

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SYSBANK
PADA
PT. BPR ARTA KEDATON MAKMUR**



Disusun Oleh :

DAVID PRATAMA

1511050014

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SYSBANK
PADA PT. BPR ARTA KEDATON MAKMUR

Oleh :
David Pratama

1511050014

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Indera, S.Kom, M.T.I
NIK. 00371101

Pembimbing Lapangan



Mecen

Menyetujui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Nurjoko, S.Kom., M.T.I
NIK. 00440702

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : David Pratama
- b. NPM : 1511050014
- c. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 21 Januari 1997
- d. Agama : Katholik
- e. Alamat : Jl.Ikan Pari No.15 Blok A Teluk Betung
- f. Suku : Lampung
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-mail : davidpratama2101@gmail.com
- i. Hp : 0895621614555

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD Xaverius 1 Bandar Lampung
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP Xaverius 1 Bandar Lampung
- c. Sekolah Menengah Kejuruan : SMKK BPK Penabur Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang menyatakan,
Bandar Lampung, April 2019

DAVID PRATAMA
NPM. 1511050014

RINGKASAN

Selama kurang lebih satu bulan penulis melakukan kegiatan Kerja Praktek di PT.BPR Arta Kedaton Makmur Cabang Pusat yaitu sebuah perusahaan Bank yang difokuskan untuk melayani masyarakat khususnya di daerah terpencil dalam kelompok yang lebih kecil lagi yang selama ini belum terjangkau secara maksimal oleh layanan bank umum, yang beralamat di Jl. Laksamana Malahayati No. 139 Teluk Betung Bandar Lampung, penulis melakukan kegiatan analisa, dan perancangan sistem.

Permasalahan yang diamati selama pelaksanaan Kerja Praktek meliputi keadaan sistem perusahaan yang belum optimal untuk digunakan pada perangkat perusahaan. Metode pelaksanaan Kerja Praktek yang digunakan dengan melakukan partisipasi aktif dan pengamatan secara langsung yang bertujuan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan, analisis, observasi, wawancara dan didukung dengan studi pustaka.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan Kerja Praktek dapat disimpulkan bahwa sistem di PT. BPR Arta Kedaton Makmur belum beroperasi dengan baik, sistem harus di perbarui agar menjadi lebih baik lagi. Selain itu perlu dilakukan peningkatan komunikasi dan jalinan kerja antar pimpinan dan karyawan maupun karyawan dengan karyawan.

PRAKATA

Segala puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan anugerah yang telah diberikan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek (KP) ini tepat pada waktunya tanpa halangan suatu apapun.

Kegiatan Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa/i Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai salah satu syarat kelulusan menempuh program studi S1. Kegiatan ini diselenggarakan secara rutin dan berkala setiap semester dan berlangsung selama satu bulan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan konsep *link and match*, dengan memadukan antara teori dalam lingkup pendidikan dengan lingkungan organisasi yang sebenarnya sesuai dengan visi dan misi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Proses penyusunan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penyusun berkat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan rahmat-Nya yang senantiasa diberikan kepada penyusun yang telah memberi kelancaran dan kemudahan kepada kami dari awal pembuatan sampai selesai.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk material dan non material.
3. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc., selaku Rektor IIB Darmajaya.
4. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T. selaku Wakil Rektor I IIB Darmajaya
5. Bapak Ronny Nazar, S.E.,M.M selaku Wakil Rektor II IIB Darmajaya
6. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M selaku Wakil Rektor III IIB Darmajaya

7. Bapak Prof. Zulkarnain Lubis, MS., PhD selaku Wakil Rektor IV IIB Darmajaya
8. Bapak Sriyanto, S.Kom., M.T.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya
9. Bapak selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya
10. Bapak Nurjoko, S.Kom., M.T.I selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya
11. Bapak Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya
12. Bapak Indera, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
13. Ibu HC. Ho Lie Tjoe selaku Direktur Utama dari PT. BPR Arta Kedaton Makmur yang telah memberikan ijin kepada penyusun untuk melaksanakan Kerja Praktek (KP) di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Teluk Betung, Bandar Lampung Cabang Pusat.
14. Seluruh Karyawan PT. BPR Arta Kedaton Makmur Cabang Pusat yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktek (KP).
15. Saudara dan teman-teman tercinta yang telah mendoakan dan memberi dukungan baik material maupun spiritual.

Semoga amal dan perbuatan baik mereka dalam memberikan dukungan bagi kami mendapatkan balasan Tuhan Yang Maha Esa. Penyusun berharap Laporan ini dapat berguna bagi Mahasiswa yang akan menyusun Laporan Kerja Praktek di Periode Selanjutnya. Penyusun menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan Kerja Praktek ini. Oleh karena itu, penyusun mengharap masukan, kritik, dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandar Lampung, Maret 2018

Penyusun

DAVID PRATAMA
NPM. 1511050014

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP	2
1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Manfaat Penelitian	2
1.3.2 Tujuan Penelitian	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	4
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung	6
2.2 Visi dan Misi	8
2.2.1 Visi	8
2.2.2 Misi	8
2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan	8
2.4 Lokasi Perusahaan	9
2.5 Struktur Organisasi	10

BAB III

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan	11
3.1.1 Temuan Masalah	11

3.1.2 Perumusan Masalah.....	15
3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah.....	17
3.1.4 Diagram Konteks	18
3.1.5 Entity Relationship Diagram	19
3.2 Landasan Teori.....	19
3.2.1 Konsep Dasar Sistem.....	19
3.2.2 Pengertian Data	22
3.2.3 Jenis-jenis Bank.....	24
3.3 Metode yang digunakan	26
3.3.1 Tahap-tahap metode	26
3.4 Rancangan Program	28
3.4.1 Perancangan Sistem.....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	29
4.1.1 Kekurangan Sistem Yang Berjalan.....	29
4.1.2 Kelebihan Sistem Yang Diusulkan	29
4.1.3 Diagram Konteks	30
4.2 Pembahasan.....	31
4.2.2 Data Flow Diagram Level-2	31
4.2.3 Data Flow Diagram Level-3	32
4.2.4 Entity Relationship Diagram	32
4.2.5 Gambar Entity Relationship Diagram	33
4.2.6 Relasi Antar Tabel	33
4.2.7 Gambar Relasi Antar Tabel	33
4.2.8 Flowchart Menu Utama E-CRM Pemasaran	35
4.2.9 Rancangan Halaman Menu Utama E_CRM Pemasaran	36
4.2.10 Flowchart home E_CRM pada bagian konsumen	37
4.2.11 Perancangan Halaman Menu Utama E_CRM pada bagian konsumen	38
4.2.12 Rancangan Output Login.....	39
4.2.13 Rancangan Ouput Login	40

4.2.14 Penelitian Program	40
4.2.15 Implementasi Program.....	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran.....	42

DAFTAR PUSTAKA	43
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	44
----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini, setiap individu dituntut untuk dapat menguasai berbagai disiplin ilmu dan teknologi. Kemampuan ini tidak hanya sebatas pada kemampuan intelegensi saja, tetapi harus didukung dengan kemampuan soft skill yang antara lain memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama yang baik dengan orang lain. Terutama mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, dituntut harus memiliki kemampuan yang seimbang baik antara intelegensi dan soft skill yang dimiliki. Sebab persaingan dunia kerja di masa depan akan sangat ketat dan hanya sumber daya manusia yang berkualitas saja yang mampu bersaing. Sehingga pada saat terjun di dunia kerja dapat memberikan sumbangsih yang besar untuk terciptanya kemajuan bangsa.

Dewasa ini pertumbuhan bank di seluruh kota Bandar Lampung sangatlah pesat, baik itu bank umum maupun BPR. Perbankan konvensional maupun syariah begitu masih berlomba lomba untuk membuka kantor cabang nya di seluruh kota atau Kabupaten bahkan kecamatan. Dampak dari meningkatnya pertumbuhan jumlah kantor cabang adalah meningkatnya permintaan sumber daya manusia (SDM) atau tenaga kerja yang terampil di bidang perbankan dengan berbagai bidang yang terkait dengan dunia perbankan misal untuk posisi teller, customer service, marketing dan lain lain.

Namun pertumbuhan jumlah cabang bank tidak diimbangi dengan permintaan sumber daya (SDM) atau tenaga kerja yang ahli dan berkompeten di bidang perbankan. Sehingga bagi bank ,tentunya akan

banyak menyita energy baik waktu,tenaga dan biaya ,ketika meng-rekrut tenaga kerja yang tidak mempunyai ketrampilan di perbankan .

Kerja Praktek (KP) merupakan sarana untuk dapat mengenal dunia kerja secara nyata, hal tersebut ditekankan mengingat kebutuhan akan sumber daya manusia diharapkan bisa lebih kompeten dalam penguasaan, ketrampilan diberbagai bidang. Kondisi tersebut dipicu oleh perkembangan perekonomian global serta persaingan di dunia kerja yang semakin ketat. Sehingga dibutuhkan sumber daya manusia yang handal dan memiliki jiwa kompetensi khususnya dari kalangan akademisi yang diharapkan dapat melakukan penciptaan pertumbuhan dalam dunia kerja maupun dunia industri.

Pelaksanaan kegiatan KP merupakan realisasi visi dan misi dari lembaga Perguruan Tinggi dalam hal ini IIB Darmajaya untuk mengembangkan konsep *link dan match*. Selama jangka waktu 1 bulan, peserta KP diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungannya, mempunyai dasar pijakan bagi pengembangan wawasan dunia kerja dan mampu menganalisa antara ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dengan praktek di lapangan sehingga program KP diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa. Pada tahun 2019 ini kami ditempatkan di Bank Arta Kedaton Makmur cabang pusat teluk betung.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Praktek kerja ini dilaksanakan di PT.BPR Arta Kedaton Makmur Cabang Pusat Teluk Betung, Bandar Lampung yang dimulai tanggal 14 februari 2019 – 14 Maret 2019.

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.3.1 Manfaat penelitian

1. Bagi Peneliti :

Sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama belajar di INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA.

2. Bagi PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi SysBank pada PT. BPR Arta Kedaton Makmur dapat menjadi media untuk mempercepat pengaksesan data pada Sysbank secara Efektif dan Efisien.

3. Bagi Nasabah :

Dengan adanya sistem informasi SysBank pada PT BPR Arta Kedaton Makmur dapat memberikan kemudahan nasabah dalam membuka tabungan baru, deposito dan transaksi lainnya.

4. Bagi Kampus IIB Darmajaya :

Dengan adanya proses pelaksanaan praktek kerja bagi para mahasiswa, pihak kampus juga dapat mengambil beberapa manfaat sebagai berikut :

- Meningkatkan proses mutu pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas.
- Menyiapkan keterampilan dan pengalaman dunia kerja bagi mahasiswa sebagai bagian dari proses kerja.

1.3.2 Tujuan Penelitian :

1. Memenuhi tugas dalam program Kerja Praktek
2. Dengan adanya Sistem Informasi SysBank pada PT BPR Arta Kedaton Makmur dapat mempermudah sumber daya manusia (perkerja) dalam memberikan informasi dan pelayanan kepada nasabah dengan efektif dan efisien.

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan dimulai dari tanggal 14 Februari 2019 sampai tanggal 14 Maret 2019. Waktu pelaksanaan penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh instansi yang bersangkutan mulai pukul 08.00-17.00 WIB.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan di PT.BPR Arta Kedaton Makmur Cabang Pusat Teluk Betung, Bandar Lampung yang dimulai tanggal 14 februari 2019 – 14 Maret 2019.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing-masing dalam sub bagian, diantaranya :

Bab I. Pendahuluan :

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP
- 1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian
- 1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan
- 1.5 Sistematika Penulisan

Bab II. Gambaran Umum Perusahaan

2.1 Sejarah Perusahaan

2.2 Visi dan Misi

2.3 Bidang Usaha/ Kegiatan Utama Perusahaan

2.4 Lokasi Perusahaan

2.5 Struktur Organisasi

Bab III. Permasalahan Perusahaan

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

3.1.2 Perumusan Masalah

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Teori

3.3 Metode yang digunakan

3.4 Rancangan Program

Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Bab V. Kesimpulan dan Saran

Lampiran :

Bukti kegiatan (Foto)

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung

BPR Arta Kedaton Makmur pasca diakuisisi sejak Tahun 2000, dimana berdiri ditengah fluktuasi ekonomi pasca krisis ekonomi yang di alami Indonesia sejak tahun 1998 telah mampu bertahan dan perlahan namun bertumbuh dengan pasti ditengah ketatnya persaingan dalam pemulihan ekonomi. Bersama kepercayaan dari masyarakat di Lampung, kami semakin berkembang Bank Arta Kedaton telah mampu melayani serta menjadi mitra bagi masyarakat Lampung terutamanya dalam pengembangan usaha mikro melalui kredit – kredit modal kerja (KMK) dan kredit kendaraan bermotor dengan acuan pada pengembangan dan perluasan usaha mikro.

Melihat potensi usaha mikro yang ada pada Masyarakat Lampung khususnya, PT. BPR Arta Kedaton Makmur dibawah kepemimpinan Ibu HC. Ho Lie Tjoe selaku Direktur Utama, terus berusaha semaksimal mungkin untuk dapat membantu mengembangkan usaha mikro yang didukung dengan sarana yang terjangkau, dimana usaha mikro sangat memerlukan penunjang utama selain modal. Segmen pasar transportasi terjangkau untuk usaha mikro tersebutlah yang membuat kami terinspirasi melayani anda. Penyediaan Kendaraan Niaga terjangkau adalah hal utama yang membuat kehidupan ekonomi masyarakat Lampung dapat berjalan seiring dengan perkembangan dan persaingan Global yang terus merambah hampir semua lini kehidupan ekonomi yang ada.

Kepercayaan masyarakat Lampung telah menjadi modal utama kami untuk maju pada ketatnya persaingan di dunia per Bank-an. PT. BPR Arta Kedaton Makmur yang berkantor pusat di Jl. Laksamana Malahayati No.

139 Teluk Betung Bandar Lampung, menjawab kepercayaan ini dengan perluasan pelayanan PT. BPR Arta Kedaton Makmur pada masyarakat Lampung di Kabupaten – Kabupaten dengan beberapa kantor cabang kami antara lain di Metro di Jalan Jend. Sudirman No 224 E dan di Tulang Bawang jl. Lintas Timur Pasar Unit II, hal ini diperuntukan menjangkau masyarakat yang berada di Kabupaten – Kabupaten yang tersebar pada wilayah Lampung.

Peran serta masyarakat dalam pertumbuhan suatu BPR sangat menjadi faktor utama, dimana hal tersebut dapat diukur dari performance kesehatan Bank tersebut yang terpublikasi. Sebagai tolak ukur kesehatan yang kami sajikan dikutip Desember 2015 dimana pada periode Desember 2015 tercatat bahwa Aset kami berada pada angka Rp 250.202 juta,-. Diiringi nilai Capital Adequacy Ratio (CAR) berada di 35.32%, nilai Non Performing Loan (NPL) di angka 1.70% , serta nilai Loan to Deposit Ratio (LDR) berada di 84.17%, selain itu perbandingan Biaya Operasional dan Pendapatan Operasional (BOPO) diangka 52.13%. Setelah tiga belas tahun kami tumbuh dan berkembang melayani masyarakat Lampung, dengan bimbingan dan peran serta dari Bank Indonesia beserta PERBARINDO dan Inhouse Training guna pengembangan dan pembekalan SDM pada PT. BPR Arta Kedaton Makmur kami menambah satu lagi Kantor Cabang di jalan Achmad yani No. 6 B Kabupaten Pringsewu .

kami ada untuk anda Masyarakat Lampung. Dengan cita – cita bersama, “MENJADIKAN HIDUP SEJAHTERA BERSAMA ARTA KEDATON MAKMUR” kita majukan perekonomian LAMPUNG.

2.2 Visi dan Misi

Visi : “ Menjadi BPR yang disegani dan berkualitas di Indonesia dengan kredibilitas yang sehat dan terpercaya “.

Misi :

Menerapkan manajemen profesional guna menunjang pembangunan ekonomi lampung khususnya dengan memberikan jasa perbankan yang berkualitas. Meningkatkan kualitas kredit, layanan nasabah dan citra perusahaan dan meningkatkan produktivitas guna menghasilkan keuntungan yang optimal.

2.3 Bidang usaha / kegiatan umum perusahaan

PT. BPR Arta Kedaton Makmur melaksanakan kegiatan perbankan secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah, tetapi kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Jadi kegiatannya jauh lebih sempit dibandingkan bank umum. Tugas BPR hanya terbatas pada penghimpunan dana dalam bentuk tabungan atau deposito dan penyaluran dana dalam bentuk kredit investasi, kredit modal kerja atau kredit perdagangan.

Berikut Macam-macam Bidang Usaha di PT. BPR Arta Kedaton Makmur:

1. Customer Service
2. Teller (Tunai,Non-Tunai,Deposito,Tabungan)
3. Bagian Kredit
4. Account Officer
5. Administrasi Marketing
6. Legal
7. SOP
8. IT
9. Accounting

10. Komisaris
11. Security
12. Personalia

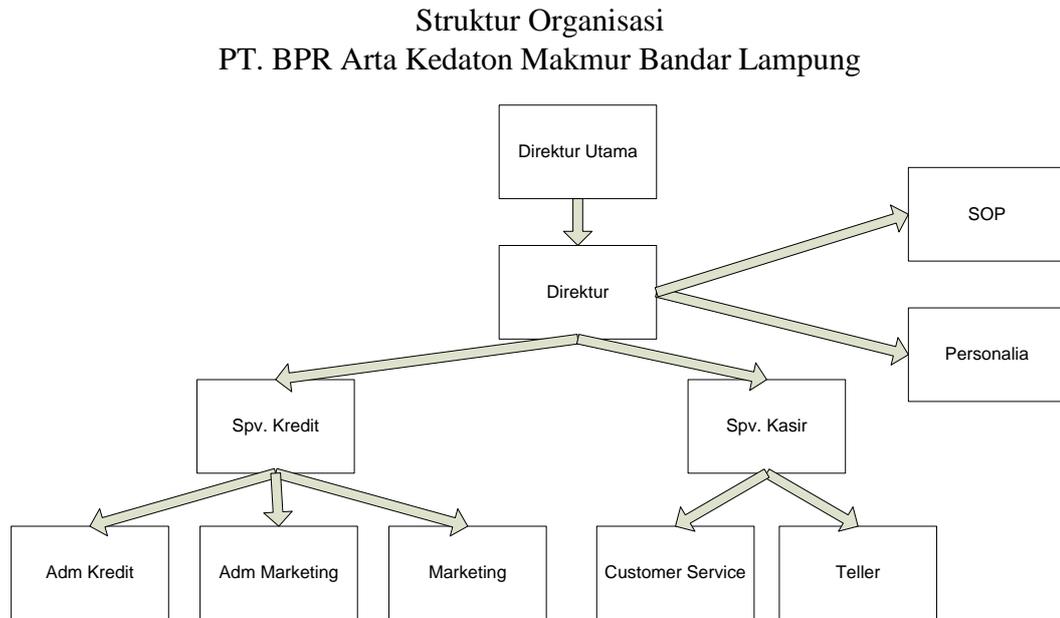
2.4 Lokasi Perusahaan



2.4 Lokasi Perusahaan

2.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung :



2.5 Struktur Organisasi (Sumber: Data Perusahaan 2018)

BAB III
PERMASALAHAN PT. BPR ARTA KEDATON MAKMUR
BANDAR LAMPUNG

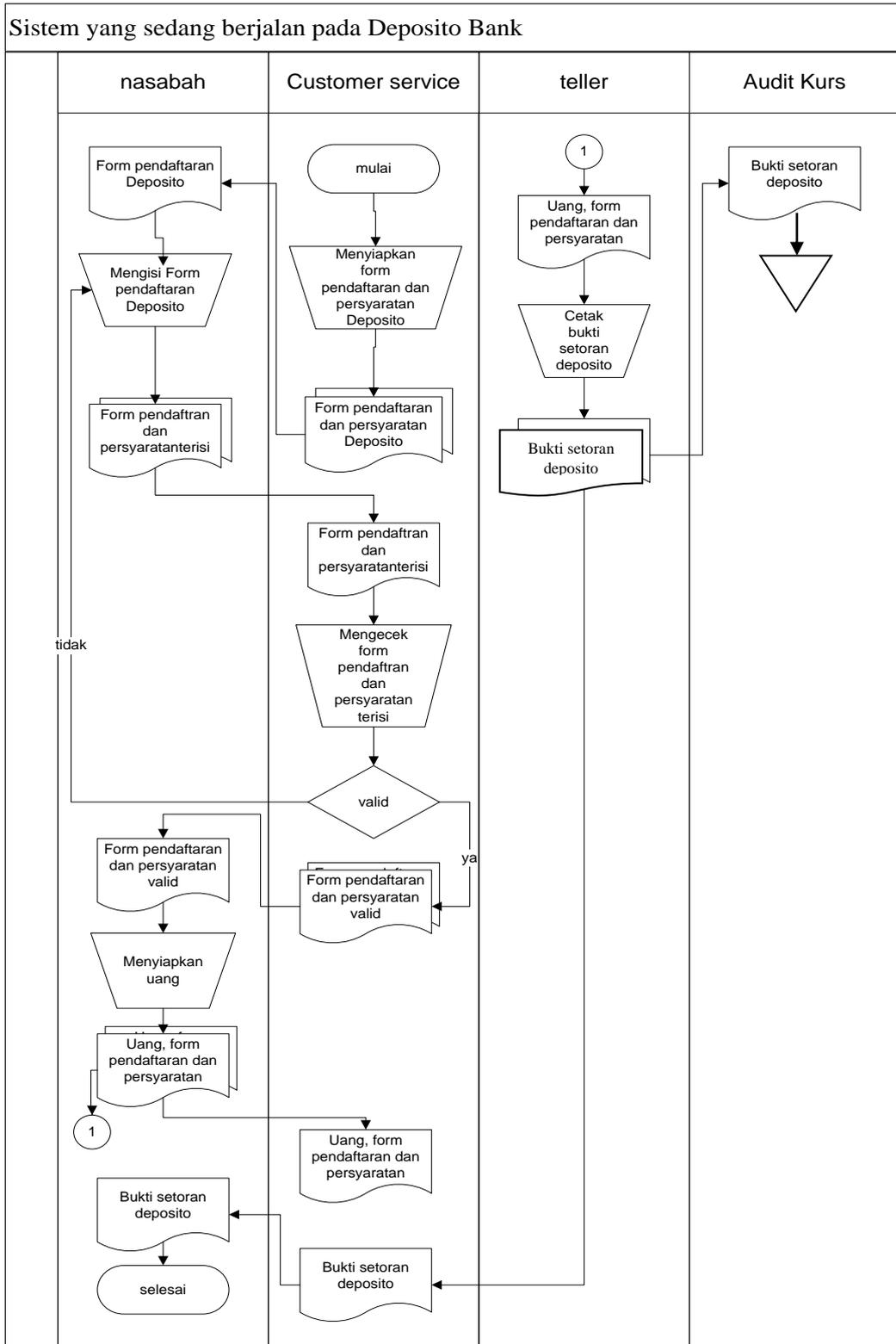
3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

Pengoperasian Sysbank di perusahaan memerlukan waktu dalam proses pengaksesan data sistem yang digunakan pada komputer di perusahaan tidak saling mendukung, yang mengakibatkan proses kerja berdampak negative bagi perusahaan. SysBank adalah suatu sistem yang digunakan oleh PT. BPR Arta Kedaton Makmur untuk mengelola atau memonitor segala aspek mengenai data nasabah, seperti membuka rekening, mencari data nasabah kredit, membuat surat peringatan dan lain-lain. Permasalahan yang ada pada Sysbank di saat karyawan mulai mengakses sistem tersebut kemudian mengalami load acces yang sangat lama.

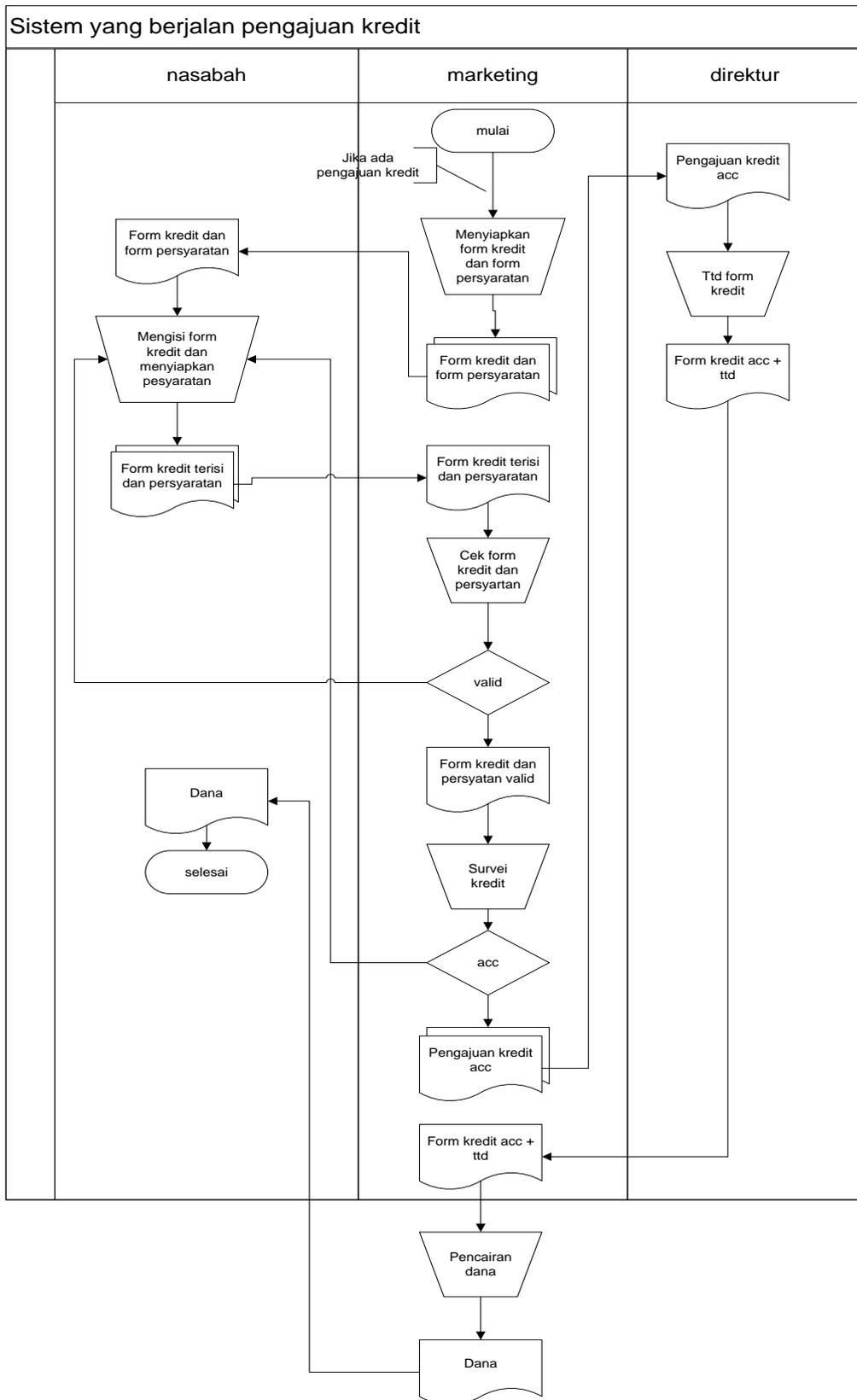
3.1.1 Diagram Arus Dokumen (DAD) sistem pemasaran yang sedang

berjalan :

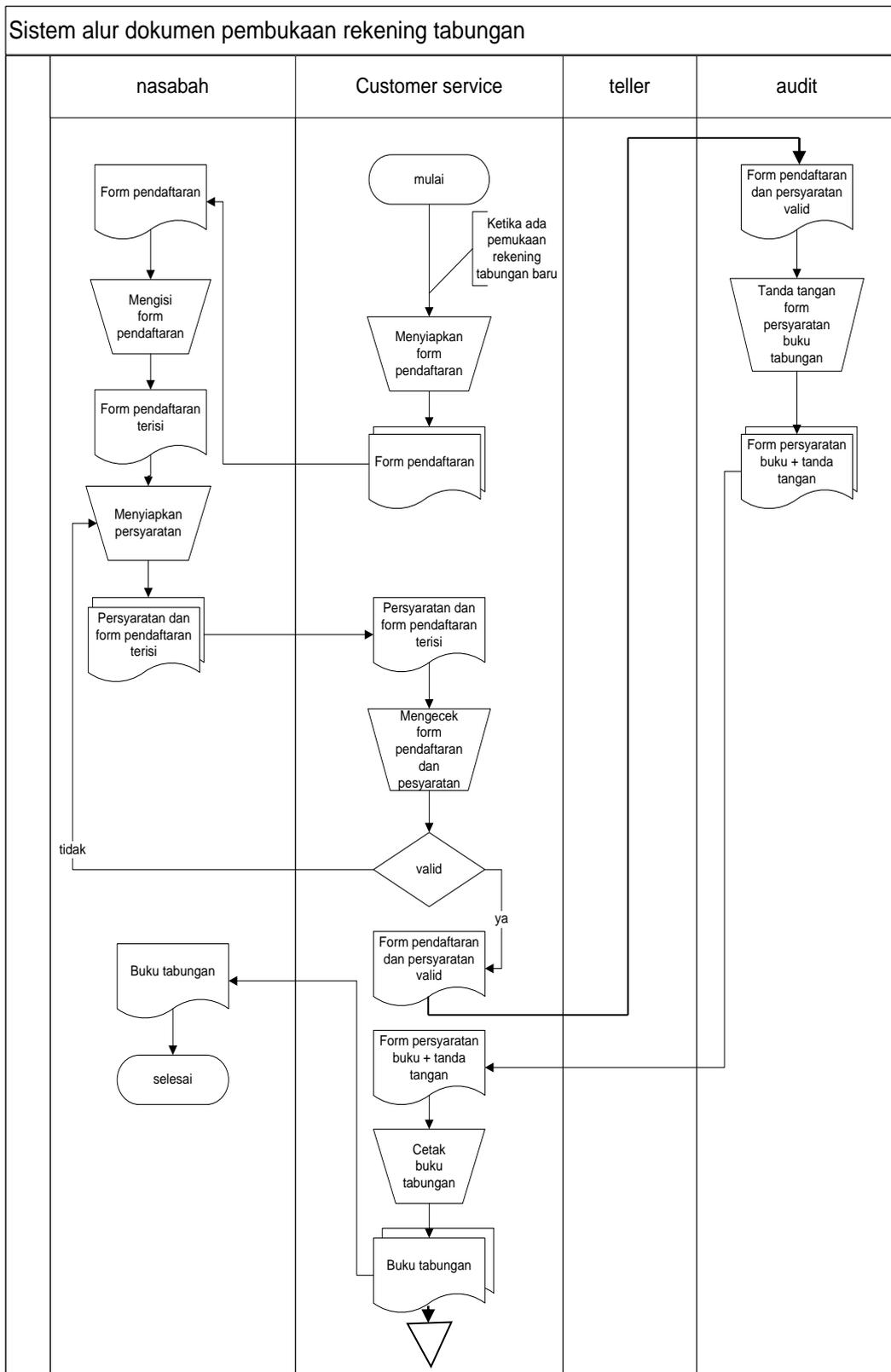
Dari penjabaran sistematika pengaksesan data mengenai nasabah dengan digambarkan dalam DAD (diagram alur dokumen). Flowchart adalah sebuah bagan atau diagram yang menunjukkan langkah - langkah proses (intruksi) suatu program melalui simbol - simbol grafis dengan urutan tahapannya dihubungkan dengan tanda panah. Flowchart atau diagram alir ini merupakan sebuah ilustrasi atau penggambaran penyelesaian masalah suatu rancangan sistem. Berikut ini Tabel simbol - simbol grafis standart yang sering digunakan dalam menyusun sebuah flowchart.



Gambar 3.1.1 Diagram Arus Dokumen yang sedang berjalan



Gambar 3.1.1 Diagram Arus Dokumen yang sedang berjalan



Gambar 3.1.1 Diagram Arus Dokumen yang sedang berjalan

Analisis sistem pemasaran yang sedang berjalan

Untuk merancang suatu sistem baru maka seorang perancang sistem harus mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan terutama terhadap kelemahan-kelemahan sistem sehingga sistem yang akan dibuat dapat mengatasi permasalahan dan mempertahankan keuntungan sistem yang lama. Adapun kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan sistem Sysbank yang sedang berjalan

Sistem Sysbank yang sedang berjalan di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung memiliki kelebihan, antara lain :

1. Sysbank dapat diakses oleh semua Divisi.
2. Menggunakan sistem konvensional, maka pengeluaran biaya sesuai dengan yang dibutuhkan baik dari perusahaan dan konsumen.
3. Data akurat.

b. Kekurangan sistem pemasaran yang sedang berjalan

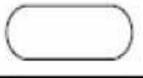
Selain keuntungan-keuntungan yang diperoleh, sistem Sysbank yang sedang berjalan memiliki banyak kekurangan, antara lain :

1. Dalam mengakses Sysbank pada saat transaksi yang melebihi kapasitas maka sistem akan menjadi lebih lambat.

3.1.2 Perumusan Masalah

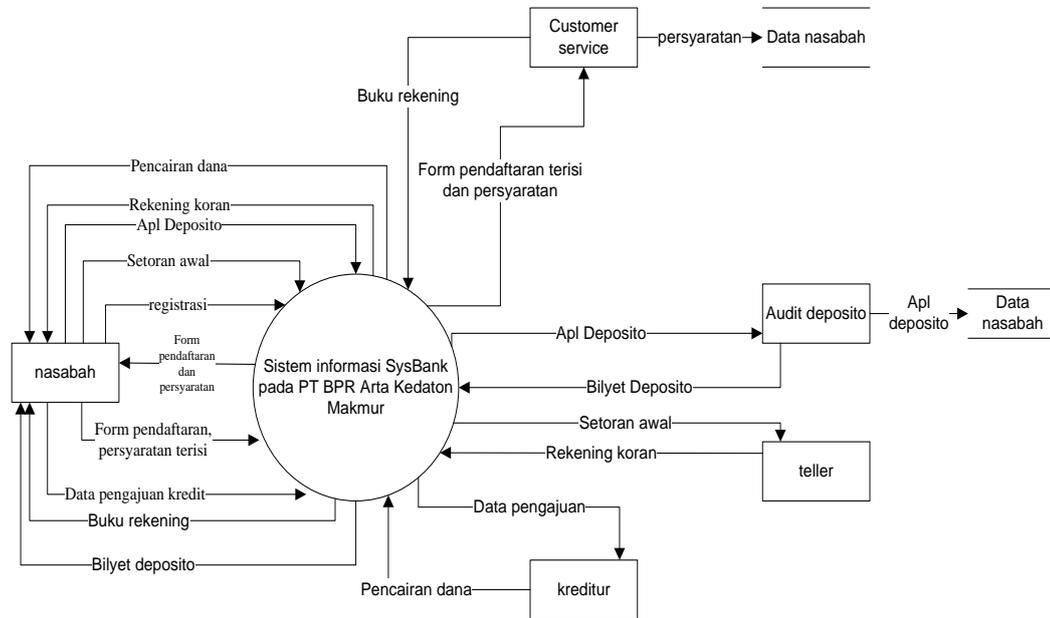
Berdasarkan temuan masalah yang telah disinggung diatas, maka yang menjadi permasalahan ialah sebagai berikut :

- a. Bagaimana Merancang Sistem Informasi Sysbank pada PT. BPR Arta Kedaton Makmur dapat menjadi efektif dan efisien.

Simbol	Kegunaan
	menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lainnya.
	keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar/halaman yang lain.
	keluar/masuk proses dalam lembar/halaman yang sama.
	menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi.
	permulaan atau akhir dari suatu program.
	menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan disimpan secara sementara.
	menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan disimpan secara permanen.
	proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Tabel 3.1 Simbol dan Kegunaannya

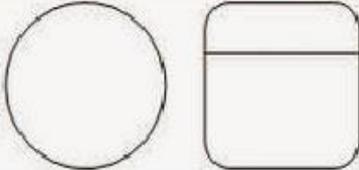
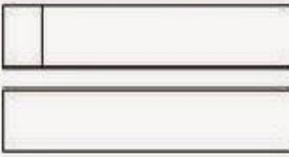
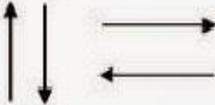
3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 3.1.3 Kerangka Masalah

3.1.4 Diagram Konteks

Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks. Berikut tabel simbol-simbol DFD dan kegunaannya yang sering digunakan.

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
	<i>Process</i> , merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
	<i>Data Store (Simpan Data)</i> , dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual
	<i>Data Flow (arus data)</i> , arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar

Tabel 3.2 simbol-simbol DFD

3.1.5 Berikut Tabel gambar Entity Relationship Diagram berikut dengan fungsi kegunaannya.

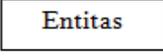
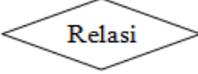
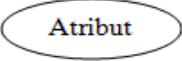
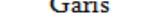
Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.

Table 3.3 Tabel ERD berikut dengan keterangannya

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem menurut dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan, sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. **Batas Sistem (*Boundary*)**

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia dan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, misalnya sistem perputaran bumi dan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi dan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya dan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

Informasi

Informasi adalah data yang telah di olah dan di organisasi melalui suatu proses dan dengan maksud tertentu. Data yang sudah ada dikemas dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna. Sebagai contoh bila kita

memasukan nama-nama mahasiswa dengan nilai rata-rata, nama-nama konsumen dengan saldo bank, jumlah gaji dengan jumlah jam kerja, kita akan mendapatkan informasi yang berguna. Berikut adalah pembahasan definisi informasi berdasarkan berbagai sumber.

3.2.2 Pengertian Data

Data merupakan sumber informasi yang bentuknya masih mentah. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Data dapat diperoleh dalam bentuk simbol-simbol karakter huruf, angka, gambar, suara, sinyal, dan lain sebagainya. Agar dapat digunakan, data harus diolah lebih lanjut. Hasil pengolahan terhadap data ini nantinya dapat menjadi informasi.

Jenis-jenis Data

Jenis-jenis data berdasarkan pengambilan data antara lain adalah sebagai berikut :

1. Data primer

Data primer adalah secara langsung diambil dari objek / obyek penelitian oleh peneliti perorangan maupun organisasi

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial.

A. Teknologi informasi

Menurut Miarso (2007 : 62). Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk , produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

Teknologi informasi adalah sepearangkat alat yang membantu anda berkerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan pemrosesan informasi (Haaq & Keen,1996).

B. Promosi

Menurut Gitosudarmo “2000:237” Promosi ialah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka dapat menjadi kenal akan produk yang ditawarkan oleh perusahaan kepada mereka dan kemudian mereka menjadi senang lalu membeli produk tersebut.

C. CRM (Customer Relationship Management)

CRM merupakan strategi dan usaha untuk menjalin hubungan dengan pelanggan dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan.CRM mendukung suatu perusahaan untuk menyediakan pelayanan kepada pelanggan secara real time dengan menjalin hubungan dengan tiap pelanggan yang berharga melalui penggunaan informasi tentang pelanggan. Berdasarkan apa yang diketahui dari pelanggan, perusahaan dapat membuat variasi penawaran, pelayanan, program, pesan dan media (Kotler 2003).

D. E-CRM

E-CRM menurut John W.Satzinger, Robert B.Jackson, dan Stephen D.Burd (2005, p20) adalah proses yang mendukung marketing, penjualan, dan operasi layanan melibatkan interaksi pelanggan langsung dan tidak langsung melalui internet.

Berdasarkan Tampilan Data

Klasifikasi data berdasarkan tampilan datanya antara lain adalah :

1. **Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang dipaparkan dalam bentuk angka-angka. Misalnya adalah jumlah pembeli saat hari raya idul adha.

2. **Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang mengandung makna. Contohnya seperti persepsi konsumen terhadap suatu barang produksi.

3.2.3 Jenis Bank Berdasarkan Fungsinya

Jenis bank berdasarkan fungsinya ada tiga yaitu :

1. **Bank Sentral**

Bank sentral yang dimaksud adalah Bank Indonesia. Bank Indonesia adalah lembaga negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan pemerintah dan atau pihak lain, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang.

2. **Bank Umum**

Pengertian bank umum menurut Peraturan Bank Indonesia No. 9/7/PBI/2007 adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional dan atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Jasa yang diberikan oleh bank umum bersifat umum, artinya dapat memberikan seluruh jasa perbankan yang ada. Bank umum sering disebut bank komersial (commercial bank).

3. **Bank Perkreditan Rakyat (BPR)**

BPR adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak

memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Kegiatan BPR jauh lebih sempit jika dibandingkan dengan kegiatan bank umum

Jenis Bank Berdasarkan Kepemilikannya

Jenis bank berdasarkan kepemilikannya ada tiga yaitu :

1. Bank Milik Pemerintah

Bank pemerintah adalah bank di mana baik akta pendirian maupun modalnya dimiliki oleh pemerintah, sehingga seluruh keuntungan bank dimiliki oleh pemerintah pula. Contohnya Bank Rakyat Indonesia (BRI), Bank Mandiri. Selain itu ada juga bank milik pemerintah daerah yang terdapat di daerah tingkat I dan tingkat II masing-masing provinsi. Contoh Bank DKI, Bank Lampung, dan sebagainya.

2. Bank Milik Swasta Nasional

Bank swasta nasional adalah bank yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh swasta nasional serta akta pendiriannya pun didirikan oleh swasta, begitu pula pembagian keuntungannya juga dipertunjukkan untuk swasta pula. Contohnya Bank Muamalat, Bank Danamon, Bank Central Asia, Bank Lippo, Bank Niaga, dan lain-lain.

3. Bank Milik Asing

Bank jenis ini merupakan cabang dari bank yang ada di luar negeri, baik milik swasta asing atau pemerintah asing. Kepemilikannya dimiliki oleh pihak luar negeri. Contohnya ABN AMRO bank, City Bank, dan lain-lain.

3.3 Metode yang digunakan

Model 'Air Terjun' (Waterfall)

- Sering juga disebut model Sequential Linier.
- Metode pengembangan sistem yang paling tua dan paling sederhana.
- Cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.
- Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequential atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung

3.3.1 Tahap-tahap metode WATERFALL

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user.

2. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke-user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

Keunggulan dan Kelemahan Metode Waterfall

Metode pengembangan waterfall mempunyai keunggulan dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, antara lain:

1. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen tertentu.

Dalam proses membangun dan mengembangkan suatu sistem, metode waterfall mempunyai beberapa kelemahan, antara lain:

1. Diperlukan manajemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu produk..
2. Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui sejak awal pengembangan.
3. Pelanggan sulit menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga tidak dapat mengakomodasi ketidakpastian pada saat awal pengembangan

3.4. Rancangan Program

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, penulis menggunakan beberapa macam metode, yaitu metode pengamatan, analisis, pengumpulan data, wawancara serta perancangan sistem yang bersangkutan yaitu :

Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian mengenai Infrastruktur Sistem di PT.BPR Arta Kedaton Makmur.

Analisis

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan penulis adalah metode Waterfall, pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user.

Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data) dengan cara menemui responden. Penulis melakukan wawancara dengan Staff IT dan Karyawan di PT. BPR Arta Kedaton Makmur.

3.4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan pengembangan prosedur dari sistem yang ada untuk menghasilkan model baru yang akan dibuat. Tujuan dari perancangan sistem adalah memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Analisa sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem tersebut. Menganalisa sistem ini merupakan langkah awal untuk membuat sistem baru yang lebih sempurna. Dimulai dengan melakukan wawancara. Wawancara ini dilakukan di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung dengan Staff IT dan Karyawan yang berada pada sistem yang terkait.

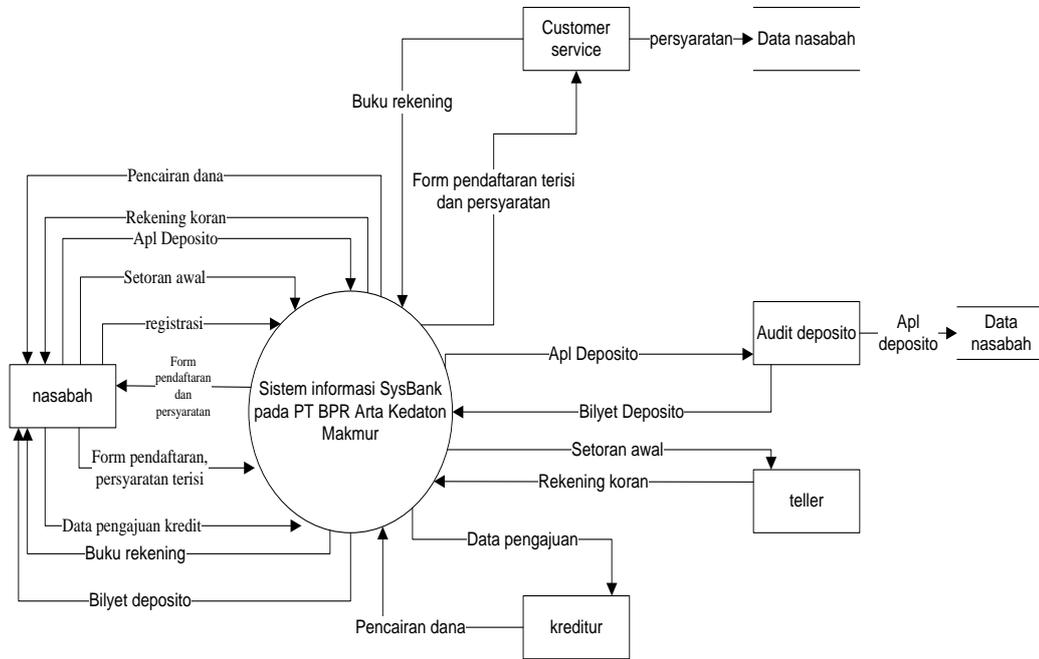
4.1.1 Kekurangan Sistem Yang Berjalan

1. Permasalahan terjadi pada saat mengakses Sysbank dikarenakan banyaknya data yang langsung termuat pada saat mengaksesnya, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuka atau mengakses Sysbank.

4.1.2 Kelebihan Sistem Yang Diusulkan

1. Mempercepat pengaksesan data pada Sysbank, dengan hanya mengakses data – data yang diinginkan saja.
2. User friendly, karena desain tampilan aplikasi yang simpel, sehingga mudah dipahami dan mudah digunakan.

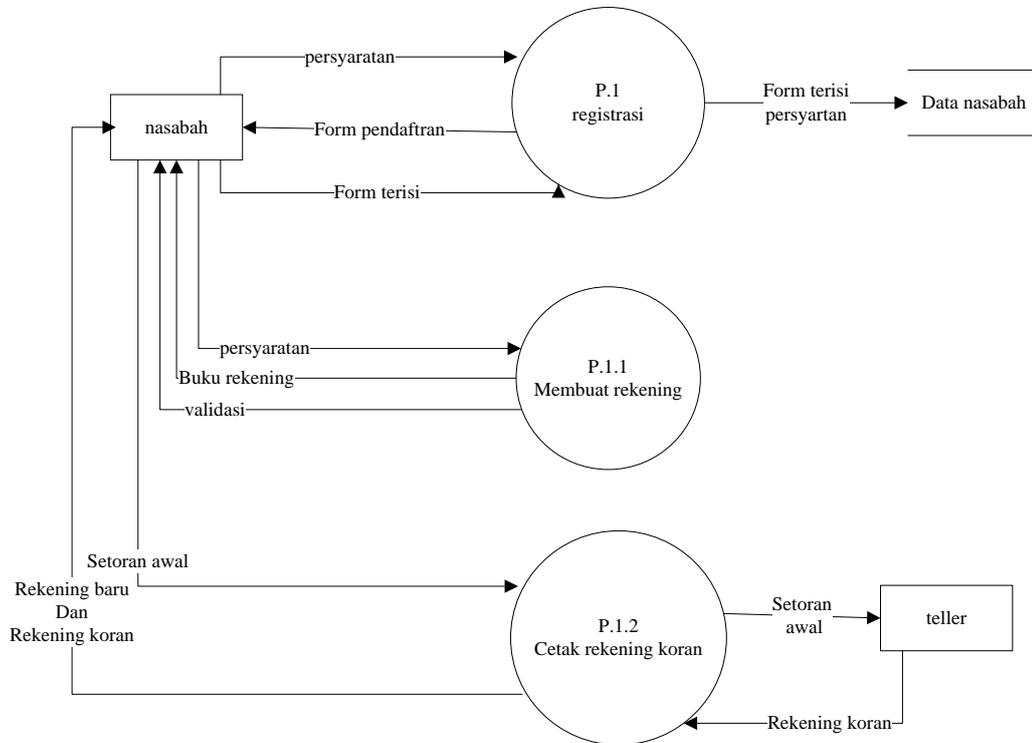
4.1.3 Diagram Konteks



Gambar 4.1 Diagram Konteks

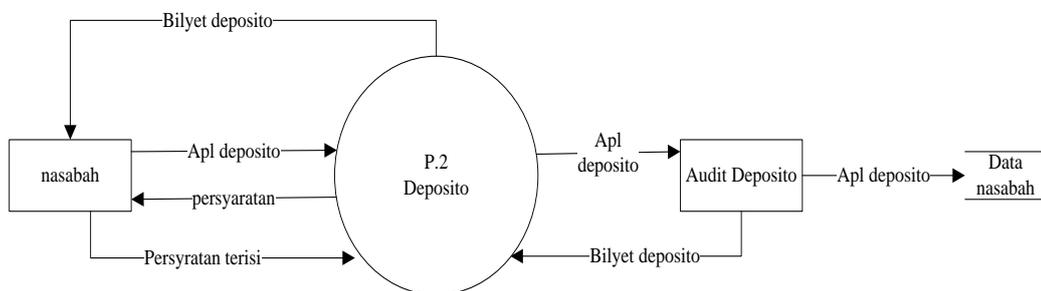
4.2 Pembahasan

4.2.1 Data Flow Diagram Level-1



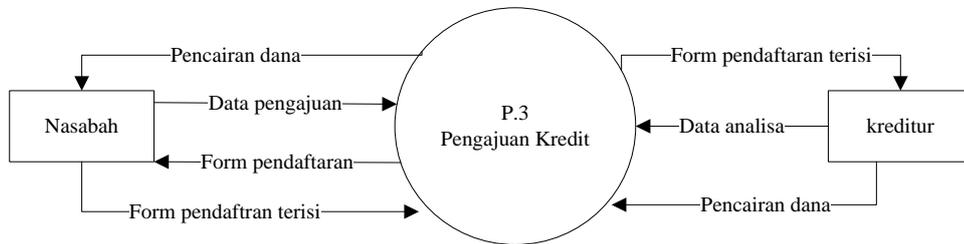
Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level 1

4.2.2 Data Flow Diagram Level-2



Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 2

4.2.3 Data Flow Diagram Level-3



Gambar 4.4 Data Flow Diagram Level 3

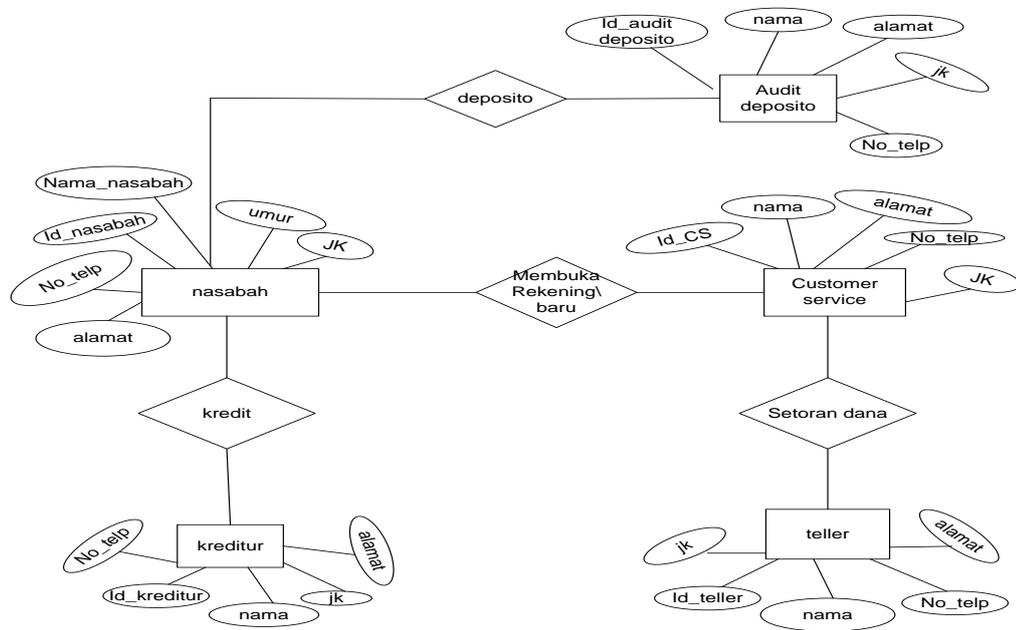
4.2.4 Entity Relationship Diagram

Adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analyst* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.

Dalam pembentukan *Entity Relationship Diagram* terdapat 3 komponen yang akan dibentuk yaitu :

1. Entitas
2. Hubungan (relasi/*relationship*)
3. Atribut

4.2.5 Entity Relationship Diagram



Gambar 4.5 Entity Relationship Diagram

4.2.6 Relasi Antar Tabel

Relasi adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 3 macam hubungan, yaitu :

1) One-To-One (1-1)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

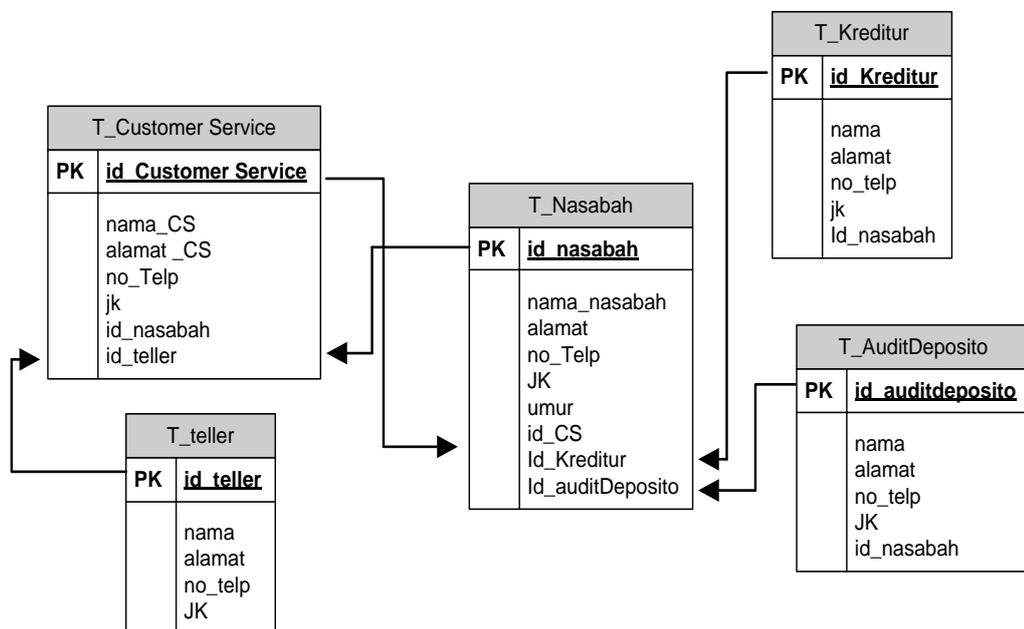
2) One-To-Many (1-N)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua”.

3) Many-To-Many (N-M)

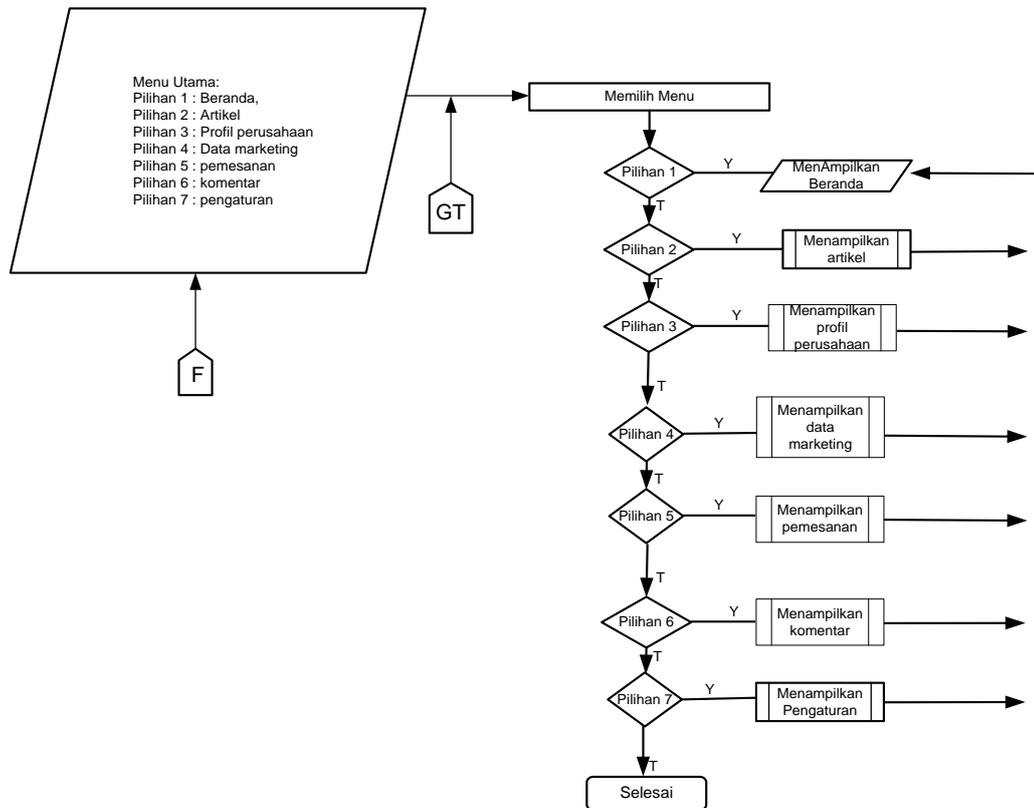
Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua”. Artinya ada banyak baris di tabel satu dan tabel dua yang saling berhubungan satu sama lain.

4.2.7 Berikut adalah Relasi Antar Tabel :



Gambar 4.6 Relasi Antar table

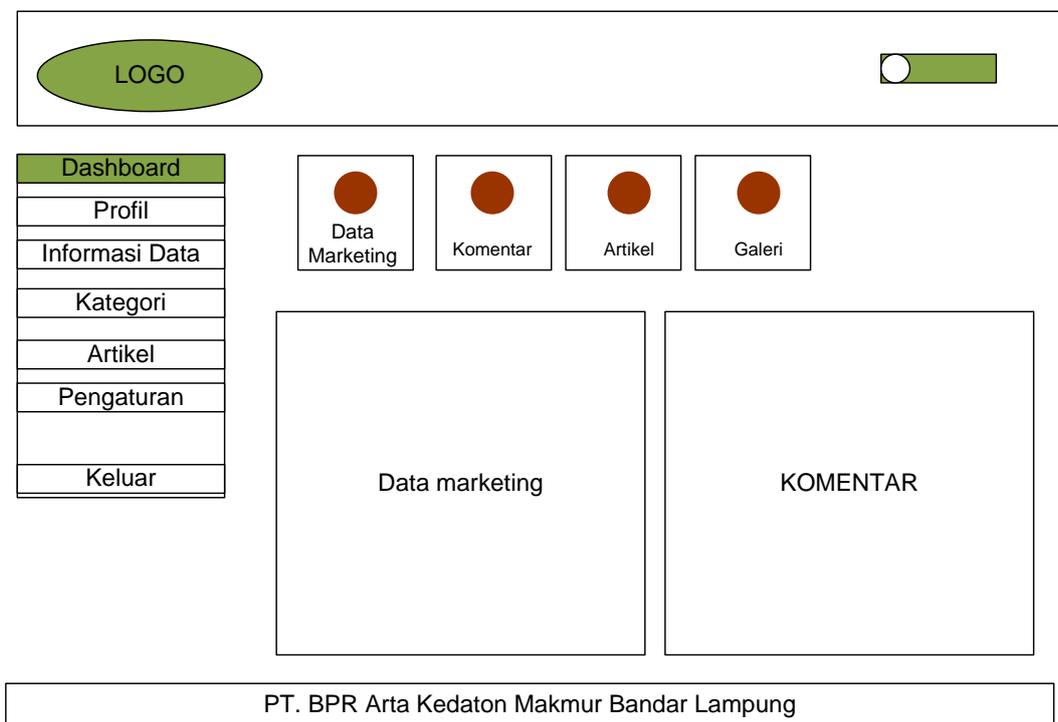
4.2.8 Flowchart Menu Utama E-CRM Pemasaran



Gambar 4.7 Flowchart Menu Utama E-CRM Pemasaran

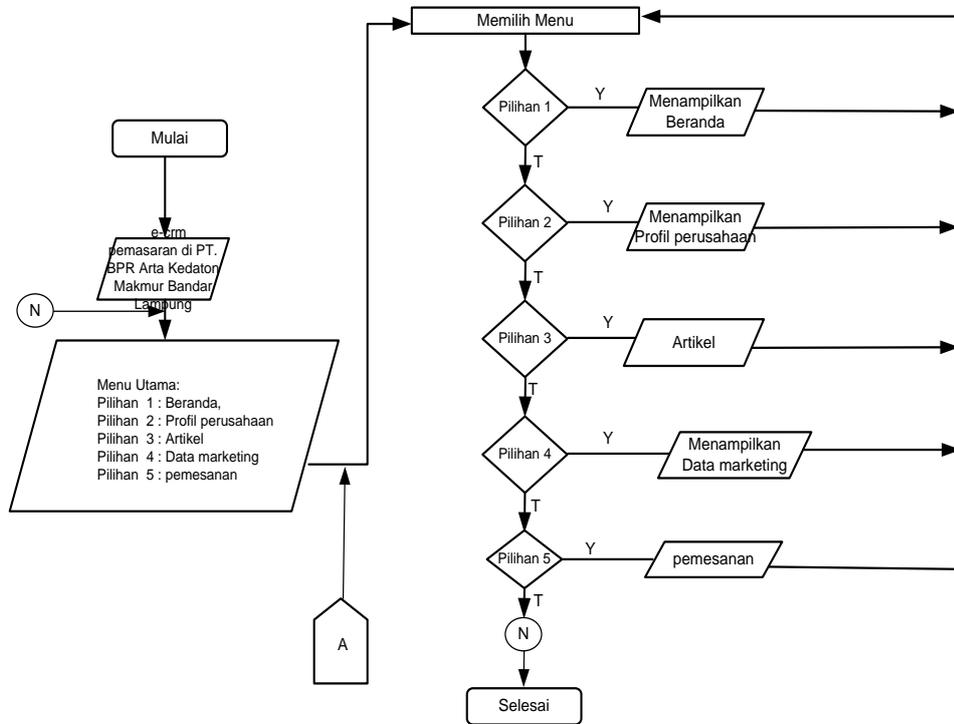
4.2.9 Desain Halaman Menu Utama E_CRM Pemasaran

Rancangan halaman menu utama dibuat sesederhana mungkin dengan tanpa meninggalkan kemudahan bagi pemasaran untuk mengelola laman. Adapun rancangan tampilan untuk pemasaran E-CRM pemasaran di PT. BPR Arta Kedaton Makmur BANDAR LAMPUNG adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 Rancangan Halaman Menu Utama E_CRM Pemasaran

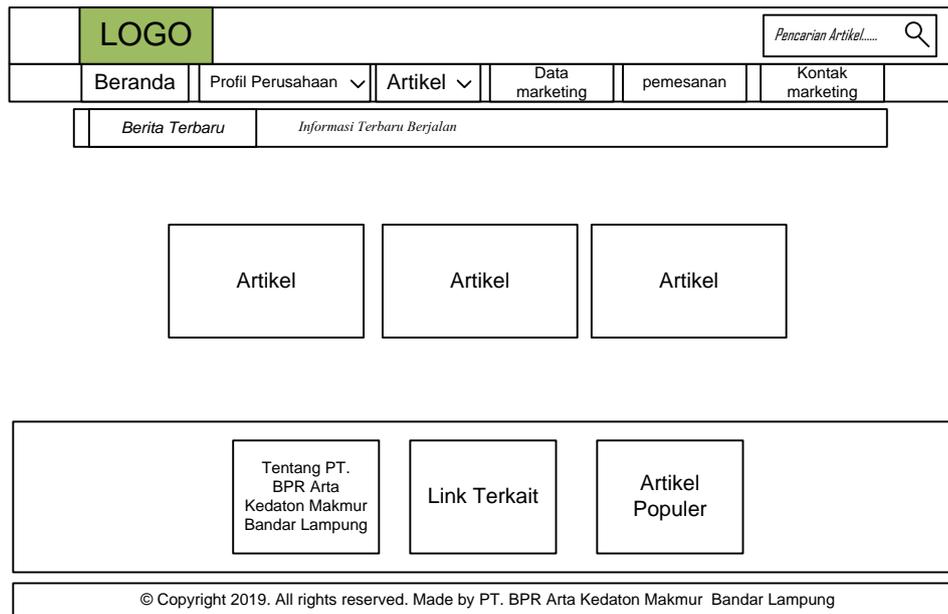
4.2.10 Flowchart home E_CRM pada bagian konsumen



Gambar 4.9 Flowchart Home E-CRM pada bagian Konsumen

4.2.11 Perancangan Halaman Menu Utama E_CRM pada bagian konsumen

Rancangan halaman menu utama dibuat sesederhana mungkin dengan tanpa meninggalkan kemudahan bagi konsumen untuk mengelola laman. Adapun rancangan tampilan untuk konsumen adalah sebagai berikut:



Gambar 4.10 Rancangan Halaman Menu Utama E_CRM pada bagian konsumen

4.2.11 Rancangan Halaman Login

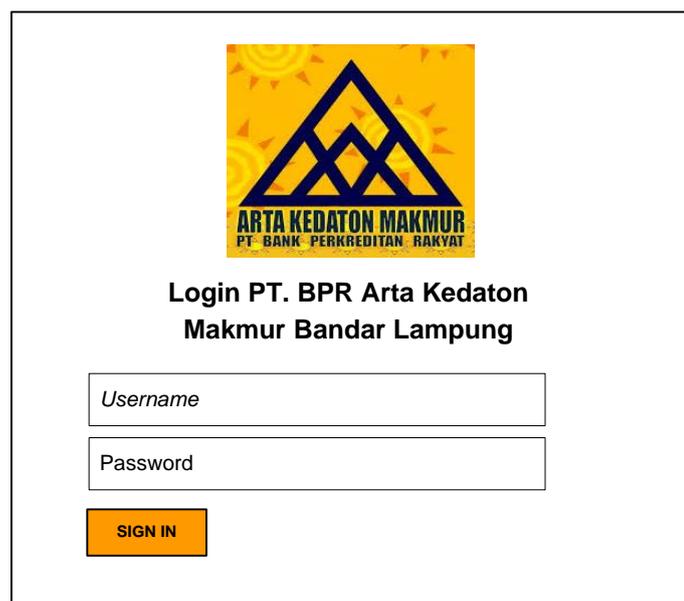
Login untuk laman E-CRM bagian Pemasaran di PT. BPR Arta Kedaton Makmur BANDAR LAMPUNG bisa dilakukan melalui halaman home dimana Pemasaran dan user melakukan login pada halaman ini. Berikut adalah desain *login* nya.



A placeholder login form for PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung. At the top center is a green oval containing the word "LOGO". Below it, the text "Login PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung" is centered. Underneath are two input fields: the first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". At the bottom center is an orange button with the text "SIGN IN".

Gambar 4.11 Rancangan Halaman Login

4.2.12 Rancangan Ouput Login

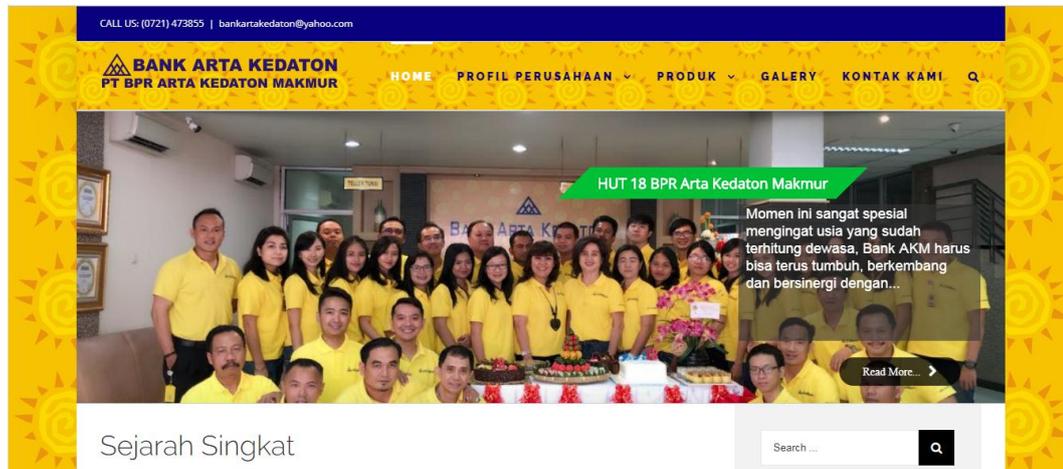


The final login form for PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung. At the top center is the company logo, which features a blue geometric design on a yellow background with the text "ARTA KEDATON MAKMUR PT. BANK PERKREDITAN RAKYAT". Below the logo, the text "Login PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung" is centered. Underneath are two input fields: the first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". At the bottom center is an orange button with the text "SIGN IN".

4.12 Rancangan output Login

Rancangan Tampilan Output Login ini menjelaskan mengenai laman pertama admin pemasaran akan menginputkan informasi terbaru dengan cara menginputkan username dan password yang telah diregistrasi sebelumnya.

4.2.13 Rancangan Output Tampilan



Gambar 4.13 Rancangan Output Tampilan

Rancangan Tampilan Output ini menjelaskan mengenai Laman pertama Konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung. Ada beberapa Menu Pilihan yang dapat diakses, seperti Informasi Marketing, Rekening Tabungan, Pembuatan Surat Peringatan.

4.2.14 Penelitian Program

E-CRM pada bagian Pemasaran PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung Jl. Laksamana Malahayati No. 139 Teluk Betung Bandar Lampung, dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, Javascript dan JQuery.

4.2.15 Implementasi Program

a. Konfigurasi Sistem

Dalam pengujian sistem baru ini, konfigurasi sistem yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

- ✓ Operating System: Microsoft Windows 7
- ✓ Xampp: versi 1.7.1
- ✓ phpMyAdmin: versi 3.1.3.1
- ✓ MySQL: versi 5.0.5.1
- ✓ PHP: versi 5.2.9

✓ Apache: versi 2.2.11

✓ Browser: Google Chrome 14 dan Mozilla Firefox versi 31.0

b. *Hardware*/Perangkat Keras

Persyaratan minimal *hardware*/perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan sistem baru kurang lebih adalah sebagai berikut:

✓ *Processor*: 1,8 Ghz Intel Pentium 4

✓ *Memory*/RAM: 512MB

✓ *Storage*: 10Gb

✓ *Display*/Monitor: VGA (1024 x 768)

c. *Software*/Perangkat Lunak

Kebutuhan minimal perangkat lunak untuk menjalankan sistem yang baru adalah:

✓ *Operating System*: Microsoft Windows XP , 7 dan Linux

d. Brainware

Untuk menjalankan sistem yang baru, operator minimal sudah familiar dengan penggunaan sistem operasi berbasis windows, serta bisa menggunakan internet dan memahami penggunaan Website setidaknya sudah pernah melakukan browsing dengan perangkat computer

e. Kelebihan dan Kelemahan Sistem Baru

Kelebihan dari sistem baru:

1. Lebih cepat dalam pengaksesan data atau mendapat informasi.
2. Menghemat waktu.
3. Jangkauan informasi lebih luas

f. Kelemahan dari sistem baru:

1. Bagi User

Karena sistem bersifat online maka perlu penambahan program dan perangkat pendukung dalam komputer yang digunakan.

2. Bagi PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung

Perlu keahlian khusus dalam penggunaan dan pengoperasiannya dari manajemen bahasa dan dalam pemesanan unit.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pengembangan sistem yang ada dalam pemasaran yang ada di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya sistem E-CRM pada bagian Pemasaran di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung dapat membantu mempercepat dan memudahkan konsumen dalam mencari informasi yang dibutuhkan tanpa mengenal batasan waktu.
2. Dengan E-CRM pemasaran di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung dapat menjangkau konsumen dalam jangkauan yang lebih luas sehingga dalam mempromosikan lebih mudah disampaikan, diantaranya informasi terbaru dengan efektif dan efisien.

5.2 Saran

Agar dapat memanfaatkan secara maksimal dari E-CRM Pemasaran di PT. BPR Arta Kedaton Makmur Bandar Lampung ini peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Diperlukan tenaga khusus (*administrator*) untuk menangani pengolahan data dan informasi yang disajikan agar selalu *update*.
2. Pembuatan system informasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySql*, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan bahasa pemrograman yang lebih terstruktur dan lebih baik seperti *Framework CI, Yii*.

Daftar Pustaka

- Fathansyah.2015 (revisi kedua). *Basis Data*. Bandung. Informatika Bandung.
- Pratama, I Putu Agus Eka.2018 (revisi pertama). *Handbook Data Warehouse*. Bandung. Informatika Bandung.
- Suparno, Erman.2013. *Memahami Bisnis Bank,Modul Sertifikasi Tingkat 1 General Banking LSPP-IBI*.Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama Kompas.
- Wahyu,Yusuf. *Metode-metode SDLC (System Development Life Cycle)*.<https://yusufwahyuu.wordpress.com/2017/03/01/metode-metode-sdlc/>

LAMPIRAN

