

**SISTEM INFORMASI PENGAJUAN KREDIT KENDARAAN BERMOTOR
BERBASIS WEB STUDI KASUS PT FIF
KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

NIM : 1422500161

Nama : Ferawati

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGAJUAN KREDIT
KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS WEB STUDI
KASUS PT FIF PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri, dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Agustus 2018



(Ferawati)



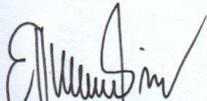
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PENGAJUAN KREDIT KENDARAAN BERMOTOR
BERBASIS WEB STUDI KASUS PT FIF KOTA PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

FERAWATI
1422500161

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 31 Juli 2018

Dosen Pembimbing


Ellya Helmut, M.Kom.
NIDN. 0201027901

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Susunan Dewan Penguji

Anggota


Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom.
NIDN. 0226037701

Ketua


Yuvi Andriika, M.Kom.
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memebrikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materil.
3. Finance Section Head PT. Federal International Finance Cabang Pangkalpinang (Ibu Yulianty) selaku pembimbing praktek penulis selama penyusunan laporan ini.
4. Bapak Ellya Helmud.M.Kom selaku Dosen Pembimbing
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ka.Prodi Sistem Informatika STMIK Atma Luhur

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

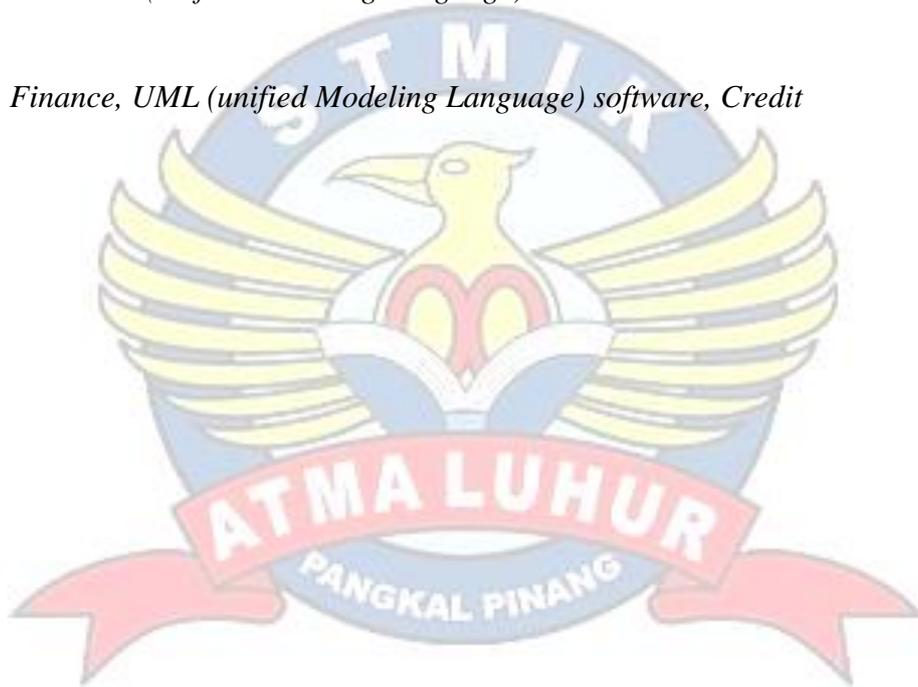
Pangkalpinang, Agustus 2018

Penulis

ABSTRACT

PT. Federal International Finance is a finance company that finances motorcycle sales on credit. In running the business process, the company's management still uses manual system, in the process of credit submission. This affects the difficulty of Team Field Marketing PT. Federal International Finance in analyzing a Sales. The purpose of this study is to get the actual data so that can be found weaknesses in the old system, then repaired by using the new system. The analysis used in building a new system is to use waterfall method with software tools - software UML (unified Modeling Language)

Keywords: Finance, UML (unified Modeling Language) software, Credit



ABSTRAKSI

PT. Federal International Finance adalah perusahaan pembiayaan yang membiayai penjualan sepeda motor secara kredit. Di dalam menjalankan proses bisnisnya, manajemen perusahaan masih menggunakan system manual, di dalam proses pengajuan kredit. Hal ini berdampak sulitnya Team Field Marketing PT. Federal International Finance di dalam menganalisa suatu Penjualan . Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang sebenarnya sehingga dapat ditemukan kelemahan – kelemahan pada sistem yang lama, kemudian diperbaiki dengan menggunakan sistem yang baru. Analisa yang digunakan dalam membangun sistem baru adalah menggunakan metode berorientasi objek dengan alat bantu software – software UML (unified Modeling Language)

Kata kunci : Finance, software – software UML (unified Modeling Language),Kredit



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan dan Manfaat Penulisan	2
1.4.1 Tujuan Penulisan	2
1.4.2 Manfaat Penulisan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.1.3 Pengertian Informasi	8
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi	9

2.1.5 Tujuan Sistem Informasi	9
2.1.6 Ciri-ciri Sistem Informasi	10
2.1.7 Subsistem Sistem Informasi	11
2.1.8 Siklus Sistem Informasi	11
2.2 Definisi Metode Berorientasi Objek	12
2.2.1 Tujuan Atau Fungsi Umum Dari Penggunaan UML	17
2.3 Perancangan Berorientasi Objek	18
2.4 Software Pengembangan Perangkat Lunak	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem	26
3.2 Metode Pengembangan Sistem	28
3.3 Tool Pengembangan Sistem	30

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Organisasi	32
4.2 Analisa Proses Bisnis	35
4.3 Activity Diagram	37
4.4 Analisa Masukan	42
4.5 Analisa Keluaran	44
4.6 Identifikasi Kebutuhan	46
4.7 <i>Package Diagram</i>	48
4.8 Use Case Diagram Susulan	50
4.8.1 Dekripsi Use Case	52
4.9 Rancangan Masukan	58
4.10 Rancangan Keluaran	60
4.11 Rancangan Basis Data	62
4.12 Rancangan Antar Muka	82

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 88
5.2 Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 90

LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN 91

LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN 96

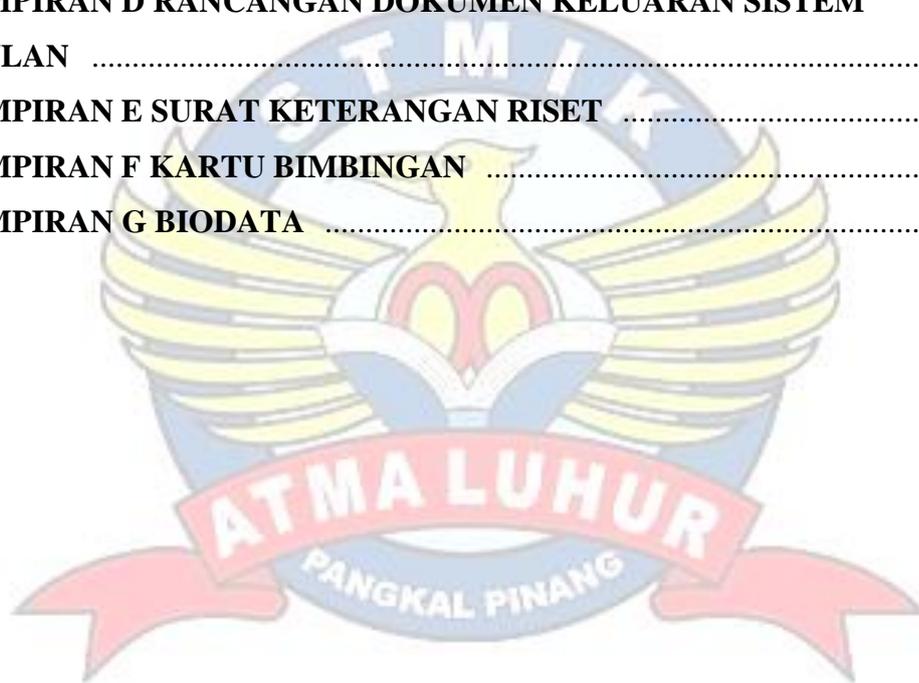
**LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN SISTEM
USULAN 101**

**LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN SISTEM
USULAN 106**

LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET 111

LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN 113

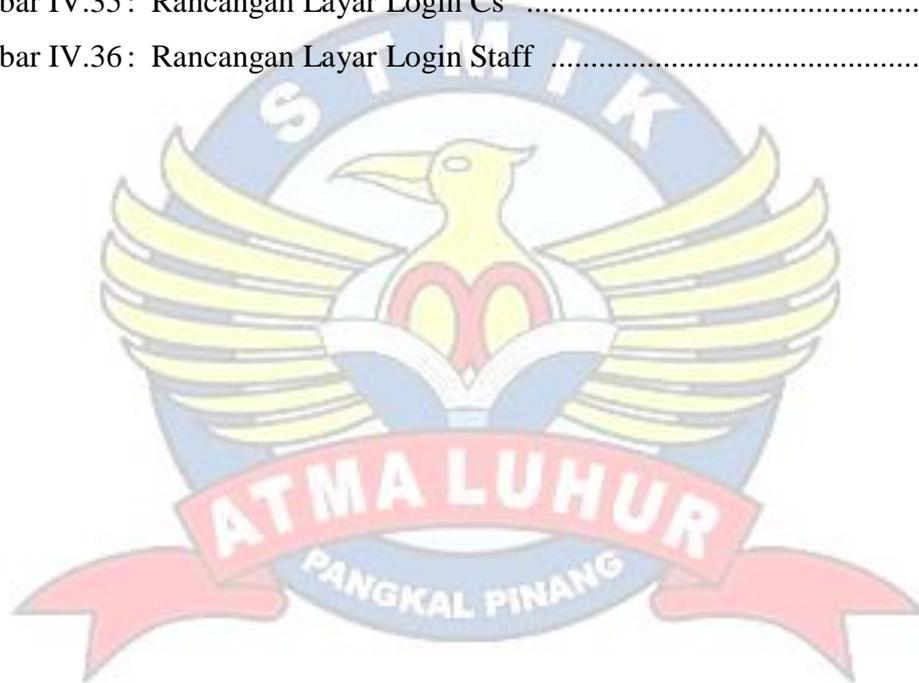
LAMPIRAN G BIODATA 115



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar IV.1 : Struktur Organisasi	34
Gambar IV.2 : Activity Diagram Pendataan Konsumen	37
Gambar IV.3 : Activity Diagram Pendataan Daeler	38
Gambar IV.4 : Activity Diagram Pengecekan Data	38
Gambar IV.5 : Activity Diagram Proses Survey	39
Gambar IV.6 : Activity Diagram Persetujuan Kredit	39
Gambar IV.7 : Activity Diagram Proses Pengeluaran Po	40
Gambar IV.8 : Activity Diagram Penagihan	40
Gambar IV.9 : Activity Diagram Pembayaran	41
Gambar IV.10: <i>Package Diagram</i>	48
Gambar IV.11: Use Case Diagram Master	48
Gambar IV.12: Use Case Diagram Transaksi	49
Gambar IV.13: Entity Relationship Diagram	60
Gambar IV.14: Transformasi ERD ke LRS	61
Gambar IV.15: Logical Record Structure (LRS)	62
Gambar IV.16: Sequence Diagram Data Daeler	70
Gambar IV.17: Sequence Diagram Data Cs	71
Gambar IV.18: Sequence Diagram Data Verifikasi	72
Gambar IV.19: Sequence Diagram Entry Data Form Aplikasi	73
Gambar IV.20: Sequence Diagram Entry Data Kertas Kerja	74
Gambar IV.21: Sequence Diagram Entry Po	75
Gambar IV.22: Sequence Diagram Entry Tagihan	76
Gambar IV.23: Sequence Diagram Entry Pembayaran	77
Gambar IV.24: Class Diagram	78
Gambar IV.25: <i>Deployment Diagram</i>	79

Gambar IV.26: Struktur Tampilan	80
Gambar IV.27: Rancangan Layar Data Daeler	81
Gambar IV.28: Rancangan Layar Data Cs	81
Gambar IV.29: Rancangan Layar Verifikasi	82
Gambar IV.30: Rancangan Layar FormAplikasi	82
Gambar IV.31: Rancangan Layar Kertas Kerja	83
Gambar IV.32: Rancangan Layar Po	83
Gambar IV.33: Rancangan Layar Tagihan	84
Gambar IV.34: Rancangan Layar Pembayaran	84
Gambar IV.35: Rancangan Layar Login Cs	85
Gambar IV.36: Rancangan Layar Login Staff	85



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel CS	63
Tabel IV.2 : Tabel Form Aplikasi	63
Tabel IV.3 : Tabel Data Daeler	63
Tabel IV.4 : Tabel Verifikasi	63
Tabel IV.5 : Tabel Kertas Kerja	63
Tabel IV.6 : Tabel Po	64
Tabel IV.7 : Tabel Tagihan	64
Tabel IV.8 : Tabel Pembayaran	64
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel CS	64
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Form Aplikasi	65
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Daeler	66
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Verifikasi	66
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Data Tabel Kertas Kerja	67
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Tabel Po	68
Tabel IV.15 : Spesifikasi Basis Data Tabel Tagihan	69
Tabel IV.16 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pembayaran	69

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



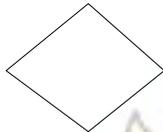
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity atau pun antara state dan activity.

f. Transition to self



Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.

g. Decision



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

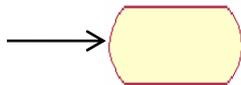
j. Join



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah

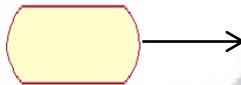
aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

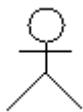
l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Use case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Sequence Diagram

a. Actor



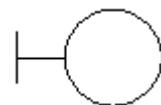
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



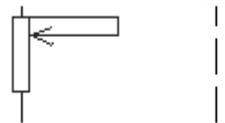
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Messagee



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

Message()

j. Loop

Menggambarkan perulangan dalam sequence.

Loop

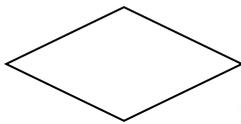
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Data Ketas Kerja	92
Lampiran A-2 Data PO	93
Lampiran A-3 Data Tagihan	94
Lampiran A-4 Tagaihan Pembayaran	95
Lampiran B-1 Data CS	97
Lampiran B-2 Data Form Aplikasi	98
Lampiran B-3 Data Daeler	99
Lampiran B-4 Data Verifikasi	100
Lampiran C-1 Data Usulan Form Aplikasi	102
Lampiran C-2 Data Usulan PO	103
Lampiran C-3 Data Usulan Tagihan	104
Lampiran C-4 Data Usulan Pembayaran	105
Lampiran D-1 Data Usulan CS	107
Lampiran D-2 Data Usulan Form Aplikasi	108
Lampiran D-3 Data Usulan Daeler	109
Lampiran D-4 Data Usulan Kertas Kerja	110
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	112
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan	114
Lampiran G-1 Biodata	116

