pp. 28–34, 2019, doi: 10.52332/u-net.v3i1.19.
- [8] R. Watrianthos, Y. Triyanto, P. Pristiyono, D. Hasibuan, and S. Samsir, "e-Government Village Model," 2020, doi: 10.4108/eai.11-12-2019.2290857.
- [9] H. R. Effendhi, "Analisis Laporan Keuangan Perusahaan Dalam Kaitan Pemberian Kredit Kepada Calon Nasabah. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Jurusan Akuntansi Universitas Sam ratulangi.," vol. 7, no. 3, pp. 4144–4153, 2019.
- [10] U. Verawardina, F. Edi, and R. Watrianthos, "Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Twitter di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Naïve Bayes," vol. 5, pp. 157–163, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2604.
- [11] J. H. P. Sitorus *et al.*, "Perancangan pengontrol lampu rumah miniatur dengan menggunakan micro controler arduino berbasis android 1," vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [12] Firman Edi, A. Ambiyar, U. Verawardina, S. Samsir, and R. Watrianthos, "Improving Lesson Plan Models Using Online-Based in the New Normal Era," *EDUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 3, pp. 527–535, 2021, doi: 10.29062/edu.v4i3.109.
- [13] P. T. Informatika and U. B. Darma, "Perancangan Aplikasi Deteksi Orisinalitas File Dokumen Menerapkan," vol. 3, no. 2, pp. 89–92, 2022, doi: 10.47065/josyc.v3i2.954.