

PERANCANGAN APLIKASI KREDIT KENDARAAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN LARAVEL

Freddy Wicaksono¹, Dian Novianti², Ryan Ramadhan³

Fakultas Teknik, Prodi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Jl. Fatahillah, Watubelah, Kec. Sumber, Kabupaten Cirebon

freddy.wicaksono@umc.ac.id, dian.novianti@umc.ac.id, ramadhanryan009@gmail.com

Abstract

Along with the increasingly fierce competition between sales of similar products, especially two-wheeled or four-wheeled vehicles, Garage co which is one of the car and motorcycle showrooms new or used, which is located at Jalan Pemuda number 06, Cirebon City, needs to make an innovation and improvement in carrying out marketing strategies to increase purchase interest consumers of the products offered. Advertising media is one of the marketing strategies used by Garage co in marketing the used car vehicles it offers. Give more service to consumers and provide various information to consumers is an effective strategy in attracting consumers. In this study, it is a media tool to fulfill one of the strategies marketing at Garage co.

Keywords : *motorcycle and car loans, laravel, information systems*

Abstrak

Seiring semakin ketatnya persaingan antara penjualan produk yang sejenis khususnya kendaraan roda dua ataupun roda empat, Garage co yang merupakan salah satu showroom motor dan mobil baru ataupun bekas yang beralamat di Jalan Pemuda Nomor 06 Kota Cirebon perlu membuat sebuah inovasi dan improvement dalam melakukan strategi pemasaran untuk meningkatkan minat pembelian konsumen akan produk yang ditawarkan. Media periklanan merupakan salah strategi pemasaran yang digunakan Garage co dalam memasarkan kendaraan mobil bekas yang ditawarkan. Memberikan pelayanan yang lebih ke konsumen dan menyajikan berbagai informasi ke konsumen merupakan strategi yang jitu dalam menarik konsumen. Dalam penelitian ini merupakan media alat bantu untuk memenuhi salah satu strategi pemasaran di Garage co.

Kata Kunci: kredit kendaraan motor dan mobil, laravel, sistem informasi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat khususnya di bidang komputer dan internet, hal tersebut sangat efektif untuk menciptakan sebuah karya. Komputer yang berperan sebagai media pengolahan data sangat penting dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu komputer juga dapat digunakan untuk media komunikasi, yaitu teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya

Penelitian yang relevan yaitu melakukan implementasi sistem informasi dalam layanan penjualan berbasis web, Pada beberapa penelitian terkait yang telah dilakukan, terdapat permasalahan dimana pengolahan data masih bersifat manual, Penelitian yang lain juga membicarakan mengenai tidak adanya informasi mengenai kredit kendaraan secara manual dan akan dilakukan secara otomatis dan praktis untuk mempermudah pembayaran kredit kendaraan motor atau motor tersebut.

Dan juga masih banyak perusahaan kredit motor dan mobil yang belum menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan mereka lebih efisien waktu. Sehingga sering terjadi diskomunikasi dengan harga yang tidak sesuai yang ditawarkan kepada konsumen. Rumusan Masalah yang akan dibahas oleh kami adalah faktor yang kami inginkan untuk membuat sebuah website perantara antara user dan konsumen kredit mobil dan motor reparasi dengan konsumen, agar memudahkan konsumen membayar kredit

kendaraan secara praktis dan efisien juga harga yang masuk di biaya yang konsumen inginkan, sehingga tidak menyusahkan untuk konsumen yang hanya sekedar ingin melihat harga barang motor ataupun mobil dari website kami ini. Dan juga konsumen dapat melihat keluhan apa yang sedang dialami oleh konsumen tersebut, yang konsumen inginkan untuk mempermudah transaksi dan melihat barang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengembangkan penelitian ini dengan judul “Aplikasi Kredit Kendaraan Berbasis Laravel”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, data identifikasi yang dihadapi perusahaan Garage Co, masalah yang ada sebagai berikut :

1. Belum ada pengolahan data masih manual, Penelitian yang ini juga membicarakan mengenai tidak adanya informasi mengenai kredit kendaraan secara manual dan akan dilakukan secara otomatis dan praktis untuk mempermudah pembayaran kredit kendaraan motor atau motor tersebut.
2. Data penjualan yang di simpan tidak di dokumentasikan dengan baik, sehingga dalam pengolahan data penjualan kredit motor mobil membutuhkan waktu yang lama.

1.3 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu “bagaimana membuat suatu Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil pada Garage Co, sehingga di hasilkan suatu aplikasi yang membantu menyelesaikan pekerjaan secara cepat, tepat dan akurat”.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Agar segala permasalahan tentang kelemahan sistem yang sedang berjalan dapat diatasi.
2. Memberikan solusi penyajian informasi yang berhubungan dengan data konsumen dan informasi mengenai kredit konsumen.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan ini adalah :

- a. Bagi tempat penelitian
Memper memudahkan dalam hal pemberian informasi mengenai data konsumen dan kredit konsumen. Menghindari kesamaan data input di Garage Co .
- b. Bagi penulis
Menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah yang diharapkan dapat bermanfaat di Garage Co.
- c. Bagi lembaga
Membangungkan Universitas Muhammadiyah Cirebon akan keberhasilan mahasiswanya, dapat membuat program di Garage Co.

1.5 Batasan Masalah

Mempertimbangkan waktu, biaya serta kemampuan penulis yang masih terbatas dan untuk menghindari agar tidak menyimpang dari tujuan utama, maka penulis merasa perlu adanya pembatasan masalah, yaitu : sistem informasi data konsumen, data kendaraan, data harga kendaraan.

II. DASAR TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah merupakan kumpulan

elemen-elemen yang saling terkait atau bekerjasama yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2.2 Informasi

Informasi adalah merupakan kumpulan data yang telah diolah, baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti lebih luas.

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu rangkaian informasi yang didalamnya terdapat bagian- bagian yang berhubungan dan saling berketergantungan satu sama lain, mulai dari bagian yang besar kebagian yang lebih kecil.

2.4 Penjualan

Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjual dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan (Kotler, 2006: 457).

2.5 Pengertian Kredit

Menurut UU Perbankan No.10 tahun 1998 kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat disamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antar bank dengan pihak lain dengan mewajibkan pihak peminjam melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga.

Adapun unsur-unsur kredit adalah:

1. Kepercayaan
2. *Capacity*
3. *Capital*
4. *Collateral*
5. *Condition*

2.6 Database

Database dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip. Jika kita memiliki sebuah lemari arsip dan berwenang/bertugas untuk mengolahnya. Maka kemungkinan besar kita akan melakukan hal-hal seperti: memberi sampul atau map pada kumpulan atau

bundel arsip yang akan di simpan, menentukan kelompok/jenis arsip, memberi penomoran dengan pola tertentu yang nilainya unik pada setiap sampul atau map, lalu menempatkan arsip tersebut dengan cara/urutan tertentu di dalam lemari. (Fathansyah, 2007:1).

2.7 Framework

Web framework atau Web application framework adalah sebuah perangkat lunak kerangka kerja yang membantu membuat dalam pengembangan situs web secara mudah dan cepat. Di dalamnya tersedia fungsi-fungsi siap pakai untuk mengelola akses ke pangkalan data, pengelolaan templat, dan pengelolaan sesi. (Adi Kurniadi, 2008:03).

2.8 Laravel

Laravel adalah kerangka kerja aplikasi web berbasis PHP yang sumber terbuka, menggunakan konsep Model-View-Controller (MVC). Laravel berada dibawah lisensi MIT, dengan menggunakan GitHub sebagai tempat berbagi kode.

Pada bulan Desember 2013, Laravel menempati kerangka kerja PHP terpopuler dan berada di atas kerangka kerja PHP lain seperti Phalcon, Symfony, CodeIgniter, dan lainnya.

2.9 Flowchart

Flowchart atau diagram alur adalah gambar simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses atau instruksi- instruksi yang terjadi didalam suatu program komputer secara sistematis dan logis (Sugiyono :2005, 29).

2.10 DFD (Data Flow Diagram)

Diagram Flow Data (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang

keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada tersebut (Andri Kristanto, 2008:61).

2.11 Entity Relationship Diagram

Model E-R adalah suatu model yang digunakan untuk menggambarkan data dalam entitas, atribut dan hubungan antara entitas (kadir,2008,h:30).

2.12 Kerangka Pemikiran

Agar komputer dapat mengolah data yang kita inginkan, maka kita harus membuat suatu sistem informasi yang terkomputerisasi informasi, adalah suatu sistem komputer yang di gunakan untuk mengolah suatu data dengan menggunakan suatu sistem yang berbasis komputer. Di dalam sistem informasi terkomputerisasi, segala aktifitas pengolahan data menggunakan komputer yang terhubung kedalam *database* dan hasil dari pengolahannya dapat di bandingkan dengan hasil pengolahan data yang dilakukan secara menggunakan aplikasi yang sederhana, Sistem yang akan dibuat adalah sistem informasi pengolahan data pembayaran kredit mobil menggunakan framework laravel. Setelah dibandingkan dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara pengolahan data menggunakan komputer yang terhubung kedalam database serta pengolahan data secara komputerisasi yang menggunakan aplikasi yang sederhana. Perbedaanya dapat dilihat dari segi waktu, keakuratan, dan lainnya.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun sumber yang penulis dapat yaitu dari Show room Serba Mobilindo Lubuklinggau dan tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah:

Metode Pengamatan (*observasi*)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di Showroom Serba Mobilindo Lubuklinggau sesuai dengan ruang lingkup masalah.

a. Metode Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab dengan pimpinan maupun karyawan di showroom Serba Mobilindo Lubuklinggau.

b. Metode Pustaka

Penulis mencari data-data yang dibutuhkan dari buku-buku yang berhubungan dengan pembahasan Sistem Informasi Pengolahan Data Pembayaran Kredit Mobil Pada Showroom serba Mobilindo Lubuklinggau.

3.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan yaitu:

3.2.1 Alat yang digunakan yaitu :

Perangkat keras (*Hardware*)

- a. Monitor merek LG
- b. Mouse Optik
- c. Printer Epson
- d. Keyboard Logitech
- e. Ram
- f. Hardisk
- g. Prosesor

3.2.2 Bahan yang digunakan yaitu:

Alat yang digunakan pada penelitian ini berupa perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari :

1. Microsoft Office 2003
2. Framework Laravel
3. Tinta dan kertas A4 80 gram

3.3 Metode Analisis Data

Dalam analisis data pengaksesan informasi melalui infut data penjualan kredit motor dan mobil, konsumen,

pembayaran, kendaraan dan karyawan, user menginputkan data dengan cara mencocokkannya dengan data yang ada dalam database, jika data tersebut sesuai dengan yang ada pada database, maka secara otomatis system akan memberikan balasan atau respon sesuai dengan kode dari data tersebut, sehingga dapat menghasilkan laporan yang cepat, tepat, dan akurat.

3.4 Metode Analisis dan Desain Sistem

3.4.1 Metode Analisis

Metode analisa sistem pembayaran kredit motor dan mobil pada Garage Co dalam pengolahan data kendaraan Motor dan Mobil, data konsumen, data harga, dan data pembayaran sudah terkomputerisasi tapi masi menggunakan aplikasi sederhana yaitu dengan menggunakan *Microsoft excel* dan *Microsoft word*, sehingga banyak mengalami kendala baik dalam pencarian data konsumen, data tunggakan data pembayaran, dan pembuatan laporan bulanan. Sedangkan sistem yang akan dibuat sudah menggunakan Framework Laravel

3.4.2 Hasil Analisis

Administrasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil pada Garage Co masih menggunakan *Microsoft word/ Microsoft excel* dan terkadang menggunakan pencatatan yang sederhana, yaitu masi di catat dan direkap pada kertas dan buku yang di jadikan dokumen. Ini merupakan sebuah masalah yang sering terjadi pada Garage Co khususnya pada pengolahan data penjualan kredit motor dan mobil yang sering lambatnya pencarian data yang sudah lama di catat.

3.4.3 Desain Sistem

a. Diagram konteks

kendaraan. Untuk laporan terdiri dari laporan data konsumen, laporan data kendaraan, laporan data petugas survey, rekapitulasi penjualan

kredit kendaraan perbulan, rekapitulasi penerimaan angsuran kredit kendaraan perbulan, rekapitulasi sisa tagihan angsuran kreditkendaraan, cetak kwitansi pembayaran angsurankredit kendaraan.

4.2 Implementasi Sistem

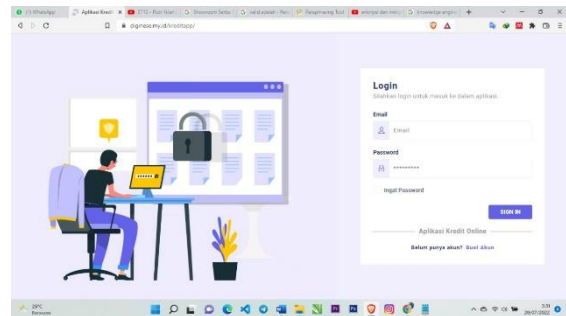
Tahap ini merupakan masukan dari formalisasi hubungan antara unsur-unsur telah ditentukan secara lengkap dan alat membangun yang dipilih telah sesuai. Pada tahap ini *knowledge engineer* menerjemahkan bentuk hubungan antar unsur ke dalam bahasa computer. Dibawa ini terdapat dari sub-sub menu laporan yaitu: Laporan Data Konsumen, Laporan Data Kendaraan, Laporan Data Petugas Survey, Rekapitulasi Penjualan Kredit Kendaraan Perbulan, Rekapitulasi Penerimaan Angsuran Kredit Kendaraan Perbulan, Rekapitulasi Sisa Tagihan Angsuran Kredit Kendaraan, Cetak Kwitansi Pembayaran Angsuran Kredit Kendaraan.

4.3 Hasil Penelitian

Karena dalam *framework Laravel* memiliki untuk mengkompail program sehingga menghasilkan suatu program, maka setelah program rancangan kita lengkap. Setelah berhasil menginstal suatu program Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co, langkah selanjutnya adalah bagaimana cara menjalankan program tersebut.

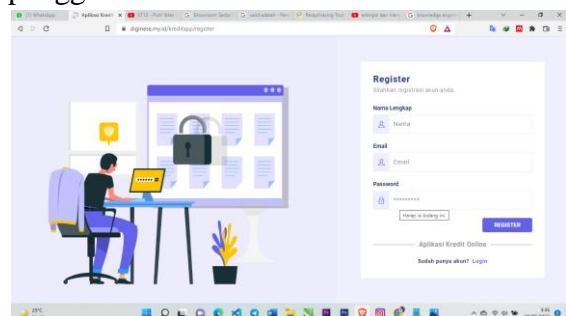
Setelah komputer atau laptop dioperasikan sampai sistem operasi *windows* siap, anda dapat Menjalankan XAMPP terlenbih dahulu aktifkan apace dan mysql lalu klik star, setelah aktif lalu kita masuk ke browser google chore,

panggil localhost/kreditkendaraan, setelah itu akan muncul tampilan awal dari program yang kita buat

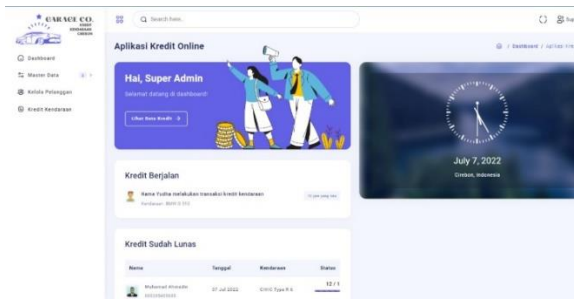


Perlu diperhatikan bahwa jika anda tidak menuliskan *password* dengan benar atau tidak memasukkan *password* maka program ini tidak dapat dibuka atau dijalankan. Oleh sebab itu isikan nama *password*-nya “admin” jika jadi admin kemudian pilih tombol *OK* dan akan muncul *form* menu utama yang berfungsi sebagai pengendali program untuk instruksi-instruksi yang akan dilakukan. *Form* menu utama ini terdiri dari beberapa menu yaitu: menu input data, menu laporan, dan menu informasi seperti

Dan jika pengguna yang belum punya akun, disarankan membikin akun terlebih dahulu, akan diarahkan langsung pengisian data diri anda

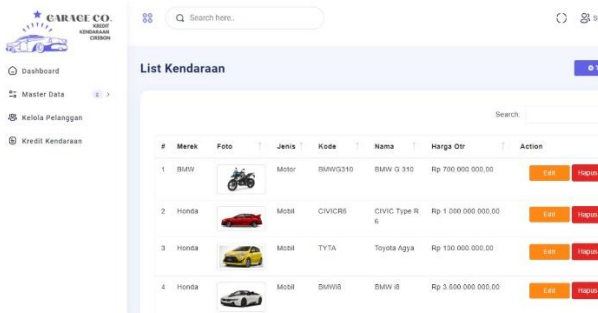


4.3.1 Tampilan Dashboard



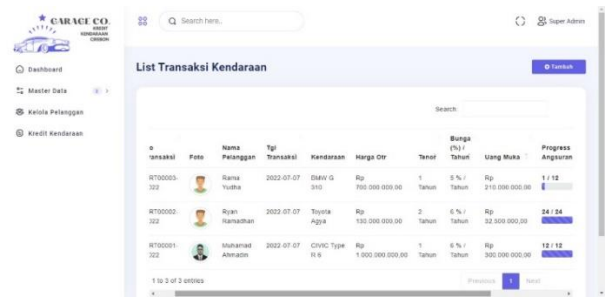
Halaman awal yang pertama kali Anda lihat setelah berhasil login. Dashboard WordPress biasanya berisi macam-macam menu berbentuk shortcut yang memiliki fungsi berbeda-beda

4.3.2 Master Kendaraan



Data master adalah data yang menjelaskan objek di sekitar proses bisnis. Pelanggan, produk, dan data referensi lainnya adalah semua objek data master. Data master tidak sering diubah, dan meskipun digunakan untuk menjelaskan transaksi, data tersebut tidak bersifat transaksional. Manajemen Data Master (MDM) adalah pusat dari setiap program tata kelola data, membuat pembuatan data master tepercaya menjadi penting. Buat data master dengan menentukan entitas data master di glosarium bisnis katalog data Anda. Anda dapat mendaftarkan sumber data di katalog data Anda dan mencari beberapa penyimpanan data di seluruh lanskap data terdistribusi untuk menemukan di mana berbagai data master berada.

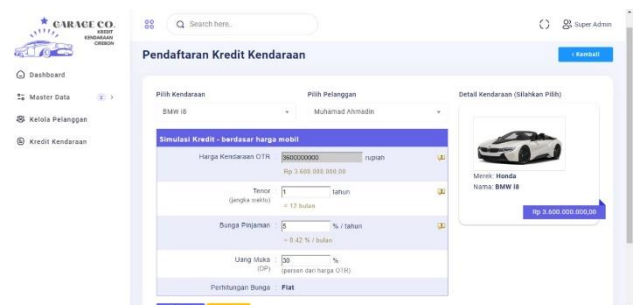
4.3.3 Data Kredit Kendaraan



Kredit Kepemilikan Kendaraan (K3) adalah fasilitas kredit yang diberikan oleh bank atau perusahaan pembiayaan untuk pembelian kendaraan baru atau bekas. Khusus untuk Kendaraan bekas, bank biasanya menetapkan batasan usia kendaraan yang dapat dibiayai sesuai ketentuan bank. Hal-hal yang harus diperhatikan:

1. Pilihlah kendaraan yang sesuai dengan kebutuhan dan harganya terjangkau kemampuan keuangan.
2. Belilah kendaraan pada dealer resmi atau show room yang menjalin kerjasama dengan bank.
3. Pastikan kendaraan disertai dengan dokumen yang lengkap dan tidak dalam status diblokir oleh pihak kepolisian.
4. Perhatikan secara seksama syarat dan ketentuan kredit, diantaranya mengenai cara perhitungan bunga, pembayaran angsuran, pelunasan dipercepat, dan lain-lain.
5. Siapkan uang muka (down payment) yang menjadi beban Anda. Bank pada umumnya tidak membiayai seluruhnya atas harga kendaraan yang akan dibeli.

4.3.4 Form Simulasi Kredit & Form Daftar Kredit



Simulasi Kredit & Form Daftar Kredit akan

tampilan form seperti ini, pilih mobil ataupun motor yang ada nanti akan muncul harga total kendaraan tersebut akan cicilan berapa tahun, akan tau bunga pinjaman nya berapa persen, dan masukan uang DP untuk mengambil kendaraan tersebut lalu data bisa di simpan oleh sistem

4.3.5 Hasil Kalkulasi Kredit

Item	Value
Mobil	HONDA CG125 Type R
Uang Kembalikan DP	Rp 1.000.000,00
Uang Mula DP	Rp 200.000.000,00
Tenor	1 Tahun
Bunga	6 % / Bulan
Cicil	120 x / Bulan
Anggaran Per Bulan	Rp 166.666.666,67
Anggaran Per Bulan	Rp 166.666.666,67
Anggaran Bunga Per Bulan	Rp 5.000.000,00
Total Angsuran Per Bulan	Rp 171.666.666,67
Uang Mula DP	Rp 200.000.000,00
Anggaran Per Bulan	Rp 171.666.666,67
Total Pengeluaran Per Bulan	Rp 371.666.666,67

Simulasi ini untuk kredit secara umum. Anda dapat mensimulasikan berbagai pinjaman, baik pinjaman untuk membeli motor atau mobil, membeli rumah, atau pinjaman pribadi.

Silahkan masukkan angka-angka yang sesuai dengan kolom-kolom berikut. Tekan tombol kalkulasi untuk mengkalkulasikan kredit anda. Jumlah cicilan tiap bulan atau tiap tahun akan diketahui kemudian.

4.3.6 Histori Angsuran / Cicilan

Bulan	Angsuran Bunga	Angsuran Pokok	Angsuran Total	Sisa Pinjaman
Ki-0	Rp 0,00	Rp 0,00	Rp 0,00	Rp 700.000.000,00
Ki-1	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 641.666.666,67
Ki-2	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 583.333.333,33
Ki-3	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 525.000.000,00
Ki-4	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 466.666.666,67
Ki-5	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 408.333.333,33
Ki-6	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 350.000.000,00
Ki-7	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 291.666.666,67
Ki-8	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 233.333.333,33
Ki-9	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 175.000.000,00
Ki-10	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 116.666.666,67
Ki-11	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 58.333.333,33
Ki-12	Rp 3.800.000,00	Rp 58.333.333,33	Rp 62.133.333,33	Rp 0,00
Total	Rp 45.600.000,00	Rp 700.000.000,00	Rp 745.600.000,00	Rp 0,00

Bank Indonesia (BI) Checking adalah salah satu layanan informasi riwayat kredit pada Sistem Informasi Debitur (SID) di mana informasi terkait kredit nasabah akan saling dipertukarkan antar bank dan lembaga keuangan. BI Checking akan memberikan Informasi Debitur Individual (IDI) Historis yang berisi catatan kelancaran dalam

pembayaran kredit (kolektibilitas) si debitur. Ketika debitur belum melunasi pinjaman atau terdapat kesalahan menunggak cicilan, datanya akan masuk ke dalam daftar hitam. Jika debitur masuk ke dalam daftar hitam BI Checking, kemungkinan besar perbankan atau lembaga keuangan tidak akan meloloskan debitur tersebut ketika mengajukan pinjaman atau kredit karena adanya masalah pada riwayat sebelumnya. SID akan mencantumkan identitas debitur agunan, pemilik dan pengurus badan usaha yang menjadi debitur, jumlah pembiayaan yang diterima debitur, riwayat pembayaran cicilan kredit debitur dan informasi mengenai kredit yang macet. Layanan BI Checking atau SID saat ini sudah beralih dari Bank Indonesia ke Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan berganti nama menjadi Sistem Layanan Informasi Keuangan (SLIK OJK). Sedangkan layanan informasi riwayat kredit nasabah disebut sebagai layanan informasi debitur (iDEB). Perbankan dan lembaga keuangan atau perusahaan multifinance akan memiliki akses data debitur. Mereka juga berkewajiban untuk melaporkan data debitur ke iDEB atau SID. Informasi di SLIK OJK bisa diakses 24 jam asal sudah terdaftar sebagai anggota Biro Informasi Kredit (BIK).

4.3.7 Menu Cetak laporan

Menu laporan berfungsi untuk mencetak data kertas melalui media printer. Misalnya anda akan mencetak laporan mengenai data konsumen, pada menu utama klik menu laporan kemudian klik laporan data konsumen, maka akan muncul *print preview* laporan yang hendak dicetak. Selanjutnya anda tinggal mengklik tombol *print*, maka pencetakan pada printer akan segera aktif.

Setelah selesai proses pencetakan laporan, anda dapat menutup *report* tersebut dengan memilih menu *close* dari

daftar *dropdown* dan kembali ke menu utama.

4.4 Pembahasan

Program yang dihasilkan adalah program yang khusus digunakan untuk Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co. Dalam mengoperasikan program tersebut harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang ada pada program. Disini membahas tentang program yang telah dibuat berikut objek yang mendukung terbentuknya program.

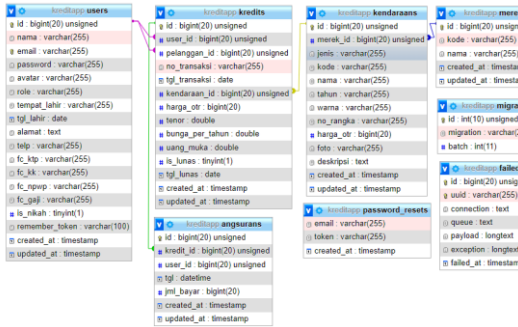
Adapun langkah-langkah dalam menjalankan Program Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co Antara lain :

- a. Diagram konteks, yang terdiri dari beberapa entitas, yaitu entitas Konsumen, Pegawai, Pimpinan. Dimana entitas-entitas tersebut terhubung melalui proses aplikasi.
- b. DFD (*Data Flow Diagram*), yang terdiri dari entitas konsumen, Pegawai, Pimpinan, yang membahas tentang penginputan data ke dalam masing-masing proses, yang akan dikumpulkan ke dalam proses akhir yaitu pembuatan laporan. Dimana dari proses pembuatan laporan tersebut akan menghasilkan laporan-laporan yang akan diserahkan ke Pimpinan.
- c. ERD (*Entity Relationship Diagram*), pada ERD, semua sistem yaitu, entitas Konsumen, Kendaraan, Karyawan, Penjualan, dan Pembayaran saling berhubungan, dimana satu Konsumen bisa mempunyai satu Kendaraan (*one to one*), atau satu konsumen mempunyai banyak kendaraan (*one to many*)
- d. Desain File ada beberapa desain file yang terdapat dalam Sistem

Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co ini, antara lain Input Data Konsumen, Input Data Kendaraan, Input Data Petugas Surveyor, Input Data Penjualan Kredit kendaraan, Input data Pembayaran Angsuran Kredit kendaraan. yang memiliki fungsi masing-masing.

- e. Input, dalam Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co ini, ada beberapa proses penginputan, seperti Input Data Konsumen, Input Data Kendaraan, Input Data Petugas Surveyor, Input Data Penjualan Kredit kendaraan, Input data Pembayaran Angsuran Kredit kendaraan.
- f. Output, output berupa laporan yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain, output laporan data konsumen, output laporan data kendaraan, output laporan data petugas survey, rekapitulasi data penjualan kredit perbulan, Rekapitulasi data penerimaan angsuran kredit kendaraan perbulan, Rekapitulasi sisa tagihan angsuran kredit kendaraan, kwitansi pembayaran kredit angsuran Perbulan.
- g. Bahasa Pemrograman, bahasa pemrograman yang dipakai dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kredit Motor dan Mobil Pada Garage Co adalah *framework Laravel*
- h. Database Database menggunakan MySQL, dengan detail skema table dibawah ini:

1. Relasi Tabel



2. Table Merek

Nama Kolom	Tipe Data
ID	bigint(20)
Kode	varchar(255)
Nama	varchar(255)
Created_at	Timestamp
Updated_at	Timestamp

Table ini digunakan untuk menyimpan data merk.

3. Tabel Kredit

Nama	Tipe Data
Id	bigint(20)
User_id	bigint(20)
Pelanggan_id	bigint(20)
no_transaksi	varchar(255)
tgl_transaksi	Date
kendaraan_id	bigint(20)
harga_otr	bigint(20)
Tenor	Double
bunga_per_tahun	Double
uang_muka	Double
is_lunas	tinyint(1)
tgl_lunas	date
Created_at	Timestamp
Updated_at	Timestamp

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data master kredit kendaraan.

4. Tabel Kendaraan

Nama	Tipe Data
Id	bigint(20)
merek_id	bigint(20)
Jenis	Varchar (255)
Kode	Varchar (255)

Price	Varchar (255)
nama	Varchar (255)
tahun	Varchar (255)
warna	Varchar (255)
no_rangka	Varchar (255)
harga_otr	bigint(20)
Foto	Varchar (255)
deskripsi	Text
Created_at	Timestamp
Updated_at	Timestamp

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data master kendaraan.

5. Tabel users

Nama	Tipe
id	bigint(20)
Nama	varchar(255)
Email	varchar(255)
Password	varchar(255)
Avatar	varchar(255)
Role	varchar(255)
tempat_lahir	varchar(255)
tgl_lahir	Date
Alamat	Text
Telp	varchar(255)
fc_ktp	varchar(255)
fc_kk	varchar(255)
fc_npwp	varchar(255)
fc_gaji	varchar(255)
is_nikah	tinyint(1)
remember_token	varchar(100)
created_at	timestamp
updated_at	Timestamp

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data master pelanggan dan admin.

6. Tabel Angsuran

Nama	Tipe
Id	bigint(20)
kredit_id	bigint(20)

user_id	bigint(20)
Tgl	Datetime
jml_bayar	bigint(20)
created_at	Timestamp
updated_at	Timestamp
Bukti	varchar(255)
verified	tinyint(1)

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data cicilan pelanggan.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

- a. Dengan adanya system informasi pengolahan data penjualan kredit mobil yang baru ini sangat mendukung dalam pengolahan data sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat serta mempermudah para karyawan menyelesaikan tugasnya dalam pengolahan data kredit.
- b. Output Yang dihasilkan berupa data konsumen, data kendaraan, data petugas surveyor, rekapitulasi penjualan kredit kendaraan perbulan, rekapitulasi penerimaan angsuran kredit kendaraan perbulan, rekapitulasi sisa tagihan angsuran kredit kendaraan, dan cetak kwitansi pembayaran angsuran kredit kendaraan.

REFERENSI

Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29.

<https://doi.org/10.33365/jtk.v12i1.88>

Madiun, K. R. (2018). 1,2 1 , 2. 3(2), 72–81.

Nasional, K., Sosial, I., Fernandes, E., Pontianak, U. T., Pontianak, K., & Pontianak, K. (2013). SECARA KREDIT PADA TOKO COREL COMPUTER. 127–134.

Ningsih, R., Ramdani, F. J., & Apriliah, W. (2017). Aplikasi Akuntansi Penjualan Barang Secara Kredit Pada CV Dwi Utama Makmur Cikarang. *Jurnal Online Insan Akuntan*, 2(1), 157–174.

Panginan, E. K., & Irwansyah. (2020). Fenomena Aplikasi Kredit dan Pinjaman Online Kredivo di Indonesia. *Komunikasi Dan Kajian Media Karya*, 4, 15.

Setiawan, R., Kurniadi, D., & Sidiq, S. (2022). Sistem Informasi Penjualan Kredit pada Audiora Finance. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 482–491. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.965>.

Utami, B. P. (2021). Praktek Kredit Barang Melalui Shopee Paylater Dari Marketplace Shopee Berdasarkan Hukum Ekonomi Islam Dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. 1–84. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15802>

Wijaya, G., Sari, M., & Nusa Mandiri Jakarta, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Pada PT. BPR Kredit Mandiri Indonesia Cabang Bekasi. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 3, 98–104.

Winanti, M. B., & Kautsar, F. (2014). Sistem Informasi Kredit Barang Pada Koperasi Karyawan PT.Pindad Bandung. *JAMIKA - Jurnal Manajemen Informatika UNIKOM*, 1(4), 1–24