

APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI

Hasan Abdurahman¹, Asep Ririh Riswaya²
STMIK Mardira Indonesia, Bandung
Email: asep_ririh@stmik-mi.ac.id²

Abstract

Payments on credit applications in Bank Yudha Bhakti is a company engaged in the savings, lending and payments serve customers, especially in the areas of savings and loan services, payment for which the management data is still using semi-computerized, so that customers will make the deposit, lending and payment takes long enough in because of customer service, especially in the field of payment is not fast. By this is expected to help the company to improve service customers as well as to store data or other important documents that should be kept well so that in the presentation of information to be fast and accurate. Method of payment credit application development created using waterfall method with system development tools such as Object Oriented Analysis System (OOAD), use case diagrams, flow of events, relations actor, and activity diagrams. As well as data collection techniques by observation, interview and literature study. Implementation of the program using the programming language Visual Basic 6.0, the database using Access. This credit payment applications that are designed to build a computerized application system making it easier for companies to manage customer data loan data, deposit data, payment data.

Keywords: *customer data; loan data; data storage; payment data*

Abstrak

Aplikasi Pembayaran secara kredit pada Bank Yudha Bhakti adalah perusahaan bergerak di bidang simpan, pinjam dan pembayaan yang melayani nasabah khususnya dalam bidang pelayanan simpan pinjam, pembayaran dimana pengelolaan datanya masih menggunakan cara semi komputerisasi, sehingga nasabah yang akan melakukan simpanan, pinjaman dan pembayaran membutuhkan waktu yang cukup lama di karenakan pelayanan nasabah khususnya di bidang pembayaran tidak cepat. Dengan ini diharapkan dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan pelayanan nasabahnya serta untuk menyimpan data atau dokumen penting lainnya yang harus disimpan dengan baik sehingga dalam penyajian informasi menjadi cepat dan akurat. Metode pengembangan aplikasi pembayaran secara kredit yang dibuat menggunakan metode waterfall dengan alat pengembangan sistem berupa Object Oriented Analysis System (OOAD), diagram *use case*, aliran *event*, relasi *actor*, dan *activity diagrams*. Serta teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Implementasi program menggunakan bahasa pemograman Visual basic 6.0, dengan database menggunakan

Acces. Aplikasi pembayaran secara kredit ini yang dirancang untuk membangun sistem aplikasi yang terkomputerisasi sehingga memudahkan perusahaan dalam pengelolaan data nasabah data pinjaman, data simpanan, data pembayaran.

Kata kunci: data nasabah; data pinjaman; data simpanan; data pembayaran

PENDAHULUAN

Peranan komputer dewasa ini hampir tidak bisa di pisahkan dari kehidupan sehari-hari, karena pada umumnya seluruh kegiatan menggunakan komputer terutama di perkantoran. Adapun alasannya karena komputer lebih cepat mengerjakan suatu kegiatan daripada kegiatan yang dilakukan secara semi komputer. Terlebih apabila kegiatan ini mempunyai data yang sangat banyak, maka peranan komputer sangat membantu sekali.

Aplikasi pembayaran kredit bank yudha bhakti merupakan salah satu aplikasi yang mempunyai data yang sangat banyak, jelas hal ini akan memakan waktu yang cukup lama bila di kerjakan secara semi komputer, dan sering di jumpai masalah-masalah atau kelemahan-kelemahan yang ada, diantaranya belum teraturnya pencatatan data-data, belum terurut atau tersusun dengan rapi dalam hal pembayaran kredit bank, dan belum menggunakan prosedur yang baik (sistem), sehingga bila sewaktu-waktu data tersebut di butuhkan akan memakan waktu yang lama untuk pencariannya.

Karena masalah-masalah ini maka perlu dilakukan perancangan suatu aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit agar masalah-masalah tersebut diatas dapat diatasi dengan cepat dan tepat dengan harapan dapat mempermudah dalam pencatatan dan pembayaran kredit motor.

Berdasarkan pada fenomena permasalahan di atas maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk

membangun aplikasi pinjaman pembayaran kredit.

KAJIAN TEORI

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian Aplikasi Secara Umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli

1. Pengertian Aplikasi Menurut Jogiyanto(1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

2. Pengertian Aplikasi Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

3. Menurut Wikipedia Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak

komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

4. Menurut Rachmad Hakim S Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.

5. Menurut Harip Santoso Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dll.

Object Oriented Analysis and Design

Object-Oriented Analysis and Design adalah metode analisis yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Menurut Mathiassen *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Object diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*.

OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa syarat / keperluan yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Kredit

Pengertian Kredit mempunyai dimensi yang beraneka ragam, dimulai dari arti kata “kredit” yang berasal dari bahasa Yunani “credere” yang berarti kepercayaan akan kebenarandalam praktek sehari – hari .

Pengertian Kredit adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu pembelian atau mengadakan suatu pinjaman dengan suatu janji, pembayaran akan dilaksanakan pada jangka waktu yang telah disepakati. (Astiko, 1996: 5)

Pengertian kredit yang lebih mapan untuk kegiatan perbankan di Indonesia telah dirumuskan dalam Undang – Undang Pokok Perbankan No. 7 Tahun 1992 yang menyatakan bahwa kriteria adalah penyediaan uang / tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu berdasarkan persetujuan / kesepakatan pinjam meminjam antarapihak bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melaksanakan dengan jumlah bunga sebagai imbalan. Dalam praktek sehari – hari pinjaman kredit dinyatakan dalam bentuk perjanjian tertulis baik dibawah tangan maupun secara materiiil. Dan sebagai jaminan pengaman, pihak peminjam akan memenuhi kewajiban dan menyerahkan jaminan baik bersifat kebendaan maupun bukan kebendaan. Sebenarnya sasaran kredit pokok dalam penyediaan pinjaman tersebut bersifat penyediaan suatu modal sebagai alat untuk melaksanakan kegiatan usahanya sehingga kredit (dana bank) yangdiberikan tersebut tidak lebih dari pokok produksi semata.(Mulyono, 1987:37).

Sedangkan menurut Mulyadi (2008:210) dalam Riswaya (2013) penjualan kredit dilakukan oleh perusahaan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki tagihan kepada pembeli tersebut.

Menurut Mulyadi (2008:214) dokumen yang digunakan dalam penjualan kredit adalah sebagai berikut :

1. Surat Order Pengiriman dan Tembusannya.

Surat order pengiriman merupakan dokumen pokok untuk memproses penjualan kredit kepada pelanggan.

2. Faktur Penjualan dan Tembusan.

Faktur penjualan merupakan dokumen yang dipakai sebagai dasar untuk mencatat timbulnya piutang tembusan surat order pengiriman terdiri dari :

1). Faktur penjualan merupakan lembar pertama yang dikirim oleh fungsi pengiriman kepada pelanggan.

2). Tembusan Piutang merupakan tembusan faktur yang dikirim oleh fungsi penagihan dan akuntansi sebagai dasar untuk mencatat piutang kedalam buku besar.

3. Rekapitulasi harga pokok penjualan.

Merupakan dokumen pendukung yang digunakan untuk menghitung total harga pokok produk yang dijual selama periode akuntansi.

Prinsip-prinsip Kredit

Untuk mendapatkan kredit harus melalui prosedur yang telah ditentukan oleh bank / lembaga keuangan. Agar kegiatan pelaksanaan perkreditan dapat berjalan dengan sehat dan layak, dikenal dengan 6 C yaitu :

a. *Character* (kepribadian / Watak)

Character adalah tabiat serta kemauan dari pemohon untuk memenuhi kewajiban yang telah dijanjikan. Yang diteliti adalah sifat – sifat, kebiasaan, kepribadian, gaya hidup dan keadaan keluarga.

b. *Capacity* (kemampuan)

Capacity adalah kesanggupan pemohon untuk melunasi kewajiban dari kegiatan usaha yang dilakukan atau kegiatan yang ditinjau dengan kredit dari bank. Jadi maksud dari penilaian krediterhadap capacity ini untuk menilai sampai dimana hasil usaha yang diperolehnya akan mampu untuk melunasinya pada waktunya sesuai dengan perjanjian kredit yang telah disepakati.

c. *Capital* (modal)

Capital adalah modal yang dimiliki calon debitur pada saat mereka mengajukan permohonan kredit pada bank.

d. *Collateral* (jaminan)

Collateral adalah barang – barang yang diserahkan pada bank oleh peminjam atau debitur sebagai jaminan atas kredit yang diberikan. Barang jaminan diperlukan agar kredit tidak mengandung resiko.

e. *Condition of Economic* (kondisi ekonomi)

Condition of Economic adalah situasi dan kondisi, sosial, ekonomi, budaya dan lainnya yang mempengaruhi keadaan perekonomian pada suatu saat maupun untuk satu kurun waktu tertentu yang kemungkinannya akan dapat mempengaruhi kelancaran usaha dari perusahaan yang memperoleh kredit.

f. *Constrain* (batasan atau hambatan)

Dalam penilaian debitur dipengaruhi oleh hambatan yang tidak memungkinkan seseorang melakukan usaha di suatu tempat.

Disamping formula 6 C di atas, masih ada prinsip kredit yang disebut 4 P, yaitu :

a. *Personality*

Personality yaitu penilaian bank tentang kepribadian peminjam seperti riwayat hidup, hobinya, keadaan keluarga (istri / anak), social standing (pergaulan dalam masyarakat serta bagaimana masyarakat tentang diri si peminjam dan sebagainya).

b. *Purpose*

Bank dalam menilai si peminjam mencari data tentang tujuan atau keperluan penggunaan kredit, dan apakah tujuan penggunaan kredit itu sesuai dengan line of business kredit bank bersangkutan.

c. *Payment*

Untuk mengetahui kemampuan debitur dalam mengembalikan pinjaman. Hal ini dapat diperoleh dari perhitungan tentang prospek kelancaran penjualan dan pendapatan sehingga dapat diperkirakan kemampuan pengembalian pinjaman ditinjau dari waktu jumlahnya.

d. *Prospect*

Prospect yaitu harapan usaha di masa yang akan datang dari calon debitur. Ini dapat diketahui dari perkembangan usaha si peminjam selama beberapa bulan atau tahun, perkembangan – perkembangan keadaan ekonomi atau usaha perdagangan sektor usaha debitur, kekuatan keuangan perusahaan yang dilihat dari *earning power* (kekuatan pendapatan / keuntungan) di masa lalu dan perkiraan masa akan datang.

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Sugiono (2011) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi :

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penulisan penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi, dan studi pustaka.

Teknik Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dan analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan yang ada di perusahaan.

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem, adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Water Fall Model*. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Software Engineering* adalah suatu usaha untuk mentahapkan proses rekayasa perangkat lunak.
2. *Analisis*, adalah kegiatan didalam mengidentifikasi berbagai kebutuhan perangkat lunak untuk menentukan spesifikasi fungsi sistem, kinerja sistem dan kendala sistem.
3. *Design*, tahapan ini merupakan tahapan penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, implementasi dari desain yang menjadi bentuk yang dimengerti oleh mesin komputer.
5. *Testing*, pengetesan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi internal dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
6. *Maintenance*, penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

PEMBAHASAN

Analisis Dan Perancangan Sistem

Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi pinjaman pembayar secara kredit bank yudha bhakti Semua transaksi pembayaran secara kredit harus terekam di aplikasi ini untuk dapat menghasilkan laporan pembayaran yang akurat.

Sistem ini terdiri dari 2 bagian pokok yaitu bagian Nasabah dan Admin. Bagian Nasabah dapat melakukan input, edit dan hapus data Pembayaran sedangkan Admin hanya dapat melihat hasil Pembayaran dan laporan pembayaran yang telah diinput oleh Nasabah.

Use Case Diagram di atas menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau apliasi lain yang berinteraksi dengan aplikasi yang sedang dibangun. *Use case Diagram*

Aplikasi pembayaran kredit bank yudha bhakti.

Activity diagram mempunyai fungsi untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang telah berjalan maupun yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram.

Sequence Diagram untuk proses input data nasabah menjelaskan alur penginputan data nasabah yang ada pada Aplikasi Pembayaran Kredit bank yudha bhakti ini. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian teller. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input data nasabah :

1. Bagian Teller memasukan data nasabah Kredit Bank.
2. Sistem memvalidasi data nasabah
3. Jika transaksi benar, maka sistem akan memasukan transaksi tersebut ke dalam tabel laporan pembayaran bank. Jika transaksi pembayaran salah, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Sequence Diagram untuk proses input pinjaman menjelaskan alur penginputan pinjaman secara tunai dan kredit yang ada pada aplikasi Pembayaran kredit bank ini. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian Teller. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input penjualan :

1. Bagian Teller memasukan data pinjaman nasabah.
2. Sistem memvalidasi data transaksi Pinjaman
3. Jika data transaksi lengkap, maka sistem akan memasukan data tersebut ke dalam laporan pinjaman bank. Jika data transaksi pinjaman tidak lengkap, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Sequence Diagram untuk proses input pembayaran menjelaskan alur penginputan data pinjaman secara tunai dan kredit yang ada pada Aplikasi Pembayaran kredit bank. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian teller. Proses yang terjadi pada *sequence*

diagram untuk proses input pembayaran :

1. Bagian Teller memasukan data pembayaran tunai dan kredit Bank.
2. Sistem memvalidasi data transaksi pembayaran
3. Jika data transaksi lengkap, maka sistem akan memasukan data tersebut ke dalam laporan pembayaran bank. Jika data transaksi pembayaran tidak lengkap, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang akan dirancang, dan selain itu bertujuan untuk menggambarkan secara jelas proses - proses yang diinginkan oleh penggunaan (user). Sesuai dengan metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan object oriented, maka model yang digunakan penulis untuk menggambarkan seluruh proses dan objek adalah dengan menggunakan UML.

Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem dilakukan setelah sistem dianalisis dan dirancang (didesain) secara detail dan tahap ini merupakan tahap untuk menerangkan sistem agar layak untuk dioperasikan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah memindahkan logika program yang telah dibuat kedalam bahasa yang dipilih.

Dalam mengimplementasikan sistem tersebut membutuhkan 3 rangkaian dasar untuk mewujudkannya :

1. *Hardware*, seperti : *Processor, memory, hardisk, vga*
2. *Software*, seperti : *Microsoft Visual Basic Studio 2005*
3. *Brainware*

Dalam pembuatan suatu program aplikasi atau perangkat lunak diperlukan pemilihan bahasa pemrograman yang menunjang kemampuan atau kelebihan dari perangkat atau bahasa pemrograman, karena bahasa atau

perangkat pemrograman yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan suatu program aplikasi.

Ada beberapa kriteria yang digunakan dalam pemilihan bahasa pemrograman, yaitu :

1. Ruang lingkup penerapan
2. Pandangan performasi

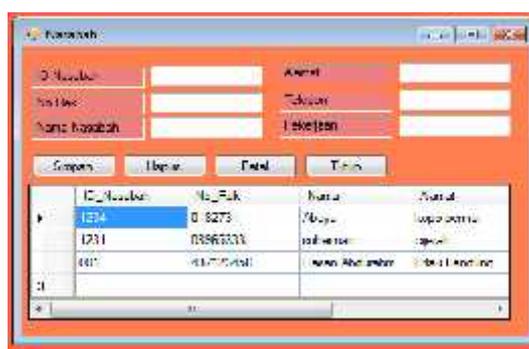
Dalam hal ini untuk pembuatan program tersebut menggunakan Visual Basic Studio 2005, dimana bahasa pemrograman ini dapat berjalan di semua perangkat komputer.

Form Login adalah tampilan awal program, yang terdiri dari button login, dan isian username serta password.



Gambar 1 Form Login

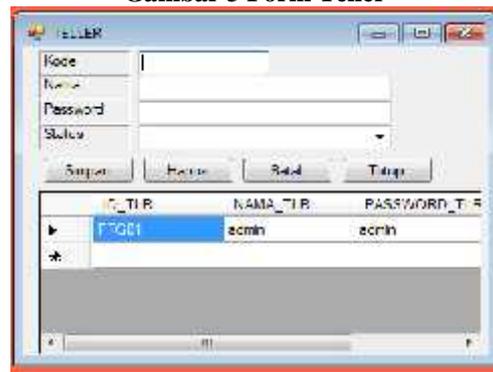
Form master nasabah digunakan untuk menambahkan data nasabah PT. Bank Yudha Bhakti ke dalam aplikasi. Form master nasabah ini terdiri dari form simpan, hapus, batal dan tutup.



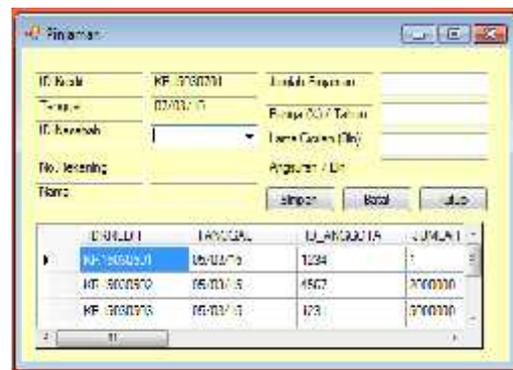
Gambar 2 Form Master Nasabah

Form Teller digunakan untuk menambahkan data teller PT. Bank Yudha Bhakti ke dalam aplikasi. Form teller, form ini terdiri dari form simpan, hapus, batal dan tutup.

Gambar 3 Form Teller



Form master Pinjaman digunakan untuk menambahkan data nasabah melalui id pinjamannasabah PT. Bank Yudha Bhakti ke dalam aplikasi. Form pinjaman, form ini terdiri dari simpan batal dan tutup.



Gambar 4 Form Master Pinjaman

Form Bayar cicilan adalah form untuk merekam data transaksi pembayaran rutin nasabah ke PT. Bank Yudha Bhakti.

Setelah mengklik id kredit maka data nasabah pinjaman akan muncul, form ini terdiri dari button simpan, batal dan tutup.



Gambar 5 Form Bayar cicilan

Form laporan daftar nasabah digunakan untuk menampilkan daftar data nasabah berdasarkan periode yang dipilih.



Gambar 6 Form LaporanDaftarNasabah

Form laporan pinjaman digunakan untuk menampilkan daftar data pinjaman berdasarkan periode yang dipilih.



Gambar 7 Form LaporanPinjaman

Form laporan Pembayaran digunakan untuk menampilkan daftar data pembayaran berdasarkan periode yang dipilih.



Gambar 8 Form LaporanDaftarPembayaran

Form laporan struk pembayaran digunakan untuk mencetak struk laporan pembayaran.



Gambar 9 Form LaporanAngsuran Bank

Form ini untuk menampilkan laporan struk pembayaran pada aplikasi pembayaran secara kredit dan untuk mencetak laporan tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada Bank Yudha Bhakti ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mampu mendapatkan seluruh laporan pembayaran secara periode.
2. Aplikasi ini sederhana, sehingga user mudah untuk melakukan transaksi dan pencarian data Nasabah.
3. Aplikasi ini bisa meminimalisir kesalahan-kesalahan yang di buat oleh user/teller

Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit yang dibuat sudah sangatlah baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan perusahaan. Hanya saja akan lebih baik lagi bila dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi dengan membandingkan penggunaan metode lain untuk pembayaran kredit secara efisien agar didapatkan hasil yang lebih baik.

Yogyakarta: BPFE.
Undang – Undang Pokok Perbankan No.
7 Tahun 1992

REFERENSI

- Astiko. (1996) Manajemen Perkreditan.
Yogyakarta: Andi Offset.
- Jerry Fitz Gerald, Ardra F. Fitz Gerald,
Warren D. Stalling, Jr., (1981)
*Fundamentals of Systems
Analysis edisi kedua. New York:
John Willey & Sons.*
- John Burch dan Gary Grundnitski,
(*desain sistem hal.461*).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998
:hal 52)*
- Munawar, (2005) Simbol – simbol pada
Usecase Diagram
- Nugroho dan Sholiq (2006) *Pemodelan
Sistem Dalam Pembuatan
Program spesifikasi, 2005 dan
tujuan pemodelan sistem dalam
pembuatan program.*
- Object Oriented Programming = OOP),
(Ilmu
Komputer.Com,/Pendahuluan,
Bab2, Hal1;*
- Riswaya, A. R. (2013). Sistem
Penjualan Tunai Dan Kredit
Property Di PT Sanggraha
Property. *Jurnal Computech &
Bisnis*, 7(2), 106-116.
- Sugiono., (2011). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan
R&D, Cetakan Kedelapan
Belas, Bandung: Penerbit CV
Alfabeta.*
- Teguh P. Mulyono. (1987) Manajemen
Perkreditan Komersil .