

PERANCANGAN ANTAR MUKA APLIKASI MONITORING PEMBAYARAN ANGSURAN KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS ANDROID PADA PT BENTARA SINERGIES MULTIFINANCE

Sandro Alfeno¹, Arief Saptono², Aldi Budi Pamungkas³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika STMIK Raharja

Jl. Jendral Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang, 15117 Telp. (021) 552969
e-mail: sandroalfeno@yahoo.com¹, arief.saptono@raharja.info², aldi.budi@raharja.info³

ABSTRAK

Perusahaan *leasing* memiliki peran yang cukup penting dalam kegiatan pembiayaan barang-barang modal atau barang konsumtif, kegiatan pembiayaan jenis barang terus meningkat seiring waktu, yang biasanya hanya terfokus pada pembiayaan kendaraan bermotor dan mobil, dan dapat diindikasikan *leasing* kian dikenal dan diandalkan oleh perusahaan-perusahaan pelaku usaha nasional. Keterlambatan dalam pelunasan angsuran yang dilakukan oleh konsumen merupakan salah satu resiko yang ditimbulkan, sehingga dikenakan sebuah denda bagi konsumen dan itu mengakibatkan pengaruh bagi investasi perusahaan PT Bentara Sinergies Multifinance. Tujuan dari penelitian ini adalah mempunyai sistem yang mampu memberikan kemudahan terutama bagi kolektor dan konsumen serta memberikan informasi dengan cepat dan meminimalisir waktu yang terbuang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kepustakaan, analisis, perencanaan, desain dan evaluasi *prototyping*. Hasil analisis masalah menemukan bahwa pembayaran yang dilakukan secara manual berbentuk kertas yang sangat berisiko akan hilangnya data-data, kerusakan pada kertas dan tidak tersusun rapih sehingga memperlambat kolektor dalam penyerahan data-data konsumen. Dikembangkannya menjadi sebuah sistem pembayaran berbasis *Mobile Android* ini yang memudahkan kolektor dalam memonitoring konsumen yang telat dalam membayar angsuran bulanan.

Kata Kunci: *Leasing*, Konsumen, Kolektor, Monitoring

1. PENDAHULUAN

Perusahaan *leasing* memiliki peran yang cukup penting dalam kegiatan pembiayaan barang-barang modal atau barang konsumtif yang dimana barang-barang modal tersebut digunakan oleh suatu perusahaan dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan pembiayaan jenis barang pun terus meningkat seiring waktu, yang biasanya hanya terfokus pada pembiayaan kendaraan bermotor dan mobil, kini sudah berkembang pada pembiayaan keperluan kantor, usaha, manufaktur, konstruksi dan pertanian. Dan dapat diindikasikan *leasing* kian dikenal dan diandalkan oleh perusahaan-perusahaan pelaku usaha nasional.

Perusahaan *leasing* yaitu perusahaan yang membiayai penjualan secara kredit, dan umumnya perusahaan *leasing* memiliki tujuan untuk meningkatkan laba melalui peningkatan jumlah barang yang dibiayai oleh perusahaan. Namun pembiayaan kredit pada barang-barang tersebut selalu berkaitan dengan waktu yang datang atau jangka waktu tertentu, sehingga terdapat risiko dalam waktu tersebut.

PT. Bentara Sinergies Multifinance merupakan perusahaan *Leasing non-Bank* yang bergerak di bidang pembiayaan barang-barang modal. Jenis pembiayaan yang ditangani PT. Bentara Sinergies Multifinance meliputi *customer*, sewa menyewa dan piutang. Namun saat ini PT. Bentara Sinergies Multifinance lebih memfokuskan pada usaha pembiayaan konsumen (*consumer financing*) dan *financing* dalam bentuk penjualan bagi para *consumer* yang ingin membeli kendaraan bermotor atau mobil, dimana kendaraan-kendaraan baik itu motor atau mobil yang tidak bisa diangsur oleh *consumer* karena jatuh tempo maka kendaraan-kendaraan tersebut di jual dengan pembayaran secara *cash*.

PT. Bentara Sinergies Multifinance sudah menetapkan angsuran pembayaran dalam jangka waktu 12, 18, 24, 30, sampe 36 bulan. Semakin lama jangka waktu angsuran pembayaran yang diberikan, maka semakin besar pula presentasi piutang tak tertagihnya. Keterlambatan dalam pelunasan angsuran yang dilakukan oleh *consumer* merupakan salah satu resiko yang ditimbulkan, sehingga dengan

adanya keterlambatan angsuran akan dikenakan sebuah denda bagi *consumer* dan itu mengakibatkan pengaruh bagi investasi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang harus di jawab yaitu:

1. Bagaimana sistem penagihan *collector* kepada *consumer* yang ada pada PT. Bentara Sinergies Multifinance?
2. Apa saja kendala yang dihadapi *collector* dalam penagihan kepada *consumer* yang berjalan saat ini pada PT. Bentara Sinergies Multifinance?
3. Bagaimana merancang prototipe sistem aplikasi monitoring pembayaran angsuran bulanan?

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsumen dan Prilaku Konsumen

Dewi (2013:1), memberikan pernyataan “konsumen adalah seseorang yang menggunakan produk dan atau jasa yang dipasarkan. Sedangkan kepuasan konsumen adalah sejauh mana harapan para pembelian seorang konsumen dipenuhi atau bahkan melebihi oleh sebuah produk. Jika harapan konsumen tersebut dipenuhi maka ia akan merasa puas, dan jika melebihi harapan konsumen, maka konsumen akan merasa senang”.

Menurut Engel et al dalam Sopiah dan Sangadji (2013:7), perilaku konsumen adalah tindakan yang langsung terlibat dalam pemerolehan, pengonsumsi, dan penghabisan produk atau jasa, termasuk proses yang mendahului dan menyusul tindakan tersebut.

Menurut Griffin dalam Sopiah dan Sangadji (2013:8), perilaku konsumen adalah semua kegiatan, tindakan, serta proses psikologi yang mendorong tindakan tersebut pada saat sebelum membeli, ketika membeli, menggunakan, menghabiskan produk dan jasa setelah melakukan hal-hal diatas atau kegiatan mengevaluasi.

2.2 Konsep Piutang

2.2.1 Definisi Piutang

Piutang menurut Carl S.Warren (2014:416) adalah sebagai berikut: “Receivable include all money claims against other entities, including people companies, and other organization”.

Pernyataan tersebut mendefinisikan bahwa piutang meliputi semua klaim dalam bentuk uang terhadap pihak lainnya, termasuk individu, perusahaan, atau organisasi lainnya.

2.2.2 Klasifikasi Piutang

Menurut Carl S.Warren (2014:416), piutang dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

1. *Account receivable* (Piutang usaha)

“The most common transaction creating a receivable is selling merc handise or services on account (on credit)”.

Piutang dagang merupakan piutang yang berasal dari transaksi penjualan barang atau jasa yang dilakukan secara kredit.

2. *Notes receivable* (Piutang wesel)

“Notes receivable are amounts that customers owe for which a formal, written instrument of credit has been issued. If notes receivable are expected to be collected within a year, they are classified on the balance sheet as a current asset”.

Piutang wesel yaitu jumlah terhutang bagi pelanggan jika perusahaan telah menerbitkan surat hutang formal, dicatat saat kredit telah diterbitkan. Jika wesel diperkirakan akan tertagih

dalam jangka waktu satu tahun, maka dalam neraca wesel diklasifikasikan sebagai aktiva lancar.

3. Other Receivables (Piutang lain-lain)

“Other receivables include interest receivable, taxes receivable, and receivable from officers or employees. If they are expected to be collected within one year, they are classified as current assets”.

Piutang lain-lain meliputi piutang bunga, piutang pegawai dan piutang dari perusahaan. Jika piutang lain-lain diperkirakan dapat ditagih dalam jangka waktu satu tahun maka piutang ini diklasifikasikan sebagai aktiva lancar.

2.3 Konsep Android

2.3.1 Definisi Android

Menurut Nazruddin Safaat H (2014:1) “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka”.

2.3.2 Fitur Android

Fitur-fitur Android Menurut Murya (2014:11), Fitur-fitur yang tersedia di android adalah:

1. Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.
2. Dalvik mesin virtual: mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.
2. Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL
3. SQLite: untuk penyimpanan data.
4. Mendukung media: audio, video dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
5. GSMm Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi
6. Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, NFC dan accelerometer

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi adalah satuan metode–metode, prosedur–prosedur, konsep–konsep pekerjaan, aturan–aturan dan postulat–postulat yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin lainnya. Metode Analisa Sistem yaitu metode yang dilakukan dengan proses identifikasi data dilaksanakan melalui beberapa tehnik dan selanjutnya data yang sudah ada diolah dan dianalisa agar mendapatkan suatu hasil akhir yang bermanfaat bagi penelitian ini.

3.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan beberapa cara dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Kepustakaan

Pada metode ini peneliti menggunakan landasan teori dari beberapa buku dan referensi yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.

2. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung pada PT. Bentara Sinergies Multifinance untuk mendapatkan informasi yang akurat dan tepat.

3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung pada pembimbing lapangan atau stakeholder yang ada pada PT. Bentara Sinergies Multifinance guna mendapatkan pengetahuan dan kemampuan pemecahan masalah yang nantinya akan digunakan untuk membangun sistem monitoring yang akan dibuat

3.2 Metode Analisa Sistem

Metode analisa sistem yang digunakan yaitu dengan menggunakan analisa SWOT yang dapat memaksimalkan kekuatan (Strengths), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities) dan ancaman (Threats) baik secara internal maupun eksternal. Dibawah ini adalah matriks SWOT internal yang dibuat dalam menganalisa penelitian:

Tabel 3.1. Analisa Data Swot

FAKTOR INTERNAL & FAKTOR EKSTERNAL	Strengths (S) 1. Tersedianya komputer dengan spesifikasi yang cukup 2. Tersedianya jaringan LAN 3. Memiliki sistem pembayaran 4. Memiliki website	Weakness (W) 1. Pencatatan dan pemantauan masih berupa lembaran kertas 2. Pengelolaan data dan informasi masih dilakukan secara lembaran dokumen 3. Ketidakteelitian dalam pencatatan pembayaran
Opportunities (O) 1. Perkembangan IT yang sangat pesat sehingga informasi dapat diperoleh dan diproses dengan mudah dan cepat	Strategi SO 1. Memperkenalkan sistem monitoring kolektor dan konsumen 2. Memanfaatkan fasilitas dalam memantau pembayaran konsumen 3. Membuat sistem yang dapat membantu perusahaan dalam mengelola waktu kolektor	Strategi WO 1. Membuat sistem yang terkomputerasi dalam pengelolaan monitoring data pembayaran konsumen pada kolektor sehingga Head Collection mendapatkan informasi data terbaru pada kolektor
Threats (T) 1. Data manual hilang 2. Manipulasi data 3. Resiko kemungkinan besar <i>human error</i>	Strategi ST 1. Kolektor di tuntut ketelitian yang lebih dalam penagihan 2. Sistem yang dijalankan memiliki keamanan yang tinggi	Strategi WT 1. Membuat sistem yang terintegrasi 2. Membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan akurat

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

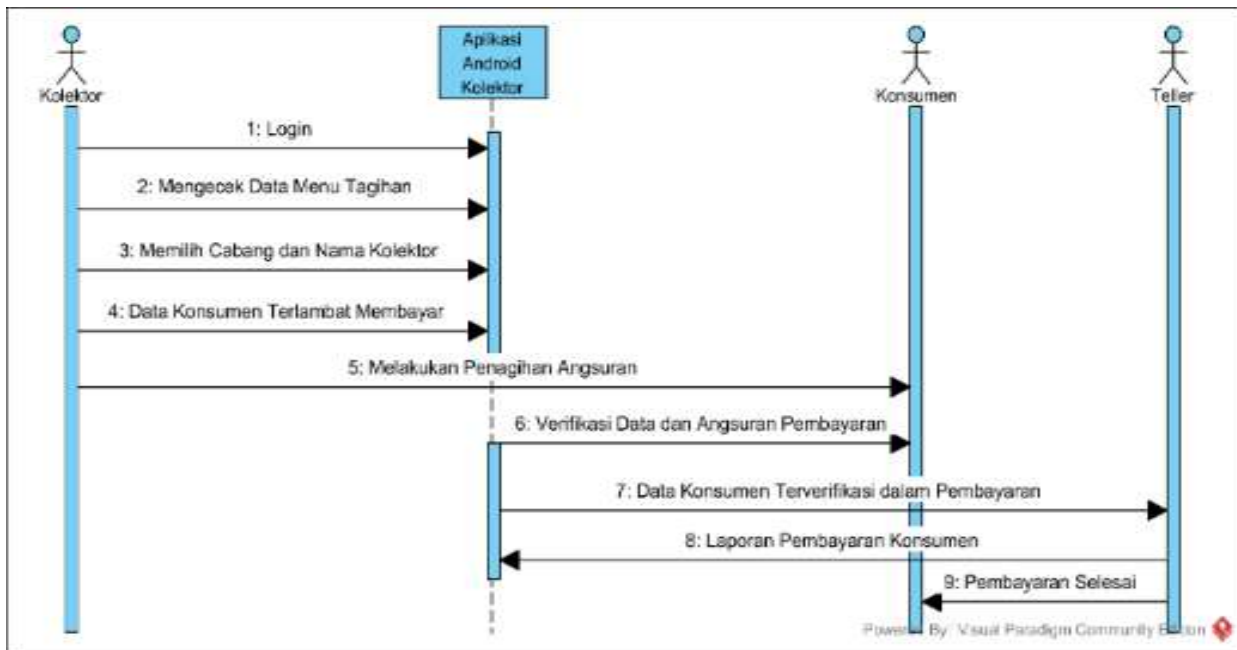
Berdasarkan hasil Analisa yang telah dilakukan terhadap sistem pembayaran pada kolektor, dapat dilihat ada beberapa permasalahan yang dihadapi. Permasalahan-permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran yang dilakukan oleh kolektor masih dilakukan secara manual yaitu data-data konsumen yang di printout disebuah kertas tagihan angsuran konsumen yang begitu banyak data-datanya, sehingga kolektor harus mencatat data-data konsumen yang sudah membayar angsuran tersebut.
2. Sistem pembayaran yang dilakukan secara manual berbentuk kertas yang sangat berisiko akan hilangnya data-data dan robek akibat *human error*.
3. Banyaknya data-data konsumen berupa lembaran-lembaran kertas yang berakibat kertas menumpuk dan tidak tersusun rapih.

Dari permasalahan yang dihadapi, maka diberikan alternative pemecahan masalah-masalah yang dapat membantu dan menjadi referensi untuk PT. Bentara Sinergies Multifinance. Alternatif pemecahan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Merancang sistem monitoring pembayaran kolektor berbasis Android yang mampu membantu dalam memonitoring angsuran pembayaran konsumen.
2. Dengan menggunakan sebuah Android, kolektor tidak harus membawa sebuah data-data printout berupa lembaran kertas angsuran konsumen, hanya membawa Smartphone Android kolektor dapat memonitoring konsumen yang belum membayar.
3. Dengan menggunakan sistem berbasis Android, dapat memberikan keefisien waktu pada kolektor.
4. Konsumen juga dapat memonitoring jalannya pembayaran yang sudah dibayar dengan melihat pada sebuah perangkat android.

4.1 Rancangan Sistem Yang Diusulkan



Gambar 1. Sequence Sistem Kolektor

Penjelasan diatas pada gambar 1. sequence yang diusulkan pada Kolektor yaitu login untuk Kolektor, memasukkan cabang dan nama Kolektor sesuai identitas, Kolektor mengecek data-data Konsumen yang terlambat membayar angsuran, penagihan yang dilakukan oleh Kolektor kepada Konsumen, verifikasi data jika Konsumen ingin membayar, menunggu verifikasi oleh Teller dan Kolektor mendapatkan laporan pembayaran angsuran dan pembayaran selesai.



Gambar 2. Sequence Sistem Konsumen

Penjelasan diatas pada gambar 4.2 sequence yang diusulkan pada Konsumen yaitu Konsumen registrasi dan melakukan login, Konsumen dapat mengecek data angsuran pada menu Cek Pembayaran serta terdapat menu-menu informasi lainnya yaitu menu Biaya Angsuran, menu Syarat Peminjaman dan menu Call Center.

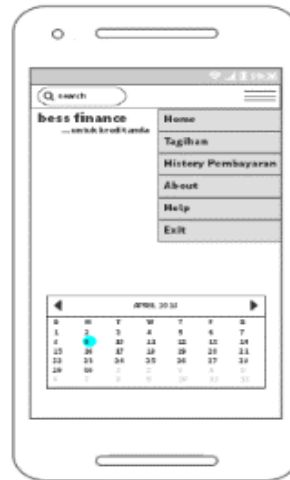
4.2 Tampilan Program Dan Penjelasannya

4.2.1 Tampilan Program Kolektor

1. Tampilan Halaman Awal Login dan Pilihan Fungsi Menu



Gambar 3. Laman Login



Gambar 4. Pilihan Fungsi Menu

Pada gambar 4.3 menggambarkan tampilan manu login awal apabila kolektor ingin masuk ke menu dimana harus memasukkan username dan password untuk setiap kolektor yang ingin login.

Pada gambar 4.4 menampilkan fungsi menu-menu yang ada pada penagihan kolektor ketika sudah login pada sebuah smartphne android.

2. Tampilan Kolektor Cabang dan Data-data Konsumen



Gambar 5. Kolektor Cabang



Gambar 6. Data Konsumen

Pada gambar 5 menampilkan pilihan dalam memilih cabang perusahaan dan nama kolektor dimana secara otomatis diberikan data-data nama konsumen.

Pada gambar 6 menggambarkan banyaknya data-data konsumen yang akan di tagihkan oleh kolektor, sesuai nama, alamat, nomor kontrak peminjaman, nopol/merk/type kendaraan, tanggal jatuh tempo serta biaya angsuran konsumen. Jika ada konsumen yang ingin membayar maka kolektor hanya menceklis verifikasi yang dibawah, dengan menceklis verifikasi tersebut data-data konsumen yang sudah membayar akan terhubung ke teller perusahaan.

3. Tampilan Laporan Pembayaran Konsumen



Gambar 7. Laporan Pembayaran Konsumen

Pada gambar 7 menggambarkan laporan pembayaran yang sudah diselesaikan oleh konsumen, sehingga kolektor hanya melihat laporan pada menu pembayaran untuk melihat data konsumen yang sudah membayar angsuran bulanan.

Berikut rancangan prototipe untuk Teller untuk mengecek konsumen yang sudah membayar angsuran melalui kolektor:

1. Tampilan Penerimaan FDK



Gambar 8. Penerimaan FDK

Gambar 4.7 diatas menggambarkan desain tampilan data kolektor dimana terdapat no kontrak, nama, alamat, tanggal jatuh tempo, angsuran, denda, denda dibayar, diskon dan no kwitansi.

2. Tampilan FDK yang Membayar

No Kontrak	Nama	Alamat	Ke#	Tgl Jt Tempo	Angsuran	Denda	Denda Dibayar	Diskon	No Kwitansi
19100000530	Muhamad Udin	Kp Gembeng Rt 3 Rw 5 KeL	9	1 Jan 2018	508.000	15.800	15.800		BANK191000005309AA
Total					508.000	15.800	15.800		
Total Semua					523.800				

Gambar 9. FDK yang membayar

Pada gambar 9 digambarkan data-data konsumen yang telah membayar melalui kolektor, dan teller bertugas untuk mengecek data-data konsumen yang telah membayar angsuran bulanan melalui kolektor, sehingga teller menyimpan data-data konsumen yang sudah membayar ke sebuah database perusahaan.

4.2.2 Tampilan Program Konsumen

1. Tampilan Login dan Register



Gambar 10. Login

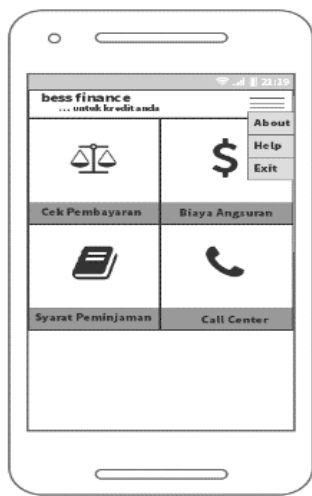


Gambar 11. Register

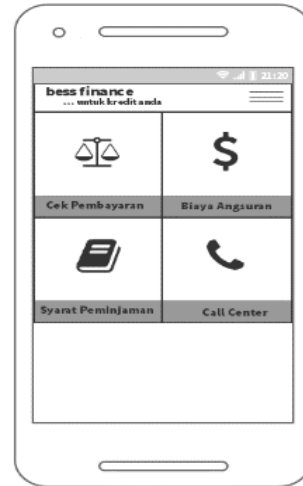
Pada gambar 10 menggambarkan tampilan pada sebuah login untuk konsumen dimana sebelum masuk diharuskan login terlebih dahulu dengan mengisi username dan password.

Gambar 11 menjelaskan bagaimana konsumen ketika login tidak bisa di akses dikarenakan belum registrasi terlebih dahulu, di dalam registrasi terdapat nama, gmail, nomor telpon dan password yang harus isi untuk bisa masuk login tersebut

2. Tampilan Menu Keluar dan Fungsi Kegunaan Menu



Gambar 12. Menu Keluar

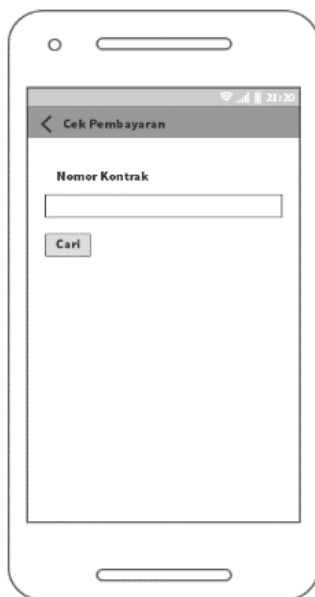


Gambar 13. Fungsi Kegunaan Menu

Pada gambar 12 menampilkan pada menu bar yaitu about, help dan exit.

Gambar 13 menggambarkan fungsi menu-menu yang terdapat setelah login, yaitu terdapat cek pembayaran yang berfungsi dalam mengecek angsuran konsumen yang sudah membayar pada setiap bulannya, terdapat juga biaya angsuran dimana menu ini menjelaskan angsuran yang akan di pilih oleh konsumen yang ingin meminjam yakni 8 bulan, 12 bulan, 18 bulan dan 24 bulan sesuai ketentuan peminjaman, terdapat juga syarat peminjaman jika konsumen ingin meminjam modal pada perusahaan bess finance sesuai syarat dan ketentuan yang berlaku pada perusahaan tersebut dan terdapat juga call center jika konsumen ingin menanyakan sesuatu yang kurang paham.

3. Tampilan Cek Pembayaran dan Data-data Konsumen



Gambar 14. Cek Pembayaran



Gambar 15. Data Konsumen

Gambar 14 menggambarkan tampilan untuk mengecek pembayaran angsuran bulanan dengan memasukkan nomor kontrak yang terdapat pada konsumen yang telah meminjam. Gambar 15 tampilan data-data angsuran konsumen dimana terdapat nomor kontrak, nama, alamat, no telpon, model motor, tanggal jatuh tempo, total pinjaman, serta didalam tabel terdapat no angsuran sesuai angsuran bulanan yang dipinjam, tanggal jatuh tempo, denda ketika telat dalam membayar angsuran serta tanggal pembayaran yang dilakukan pada setiap bulannya oleh konsumen.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai Prototipe Sistem Aplikasi Monitoring Pembayaran Angsuran Kendaraan Bermotor Berbasis Android Pada PT. Bentara Sinergies Multifinance, sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem penagihan *collector* yang berjalan pada PT. Bentara Sinergies dalam menagih angsuran pembayaran bulanan masih berupa lembaran kertas data-data *consumer* dalam sebuah printout, angsuran yang sudah dibayar lunas akan diberikan kwitansi pembayaran angsuran kepada *consumer*, *collector* menuliskan data-data yang sudah membayar dan memberikan kwitansi tersebut kepada *teller* perusahaan.
2. Dari sistem yang berjalan saat ini kendalanya yaitu penagihan yang dilakukan oleh *collector* masih dilakukan secara manual dalam sebuah printout, pembayaran yang dilakukan secara manual berbentuk kertas yang sangat berisiko akan hilangnya data-data dan kerusakan pada kertas, banyaknya data-data konsumen berupa lembaran-lembaran kertas yang berakibat kertas menumpuk dan tidak tersusun rapih, memperlambat *collector* dalam penyerahan data-data *consumer* yang sudah membayar dimana harus dicek terlebih dahulu oleh *head collection* dan *admin*, lalu diserahkan data tersebut ke *teller* untuk diinputkan.
3. Perancangan prototipe menggunakan sebuah software Balsamiq Mockups 3, dalam software tersebut terdapat tools-tools dalam merancang sebuah prototipe yang sedang dibangun untuk menghasilkan sebuah software yang layak, dalam merancang prototipe tersebut terdapat Mockup dalam mendesain perancangan prototipe yaitu *collector*, *consumer* dan *teller*.

DAFTAR PUSTAKA

- Carl S.Warren. 2014. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Dewi dan Keni. 2013. *Pengaruh Umur Perusahaan, Profitabilitas, Ukuran Perusahaan dan Leverage Terhadap Pengungkapan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan*. Jurnal Bisnis dan Akuntansi, 2013.
- Murya, Yosep. 2014. *Pemrograman Android Black Box*, Jakarta: Jasakom.
- Nazruddin Safaat H. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sangadji, E.M., dan Sopiah. 2013. *Prilaku Konsumen: Pendekatan Praktis Disertai: Himpunan Jurnal Penelitian*. Yogyakarta: Andi.