

PERANCANGAN APLIKASI MENGELOLA SALES RETAIL BANKING DAN FOLLOWUP NASABAH BANK MANDIRI BERBASIS SMARTPHONE ANDROID

Disusun oleh:

Teguh Riandra Yr¹⁾ dan Nurhatisyah, S.T, S.ST, M.Kom²⁾

Email :

teguhriandra@yahoo.com¹⁾ nurhatisyah_sofony@yahoo.com²⁾

Fakultas Teknik, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Batam, Jl. Abulyatama No 5, Batam,29464, Indonesia

Abstract

PT Bank Mandiri (Persero) Tbk is a Head Office at Jakarta and the largest bank in Indonesia from assets, loans, and deposit. This moment independent banks are running to 3rd phase in realizing the long-term vision of self that is becoming the best bank in ASEAN by 2020, there are many things that should be pursued in this stage start in terms of services, products, and results to shareholders, progress technology, as well as the quality of human resources is smart and can count on. Every employee of Bank Mandiri in demand to be working Multitasking. Employees should be able to do the operation and marketing of all retail banking platform of Bank Mandiri. The current system is still manual in which the customer is interested only recorded using book of sales and promises to customers simply use the word to customers. The application of a manual system to a computerized, to facilitate employees to register customers, managing employees, to preparing reports. Managing Application Design Retail Banking Sales and Customer Follow the Bank using the Java programming language and use MongoDB Database.

Keywords: Managing Application Retail Banking Sales and Customer Follow Up, Meteor Javascript Framework, MongoDB

I. Pendahuluan

PT Bank Mandiri (PERSERO) Tbk adalah bank yang berkantor pusat di Jakarta dan merupakan bank terbesar di Indonesia dalam hal aset, pinjaman, dan deposit. Saat ini bank mandiri sedang menjalankan tahap ke 3 nya dalam mewujudkan visi jangka panjang mandiri yaitu menjadi the best bank in ASEAN by 2020. ada banyak hal yang

harus di kejar dalam tahap ini mulai dari segi pelayanan, produk, dan hasil kepada pemegang saham, kemajuan teknologi, serta kualitas SDM yang cerdas dan dapat di andalkan.

Proses pegawai *frontliner* mengakuisisi nasabah di PT Bank Mandiri (Persero) Tbk cabang Batam Botania saat ini, setelah nasabah berminat produk yang di tawarkan, pegawai mendata identitas umum

nasabah dan meminta janji untuk follow up ke tahap berikutnya ke buku laporan jualan harian setelah itu hari H forntliner akan menfollow up nasabah, jika nasabah sudah setuju dengan produk yang di tawarkan maka pegawai akan mendata meminta untuk memenuhi syarat-syarat yang harus di penuhi untuk mendaftar produk yang di tawarkan, setelah semua yang dibutuhkan terpenuhi, pegawai akan melaporkan hasil jualan ke PIC Bisnis cabang dan menyetujui hasil jualan dan PIC bisnis akan melaporkan pencapaian target bulanan kepada *Branch Manager* cabang.

Proses diatas dilakukan untuk seorang nasabah, akan tetapi setiap hari lebih dari 5 orang yang berminat dan harus di *followup* setiap harinya. Hal ini menyebabkan pegawai kewalahan dalam *manage* jadwal *followup* yang harus di tepati dikarenakan sistem yang digunakan pegawai dalam pengimputan data masih manual.

Sehingga diperlukan sistem informasi terkomputerisasi yang dapat mengelola hasil penjualan serta memberikan info kepada nasabah dan laporan hasil penjualan oleh karena itu pada penelitian ini penulis akan mengambil judul **Perancangan Aplikasi Mengelola Sales Retail Banking dan Followup Nasabah Bank Mandiri Berbasis Smartphone Android.**

1.1 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian dan perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan di buat berbasis *platform android*
2. Aplikasi ini hanya di operasikan di Bank Mandiri Kota Batam

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang

dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat cara mengelola *sales retail banking* dan *followup* nasabah?
2. Bagaimana membuat sistem informasi terkomputerisasi?
3. Bagaimana membuat sistem yang menghasilkan laporan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari batasan masalah diatas yaitu:

1. membuat aplikasi yang dapat mengelola *sales retail banking* dan *followup* nasabah dan mudah digunakan.
2. mendesign aplikasi lebih terkini dan terkomputerisasi
3. menciptakan aplikasi yang menghasilkan laporan hasil penjualan yang lebih akurat.

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan pegawai dalam mencapai target yang diberikan
2. Pegawai mudah memilah nasabah yang harus di proritaskan untuk di follow up.
3. Pegawai akan mudah menepati jadwal kunjungan dengan fitur notifikasi yang berfungsi sebagai pengingat.
4. Pegawai lebih mudah menginput dan mencari database nasabah.
5. Pegawai akan lebih mudah mencari alamat yang akan di tuju dengan fitur pin map.
6. Pegawai akan menjadi lebih lugas dalam menjelaskan produk yang akan dijual dengan fitur *Product Holding*

II. Landasan Teori

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014:10) mendefenikan sistem

informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat Bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), Perangkat Keras (*Hardware*), Infrastruktur dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.

2.2 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

2.3 Meteor JS Framework

Meteor adalah sebuah platform yang dibangun di atas Node.js untuk membuat aplikasi web *real-time*. Meteor bekerja di antara *database* aplikasi Anda dan antarmuka pengguna dan memastikan bahwa keduanya senantiasa selaras.

Karena dibangun di atas Node.js, Meteor menggunakan JavaScript baik pada sisi *client* maupun *server*. Terlebih lagi, Meteor juga dapat *share* kode antar-*environment*.

Hasil dari semua ini adalah sebuah platform yang sangat sederhana namun kapabel, yang menangani secara otomatis kerumitan-kerumitan dan kesulitan umum pengembangan aplikasi web.

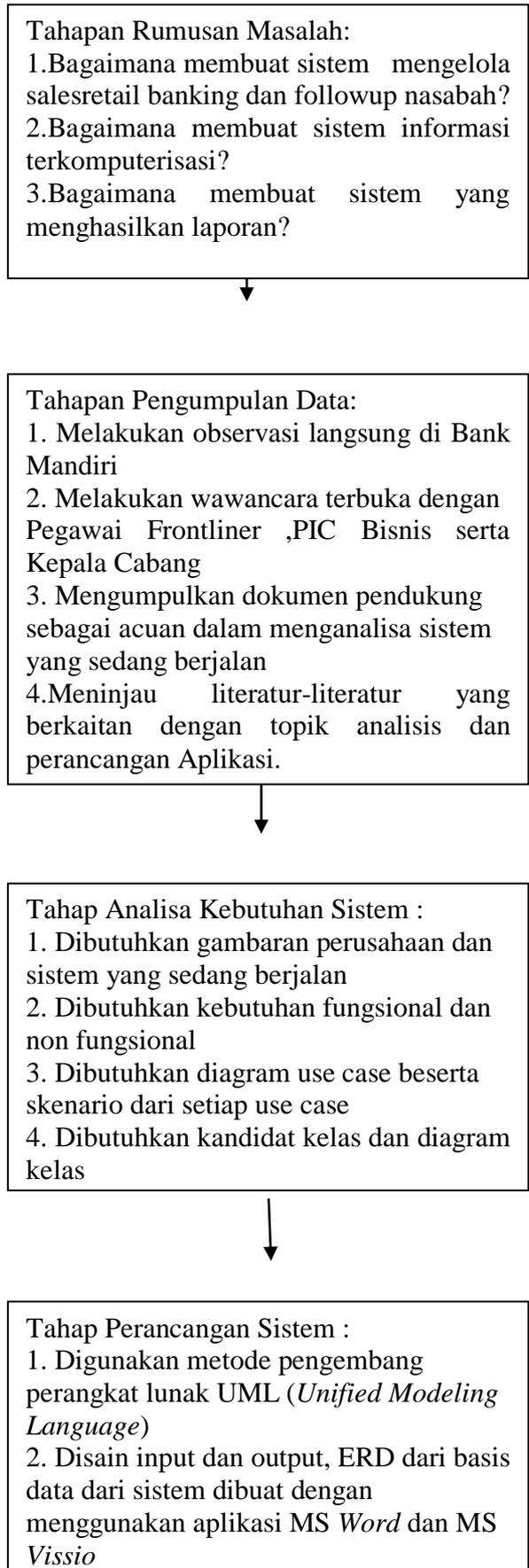
2.4 MongoDB

MongoDB adalah sistem basis data berorientasi dokumen lintasplatform. Diklasifikasikan sebagai basis data "NoSQL", MongoDB menghindari struktur basis data relasional tabel

berbasistradisional yang mendukung JSONseperti dokumen dengan skema dinamismembuat integrasi data dalam beberapa jenis aplikasi lebih mudah dan lebih cepat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Berfikir



	pemborosan kertas, dan alat tulis lainnya
<i>Control</i>	Pengelolaan data kontrol secara manual memakan banyak waktu dan sulit diterapkan
<i>Efficiency</i>	Perekaman dan penyebaran informasi dan berita akan memakan waktu dan sumberdaya
<i>Service</i>	Saat ini belum ada kelemahan pada sistem yang berjalan dari segi pelayanan

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini, diperlukan data-data informasi yang lengkap dan akurat sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian pembahasan. Oleh karena itu sebelum menyusun tugas akhir ini, dalam persiapannya terlebih dahulu dilakukan penelitian untuk mengumpulkan data atau bahan materi yang diperlukan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi (Pengamatan)
2. Wawancara
3. Pengumpulan Dokumen

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Menganalisi Sistem Yang Sedang Berjalan

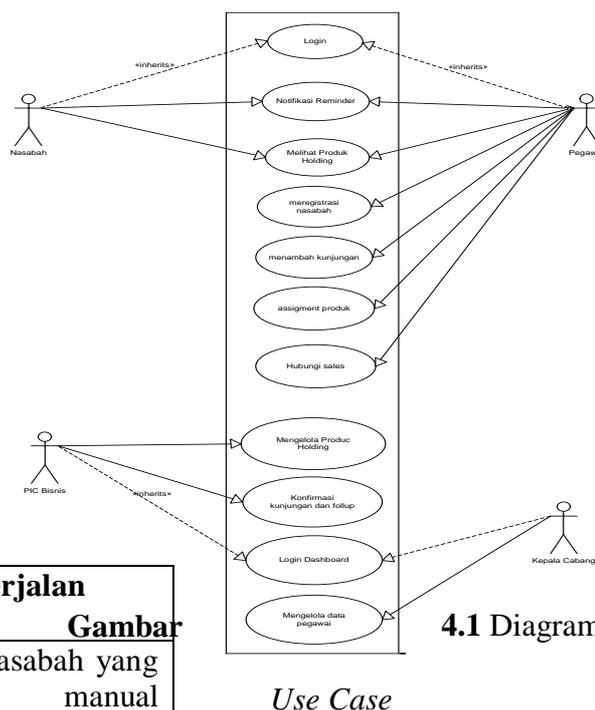
Adapun gambaran tentang sistem yang sedang berjalan menggunakan sistem PIECES dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Evaluasi Sistem yang Berjalan

	Sistem yang Berjalan
<i>Performance</i>	Proses pendaftaran nasabah yang berminat secara manual menggunakan form kertas
<i>Information</i>	Dengan masih menggunakan sistem manual dilihat dari segi keakuratan dalam pembuatan laporan sering terjadi kesalahan yang memungkinkan terjadinya human error.
<i>Economy</i>	Sering terjadi kesalahan petugas dalam pembuatan laporan, terjadi

4.2 Perancangan Diagram Use Case

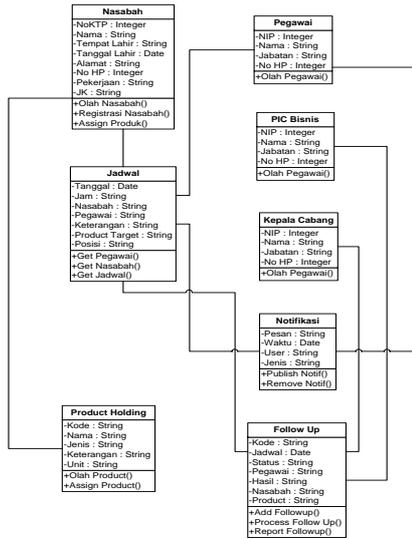
Berikut ini adalah gambar dari model Use Case Diagram Mengelola Sales Retail Banking dan Followup Nasabah yang penulis usulkan, yang digambarkan secara umum sebagai berikut:



4.1 Diagram Use Case

4.3 Perancangan Diagram Class

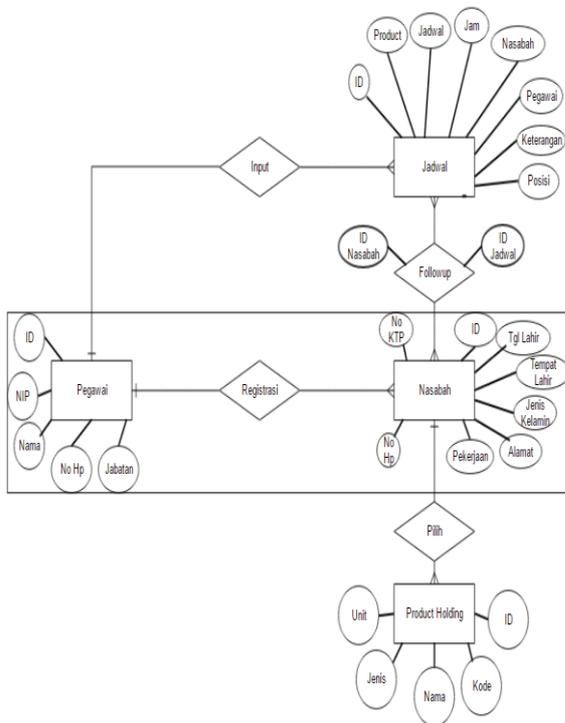
Berikut ini adalah gambaran Class Diagram yang di usulkan oleh penulis.



Gambar 4.2 Diagram Class

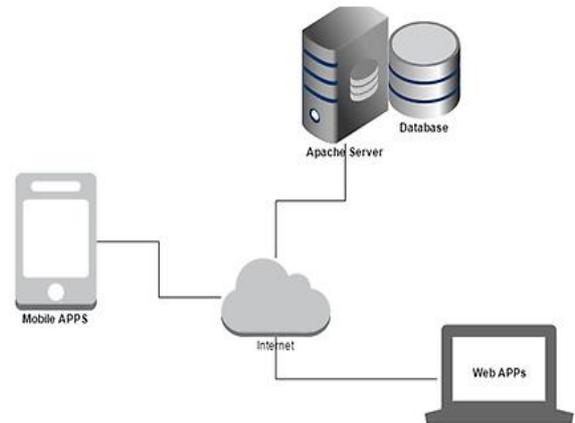
4.4 Perancangan ERD

Berikut ini adalah penggambaran ERD yang di usulkan oleh penulis.



Gambar 4.3 ERD

Berikut ini adalah penggambaran Perancangan Arsitektur yang di usulkan oleh penulis.

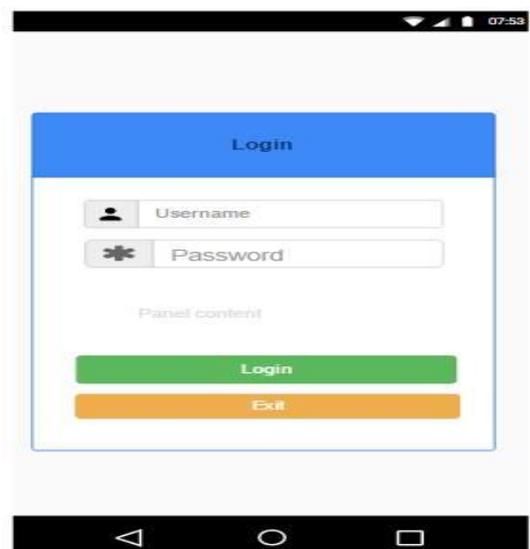


Gambar 4.4 Perancangan Arsitektur

4.5 Perancangan Antarmuka Input

Perancangan input diperlukan untuk menentukan tampilan program yang berfungsi sebagai tempat memasukan data. Berikut perancangan input pada Perancangan Aplikasi Mengelola Sales Retail Banking dan Followup Nasabah Bank Mandiri :

Berikut Gambar Input Login di Mobile



Gambar 4.5 Desain Input Login

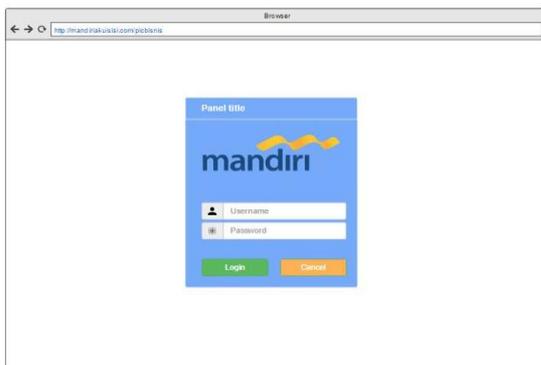
4.5 Perancangan Arsitektur

Berikut Gambar Input Registrasi Nasabah di Mobile.



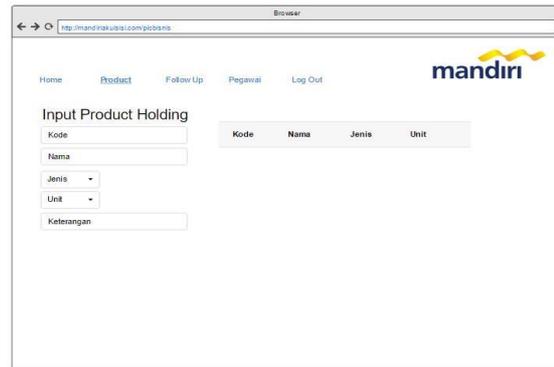
Gambar4.6 Desain Registrasi Nasabah

Berikut Gambar Input Login Dashboard di Web Browser.



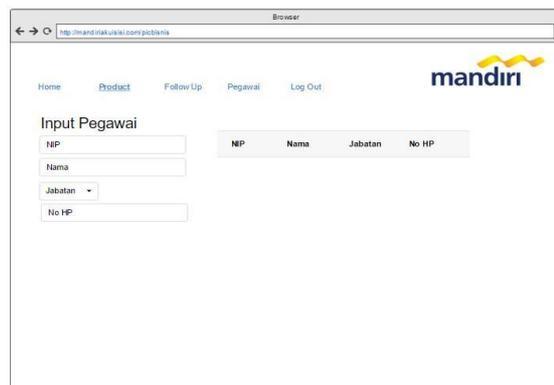
Gambar 4.7 Desain Login Dashboard

Berikut Gambar Input Product Holding di Web



Gambar 4.8 Desain Input Product Holding

Berikut Input Data Pegawai di Dashboard Web



Gambar 4.9 Desain Input Data Pegawai

V. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab - bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah menghasilkan rancangan aplikasi mengelola sales retail banking dan followup nasabah bank mandiri.
2. Hasil rancangan aplikasi ini bisadigunakan sebagai acuan kepada programmer bank mandiri dalam mengelola sales retail banking dan followup nasabah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan diatas, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Agar aplikasi ini dapat digunakan di Bank Mandiri Persero Tbk.
2. Agar aplikasi ini dapat diterapkan dan dikembangkan secara luas agar dapat digunakan pada badan usaha sejenis.

VI. Ucapan Terima Kasih

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun materil. Dengan telah tersusunnya tugas akhir ini penulis menyampaikan banyak ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Nurhatsiyah, ST, SST, M.Kom, Dekan Fakultas Teknik Universitas Batam dan Dosen Pembimbing 1 penulis.
2. Ibu Metahelgia, S.Si, M.T, Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam.
3. Bapak Fendi Hidayat, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing kedua.
4. Teman-teman satu angkatan yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, canda dan tawa.

Daftar Pustaka

- Al Fatta, Haniif 2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: ANDI
- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika
- Wirawan, Mochamad Joko Adi 2008. Amazing News Website. Yogyakarta: ANDI
- Hutahaean, J. 2014, *Konsep Sistem Informasi*, Deepublish, Yogyakarta.