

## Rancang Bangun Sistem Informasi Teller Menggunakan Java Netbeans (Studi KSP Nasari Bandung)

Fahmi Abdullah<sup>1</sup>, Seniwarni Hulu<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Manajemen Informatika Amikhas Bandung  
Email : <sup>1</sup>[tasik.fahmi@gmail.com](mailto:tasik.fahmi@gmail.com), <sup>2</sup>[seniwarni02@gmail.com](mailto:seniwarni02@gmail.com)

### Abstrak

*Kajian ini bertujuan untuk membangun suatu aplikasi teller. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan informasi yang semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi computer sangat cepat, baik dari segi perangkat keras dan perangkat lunak. Sistem ini dirancang dengan menggunakan perangkat lunak Java dan Netbeans. Dengan demikian perancangan suatu sistem informasi memerlukan data dan informasi yang akurat agar sistem informasi yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan sesuai yang diinginkan. Sistem meliputi imodul-modul yang berkaitan dengan informasi tentang teller.*

**Kata kunci :** Sistem, Java, Netbeans.

### Abstract

*This study aims at building an academic teller application. This application is designed in accordance with the needs of advanced information when computer technology developed rapidly both in terms of hardware and software. This system is designed through Java software and NetBeans. However, designing an information system requires accurate data and information so that the designed information system can meet the needs as desired. The system includes modules that relate to teller information.*

**Keywords:** System, Java, Netbeans

## 1. PENDAHULUAN

Sistem informasi memiliki peranan penting pada suatu instansi, baik di instansi pendidikan, perdagangan, pertanian maupun instansit lainnya. Cara pengolahan sistem informasi menentukan hasil dari data informasi yang diolah. Pengolahan data yang konvensional membutuhkan waktu yang lama, hasil yang kurang akurat sehingga hasil pengolahan data tidak efisien. Berbeda dengan pengolahan data yang menggunakan teknologi komputer, proses pengolahan data akan menjadi lebih cepat dan informasi yang dihasilkan lebih akurat sehingga hasil pengolahan data akan lebih efisien. Hal ini tidak terlepas dari hardware/perangkat keras dan software/perangkat lunak yang digunakan. Semakin tinggi teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang

digunakan maka hasil dari pengolahan data akan menjadi semakin lebih baik.

Teknologi tersebut adalah komputer yang semakin hari semakin canggih maka dari itu dengan berkembangnya teknologi yang ada pada saat ini komputer dapat dimanfaatkan untuk berbagai aplikasi, NetBeans 8.2, dengan adanya aplikasi berbasis Java Netbeans dapat bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan yang lebih efektif dan efisien pada KSP Nasari. Sistem aplikasi yang dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan.

Adapun alasan lain penulis, menulis tugas akhir ini dikarenakan faktor pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi persaingannya. Pertumbuhan peningkatan dalam kemampuan dari suatu perekonomian dalam memproduksi barang dan jasa. Oleh karena itu penulis berniat untuk

mengembangkan sistem informasi di teller dengan cara membuat aplikasi transaksi melalui aplikasi java netbeans.

## 2. METODE PENELITIAN

1. Metode studi Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari semua materi yang berkaitan dengan aplikasi teller.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang diperlukan dalam mengumpulkan data.

3. Lokasi Penelitian

Jl.Peta No.218 KSP Nasari Bandung.

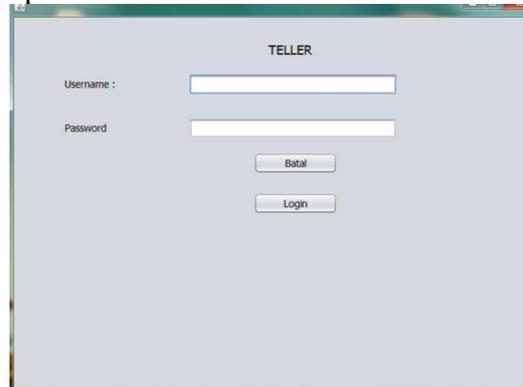
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan. Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem itu sendiri. Perancangan sistem dilakukan apabila tahap analisis sistem telah dilakukan.

Pengujian dilakukan untuk menjalin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Admin Setiap aplikasi butuh keamanan, sehingga Login berfungsi untuk

mengamankan data-data yang ada di aplikasi. Pada halaman ini user atau Admindiminta untuk mengisi username dan passwordsebelum masuk ke aplikasi



**Gambar Halaman Login**

Aplikasi Setelah Admin berhasil melakukan login, Admin akan masuk ke Halaman Utama Aplikasi. Pada Halaman Utama Aplikasi, Admin akan memilih menu-menu yang ada, seperti Data deposito, Data simpanan, Data bunga, dan Data lainnya, Cetak Laporan. Admin dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

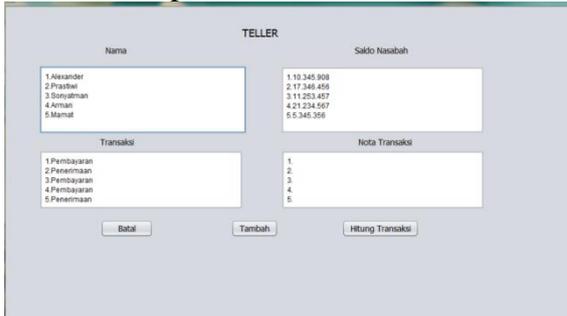
Ini tampilan awal dari aplikasi yang telah dibuat, berawal dari menu masuk dengan memasukan nama dan nim setelah itu baru ditekan run Biar aplikasinya bisa berjalan.



**Halaman Utama**

Halaman data ini berisi nama-nama nasabah dan saldo nasabah dan pengecekan data pribadi nasabah. Gambar ini menunjukkan pengecekan saldo kas dan nama-nama nasabah yang

tertera di aplikasi yang ingin diketahui. Sama dengan cara masuk pengecek juga menggunakan run. Untuk pengecekan deposito, simpanan, dan Bunga di system yang telah tersedia, menu ini sama dengan menu sebelumnya untuk melakukan pengecekan dengan cara menjalankan menggunakan run di badian atas aplikasi.



#### Halaman Data

Pengujian dilakukan untuk menjalin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Perangkat Lunak Menurut Maryonodan Istiana “Perangkat lunak komputer (software) merupakan nyawa dari sebuah komputer. Tanpa perangkat lunak, computer hanya sebuah perangkat keras mati yang tidak ada gunanya. Oleh karena itu, pengguna harus melakukan instalasi (pemasangan) perangkat lunak tersebut sehingga komputer dapat digunakan.

Item Pengujian	Deskripsi
Login	Melakukan login ke aplikasi
Pengujian inputan data masuk	Melakukan penginputan data masuk
Pengujian	Melakukan

inputan data masuk	penginputan data masuk
Laporan	Menampilkan dan mencetak laporan

Tabel 4.5.2 Pengujian login

Data Yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Username : Password :	Username, dan enter Password	Berhasil Berhasil

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diberikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan saran saran bagi perbaikan dan pengembangan sistem. Melalui aplikasi ini maka, transaksi KSP Nasari dapat dilakukan dengan baik dan cepat.

- 1) Memanfaatkan aplikasi sebagai bahan untuk membuat sebuah program aplikasi, mengingat dengan sebuah aplikasi dapat mempermudah pekerjaan dengan jelas dan yang terpenting dapat dibuat semenarik mungkin.
- 2) Dengan penyajian informasi - informasi yang diwakili oleh sebuah aplikasi akan memberikan kesan yang lebih menarik di aplikasi tersebut.
- 3) Dari hasil analisis, desain, implementasi dan testing, dapat dibangun sebuah aplikasi sebagai media yang memberi informasi. Aplikasi Teller KSP Nasari menyediakan data nasabah, data laporan harian, di teller.

#### 5. SARAN

Berdasarkan evaluasi terhadap proses dan hasil dari aplikasi ini, maka saran-saran untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Pengembangan dari aplikasi ini perlu ditambah sampai ketahap selanjutnya.
2. Dalam pembuatan aplikasi pesan yang disampaikan harus jelas dan tidak membingungkan
3. Penambahan desain tampilan yang lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi. 2015. Membangun Sistem Informasi dengan JavaNetBeans dan MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Cetakan pertama.
- [2] Nofriadi. 2015. Java Fundamental dengan Netbeans 8.0.2. Yogyakarta: CV Budi Utama
- [3] Meissa, Indra. 2009. Bikin Website Asik ala Joomla 1.5. Jakarta: Gagas Media.
- [4] Mesran. 2009. Visual Basic. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- [5] Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [6] Nugroho, Adi. 2009. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [7] Pratama, I Putu Agus Eka. 2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung : Informatika Bandung.
- [8] Andi. 2015. Membangun Sistem Informasi dengan Java NetBeans dan MySQL. Yogyakarta: C.V Andi Offset. Cetakan pertama.
- [9] Fathansyah. 2012. Basis Data. Bandung: Penerbit Informatika Bandung. Cetakan Pertama.
- [10] Harti, Dwi. 2011. Modul Akuntansi 2A. Semarang: PT Gelora Aksara Pratam.
- [11] Hendrayudi. 2008. VB 2008 Untuk Berbagai Keperluan Programming. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [12] Hery. 2011. Akuntansi Aktiva, Utang dan Modal. Jakarta: Penerbit Gava Media. Cetakan Pertama.
- [13] Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Penerbit Gava Media. Cetakan Pertama.
- [14] Sukanto, Rosa Ariani dan M. Shalahuddin. 2015. Rekayasa