

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ANTRIAN BANK RAKYAT INDONESIA DENGAN METODE MULTI CHANNEL DAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC

Firdaus¹⁾, Ade Saputra²⁾

¹Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

²Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Email: firdaus@upiypk.ac.id¹, sapurtaade460@gmail.com²

Abstract

Antrian merupakan sesuatu yang lazim kita temukan di tempat-tempat pelayanan, Hampir semua pelayanan membentuk antrian misalnya antrian dibank, restoran cepat saji, kantor pos, swalayan, dan masih banyak lagi. Penelitian dilakukan untuk menentukan pelayanan yang optimum sehingga pelayanan nasabah pada Bank BRI menjadi lebih efisien, efektif, dan memuaskan para nasabah yang menggunakan jasa Bank tersebut, pembatasan masalah dilakukan hanya mencakup waktu kedatangan, waktu selesai pelayanan, disiplin antrian dan jumlah fasilitas pelayanan yang tersedia. Pada penelitian ini menggunakan metode multi channel-single phase. Metode multi channel-single phase terjadi kapan saja di mana ada dua atau lebih fasilitas pelayanan dialiri oleh antrian tunggal. Aplikasi ini menghasilkan suara yang berupa informasi nomor antrian nasabah. Selain itu nasabah juga mendapatkan lembar nomor antrian yang tercetak dengan printer. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pimpinan untuk memberikan kemudahan bagi nasabah bank dalam melakukan Transaksi dibank dan juga bagi *teller* dan *costome service* dalam memberikan pelayan

Keywords: Sistem informasi, Sistem Antrian, Metode Multi Channel, Single Phase, Visual Basic

PENDAHULUAN

Dalam menjalankan roda perusahaan atau organisasi tidak hanya cukup mengandalkan keahlian manusia, disamping itu harus didukung oleh adanya sarana dan prasarana yang memadai dalam hal ini adalah komputer, sehingga kinerja yang baik dan maksimal akan tercapai. Untuk itu dalam menjalankan suatu perusahaan, selain memiliki tenaga kerja yang ahli dibidangnya harus juga didukung oleh peralatan dapat membantu berjalannya aktivitas perusahaan.

Komputer dapat membantu dalam melaksanakan pekerjaan *teller* dan *customer service* lebih mudah untuk memberikan pelayanan kepada nasabah. Salah satu kegiatan yang memerlukan peranan komputer adalah dalam proses antrian Nasabah. Dimana *customer service* atau *teller* membutuhkan aplikasi ini. Dalam antrian adanya masalah yang timbul dari kegiatan tersebut. Permasalahannya adalah pada BRI unit Kiliran Jao belum memiliki aplikasi sistem antrian yangkomputerisasi dengan baik. Selain itu antrian pada BRI Unit Kiliran Jao masih dilakukan secara manual. Sehingga terjadi penumpukan antrian dan pelayanan di bank BRI unit Keliran Jao belum maksimal kepada para nasabah untuk melakukan transaksi di Bank BRI .

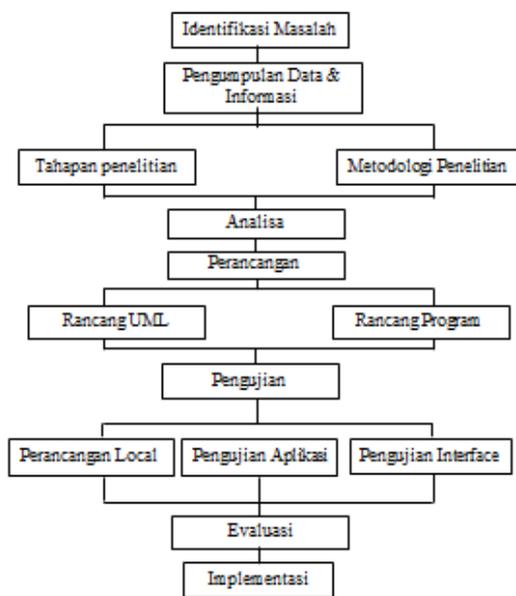
Dengan melihat permasalahan yang muncul di Bank BRI , peneliti mencoba merancang

sistem informasi antrian yang terkumputerisasi dengan menggunakan *Visual basic dan database mysql* untuk mengurangi dan mengatasi permasalahan tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka penelitian merupakan konsep atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Adapun kerangka penelitian yang penulis lakukan dalam Penelitian yang akan diuraikan pada Gambar berikut ini



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

B. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari dan menelaah buku, jurnal, dan tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan menerapkan metode wawancara dengan seorang nasabah Bank BRI. Agar sebuah penelitian menghasilkan data yang optimal, maka diperlukan waktu dan tempat dalam sebuah penelitian.

Dalam melakukan pengumpulan data penelitian menggunakan beberapa metode antara lain :

- a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)
 Metode ini dilakukan dengan kegiatan langsung ke perusahaan yang bersangkutan dan melakukan wawancara langsung. Metode ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara.
 1. Metode Observasi (*Observation Method*)
 Pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek ini dilakukan dengan maksud agar dapat mengetahui tentang cara, prosedur,

pelaksanaan data secara langsung sehingga mengetahui secara jelas segala permasalahan yang berkaitan dengan system yang akan dirancang.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab langsung terhadap pihak yang berkaitan antara lain guru.

- b. Penelitian Perpustakaan (*Libraryresearch*)
 Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menganalisa dan melakukan perbandingan dengan masalah yang ada di lapangan.
- c. Penelitian Laboratorium (*Laboratorium Research*)
 Penelitian ini menggunakan komputer guna menguji kebenaran program yang dirancang.

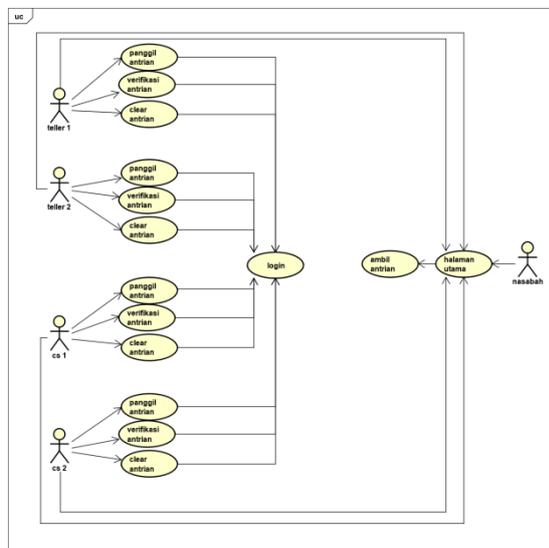
ANALISA SISTEM

Dalam mengatasi setiap permasalahan, sebelum menuju ke sasaran atau tujuan yang diinginkan, maka perlu dilakukan analisa terhadap permasalahan yang sebenarnya. Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Karena dengan dilakukannya analisa sistem akan dapat memberikan kemudahan di dalam perancangan dan pembangunan terhadap sistem yang akan dibangun.

A. Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan

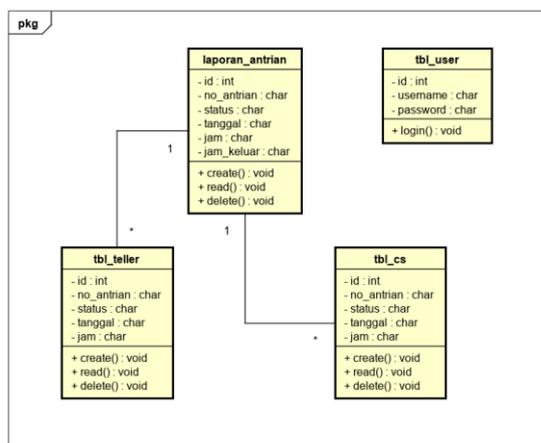
bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use-case* diagram dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap requirements atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja.



Gambar 2. Usecase Diagram

B. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Adapun Class Diagram Perancangan Sistem Informasi Antrian Bank dapat digambarkan seperti Gambar dibawah ini



Gambar 3. Class Diagram

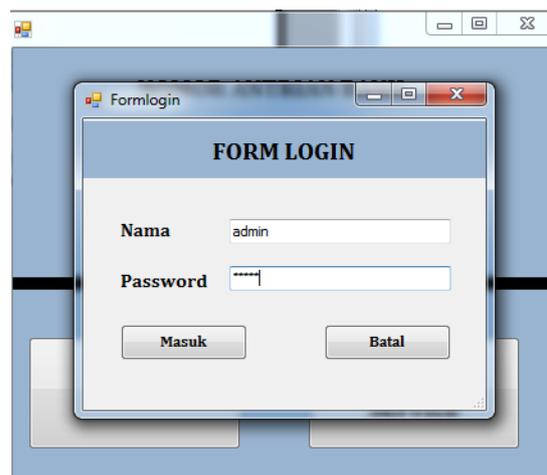
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. Pengujian Sistem Informasi

Pada pengujian sistem ini akan terlihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Sistem yang dirancang dapat membantu Sistem Informasi Antrian Pada Bank Rakyat Indonesiadalam melayani nasabah. Pengujian sistem yang diterapkan pada program ini menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic Studio 2010 dan *database* MySQL.

a. Halaman Login

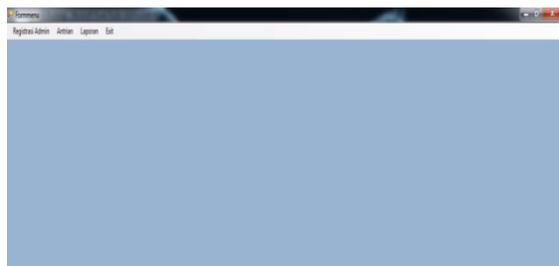
Setelah melakukan tahap penginstalan XAMPP dan pembuatan *database* db_skripsibank, kemudian buka Sistem Informasi Antrian Pada Bank Rakyat Indonesia dan pilih menu login, sehingga tampil form *login*, kemudian isi *username* dan *password* seperti Gambar dibawah ini



Gambar 3. Halaman Login

b. Menu Admin

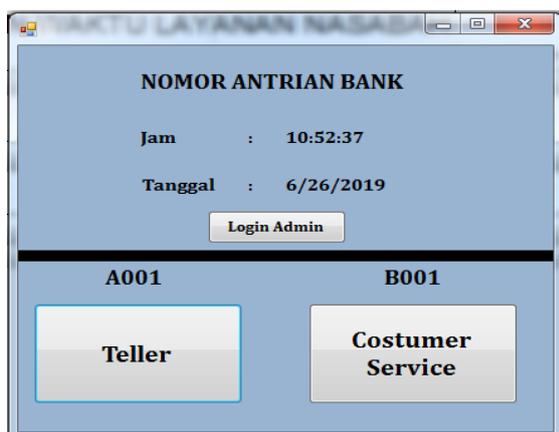
Menu Admin merupakan menu-menu yang bisa diakses oleh admin setelah berhasil melakukan *login*, seperti pada Gambar dibawah



Gambar 4. Menu Admin

c. Halaman Utama Nasabah

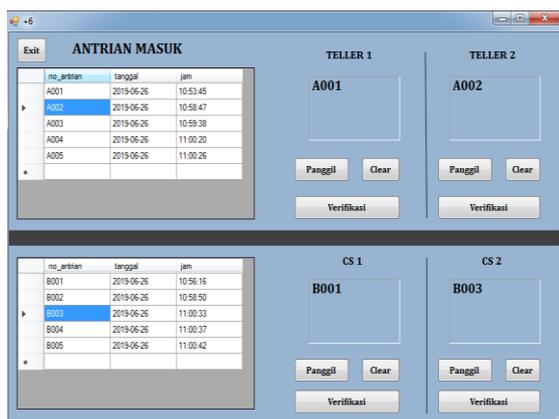
Halaman utama nasabah merupakan menu-menu yang bisa diakses oleh nasabah saat akan bertransaksi di bank, seperti pada Gambar dibawah



Gambar 5. Halaman Nasabah

d. Menu Panggilan Antrian

Sub menu panggil antrian pada admin merupakan sub menu yang digunakan oleh admin untuk memanggil nomor antrian nasabah yang berkunjung maka klik antrian pada menu seperti Gambar dibawah ini



Gambar 6. Menu Panggilan Antrian

DAFTAR PUSTAKA

A.S, Rosa, Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika bandung.

Jogiyanto, HM. 2005. *Analisa & Desain*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, A. 2013. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta :Andi

Kurniawan, E. 2011. *Cepat Mahir Visual Basic 2010*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusrini dan Kaniyo. 2007. *Tuntutan Praktis Membangun sistem informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi Offset.

Raharjo, B. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung : Informatika Bandung

Saputra, T. T., & Beni Irawan, I. 2014. **APLIKASI ANTRIAN NASABAH BANK MENGGUNAKAN TEKS DAN SUARA BERBASIS JARINGAN WIRELESS LOCAL AREA NETWORK (WLAN)**. *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 2(2).

WahanaKomputer.2012. *Visual Basic 2010 Programing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wahana Komputer.2010. *Panduan aplikatif dan solusi membuat aplikasi client server dengan visual basic 2008*. Yogyakarta: Andi Offset.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu