

Analisa Perancangan Sistem Informasi Perhitungan Target and Achievement (Studi Kasus pada PT Colmitra Persada Indonesia)

Nurlathifatul Habibah Lubis¹⁾

ifaazzuhara@gmail.com

Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indo Daya Suvana

Abstract — PT Colmitra Persada Indonesia is a company engaged in non-banking billing services, and has been registered by the Financial Services Authority (OJK) and the Indonesian Fintech Funding Association (APFI). In the process of reporting the results of billing or what is called the target and achievement, which is currently running using the excel software system where the results obtained are still ineffective, low security, for the sharing process using chat media, email and documents are vulnerable to being lost if damage occurs on the computer. With this problem, a system is created that can help the reporting process more effectively, structured and uses database storage media so that the data sharing process is more effective and data security can be controlled. This study uses the UML (unified Modeling Language) design and the waterfall method because the flow process must be completed in the early stages before going to the next stage so that with this method it is expected that the resulting system is in accordance with company needs.

Keywords — Information systems, PT Colmitra Persada Indonesia, Target and Achievement, (Unified Modeling Language) UML, waterfall

Abstrak — PT Colmitra Persada Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa penagihan non-perbankan, dan telah terdaftar oleh Otoritas jasa Keuangan (OJK) dan Asosiasi Pendanaan Fintech Indonesia (APFI). Dalam proses pelaporan hasil penagihan atau disebut *target and achievement* yang saat ini sedang berjalan menggunakan sistem software excel yang mana hasil yang didapatkan masih kurang efektif, keamanan rendah, untuk proses sharing yang menggunakan media chat, email dan dokumen rentan hilang jika terjadinya kerusakan pada komputer. Dengan masalah tersebut dibuat sistem yang dapat membantu proses pelaporan yang lebih efektif, terstruktur dan menggunakan media penyimpanan

database sehingga proses sharing data lebih efektif dan keamanan data dapat dikendalikan. Penelitian ini menggunakan perancangan UML (unified Modeling Language) dan metode waterfall karena proses alur yang harus diselesaikan ditahap awal sebelum ke tahap berikutnya sehingga dengan metode tersebut diharapkan sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Kata kunci — Sistem informasi, PT Colmitra Persada Indonesia, Target and Achievement, (*Unified Modeling Language*) UML, waterfall

PENDAHULUAN

Sistem informasi dalam organisasi berperan untuk memberikan kualitas data yang tersaji secara cepat dan tepat waktu bagi pengelola organisasi maupun yang menyangkut dengan pelaksanaan tugas organisasi, selain itu dapat membantu pengambilan keputusan dan pengembangan perencanaan yang efektif bertujuan untuk mengembangkan strategi suatu organisasi.

PT COLMITRA PERSADA INDONESIA adalah perusahaan yang bergerak dalam jasa penagihan non perbankan dan telah teregistrasi oleh Otoritas jasa Keuangan (OJK) dan Asosiasi Pendanaan Fintech Indonesia (APFI). PT Colmitra Persada Indonesia telah bekerjasama dengan beberapa perusahaan finansial teknologi (Fintech) yang teregistrasi OJK. Dalam proses kerja sama tersebut PT Colmitra Persada Indonesia sebagai penyedia jasa

penagihan, akan menagihkan data tunggakan atau sering juga disebut keterlambatan nasabah yang diberikan oleh klien, pengolahan data tunggakan tersebut akan dibagi dalam beberapa tingkatan DPD (Day past due) atau lama tunggakan yaitu, keterlambatan 1 - 7 hari, 8 - 14 hari, 15 - 30 hari, 31 - 60 hari, 61 - 90 hari, dan 90^{up} dari tingkatan DPD akan memiliki target pendapatan dan juga incentive yang berbeda beda.

Desk collection adalah sebuah profesi dengan tugas utama menginformasikan, mengingatkan, serta menagih kewajiban nasabah atau yang sering disebut sebagai *deskcoll*. Profesi *deskcoll* akan membantu mengingatkan nasabah akan tagihan dan kewajiban yang akan atau sudah jatuh tempo. *Deskcoll* akan mendapatkan nominal target penagihan sesuai dengan DPD yang akan dikerjakan, ketika *deskcoll* mencapai target minimal 50% dari total target maka

akan mendapatkan upah penuh dan jika mencapai target minimal 75% akan mendapatkan insentif. pembagian data untuk penentuan pengisian target akan menghasilkan dasar dari perhitungan target dan achievement tersebut.

Sistem yang dimiliki oleh PT Colmitra Persada Indonesia menggunakan excel namun terdapat masalah seperti proses pembuatan yang cukup memakan waktu, karena data setiap deskcoll harus dikumpulkan terlebih dahulu dari tim leader dan proses tersebut bisa memakan waktu hingga setengah hari karena kesibukan setiap tim leader. sehingga proses pembuatan laporan di dalam sistem informasi tersebut tidak maksimal atau tidak tepat waktu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan yang ada di PT Colmitra Persada Indonesia sebagai topik laporan kerja praktek dengan judul “Analisa Perancangan Sistem Informasi Perhitungan Target And Achievement”.

TINJAUAN TEORITIS

1. Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [1].

2. Informasi

Informasi adalah data yang di tempatkan dalam konteks yang berarti dan berguna untuk pengguna terakhir. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [1].

3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan sesuatu dasar untuk pengambilan keputusan [2].

4. Analisa Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk menentukan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Tahap perancangan sistem merupakan tahap pemasukan ide atau

gagasan guna memenuhi tujuan pengembangan sistem informasi sebagai persiapan untuk rancang bangun implementasi [5].

5. Target and Achivement

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, target adalah sasaran (batas Ketentuan dan sebagainya) yang telah ditetapkan untuk dicapai. sedangkan achievement merupakan pencapaian hasil yang telah sukses dicapai.

Target mempunyai kesamaan dengan sasaran, yaitu penjabaran dari tujuan secara teratur, yang akan dicapai, di hasilkan secara nyata oleh suatu organisasi dalam jangka tahunan, semesteran, triwulanan, atau wulanan.

Target and achievement merupakan penetapan suatu sasaran yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. adanya target dan achievement ini berfungsi untuk dapat mengetahui berapa banyak pendapatan yang di capai dari hasil kinerja tersebut.

6. SDLC (*Sistem Development Life Cycle*)

SDLC adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirments, validation, training dan pemilik sistem. SDLC adalah

siklus atau tahapan yang digunakan dalam pembuatan/pengembangan suatu sistem informasi agar pengerjaan sistem berjalan secara terstruktur, efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan [4].

7. Waterfall Model

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

8. *Unifield Modeling Language* (UML)

Unifield Modeling Language (UML) adalah sebuah Teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pasa sistem [8].

UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print diamna didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu : Use

Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam mengumpulkan data penelitian, penulis melakukan tiga metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu PT Colmitra Persada Indonesia untuk memperoleh data maupun informasi yang nantinya akan diolah ke dalam Sistem Informasi target and achievement.

2. Wawancara

Mengadakan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait. Data yang diperoleh dari hasil wawancara adalah:

- a) Pengelolaan data target and achievement dan keluhan menggunakan excel.
- b) menyusun laporan harian, bulanan, tahunan dari data target and achievement menggunakan excel.

3. Studi Pustaka

penelitian studi pustaka yang dilakukan dalam perancangan menggunakan jurnal ilmiah, buku referensi dan juga sumber-sumber yang terpercaya dalam bentuk

tulisan ataupun bentuk digital yang relevan dan berhubungan dengan penelitian ini.

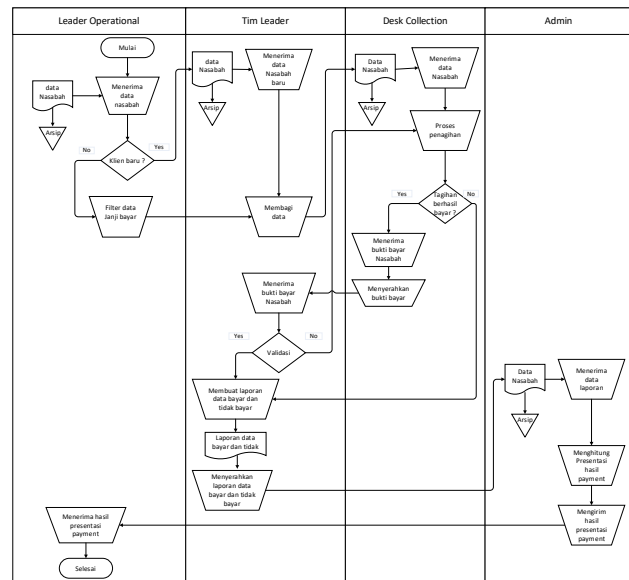
Model pengembangan sistem yang di gunakan adalah model waterfall dengan tahapan sebagai berikut :

- 1) Requirements / Analisa Proses, merupakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.
- 2) Desain, Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosuder pengodean.
- 3) Development / Coding, Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah proses pemogram komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- 4) Testing / pengujian, Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

- 5) *Deployment*, ini merupakan tahapan implementasi software ke *customer*, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya
- 6) *Maintenance*, Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

PEMBAHASAN

1. Analisa Sistem Berjalan



Gambar 1.1 Flowmap Sistem Yang Berjalan.

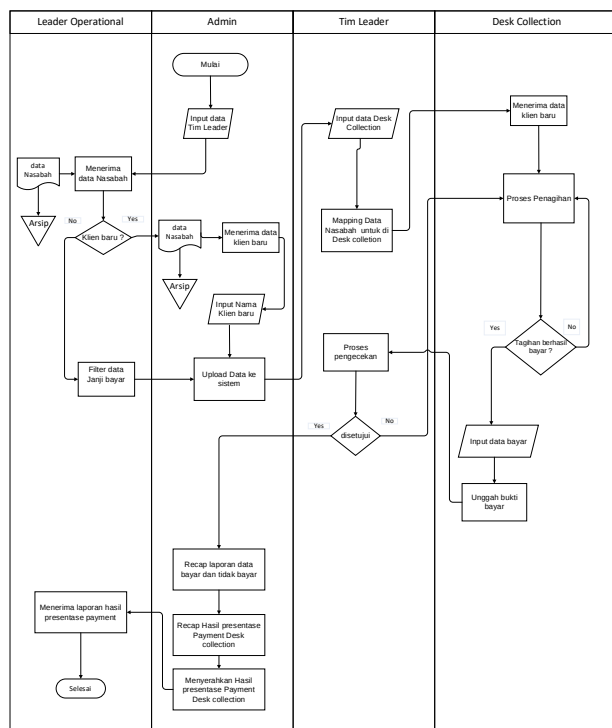
Proses Bagan alir dokumen ini dimaksud untuk mengetahui aliran dokumen yang digunakan dalam sistem yang sedang berjalan dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Leader Operational menerima data nasabah dari client baru atau lama, jika lama akan difilter terlebih dahulu untuk mengetahui data yang sebelum nya ada janji bayar dan jika data tidak perlu filter langsung akan diserahkan kepada Tim leader Collection. Kemudian menerima hasil presentase Target and Achievement dari Admin operational.
- b) Tim leader menerima data nasabah dari operational, kemudian membagi data kepada Desk Collection untuk dilakukan proses penagihan. Dari hasil penagihan, leader akan melakukan proses validasi

atas bukti bayar dan merecap laporan bayar dan tidak bayar. Lalu diserahkan kepada admin operational.

- c) Desk Collection menerima data nasabah dari leader collection untuk dilakukan proses penagihan, nasabah berhasil bayar dan tidak berhasil bayar akan dilaporkan kepada leader.
- d) Admin Operational menerima laporan data dari leader untuk menghitung total presentase payment dari hasil penagihan yang dilakukan Desk collection dan diserahkan kepada Leader Operational.

2. Analisa Proses Bisnis Usulan



Gambar 2.1 Flowmap Sistem Yang Diusukan.

Proses Bagan alir dokumen ini dimaksud untuk mengetahui bagan alir dokumen yang usulkan dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Leader Operational menerima data nasabah dari *client* baru atau lama, jika lama akan di *filter* terlebih dahulu untuk mengetahui data yang sebelum nya ada janji bayar dan jika data tidak perlu *filter* langsung akan diserahkan kepada Tim Admin Operational. Kemudian menerima hasil presentase *payment*.
- b) Admin Operational *input* data leader operational, menerima data nasabah baru, *input* data *client* baru, lalu *upload* data nasabah kesistem. Kemudian admin menerima laporan bayar dan tidak bayar untuk merekap presentase *payment* desk collection, lalu mengirimkan hasil presentase kepada Leader operational
- c) Leader Collection, *input* data desk collection, lalu *mapping* atau membagi data nasabah kepada agent. Melakukan pengecekan bukti bayar.
- d) Desk Collection, menerima data nasabah yang tampil di sistem, melakukan proses penagihan dan *input* data bayar dengan disertai bukti bayar.

3. Perancangan Database



Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
Id_nasabah	Int	25	Primary key
Nama_mitra	Varchar	50	
Mitra_nasabah	Varchar	25	
No_tlp_nasabah	Varchar	25	
Nama_emergency	Varchar	50	
No_tlp_emergency	Varchar	25	
Alamat_nasabah	Varchar	100	
Nama_kantor	Varchar	50	
No_tlp_kantor	Varchar	25	
Alamat_kantor	Varchar	100	
Total_tagihan	Varchar	25	
DPD	Varchar	25	

Nama Field	Type Data	Size	ket
Nik_Desk_collection	Int	25	Primary key
Nama_Desk_collection	Varchar	50	
No_tlp_Desk_collection	Varchar	25	
Alamat_Desk_collection	Varchar	100	
Target_Payment	Varchar	25	
Nama_leader	Varchar	50	

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
Kode_laporan	Int	10	Primary key
Id_nasabah	Int	20	Foreignnn key
Nama_nasabah	Varchar	50	

DPD	Varchar	25	
Total_tagihan	Varchar	25	
Tgl_ditagih	Date	-	
Status_penagihan	Varchar	50	
Additional_note	Varchar	100	

3.6 Tabel Database Payment

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
Kode_payment	Int	10	Primary key
Id_nasabah	Int	25	Foreign key
Nama_nasabah	Varchar	50	
Nama_desk_collection	Varchar	50	
Nama_leader	Varchar	50	
DPD	Varchar	10	
Total_tagihan	Varchar	25	
Total_bayar	Varchar	25	
Tgl_input	Date	-	
Tgl_bayar	Date	-	
Status_bayar	Varchar	30	

3.7 Tabel Status penagihan

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
Ko	Int	10	Primary key
Left_Message	Varchar	10	
Promise_to_pay	Varchar	10	

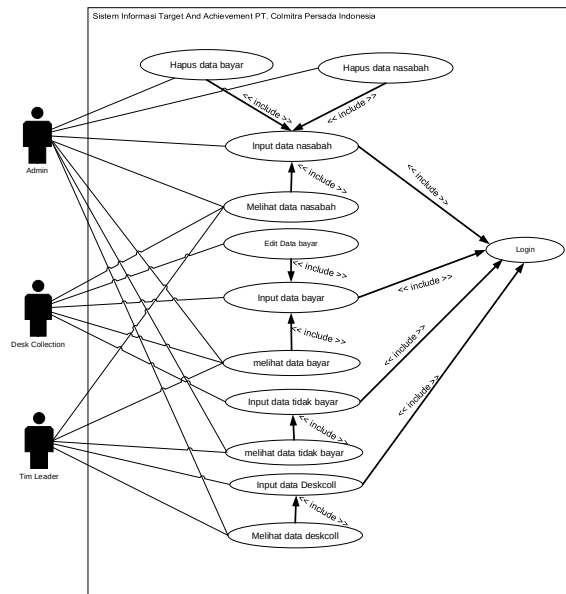
Lunas_diskon	Varchar	10	
Partial	Varchar	10	
Full_payment	Varchar	10	
Refuse_to_pay	Varchar	10	
Not_contact	Varchar	10	
Fake_contact	Varchar	10	

3.8 Tabel Target and Achievement

Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
Kode_target	Int	10	Primary key
Id_desk_collection	Int	16	Foreign key
Nama_leader	Varchar	50	
Total_target	Varchar	25	
DPD 1-7	Varchar	25	
DPD 8-14	Varchar	25	
DPD 15-30	Varchar	25	
DPD 31-60	Varchar	25	
DPD 61-90	Varchar	25	
DPD 90+	Varchar	25	
Total_payment	Varchar	25	
Achievement	Varchar	25	
Minus_target	Varchar	25	

4. Perancangan Sistem

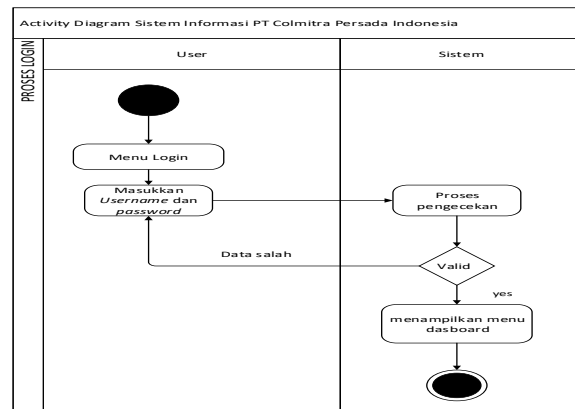
4.1 Use Case Diagram



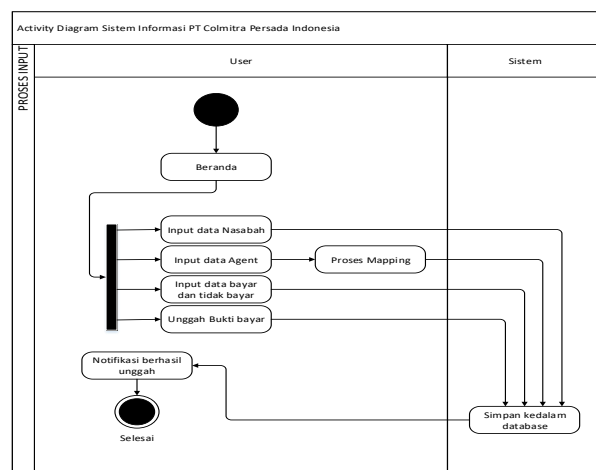
Gambar 4.1 Use Case Digaram

Nama Aktor	Deskripsi
Desk Collection	berperan menginput data nasabah bayar dan tidak bayar, dan juga dapat mengedit data bayar. Sebelum masuk menu input harus login dahulu
Leader	melakukan input data deskcollection, melihat data nasabah, melihat data bayar, melihat data tidak bayar, melihat data deskcollection. sebelum masuk menu input harus melakukan login.
Admin	melakukan hapus data nasabah , hapus data bayar , melihat data nasabah, data bayar, tidak bayar, dan data dc. admin harus melakukan input data nasabah . sebelum masuk menu input harus melakukan login terlebih dahulu.
Login	Aktifitas login dapat dilakukan oleh semua aktor dengan aktifitas include tertentu

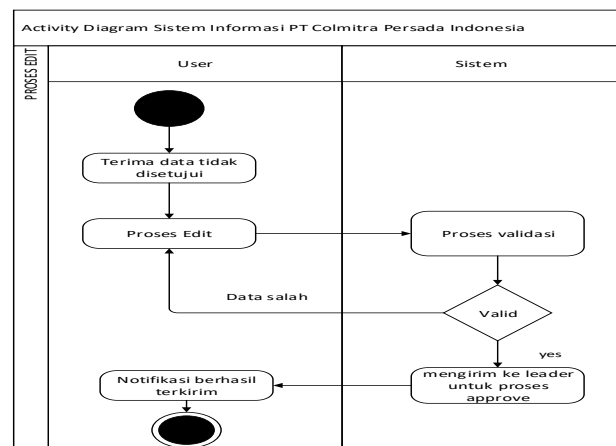
4.2 Activity Diagram



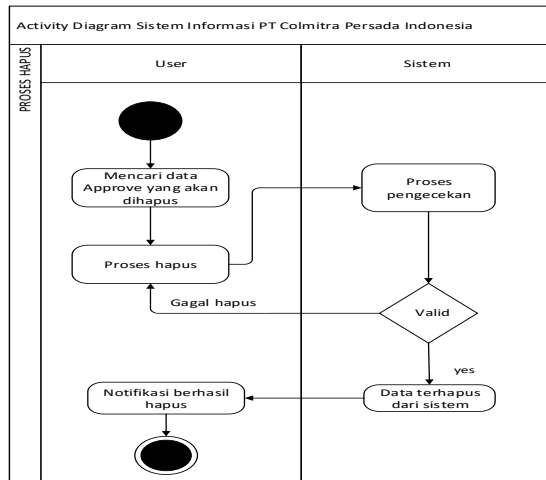
Gambar 4.3 Activity Diagram Login



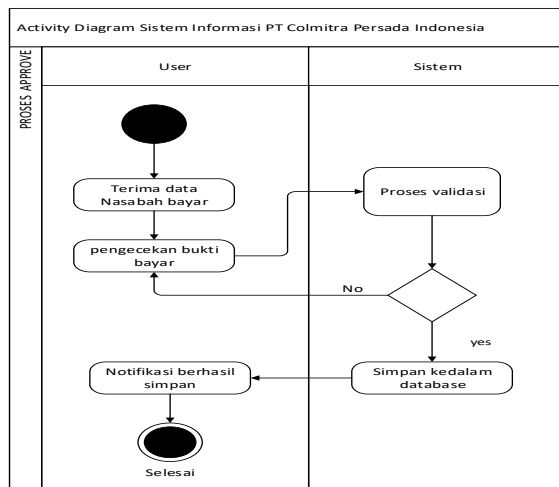
Gambar 4.4 Activity Diagram input



Gambar 4.3 Activity Diagram edit



Gambar 4.4 Activity Diagram hapus



Gambar 4.5 Activity Diagram approve

Form Input Data Nasabah Bayar dan tidak bayar

Formulir Update Status

Nama Mitra

User ID Nasabah

Nama Nasabah

No Telepon

Total Tunggalan

Status Penagihan

Total bayar

/ / Tanggal bayar

DPD

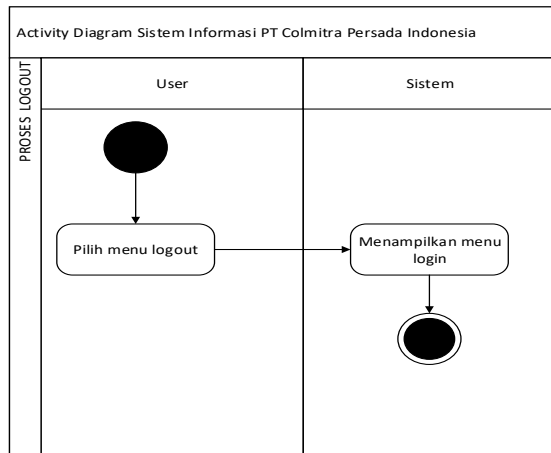
/ / Tanggal PTP

Total PTP

Alasan menunggak

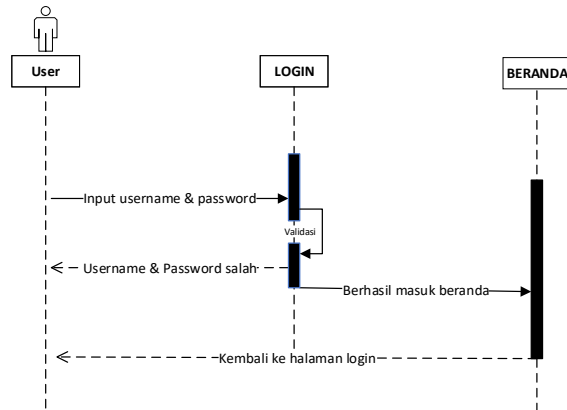
Note

Foto bukti bayar

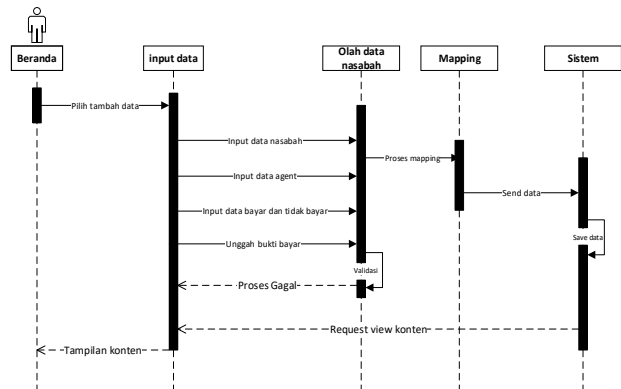


Gambar 4.6 Activity Diagram Logout

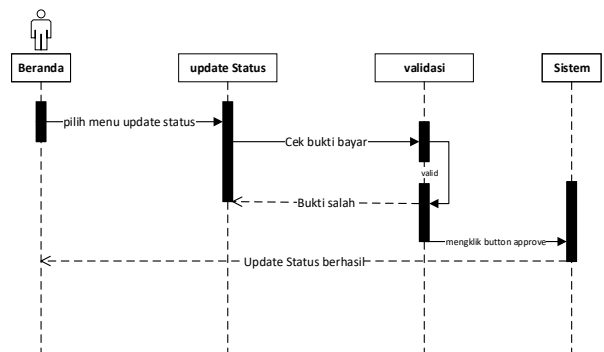
4.3 Sequence Diagram



Gambar 4.7 Sequence Diagram login

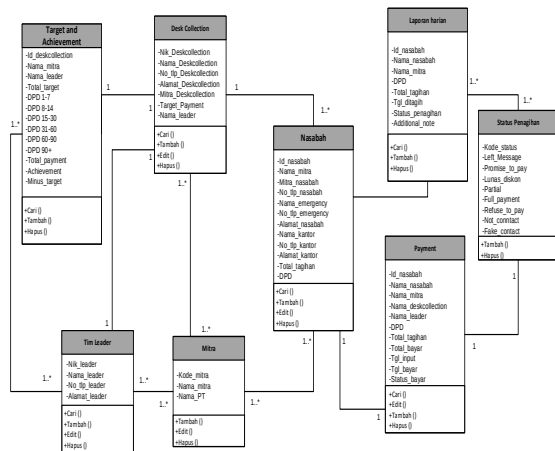


Gambar 4.8 Sequence Diagram Input



Gambar 4.10 Sequence Diagram Approve

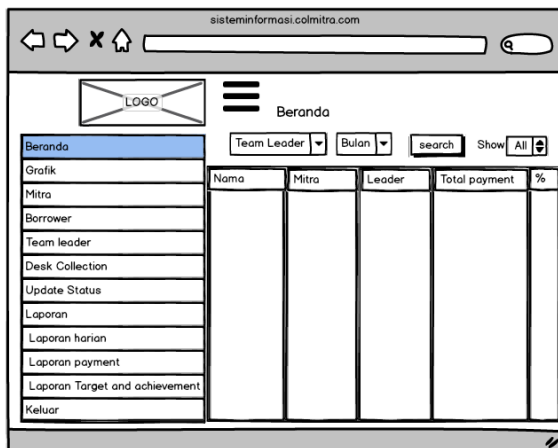
4.4 Class Diagram

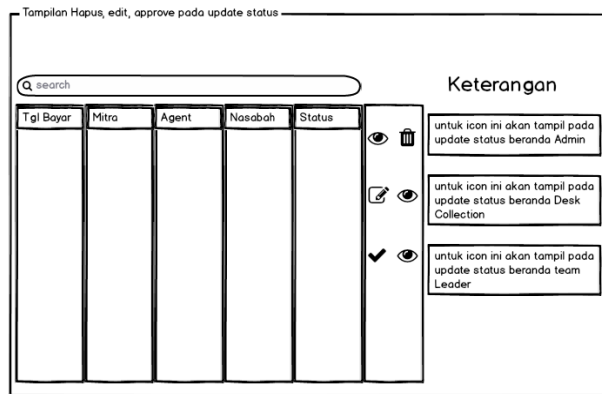


Gambar 4.11 Class Diagram

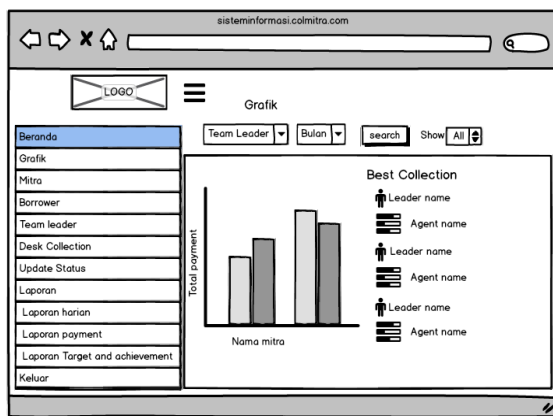
4.5 Perancangan Antarmuka

Gambar 4.12 Rancangan Menu Beranda





Gambar 4.13 Rancangan tampilan grafik



Gambar 4.14 Rancangan tampilan Edit, hapus, Approve

1. Dengan metode perancangan yang sudah dijelaskan diatas diharapkan dapat mengatasi masalah dalam proses pembuatan laporan target and Achievement pada PT Colmitra Persada Indonesia.
2. Resiko data rentan hilang jika terjadinya kendala pada komputer dapat teratasi karena telah menggunakan database dan tersistematis.
3. Proses pengolahan data Target and Achievement menjadi lebih efektif dan efisien.
4. Proses akses data atau sharing data dapat dilakukan melalui sistem dengan akses *username* dan *password* yang dapat menjaga kerahasiaan data dari pihak luar.

SIMPULAN

Perancangan sistem informasi ini di buat untuk membantu proses aktivitas sehari-hari dalam pembuatan Target and Achievement. Dengan perancangan sistem ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Berdasarkan uraian yang telah di bahas tentang perancangan sistem informasi ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S.N. Prasetya, M.Firdaus, L.Putu dan W.Adnyani, " Rancangan bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam pada Koperasi Sejahtera berbasis Java," *Jurnal Fasilkom*, Vol.10 No.3, pp 271-276 Desember 2020.
- [2] R.A. Fauzi, " Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi)," Yogyakarta, CV Budi Utama, April 2017.
- [3] P. Hendradi dan A. Rahmad, " Analisis dan Perancangan sistem informasi manajemen proyek pada PT Drife Solusi Integrasi," *Jurnal ilmiah Fakultas*

Teknik LIMIT'S, Vol.2, No.1, Maret 2020.

- [4] S.Mulyani, " Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen keuangan daerah: Notasi permodelan *Unifed Modeling Language* (UML)," Bandung, Abdi Sistematika, April 2016.
- [5] S.Ramadina dan S.Hadi, " Pengembangan sistem informasi manajemen bengel kerja sekolah menengah kejuruan," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.5 No.1, pp 103, Februari 2015.
- [6] A.Susanto, " Sistem informasi akuntansi: Pemahaman konsep secara terpadu," Bandung,Lingga jaya, 2017.
- [7] N.Shintia, R.Mantala, dan M.Irfan," Strategi promosi personal selling dalam mencapai target produk kredit komersial pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat dan Banten, Tbk Cabang Banjarmasin," *Jurnal ilmiah manajemen*, Vol.2, No.2, pp 130-142, 2018.
- [8] S.Mulyani, "Metode analisis dan perancangan sistem," Bandung, Abdi Sistematika, Agustus 2017
- [9] S.Suendri, " Implementasi Diagram UML (*Unified Modelling Language*) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol.3, No.1, November 2018.
- [10] J.Hutahaeon, " Konsep Sistem Informasi," Jogjakarta, CV Budi Utama, Agustus 2015