

Pengembangan Aplikasi M-Transaksi Kas Keliling Nasabah LPD Gianyar

I Made Wahyu Septian¹, Cokorda Rai Adi Pramatha², I Ketut Gede Suhartana³

Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana
Bukit Jimbaran, Badung, Bali, Indonesia

¹wahyuwijaya58@gmail.com

²cokorda@cs.unud.ac.id

³ikg.suhartana@unud.ac.id

Abstrak

Kemudahan dalam mengakses suatu informasi menjadi hal yang sangat penting dan merupakan keharusan dalam era digital sekarang. Saat ini, para kolektor Lembaga Perkreditan Desa (LPD) melakukan kegiatan mereka masih secara manual contohnya melakukan pencatatan maupun mengakses informasi pembukuan tabungan kepada nasabah. Perkembangan teknologi digital yang sudah sangat pesat, maka para kolektor ingin agar pekerjaan mereka dimudahkan dengan adanya sebuah aplikasi digital yang nantinya dapat membantu mereka dalam kegiatan yang berhubungan dengan nasabah maupun sebaliknya. Permasalahan yang sering dihadapi oleh para kolektor yakni seringkali para kolektor salah dalam melakukan pencatatan terhadap tabungan para nasabahnya. Selain itu, hilangnya pembukuan juga merupakan masalah serius lainnya yang dihadapi oleh para kolektor LPD. Dan agar masalah tersebut bisa teratasi maka dibutuhkan sebuah aplikasi digital yang diharapkan dapat memudahkan proses bisnis yang telah berjalan di LPD.

Kata Kunci: android studio, smartphone, kolektor, nasabah, LPD, aplikasi

Abstract

The ease of accessing information becomes a very important thing and is a necessity in the digital era now. Currently, collectors of Village Credit Institutions (LPDs) carry out their activities manually, for example recording and accessing information on savings accounts for customers. The development of digital technology has been very rapid, so the collectors want their work to be facilitated by the presence of a digital application that can later help them in activities related to customers and vice versa. The problem that is often faced by collectors is that often the collectors are wrong in recording the savings of their customers. In addition, the loss of books is also another serious problem faced by LPD collectors. And so that the problem can be resolved, a digital application is needed that is expected to facilitate the business processes that have been running on the LPD.

Keywords: android studio, smartphone, kolektor, nasabah, LPD, aplikasi

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam perangkat *mobile*. Pemilihan perangkat *mobile* untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoprasiannya, sifat dari perangkat *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Sekarang ini perangkat *mobile* seakan menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat.

Penggunaan perangkat *mobile* selain sebagai media komunikasi, juga menjadikannya sebagai media pelayanan terhadap masyarakat. Beragam aplikasi telah banyak yang berjalan

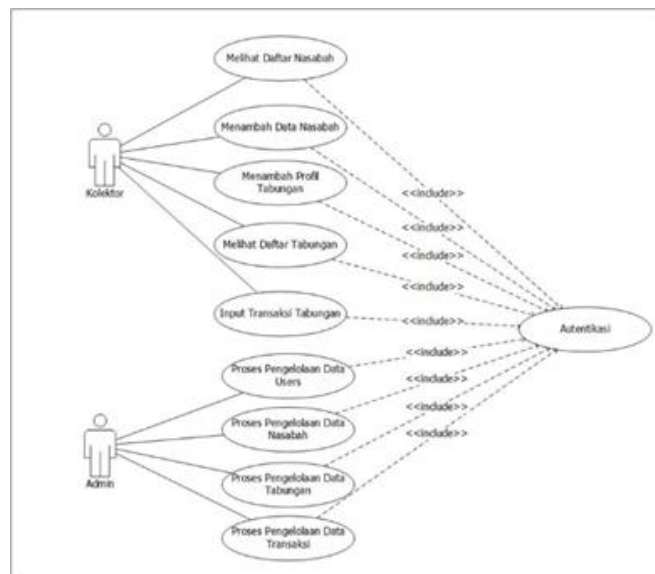
dalam perangkat *mobile*. Peminat aplikasi berbasis *Android mobile* juga meningkat seiring dengan adanya aplikasi yang diproduksi secara *open source*. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, hal inilah yang melatar belakangi dibuatnya suatu aplikasi *mobile* berbasis *android*.

Selaras dengan perkembangan teknologi perangkat *mobile*, pelayanan transaksi nasabah LPD di Bali juga terus ditingkatkandenga penggunaan teknologi tersebut. LPD atau Lembaga Perkreditan Desa merupakan Lembaga perkreditan yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah, dimana pengelolaannya dilakukan oleh desa adat yang ada di Bali. LPD Gianyar merupakan unit operasional sebagai wadah kekayaan desa yang berupa uang ataupun surat berharga. Pemberdayaan LPD Gianyar diarahkan kepada usaha-usaha peningkatan taraf hidup kerama desa adat untuk menunjang pembangunan di desa adat. Salah satu pelayanan yang diberikan oleh LPD Gianyar adalah pelayanan nasabah ke rumah-rumah oleh kolektor yang ditugaskan khusus. Kolektor melakukan pencatatan transaksi langsung di rumah atau tempat lain yang sudah disepakati untuk melakukan transaksi tunai. Kemampuan kolektor untuk mencatat seluruh nasabah dalam sehari memiliki keterbatasan. Hal ini menyebabkan pencatatan nasabah kurang maksimal. Untuk melakukan pencatatan secara manual memerlukan waktu yang agak lama dan menyita waktu, sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membantu petugas kas keliling mencatat transaksi. Sebelumnya di LPD Gianyar telah dibuat aplikasi *mobile* transaksi kas keliling, namun masih terdapat kekurangan pada saat petugas memasukkan nomer rekening nasabah, terkadang nomer rekening yang dimasukkan keliru.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi *mobile* untuk transaksi nasabah LPD Gianyar dengan basis dari *Mobile Banking* menggunakan *Android PlatForm*? Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *mobile* dengan menggunakan *Android PlatForm* untuk mencatat transaksi kas keliling nasabah LPD Gianyar dengan menggunakan basis dari aplikasi *Mobile Banking*.

2. Metode Penelitian

Aplikasi M-Transaksi Kas Keliling Nasabah LPD Gianyar merupakan aplikasi *mobile* untuk ponsel berbasis sistem operasi *android*, yang bertujuan untuk memudahkan kolektor dalam melayani nasabah.

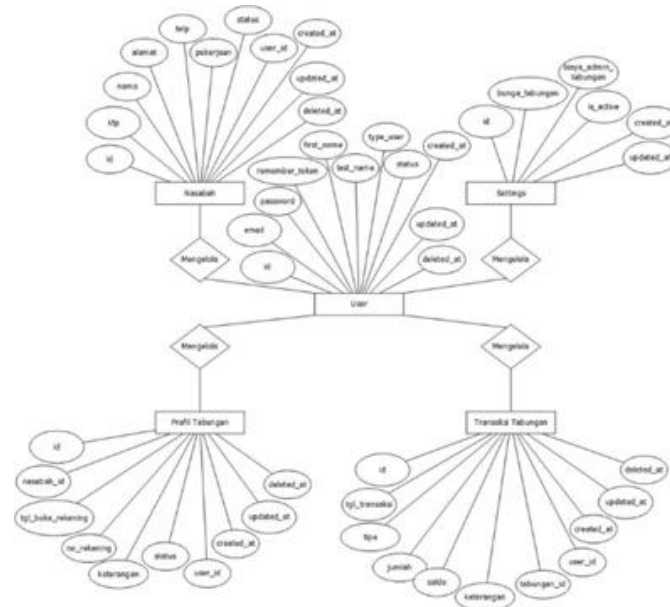


Gambar 1. Use Case Sistem M-Transaksi LPD

Dalam aplikasi ini telah dilakukan analisa sehingga dapat menangani kebutuhan fungsional, meliputi:

1. Sistem dapat melakukan menyimpan semua transaksi tabungan baik berupa menabung maupun penarikan tabungan ke dalam database.
2. Sistem dapat melakukan *handling* terhadap pendaftaran nasabah dan pembuatan profil tabungan.

Sistem dapat memproses secara otomatis perhitungan bunga dan administrasi.



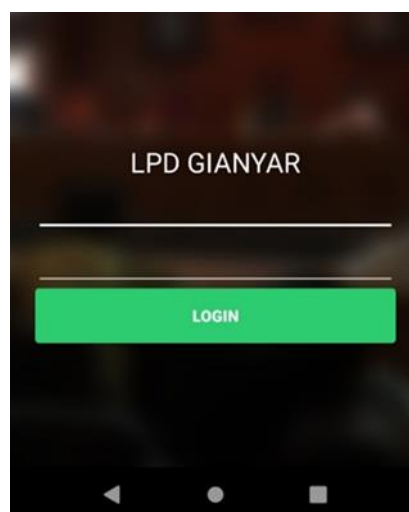
Gambar 2. E-R Diagram M-Transaksi Kas Keliling LPD Gianyar

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi sistem didapat berdasarkan dengan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan implementasi dari aplikasi M-Transaksi Kas Keliling LPD Gianyar:

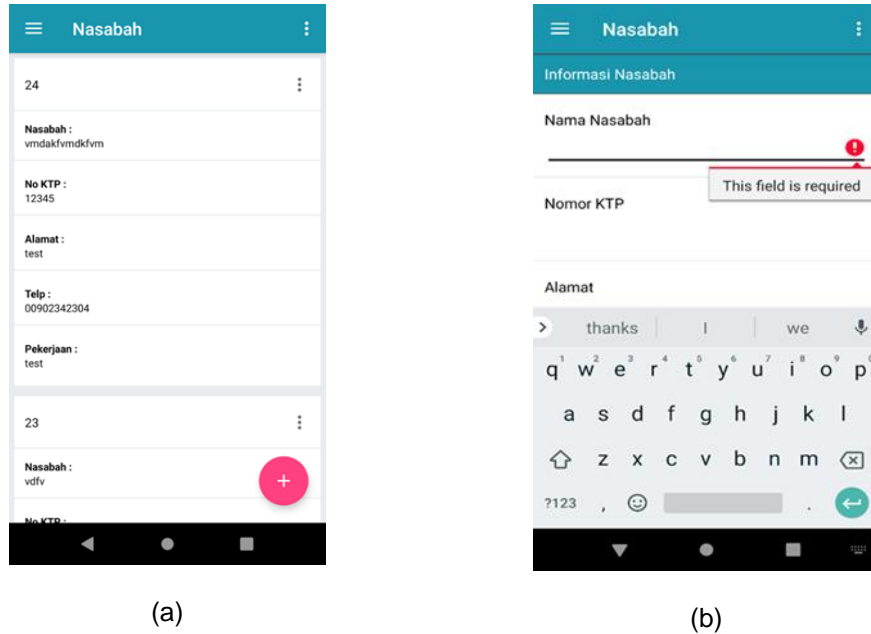
3.1. Tampilan Aplikasi

- a. Tampilan *Form Login*



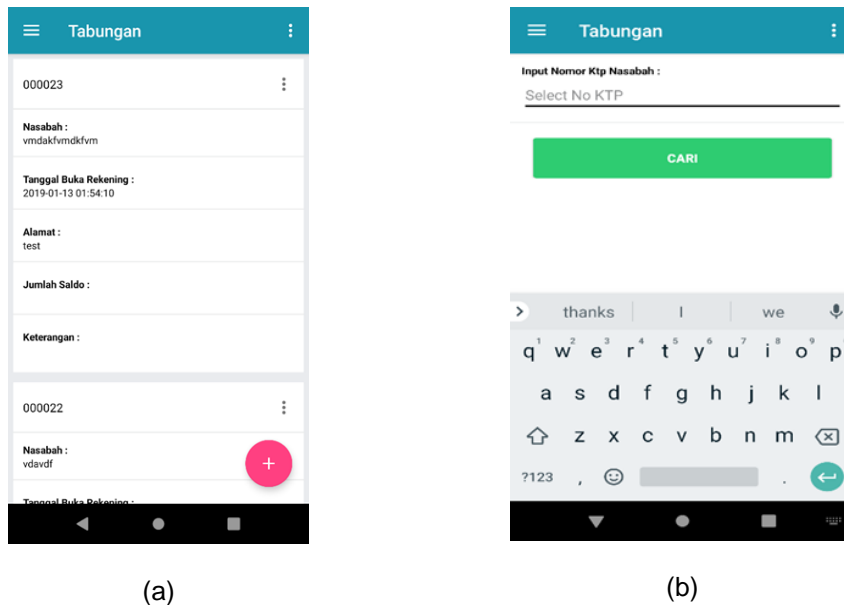
Gambar 3. Tampilan *Form Login*, tampilan yang muncul pertama kali saat membuka aplikasi yang di isi oleh user yang sudah terdaftar pada admin.

Tampilan *Form* Daftar Nasabah dan *Form* Tambah Nasabah, form yang berguna untuk menambah nasabah baru dan juga untuk melihat daftar semua nasabah yang ada di aplikasi.



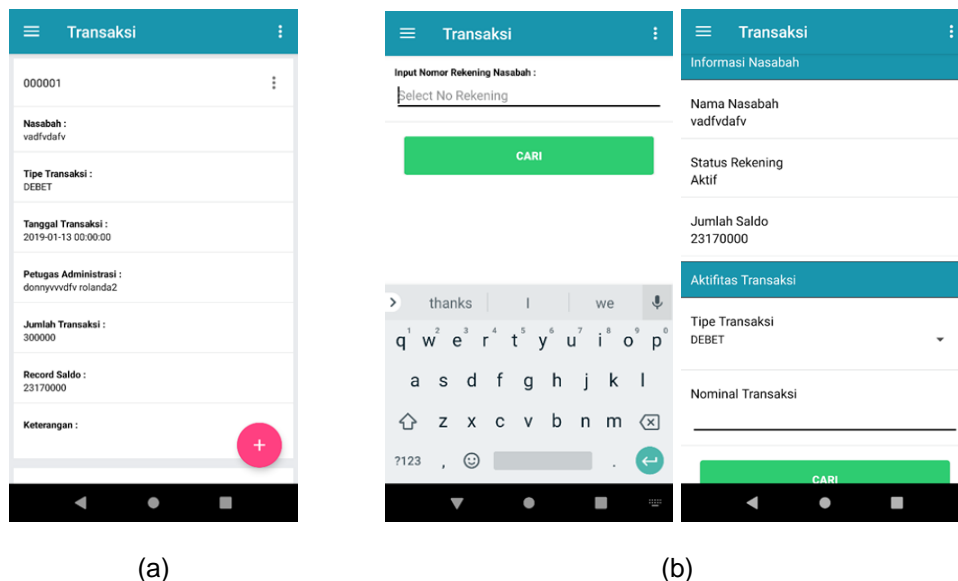
Gambar 4. Tampilan *Form* (a) Daftar Nasabah, (b) Tambah Nasabah

- b. Tampilan *Form* Daftar Profil Tabungan dan *Form* Tambah Profil Tabungan, form yang digunakan untuk mengganti atau mengubah profil serta melihat profil tabungan dari pada nasabah.



Gambar 5. Tampilan *Form* (a) Daftar Profil Tabungan, (b) Tambah Profil Tabungan

Tampilan *Form* Daftar Transaksi Tabungan dan *Form* Tambah Transaksi Tabungan, form untuk para nasabah yang ingin menabung atau menarik tabungan dengan mengimput saldo dan memilih jenis transaksi, DEBIT: untuk menabung dan CREDIT: untuk menarik uang.



Gambar 6. Tampilan *Form* (a) Daftar Transaksi Tabungan, (b) Tambah Transaksi Tabungan

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem aplikasi *Mobile* LPD yang dibuat ternyata sangat membantu dan memudahkan pekerjaan petugas di lapangan.
2. Pada penelitian ini dilakukan pengujian fungsional dari sistem yang dibangun dengan metode *Black Box*, dimana hasil yang didapatkan adalah sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelum penelitian ini dimulai.
3. Selain pengujian fungsional, pada penelitian ini juga dilakukan pengujian yang bersifat non-fungsional yaitu melalui pengujian berdasarkan pandangan pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan sistem yang dibangun. Dimana hasil yang didapatkan adalah pandangan pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan adalah positif atau.

Referensi

- [1] Abdul Azis, M., & Dias Ayu Budi Utami, M. (2018). *Bermain Android Studio Itu Mudah*. Bandung: Ristekdikti.
- [2] Alfa Satyaputra, M., & Eva Maulina Aritonang, S. (2014). *Java for Beginner with Eclipse 4.2*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [3] Bastari, D. I., Pradana, F., & Priyambadha, B. (2017). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Pemrograman Java yang Aktraktif Berbasis Website*.
- [4] Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user Acceptance of inFormation Technology . *MIS quarterly*.
- [5] Harahap, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC*. Bandung: InFormatika.
- [6] Komputer, W. (2014). *Buku Membuat Aplikasi Android untuk Tablet dan Handphone*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- [7] Kurniawati, H. A., Winarno, W. A., & Arif, A. (2017). Analisis Minat Pengguna *Mobile Banking* Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. 24-29.

- [8] Prof. Jazi Istiyanto, Ph.D. (2009). Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK *Android* dan Hacking *Android*. Surabaya: Graha Ilmu.
- [9] Sadiartha, A. A. (2017). Lembaga perkreditan desa sebagai penopang ke-ajegan budaya ekonomi masyarakat Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 2-11.
- [10] Wulandari, N. P., & Moeliono, N. N. (2017). Analisis Faktor Faktor Pengguna Layanan *Mobile Banking* di Bandung.