

Sistem Informasi Pengajuan Dana Pinjaman Nasabah Pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara

Information System For Applying For Customer Loan Funds At KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara

Magdalena Rina Sari Lumban Batu^{a,1}, Lili Tanti^{b,2}, Yan Yang Thanri^{c,3}

^a Program Studi Sistem Informasi Universitas Potensi Utama

^b Wakil Rektor I Universitas Potensi Utama

magdalenarinasarimarbun2019@gmail.com¹, lilitanti82@gmail.com², ythanri@gmail.com³

ABSTRAK

Pengajuan dana adalah permohonan untuk menyediakan dana yang diperlukan bagi operasional perusahaan. Setiap pengajuan harus disertai dengan rincian pengeluaran dana untuk kebutuhan operasional di setiap bagian dalam perusahaan. Sistem informasi pengajuan dana pinjaman membantu perusahaan dalam menjalankan sistem pengajuan dana pinjaman nasabah. KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara merupakan perusahaan yang bergerak dalam usaha koperasi simpan pinjam, yang menyediakan dana pinjaman untuk keperluan masyarakat. Maka pada penelitian ini dibangun suatu sistem informasi pengajuan dana pinjaman yang menggunakan bahasa pemrograman web PHP dan database MySQL sehingga dapat dikembangkan kembali sesuai kebutuhan KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara dimasa yang akan datang dan diharapkan dapat menambah informasi yang lebih detail sehingga pengguna mendapatkan informasi yang lebih akurat yang berkaitan dengan pengajuan dana pinjaman pada suatu perusahaan.

Kata Kunci : Pengajuan, KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara, PHP, MySQL

ABSTRACT

Submission of funds is a request to procure funds for operational needs in company. Each application must be accompanied by details of the funds that will be spent for the operational needs of each part of the company. They Information system for applying for customer loan funds. KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara is a company engaged in the savings and loan cooperative business, which provides loan funds for community needs. So in this research an information system for applying for loan funds was built which uses the PHP web programming language and MySQL database so that it can be developed according to the needs of KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara in future and it is hoped that it can add more detailed information so that users get more information. Accurate information related to applying for loan funds to a company.

Keywords : Submission, KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara, PHP, MySQL

Info Artikel :

Disubmit:10 Januari 2024

Direview:02 Februari 2024

Diterima :24 Maret 2024

Copyright © 2024 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi di perusahaan memiliki dampak yang signifikan pada kinerja keseluruhan perusahaan. Dalam konteks ini, penting untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan tidak hanya tepat waktu, tetapi juga akurat dan valid. Perkembangan teknologi dan pengetahuan yang pesat, terutama dalam penerapan teknologi komputer, dianggap sebagai kebutuhan esensial. Hal ini karena teknologi komputer dapat meningkatkan kecepatan, kemudahan, dan akurasi dalam pelaksanaan tugas-tugas bisnis (Andrea, 2021).

Pengajuan Dana adalah suatu bentuk permohonan atau pengadaan dana sebagai kebutuhan operasional di perusahaan. Setiap pengajuan harus disertakan dengan rincian dana yang akan dikeluarkan untuk kebutuhan operasional setiap bagian didalam perusahaan tersebut (Hendy M.Fakhruddin, 2020:52).

Sekarang ini, Pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara, nasabah yang ingin mengajukan pinjaman harus datang langsung ke kantor untuk memulai proses pengajuan. Mereka akan bertemu dengan Rekap untuk mengisi formulir pengajuan dana, yang kemudian akan diproses. Namun, sering

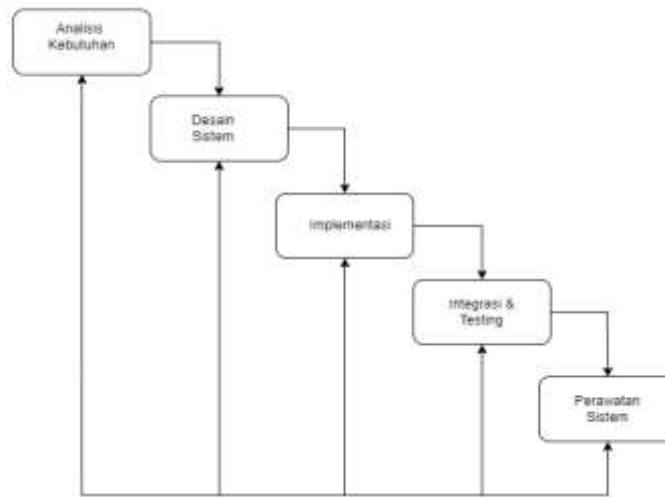
kali terjadi antrean saat pengisian formulir, karena Rekap tidak hanya menangani pengajuan pinjaman tetapi juga melayani semua nasabah dengan berbagai keperluan. Hal ini memakan banyak waktu dan menyebabkan penilaian serta persetujuan menjadi lebih lambat, terutama dalam proses penyusunan berkas. Situasi ini menjadi semakin rumit karena banyak nasabah membutuhkan dana segera untuk keperluan mendesak.

Berdasarkan referensi penelitian diatas penulis tertarik untuk merancang aplikasi sistem informasi pengajuan dana pinjaman berbasis web. Aplikasi yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Sistem informasi ini dipilih karena dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam proses pengajuan dana karena keunggulannya yaitu dapat di akses dimana saja dengan menggunakan koneksi internet. Internet dan perangkatnya saat ini juga telah digunakan secara luas oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi pengajuan dana pinjaman berbasis web yang dapat mendukung kegiatan operasional pengajuan dana.

Dengan adanya sistem informasi pengajuan dana pinjaman berbasis web diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna sistem baik nasabah maupun Perusahaan. Kemudahan yang diberikan berupa kemudahan dalam melihat informasi dan juga pengiriman berkas. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Sistem Informasi Pengajuan Dana Pinjaman Nasabah Pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara Berbasis Web”**.

2. METODE

Tahapan di dalam penelitian ini dibentuk dengan *waterfall* metodologi penelitian. Adapun tahapan - tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut .:



Gambar 1 Diagram *Waterfall*

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang digunakan untuk menggapai tujuan dari penelitian ini yang akan dilakukan yaitu data nasabah, data pengajuan, dan data berkas persyatan pengajuan dana pinjaman.

2. Desain Sistem

Desain sistem adalah suatu proses penerjemahan syarat untuk kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang diperkirakan sebelum di buat kode program.

3. Implementasi
Pada tahap ini semua desain sistem akan di implementasikan kedalam kode program. Penulisan kode program merupakan desain dalam bahasa yang bisa dibaca oleh komputer.
4. Integrasi dan Testing
Pada tahapan dilakukan penerapan aplikasi ketika semua sistem telah di uji dengan baik. Pengujian akan dilakukan menggunakan *blacbox testing*, *Blacbox testing* adalah suatu cara atau metode didalam pengujian perangkat lunak yang akan menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal kerja.
5. Perawatan Sistem
Langkah-langkah pemeliharaan sistem yang perlu dilakukan untuk memastikan data yang telah disimpan dalam aplikasi tetap aman dan tidak hilang, menghindari kerusakan hard disk, atau infeksi virus adalah sebagai berikut:
 - a. Melakukan perawatan untuk peralatan-peralatan hardware dan software.
 - b. Selalu salinan data agar terhindar dari kemungkinan hilangnya data penting.
 - c. Menggunakan suatu program anti virus untuk data maupun file agar tidak terinfeksi virus.
 - d. Melakukan pemeliharaan sistem dengan melakukan proses update pada file database.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Masalah

Analisis masalah adalah suatu cara yang dilakukan untuk melihat suatu sistem informasi secara detail melalui proses penguraian dari berbagai komponen awalnya, atau juga bisa disebut penyusunan komponen tersebut untuk diidentifikasi lebih lanjut.

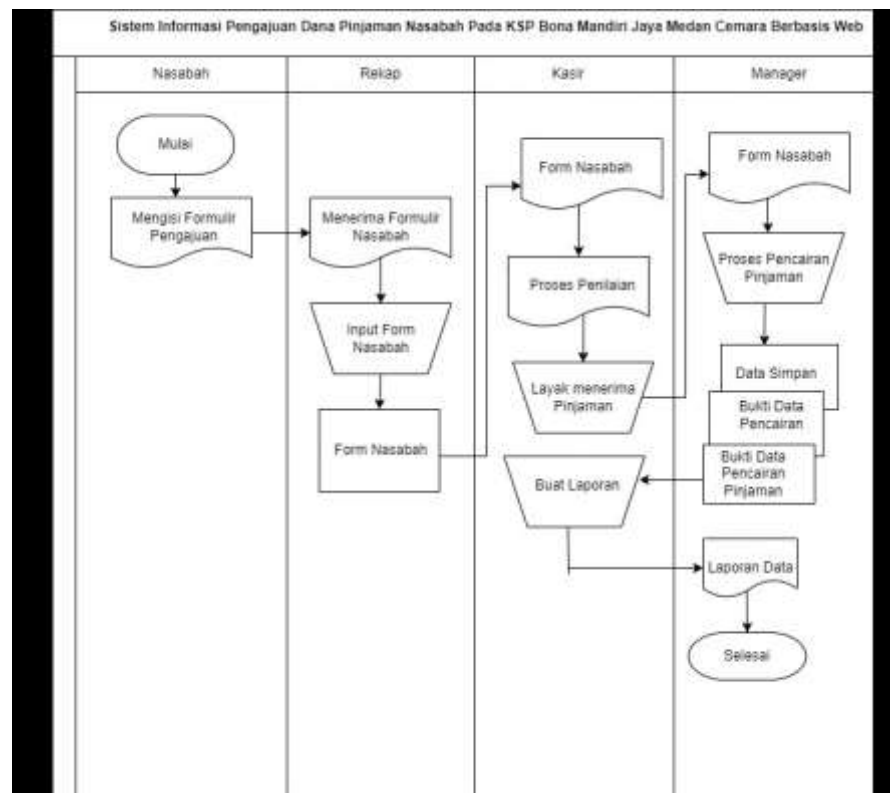
Dalam pelaksanaan sistem yang berjalan pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara masih menggunakan sistem secara komputerisasi, seperti contohnya penggunaan *Ms. Excel* dan lainnya dalam sistemnya. Dalam proses pengajuan dana pinjaman dapat dikatakan masih kurang efektif mulai dari input data formulir pengajuan dana pinjaman nasabah hingga data laporan persetujuan pengajuan pinjaman. Hal tersebut mengakibatkan dalam pencarian file atau data yang telah sudah di input kedalam *MS.Excel* yang datanya berasal dari berkas membuat terjadinya keterlambatan pembuatan laporan.

Untuk mendukung tercapainya maksud dan tujuan KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara mengenai masalah pengajuan dana pinjaman, sangat tergantung pada manajemen keuangan. Berdasarkan permasalahan tersebut, tentunya manajemen keuangan harus mengetahui tujuan yang ingin dicapai, hal-hal yang harus diperhatikan untuk melakukan pencapaian tujuan.

B. Desain Sistem

Pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) adalah suatu sistem yang bisa digunakan untuk satandar pembuatan sistem informasi yang merupakan suatu bentuk logika data yang dibentuk untuk dari gambaran asal data, kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan dan proses apa yang menghasilkan data tersebut.

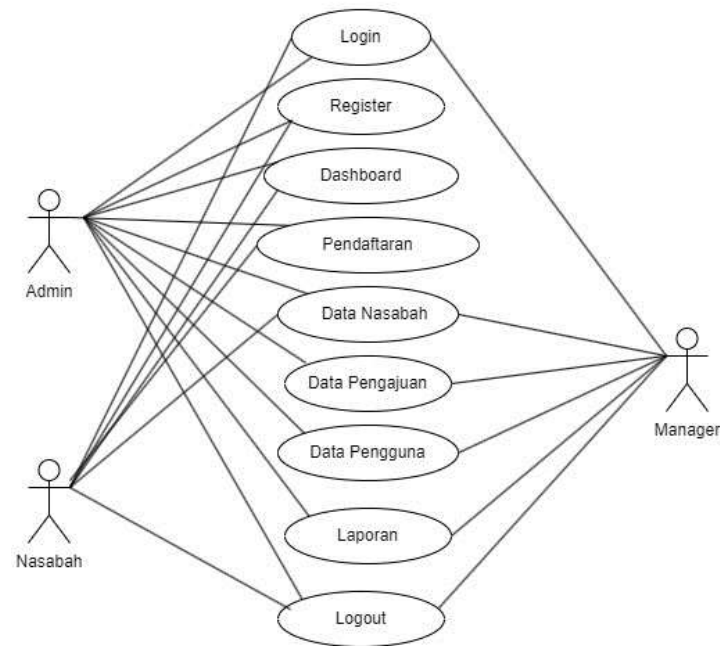
C. FOD Sistem Informasi Pengajuan Dana Pinjaman Nasabah



Gambar 2. FOD Sistem Informasi Pengajuan Dana Pinjaman Nasabah Pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara

D. Use Case Diagram

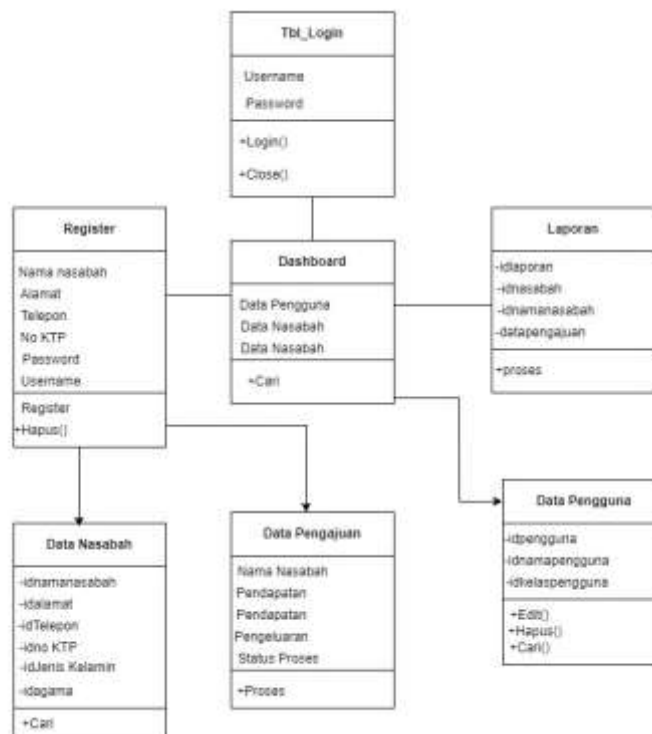
Dalam perancangan suatu program diperlukan suatu perancangan dalam bentuk diagram yang menjelaskan proses sistem yang akan dibangun. Maka dibentuklah suatu diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Informasi Pengajuan Dana Pinjaman Nasabah Pada KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara Berbasis Web

E. Class Diagram

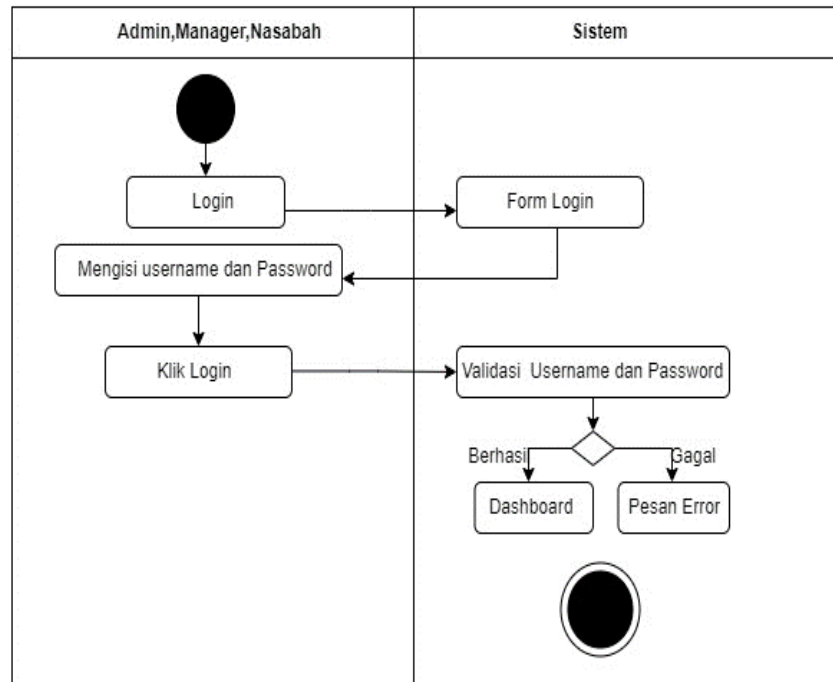
Class diagram menjelaskan struktur suatu statis class didalam sebuah sistem. Class mempresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem dan memiliki keterkaitan antar table, yang dapat dilihat pada Gambar 4.



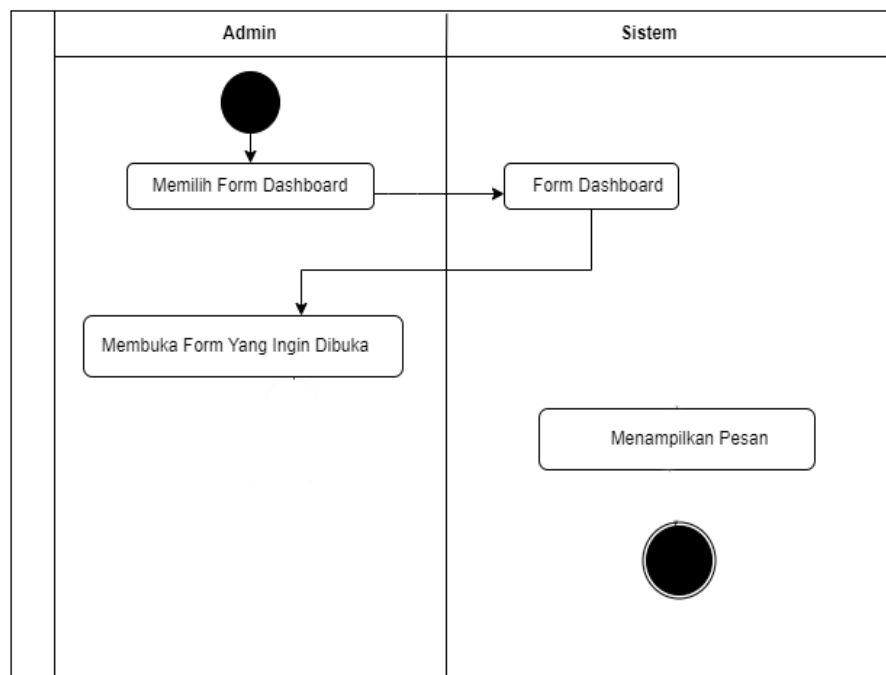
Gambar 4 Class Diagram

F. Activity Diagram

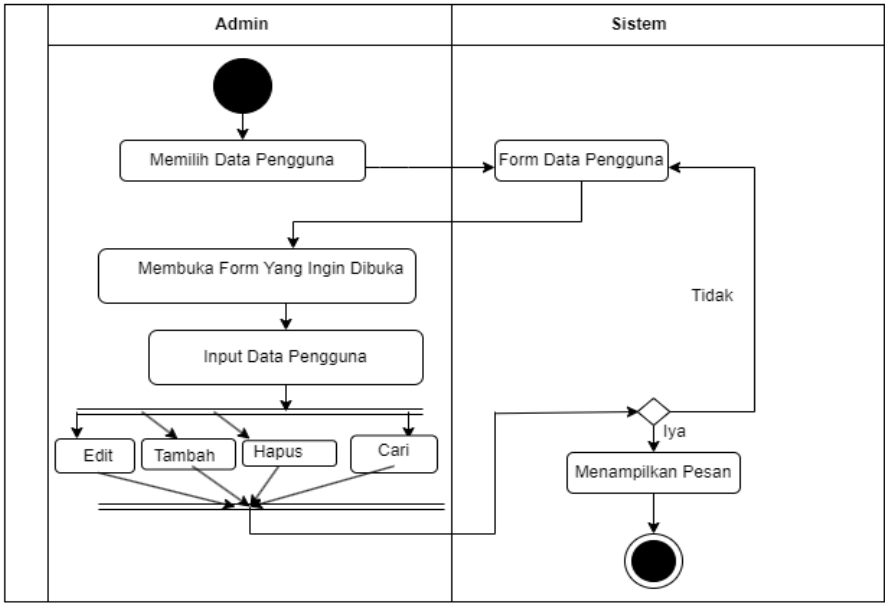
Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur aktivitas didalam sebuah sistem.



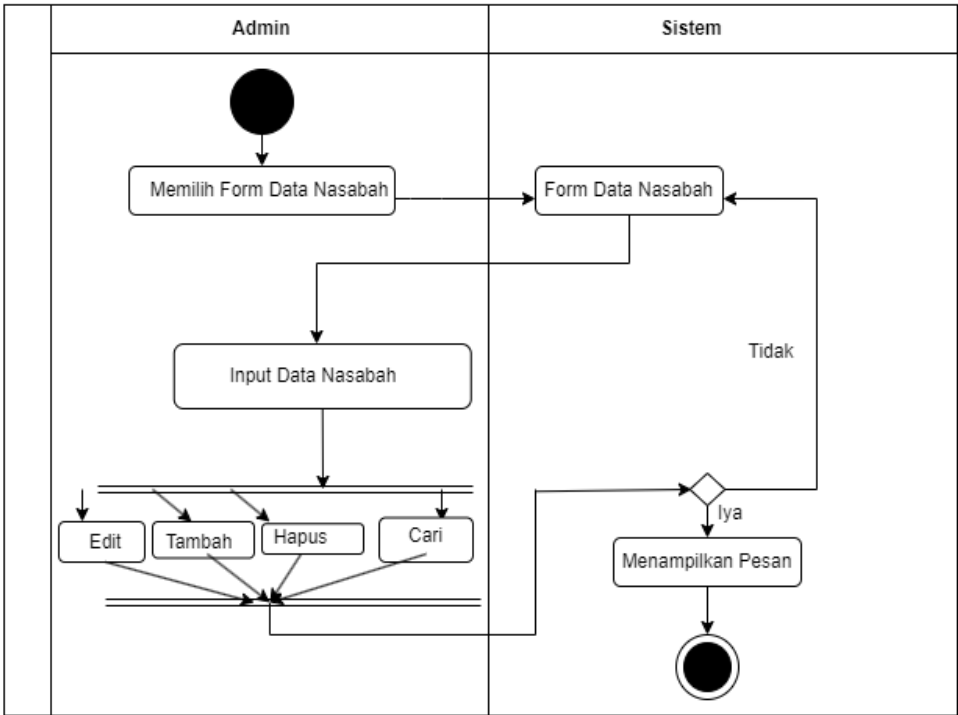
Gambar 5. Activity Diagram Login



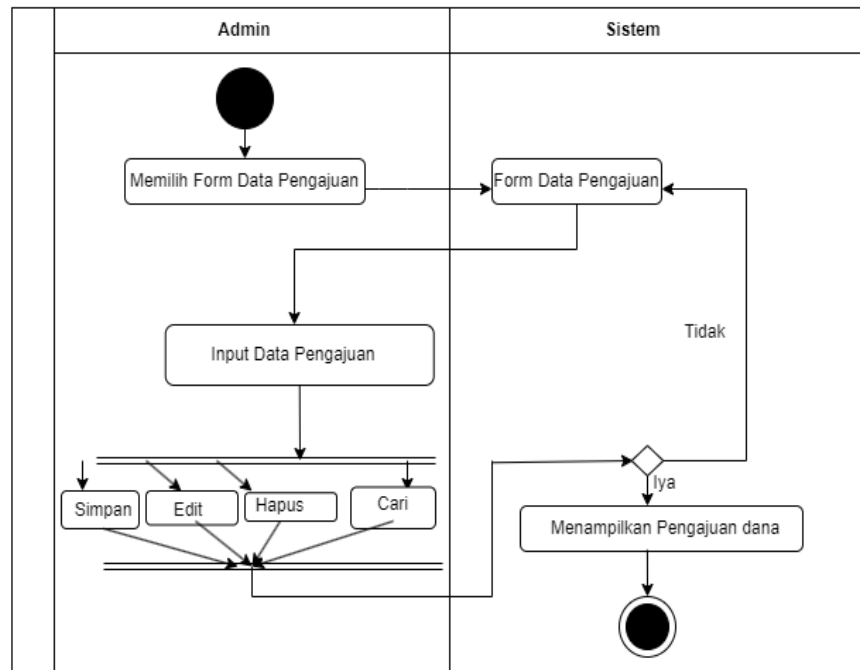
Gambar 6. Activity Diagram Dashboard



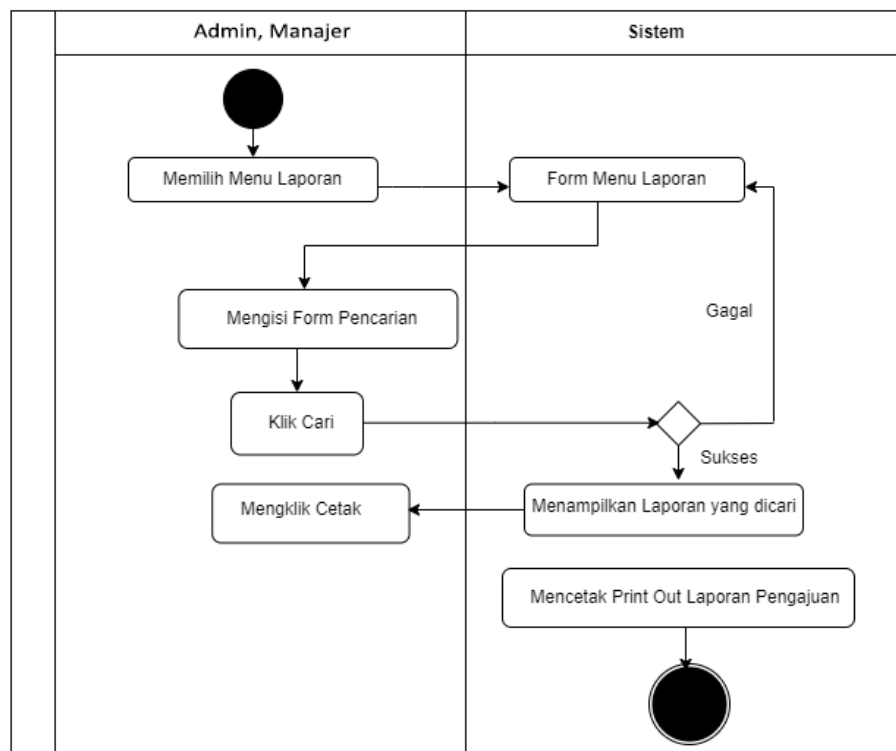
Gambar 7. Activity Diagram Data Pengguna



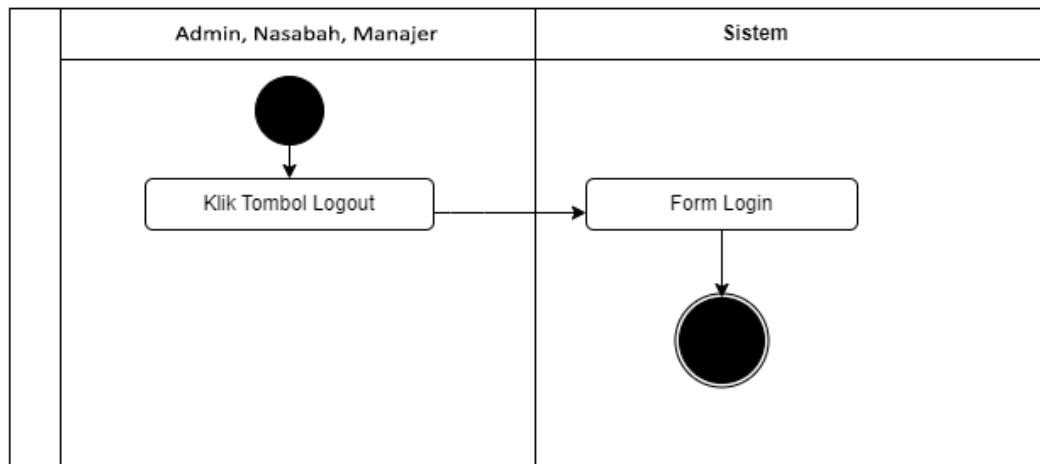
Gambar 8. Activity Diagram Data Nasabah



Gambar 9. Activity Diagram Data Pengajuan



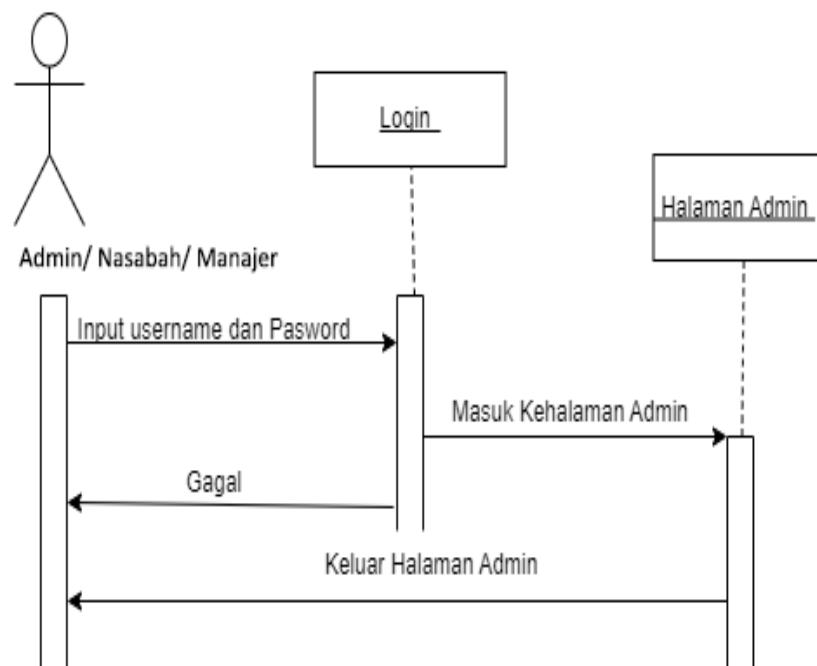
Gambar 10. Activity Diagram Form Laporan



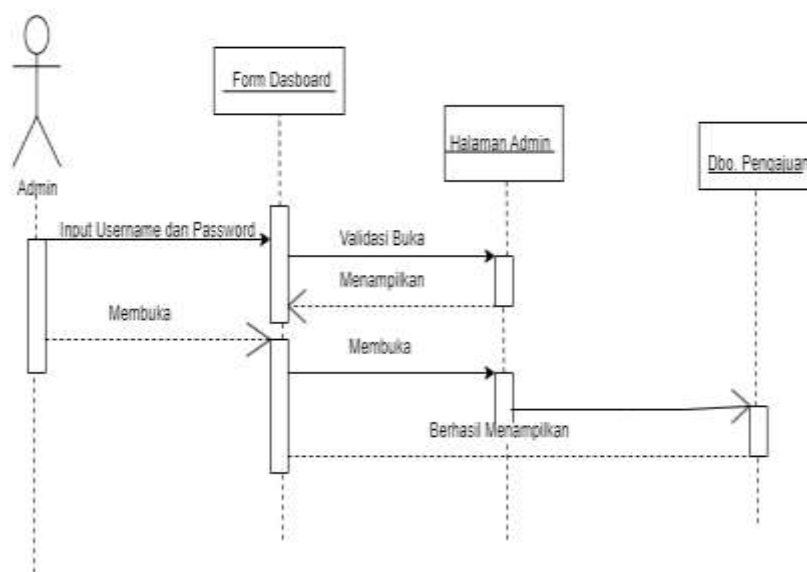
Gambar 11. Activity Diagram Logout

G. Sequence Diagram

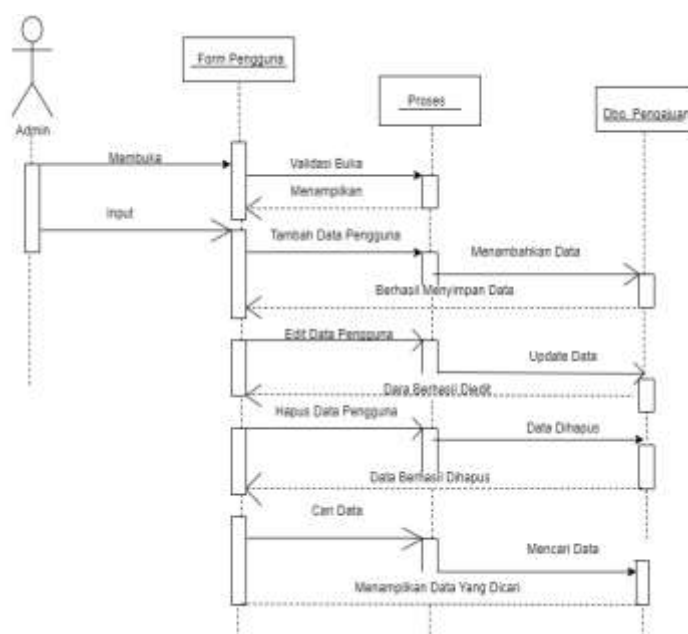
Sequence Diagram menjelaskan perilaku pada suatu skenario, diagram ini juga menunjukkan tentang sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang terletak diantara objek-objek ini didalam *Use Case*, seperti gambar berikut.



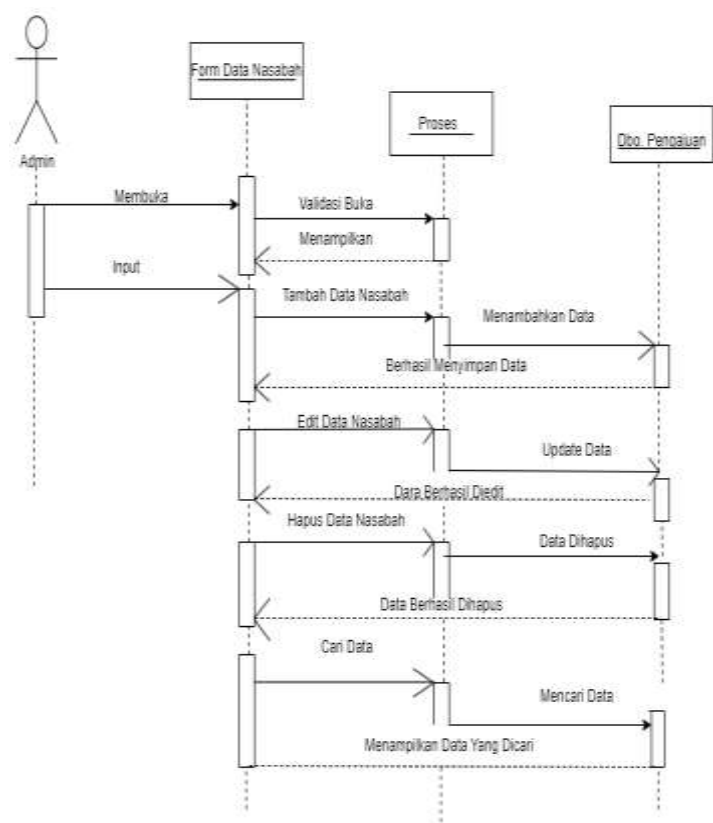
Gambar 12. Sequence Diagram Login



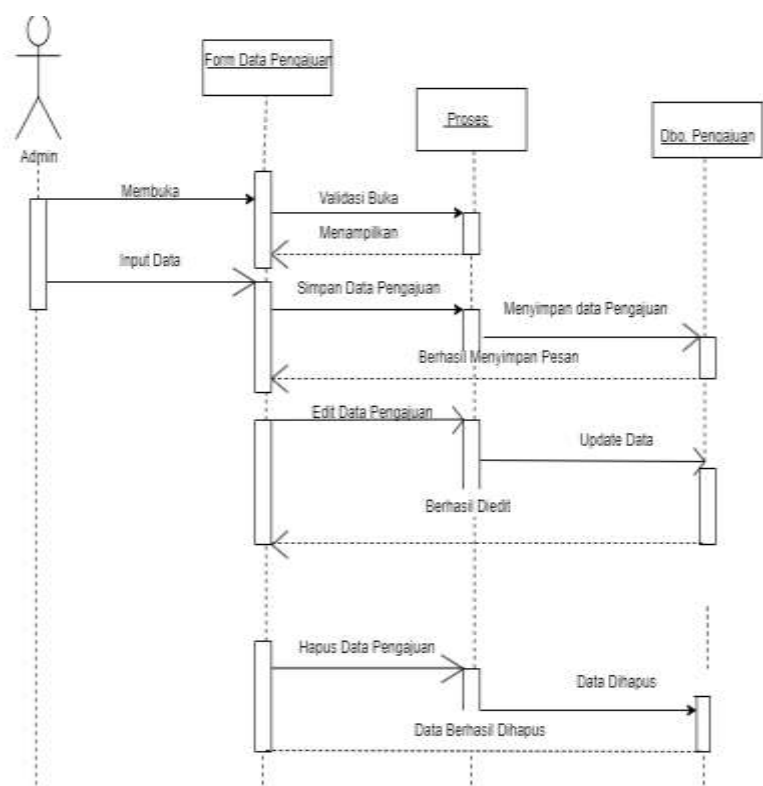
Gambar 13. Sequence Diagram Form Dashboard



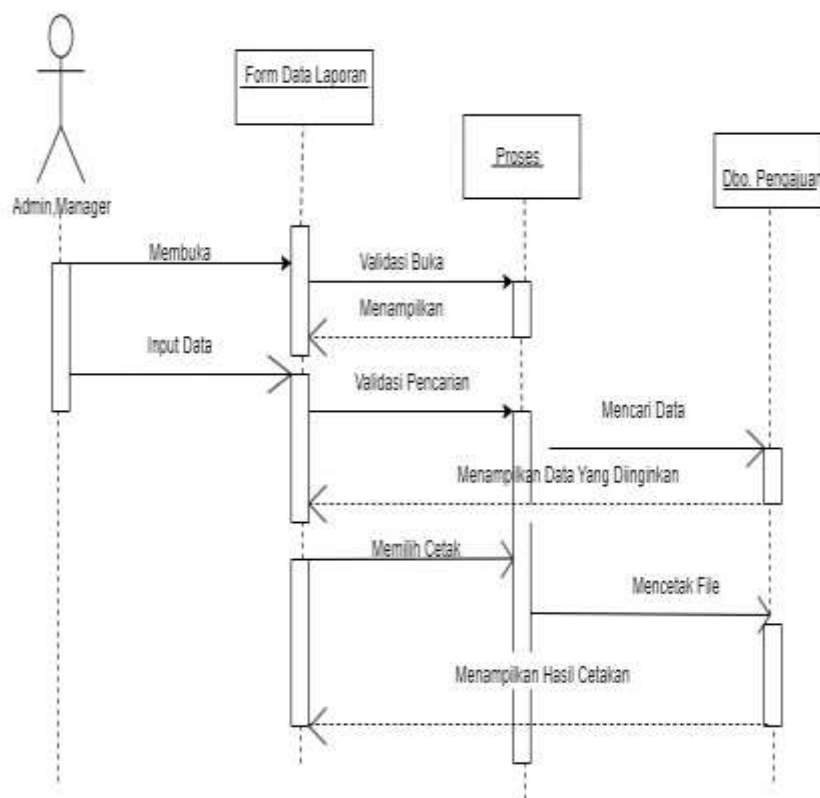
Gambar 14. Sequence Diagram Form Pengguna



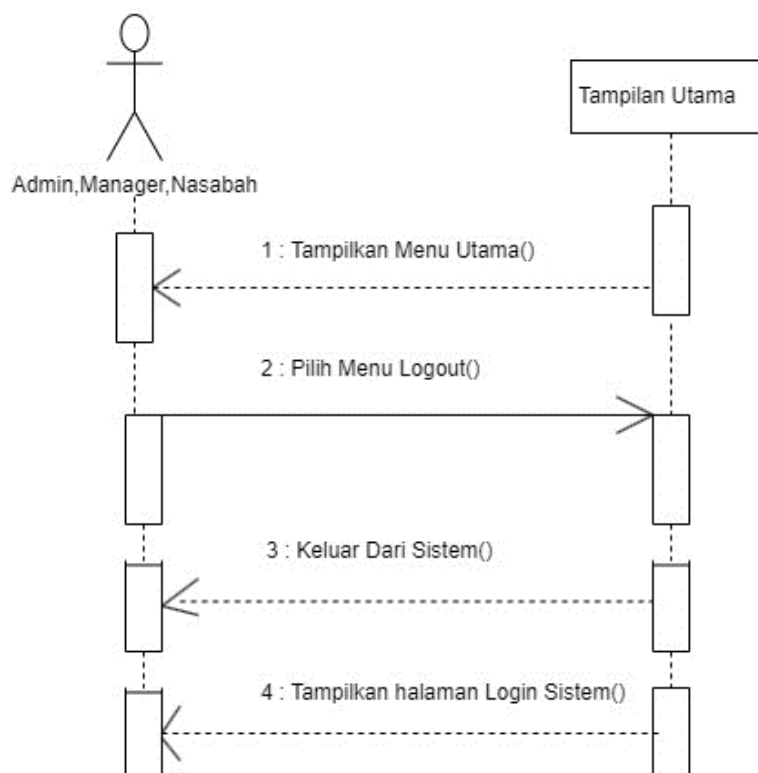
Gambar 15. Sequence Diagram Form Data Nasabah



Gambar 16. Sequence Diagram Data Pengajuan



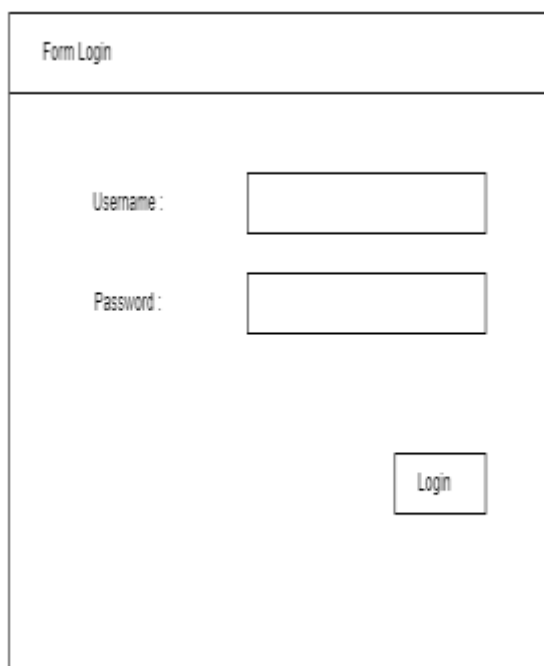
Gambar 17. Sequence Diagram Data Laporan



Gambar 18. Sequence Diagram Logout

H. Desain User Interface

Tahap Perancangan berikutnya yaitu desain *user interface* yang memudahkan dalam entry data untuk mempermudah dan mempercepat dan meminimalisir kesalahan penulisan dan memudahkan perubahan. Adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



The image shows a login form titled "Form Login". It contains two input fields: "Username :" and "Password :". Below the password field is a "Login" button.

Gambar 19. Desain User Interface Login



The image shows a registration form titled "APP ALIAS" with the subtitle "App Title". It contains several input fields: "Nama" (Nama Lengkap), "Alamat", "Telepon", "No KTP", "Jenis Kelamin" (Pilih Jenis Kelamin), "Agama", "Username", and "Password". At the bottom left, there is a link "Sudah Punya Akun? login". At the bottom right, there is a "REGISTER" button.

Gambar 20. Desain User Interface Register

Main Navigator	KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara											
Data Pengajuan Data Nasabah	Data Pengajuan											
	Tampilkan		10		-		Per-halaman					
	NO	Tanggal pengajuan	Kode	Nama Nasabah	Jaminan Surat	Pendapatan	Pengeluaran	Status Proses	Kesimpulan			
	1	30/09/2023	A7	Fazar	pegawai	12000000	300000	Belum Proses	Belum Diputuskan			
										Sebelumnya	1	Sebelumnya

Gambar 21. Desain *User Interface* Data Nasabah

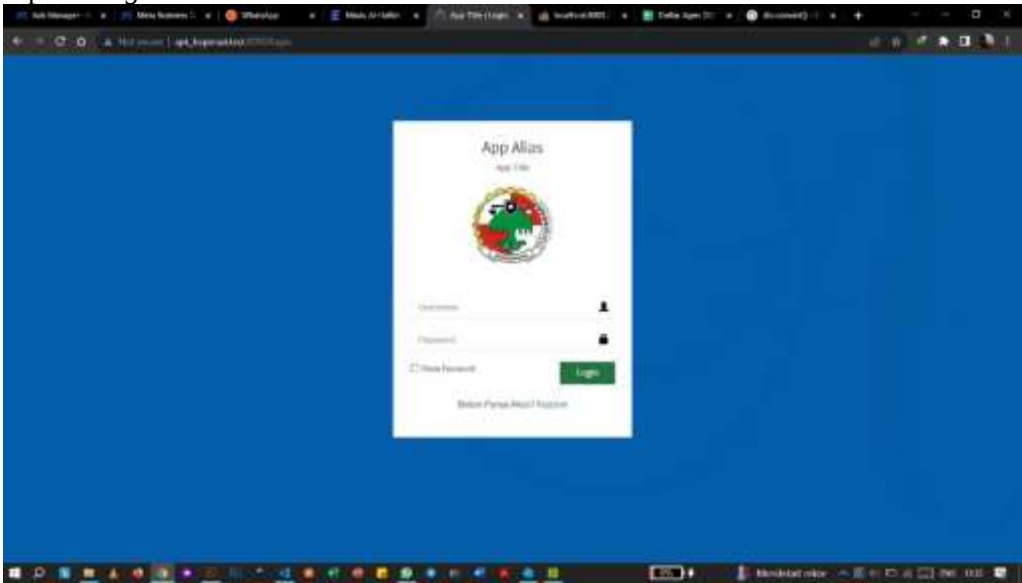
Main Navigator		KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara								
Data Pengajuan Data Nasabah	Data Pengajuan									
	Tampilkan		10		-		Per-halaman			
	NO	Tanggal pengajuan	Kode	Nama Nasabah	Jaminan Surat pegawai	Pendapatan	Pengeluaran	Status Proses	Kesimpulan	
	1	30/09/2023	A7	Fazar		12000000	300000	Belum Proses	Belum Diputuskan	
								Sebelumnya	1	Sebelumnya

Gambar 22. Desain *User Interface* Data Pengajuan

Main Navigator	KSP Bona Mandiri Jaya Medan Cemara									
Dashboard Data Antri Pengajuan Data Pengajuan	Data Pengajuan									
	Tampilkan		10	-	Per-halaman					
	NO	Tanggal pengajuan	Kode	Nama Nasabah	Jaminan Surat pegawai	Pendapatan	Pengeluaran	Status Proses	Kesimpulan	
	1	30/09/2023	A7	Fazar		12000000	300000	Memproses	Layak	
Sebelumnya 1										Sebelumnya

Gambar 23. Desain User Interface Data Laporan

A. Hasil Tampilan Aplikasi
1) Tampilan Login



Gambar 24. Bentuk tampilan Login

2) Tampilan Register

The screenshot shows the 'Sign Up' page of the 'Apk Supermarket' application. The page has a blue header with the text 'Apk Supermarket' and a green 'Sign Up' button. The main content area is white and contains a registration form. The form includes the following fields and labels:

- Name:** A text input field.
- Username:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- Confirm Password:** A text input field.
- Register:** A green button at the bottom right of the form.

The page also features a blue sidebar on the left with a white 'Sign Up' button and a green 'Sign In' button. The footer of the page is blue and contains the text '© 2020 Apk Supermarket. All Rights Reserved.' and a 'Privacy Policy' link.

Gambar 25. Bentuk tampilan *Register*

3) Tampilan Dashboard

The screenshot shows a web application for managing data requests. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, Data Pengajuan, Data Karyawan, Data Revisi, Data Pengajuan (highlighted), Data Monev, Proses Alur SPK, and Logout. The main content area is titled 'Data Pengajuan' and includes a search bar and a 'Tambah Data' button. Below this is a table with the following data:

No	Nama Pengajuan	Nama Karyawan	Status
1	A1	Wijaya, Andi Dharma	Detail Edit
2	A2	Wijaya, Andi	Detail Edit
3	A3	Wijaya, Andi	Detail Edit
4	A4	Wijaya, Andi	Detail Edit
5	A5	Wijaya, Andi	Detail Edit

Below the table, it says 'Menampilkan 1 sampai 5 dari 5 halaman'. The footer of the application shows the system date and time: '2023-10-10 10:10:10'.

Gambar 26. Tampilan *Dashboard*

4) Tampilan Aplikasi Untuk Admin

[illegible]

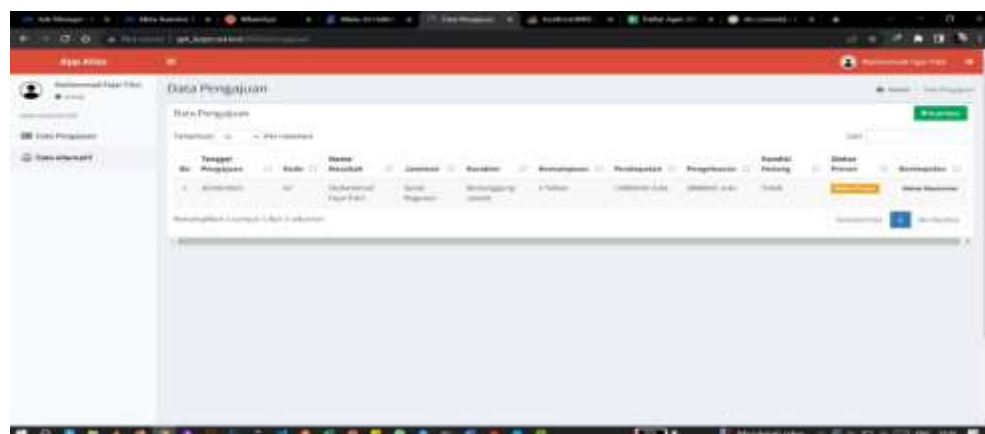
Gambar 27. Bentuk tampilan Admin

5) Tampilan Aplikasi Untuk Manager



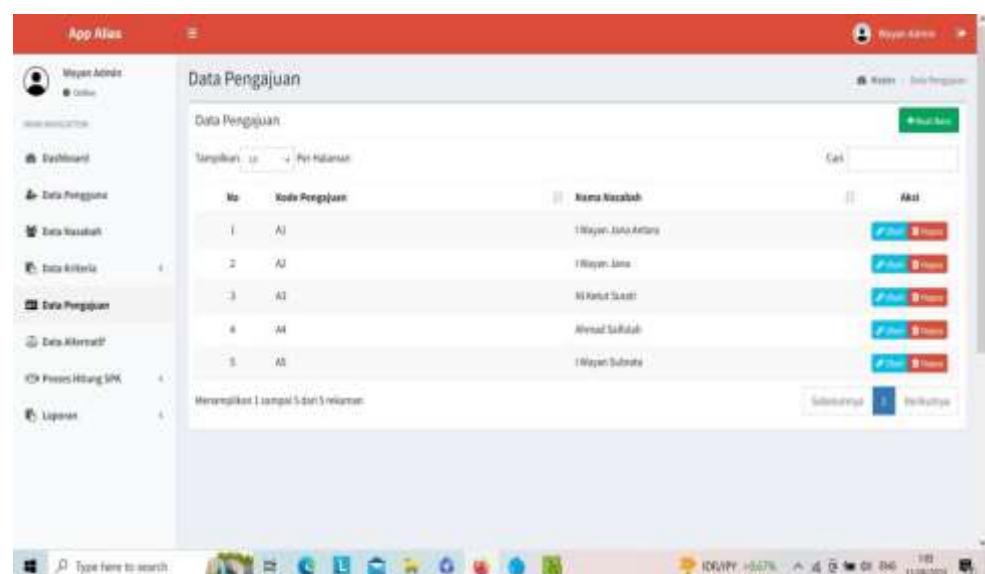
Gambar 28. Bentuk tampilan Manager

6) Tampilan Aplikasi Untuk Nasabah



Gambar 29. Bentuk tampilan Nasabah

7) Tampilan Data Pengajuan



Gambar 30. Bentuk tampilan Data Pengajuan

4. KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang telah disimpulkan dari tahapan-tahapan diatas, adalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan sistem aplikasi berbasis web untuk pengajuan dana pinjaman harus memperhatikan antarmuka yang intuitif dan responsif agar pengguna dapat dengan mudah mengajukan pinjaman secara online.
- 2) Pentingnya mengoptimalkan proses penilaian dan persetujuan pengajuan pinjaman untuk berjalan dengan cepat dan akurat dengan menerapkan algoritma penilaian yang efisien serta integrasi dengan data yang terkini dan relevan.
- 3) Pengolahan formulir pengajuan dana pinjaman nasabah harus diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan dengan baik dan efisien, termasuk verifikasi data dan validasi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas semua pihak termasuk Universitas Potensi Utama dalam membantu dan menerbitkan jurnal ini.

REFERENSI

- [1] Anggraini, Y., dkk. (2020). "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus : Orbit Station)." JTSI. Vol. 1, No. 2.
- [2] Widyahapsari, Wika Anggya. (2020). Aplikasi Pengajuan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) Berbasis Web. Jember : (Tugas Akhir, Universitas Muhammadiyah Jember, 2020).
- [3] Larasati, Diah Ayu. (2020). Laporan Kerja Praktek Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Berbasis Web pada SMA Swasta Persatuan Amal Bakti (PAB) 8 Saentis.
- [4] Shatu, Yayah Pudir. (2021). Kuasai Detail Akuntansi Laba dan Rugi. Jakarta: Pustaka Ilmu Semesta
- [5] Evi, Tiolina dan Malabay. (2022). Analisis Pengembangan Aplikasi Web Untuk Profil Perusahaan. ISSN: 1979-2328. Yogyakarta: Dosen Tetap ABFI Institut Pernabas.
- [6] Hidayat, Rahmat. (2020). Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [7] Mahatmyo, Atyanto. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Suatu Pengantar. Yogyakarta: Deepublish
- [8] Kurniawan, Erick. (2022). Pemrograman Web Dinamis Dengan ASP.Net 4.5. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [9] Setiadi, M, R., Rifal, A, N., & Flaah, A. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web di Kantor Pos Bandung." JIPI. Vol. 7, No. 3.
- [10] Setiawan, E. (2019). "Manajemen Proyek Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web." Jurnal Teknik. Vol. 17, No. 2.
- [11] Winanjar, J., dan Deffy, S. (2021). "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Desa Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL." SNAST.
- [12] Sutikno, A. (2022). "Sistem Informasi Penggajian Karyawan PT. Metagra Menggunakan Metode *Waterfall*." JUPIKOM. Vol. 1, No. 2.

- [13] Mubarak, “Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (*Unified Modeling Language*) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php *Hypertext Preprocessor*) Berorientasi Objek,” JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer), vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- [14] NAFIUDIN. (2019). Sistem Informasi Manajemen - NAFIUDIN, SE., MM - *Google Book*. Rusmawan. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [15] Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum *Medical Centre*). Jurnal Teknoinfo, 11(2), 30.