

SISTEM INFORMASI PUBLIKASI BPR SINARARTA SEJAHTERA BERBASIS WEB

Joko Purnomo¹, Wika Purbasari², Novita Setianti³, Ahmad Arifin⁴

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

¹adhity4@gmail.com, ²wikapurbasarii@gmail.com, ³n0phvietaz0ne@gmail.com, ⁴aa99manda@gmail.com

Abstract - *The study, titled the Web-based Information System for Rural Bank Credit People (BPR) Sinararta Sejahtera, is design a web-based application that can be utilized in the banking world, especially in the BPR environment. This application is able to be a medium of information and communication to OJK, customers, bank / bpr owners, managers and the public.*

Rapid Application Development (RAD) system development method was chosen as a system development method in this study because the system can be developed within 90 days. The users are directly involved when developing the system so that the system is developed according to user needs. Unified Modeling Language (UML) has a number of system imaging models that will be developed to be used at the design process stage in RAD.

The product testing in this study uses the Dimension of Quality for Goods attribute and the benefit test in this study uses the ULEA variable by 30 respondents.

The results of the research prove that the use of the Basis Sinararta Sejahtera Information System Web-Based Publication can be used as a medium for channeling information and communication to OJK, customers, bank owners / bpr, managers and the public.

Keywords : Publication, RAD, UML, ULEA

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan (2017) [1].

Kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ganda Wijaya dan Melza Sari, S.Kom tahun 2015 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Pada PT. BPR Kredit Mandiri Indonesia Cabang Bekasi” dengan no jurnal ISSN : 2461-0690 yang menghasilkan sebuah sistem aplikasi berbasis web guna memudahkan masyarakat atau calon nasabah dalam melakukan pengajuan kredit [2].

Penelitian kedua dilakukan oleh Arif Hidayat Sumarna, Tachbir Hendro P dan Asri Maspupah tahun 2017 dengan judul “Sistem Informasi Eksekutif PT. Bank Perkreditan Rakyat Kertamulia Bandung” hasilnya adalah sistem informasi yang mampu menampilkan data nasabah kredit baik jumlah nasabah kredit, jumlah pinjaman nasabah,

penyebaran nasabah per wilayah, dan penjualan marketing sebagai bahan analisis dan penunjang keputusan bagi eksekutif PT. Bank Perkreditan Rakyat Kertamulia Bandung [3].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Aditya Pradipta dan Sudaryanto tahun 2016 dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Pada PT. Bank BPR Arta Tanah Mas Semarang”, dengan hasil sebuah rancangan sistem informasi berbasis website yang didukung metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* sehingga tersedianya sistem informasi berbasis website yang mampu untuk melakukan penilaian kinerja pada karyawan berdasar kriteria tertentu dan menyajikannya dalam bentuk data ranking [4].

BPR Sinararta Sejahtera adalah sebuah BPR atau Bank Perkreditan Rakyat yang berorientasi pada jasa simpan pinjam. Yaitu menghimpun dana masyarakat dalam bentuk tabungan dan deposito, serta menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit. Yang mana sesuai dengan POJK No.01/POJK.07/2013 tgl 6 Agustus 2018 tentang perlindungan konsumen [5] dan SE OJK Nomor.12/SEOJK.07/2014 tentang penyampaian informasi dalam rangka pemasaran produk dan atau layanan jasa keuangan [6] serta berdasarkan ketiga jurnal tersebut diatas maka perlu adanya suatu penelitian tentang sistem informasi publikasi dengan judul “SISTEM INFORMASI PUBLIKASI BPR SINARARTA SEJAHTERA BERBASIS WEB”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis web yang bisa dimanfaatkan dalam dunia perbankan, khususnya dilingkungan BPR.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis perlu membatasi masalah agar lebih mengarah pada bagian pokok yang diharapkan. Adapun batasan masalah tersebut diantaranya adalah :

1. Sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis web ini hanya sebagai media pengenalan bank / bpr Sinararta

Sejahtera. Yaitu kepada masyarakat terutama calon nasabah.

2. Sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* ini hanya sebagai media penyampaian informasi publikasi baik neraca laporan tahunan, neraca laporan triwulan, dan laporan tatakelola bank / bpr kepada OJK, nasabah, pemilik bank / bpr, dan masyarakat.
3. Sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* ini hanya digunakan di lingkungan BPR Sinararta Sejahtera.
4. Sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* ini hanya digunakan sebagai media informasi pengenalan kepada masyarakat atau pihak diluar bank / bpr. Yaitu dengan memberikan kejelasan-kejelasan informasi yang berkaitan dengan sebuah bank / bpr. Khususnya kepada calon nasabah baik nasabah kredit, tabungan maupun deposito.
5. Bagaimana sebuah aplikasi berbasis *web* bisa digunakan sebagai media interaksi dan interaktif antara pihak bank / bpr dengan masyarakat atau nasabah baik yang telah menjadi nasabah ataupun calon nasabah.
6. Sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* ini bersifat *online*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Bank / BPR

Mempunyai sebuah media aplikasi berbasis *web* yang mampu menjadi penyalur informasi dan komunikasi kepada OJK, nasabah, pemilik bank / bpr, pengelola dan masyarakat.

2. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program Strata satu (S1) jurusan Teknik Informatika Stimik Widya Utama Purwokerto.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Umum

Memperkenalkan profil bank / bpr sehingga masyarakat mengetahui informasi apapun tentang bank / bpr seperti : produk (tabungan, deposito maupun kredit), visi misi bank / bpr, sejarah perusahaan, pemegang saham, susunan pengurus, kontak person dan lain-lain.

2. Bagi OJK

Lebih mudah dalam pemantauan kepada bank / bpr terutama dalam mengawasi neraca bank / bpr baik secara triwulanan, tahunan maupun tatakelola.

3. Bagi Nasabah

Sebagai media dalam memantau tingkat kesehatan bank / bpr, terutama bagi nasabah tabungan dan deposito guna menjamin keamanan dana yang disimpan.

4. Bagi Pihak Bank / BPR

Sebagai media dalam mempromosikan diri agar masyarakat lebih mengenal profil dan keunggulan produk bank / bpr. Dan sebagai bentuk pertanggung jawaban kepada masyarakat dan OJK yaitu sebagai penghimpun dan pengelola dana masyarakat dengan cara mempublikasikan neraca laporan secara berkala baik triwulan maupun tahunan.

2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Materi Penelitian

2.1.1 Hardware

Adapun spesifikasi *Hardware* atau perangkat keras yang digunakan antara lain:

a. Laptop dengan spesifikasi

Processor : Intel (R) Celeron (R) CPU1000M @1.80 Ghz

Memori : 4 GB

Hardisk : 300 GB

Monitor : 14 inch

b. Printer dengan spesifikasi : Canon iP2770

2.1.2 Software

Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sistem operasi *windows 7 enterprise* dengan 32-bit operating sistem, sedangkan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah *Notepad++* dan *Xampp v3.2.1* Untuk melakukan analisis data menggunakan *software SPSS Statistics 22 for Windows*.

2.1.3 Responden

a. Uji Produk

Uji produk dilakukan oleh tim pengujian yang dapat mengoperasikan komputer dan tahu tentang internet. Tim pengujian diambil sebanyak 30 (tiga puluh) orang terdiri dari Bagian Operasional, Bagian Teknologi Informasi PT BPR Sinararta Sejahtera Gombang dan Karyawan PT BPR Sinararta Sejahtera Gombang.

b. Uji Manfaat

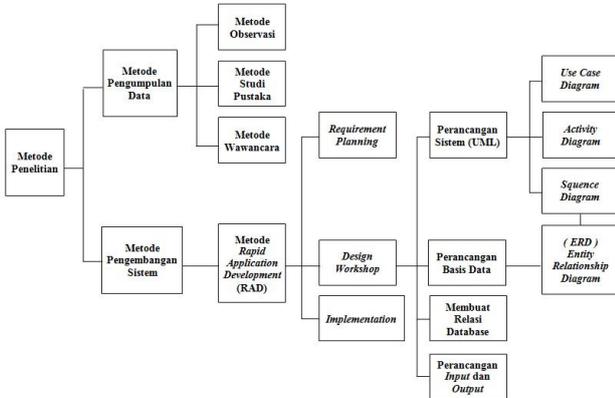
Uji manfaat digunakan untuk memunculkan respon dari responden setelah menggunakan Aplikasi Sistem Informasi Publikasi BPR Sinararta Sejahtera Gombang. Peneliti menetapkan batasan skor uji manfaat untuk setiap variabel (ULEA) yaitu 70% jika salah satu variabel persentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

2.1.4 Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil nilai dari pengujian uji produk dan skor kuisioner dari uji manfaat.

2.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Diagram Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)*, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Pada tahap ini, penulis dan bagian operasional PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong melakukan pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Disamping itu, juga dilakukan koordinasi dengan Bagian Teknologi Informasi PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong untuk mendapatkan informasi yang lebih detail tentang arah pengembangan dan penerapan teknologi di PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong. Pertemuan semacam ini seringkali disebut *Joint Application Development*.

2. Proses Desain (*Design Workshop*)

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara Bagian Operasional PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong dan penulis. Pada tahap ini penulis langsung mengunjungi Bagian Operasional PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong guna mendiskusikan secara langsung aplikasi yang dikembangkan dengan detail.

3. Implementasi (*Implementation*)

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh pengguna dan penulis, maka pada tahap ini penulis mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan

proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada perusahaan. Pada saat ini maka user bisa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Ada tiga metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu :

1. Metode Observasi

Dalam hal ini dilakukan adalah melihat serta mempelajari secara cermat yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti.

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan diskusi sertanya jawab dengan nara sumber yang dianggap memiliki pengetahuan yang lebih dalam dari permasalahan penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Metode yang dilakukan adalah dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian permasalahan melalui buku-buku, internet, yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

2.4 Cara Kerja Pengembangan Sistem

1. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Tahap pertama adalah mengumpulkan data dan mengidentifikasi kebutuhan *Software* yang akan dibangun, termasuk *Hardware* dan *Software* yang digunakan untuk membangun *Software*. Sumber data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

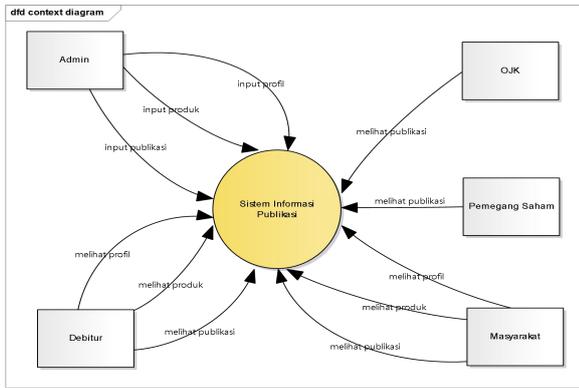
- Data tentang PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong baik sejarah perusahaan, pemegang saham, visi misi, struktur organisasi maupun susunan pengurus.
- Data informasi produk PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong baik tabungan, deposito maupun kredit.
- Data publikasi PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong baik laporan triwulan, laporan tahunan dan laporan tatakelola.
- Brosur

2. Proses Desain (*Design Workshop*)

Pada tahap ini perancangan software yang akan dibuat meliputi:

a. Perancangan Sistem

- 1) Desain *Context Diagram*

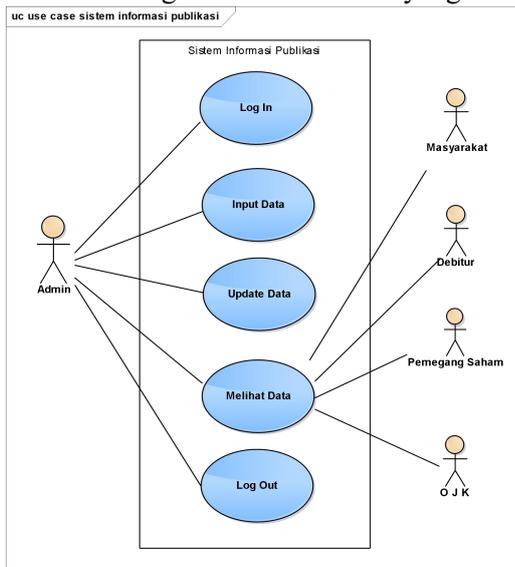


Gambar 3.2 Context diagram

Pada diagram konteks diatas dapat dijelaskan bahwa dalam system informasi diharapkan admin dapat melakukan penginputan informasi baik produk, profil dan publikasi yang mana hasil penginputan informasi tersebut dapat dilihat baik oleh debitur, masyarakat, pemegang saham dan OJK.

2) Use case diagram

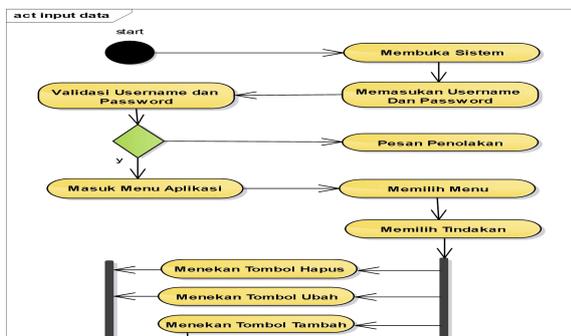
Use case diagram ini memperlihatkan fungsionalitas software yang akan dibuat.



Gambar 3.3 Use case diagram

Pada use case diagram diatas dapat dijelaskan bahwa admin dapat melakukan beberapa tindakan baik login kedalam system, melakukan input data, update data, melihat data dan logout dari system. Sedangkan untuk debitur, masyarakat, pemegang saham dan OJK hanya bias untuk melihat data saja.

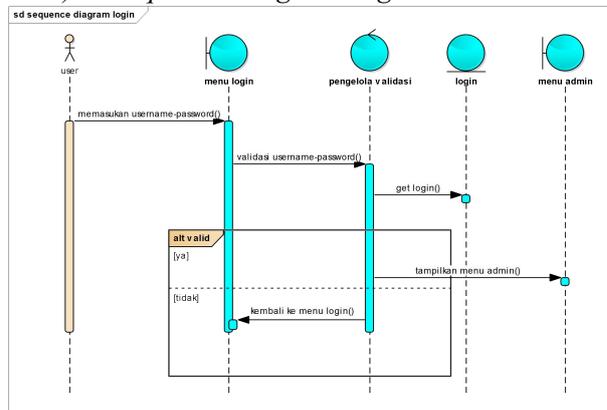
3) Activity Diagram Input Data



Gambar 3.4 Activity diagram input data

Pada Activity diagram input data diatas dapat dijelaskan bahwa untuk rangkaian tindakan yang dilakukan admin dalam penginputan data yaitu dimulai dengan membuka system, login dengan memasukkan username dan password, kemudian validasi username dan password, jika username dan password salah maka muncul pesan penolakan dan jika username dan password benar maka masuk ke menu admin/aplikasi. Setelah itu masuk ke menu dan memilih salah satu tindakan di menu. Admin bisa memilih tindakan untuk hapus data, ubah data, dan tambah data. Untuk tambah data didalamnya ada dua pilihan tindakan yaitu simpan dan batal. Setelah semua data tersimpan maka bisa melakukan logout dan mengakhiri dengan menutup aplikasi.

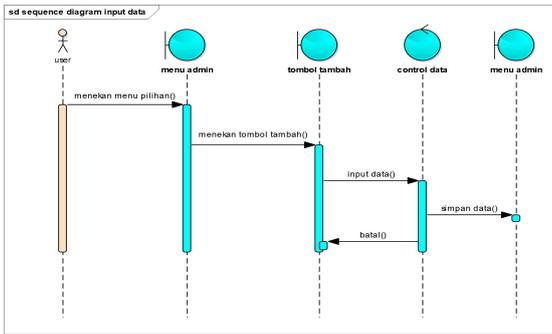
4) Sequence Diagram Log In Admin



Gambar 3.5 Sequence diagram Log In Admin

Pada Sequence diagram Log In Admin diatas dapat dijelaskan bahwa admin melakukan tindakan memasukkan username dan password pada menu login kemudian dilakukan validasi oleh pengelola validasi dan jika hasilnya benar maka akan berhasil login serta diteruskan untuk menampilkan menu admin. Dan jika hasilnya tidak benar maka akan kembali ke menu login.

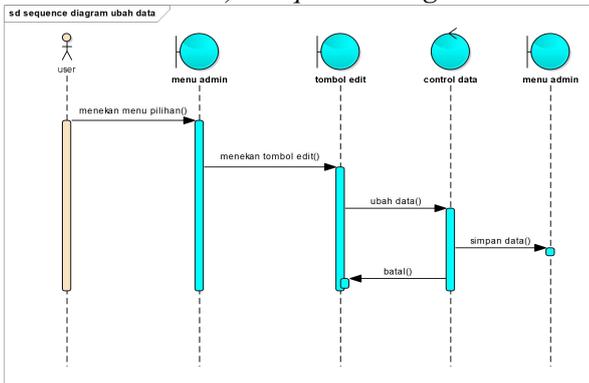
5) Sequence Diagram Input Data



Gambar 3.6 Sequence Diagram Input Data

Pada *Sequence diagram Input Data* diatas dapat dijelaskan bahwa admin/user melakukan tindakan menekan menu pada salah satu menu admin. Dianjutkan dengan menekan tombol tambah untuk menambah data. Setelah selesai penulisan data maka admin bisa melakukan tindakan menekan tombol save untuk menyimpannya atau batal untuk membatalkannya.

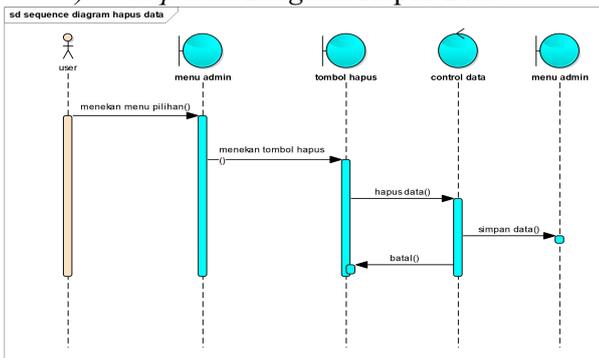
6) Sequence Diagram Ubah Data



Gambar 3.7 Sequence diagram Ubah Data

Pada *Sequence diagram Ubah Data* diatas dapat dijelaskan bahwa admin/user melakukan tindakan menekan menu pada salah satu menu admin. Dianjutkan dengan menekan tombol ubah untuk merubah data. Setelah selesai melakukan perubahan data maka admin bisa melakukan tindakan menekan tombol save untuk menyimpannya atau batal untuk membatalkannya.

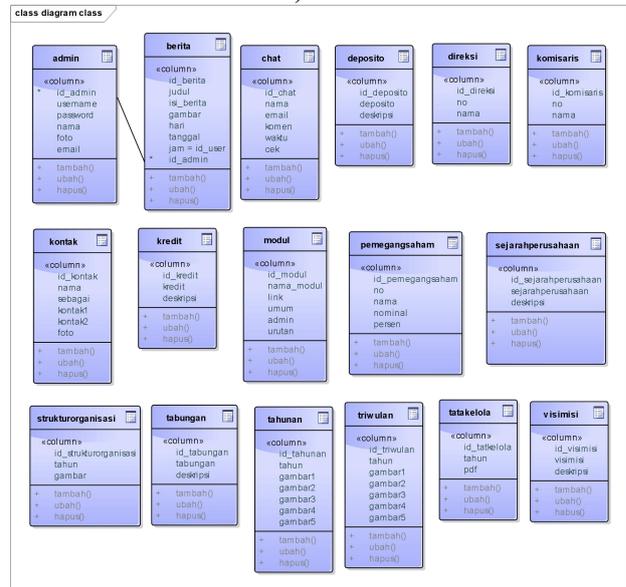
7) Sequence Diagram Hapus Data



Gambar 3.8 Sequence Diagram Hapus Data

Pada *Sequence diagram Hapus Data* diatas dapat dijelaskan bahwa admin/user melakukan tindakan menekan menu pada salah satu menu admin. Dianjutkan dengan menekan tombol hapus untuk menghapus data. Setelah menekan tombol hapus maka admin bisa melakukan tindakan menekan tombol ok untuk benar-benar menghapus atau batal untuk membatalkannya.

b. Membuat Class Diagram (Perancangan Basis Data dan Relasi)



Gambar 3.9 Class Diagram (Perancangan Basis Data dan Relasi)

3.5 Uji Produk

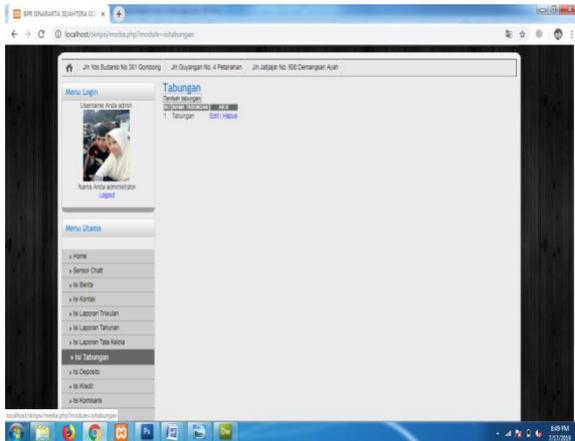
Uji produk dilakukan oleh tim pengujian yang dapat mengoperasikan komputer dan tahu tentang internet. Tim pengujian diambil sebanyak 30 (tiga puluh) orang terdiri dari Bagian Operasional, Bagian Teknologi Informasi PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong dan Karyawan PT BPR Sinararta Sejahtera Gombong. Pengujian kinerja produk yang akan dibangun dengan mengacu pada atribut *Dimension of Quality for Goods* yaitu *Operation, Reliability and Durability, Conformance, Service Ability, Appearance and Perceived, dan Quality*.

3.6 Uji Manfaat

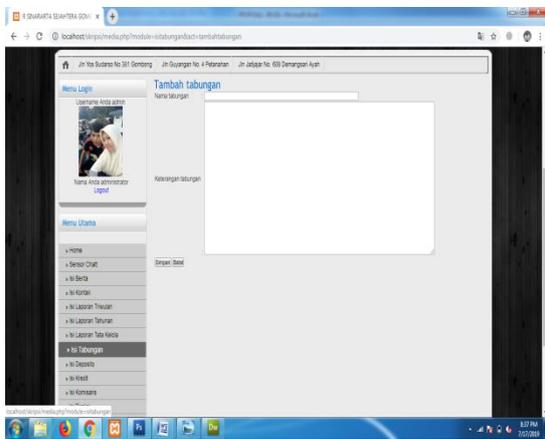
Uji manfaat digunakan untuk memunculkan respon dari responden setelah menggunakan Aplikasi Sistem Informasi Publikasi BPR Sinararta Sejahtera Gombong. Peneliti menetapkan batasan skor uji manfaat untuk setiap variabel (ULEA) yaitu 70% jika salah satu variabel persentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

3.1.7 Menu Isi Tabungan.

Berisikan data informasi produk tabungan dilengkapi dengan aksi tambah, hapus dan edit.



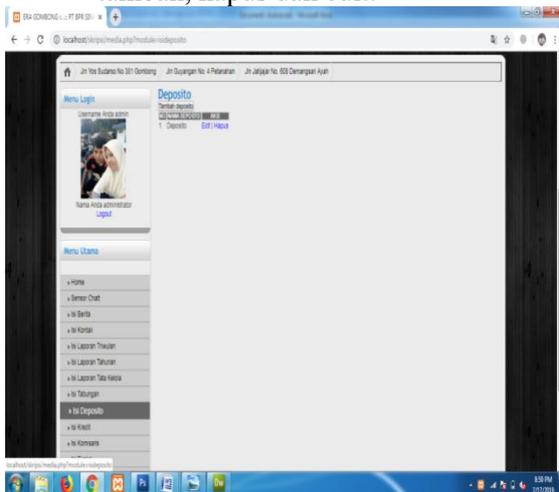
Gambar 4.10 Menu Isi Tabungan.



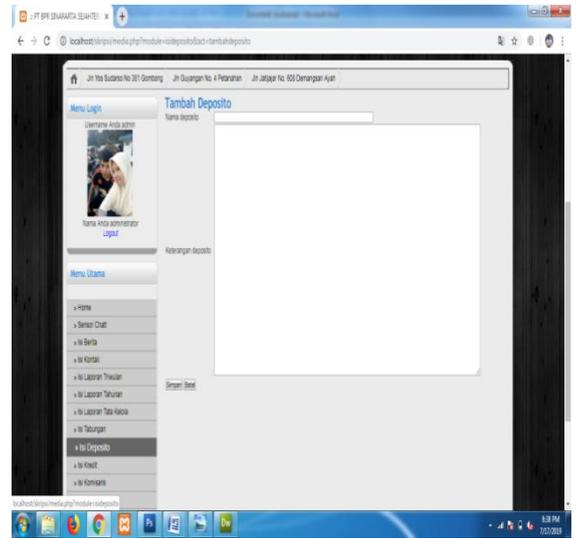
Gambar 4.11 Menu Isi Tabungan Aksi Tambah

3.1.8 Menu Isi Deposito.

Berisikan data informasi produk deposito dilengkapi dengan aksi tambah, hapus dan edit.



Gambar 4.12 Menu Isi Deposito



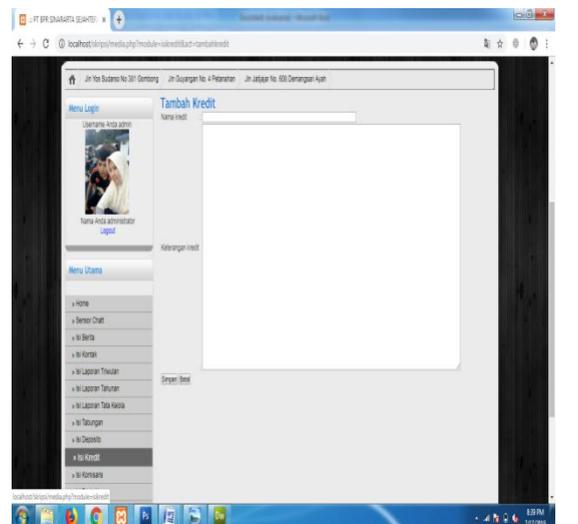
Gambar 4.13 Menu Isi Deposito Aksi Tambah

3.1.9 Menu Isi Kredit.

Berisikan data informasi produk kredit dilengkapi dengan aksi tambah, hapus dan edit.



Gambar 4.14 Menu Isi Kredit.



Gambar 4.15 Menu Isi Kredit Aksi Tambah

3.2. Hasil Kinerja Aplikasi

Hasil kinerja dari pengembangan aplikasi sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* adalah :

1. Memiliki tampilan yang menarik.
2. Memiliki tampilan yang mudah dimengerti.
3. Memiliki tampilan yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.
4. Dapat dioperasikan dengan mudah.
5. Dapat digunakan berulang kali dan mampu memberikan hasil yang sama tanpa kesalahan.
6. Dapat memberikan *output* yang bermanfaat bagi pengguna dan sesuai dengan tujuan.

Mengacu pada kinerja sistem informasi publikasi BPR Sinararta Sejahtera berbasis *web* dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi tersebut sesuai dengan tujuan yang diinginkan pembuat.

3.3. Hasil Pengujian

3.3.1 Hasil Uji Produk

Pada uji produk ini penulis akan memberikan hasil uji produk dalam bentuk skor yang dilakukan oleh responden (30 orang responden atau $N=30$). Adapun hasil penilaian uji produk sesuai dengan hasil dari responden adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai produk} = \left(\frac{RNU6A}{N \text{ Max } 6A} \right) \times 100$$

$$\text{Nilai produk} = \frac{45,90}{60} / 100$$

$$\text{Nilai produk} = 76,50$$

Keterangan :

RNU6A : Rataan Nilai Uji 6 Atribut (O, R, C, S, A, Q)

N Max 6A : Nilai Maksimal 6 Atribut (O, R, C, S, A, Q)

(O, R, C, S, A, Q) : (O = *Operation*) (R = *Reliability and Durability*) (C = *Conformance*) (S = *Serviceability*) (A = *Appearance*) (Q = *Quality*)

Dari pengujian oleh 30 orang responden diperoleh nilai uji produk *Operation* = 6,87, *Reliability and Durability* = 8,58, *Conformance* = 9,17, *Service Ability* = 6,20, *Appearance and Perceived* = 6,25, dan *Quality* = 8,83 sehingga nilai produk sebesar 76,50. Dari hasil pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian telah melewati batas yang ditentukan yaitu >75 dan produk dinyatakan berhasil.

3.3.2 Hasil Uji Manfaat

Dibawah ini merupakan hasil uji manfaat yang berasal dari respon responden baik

pengurus, karyawan dan nasabah BPR Sinararta Sejahtera Gombong sebanyak 33 orang yang telah diuji dengan uji validitas dan uji reabilitas dan prosentase setiap item pertanyaan dituangkan dalam bentuk tabel frequency dan *Pie chart*. Uji manfaat ini dilakukan satu kali karena hasil uji pada tahap satu sudah memenuhi syarat, dan uji kedua pun masih menggunakan responden yang sama, besar kemungkinan akan mengisi hal yang sama jika dilakukan pengujian tahap dua. Berikut hasil uji validitas dan reabilitas.

1. Uji Validitas

Tabel 4.1 Hasil uji validitas

Tabel diatas merupakan hasil Uji Validitas dari respon responden baik pengurus, karyawan dan nasabah BPR Sinararta Sejahtera Gombong sebanyak 33 orang dengan hasil : r-hasil > dari pada r-tabel, dengan $df=(N-2)$, $df=33-2=31$ sehingga $r_{tabelnya}=0.3440$.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa korelasi diatas 0,3 maka dapat dinyatakan bahwa item pertanyaan dalam kuesioner dapat dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

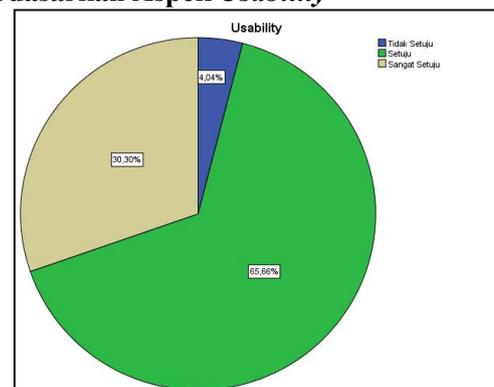
Tabel 4.2 Hasil uji reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,792	12

Hasil uji Reliabilitas menunjukkan bahwa Cronbach Alpha di atas 0,7 yaitu 0,79 sehingga dapat dinyatakan bahwa 12 item pertanyaan pada kuesioner terbukti reliabel.

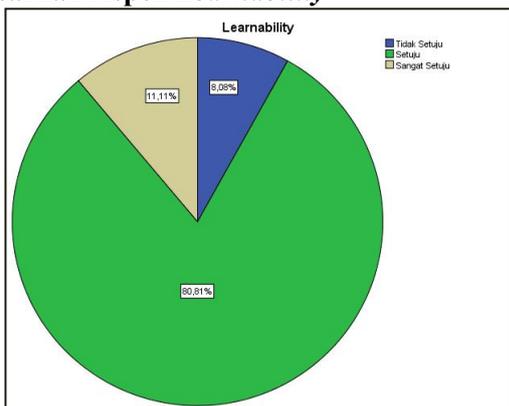
3.3.3 Pembahasan Hasil Uji Manfaat Berdasarkan Aspek Usability



Gambar 4.28 Pie chart aspek Usability

Pie chart diatas menyatakan aspek Usability disetujui dengan kriteria Setuju (S) + Sangat Setuju (SS) sehingga menghasilkan 65,66% + 30,30% =95,96% dan prosentase tersebut telah melebihi skor variabel uji manfaat yang telah kita tentukan yaitu 70%, jika suatu variabel prosentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

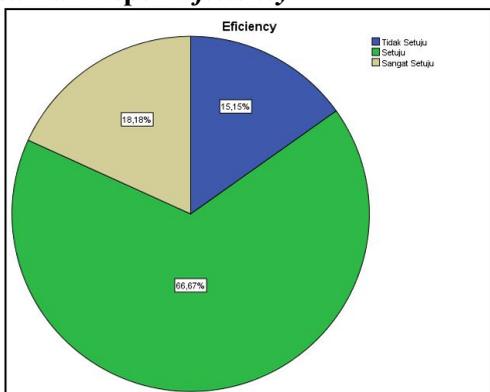
Berdasarkan Aspek Learnability



Gambar 4.29 Pie chart aspek Learnability

Pie chart diatas menyatakan aspek Learnability disetujui dengan kriteria Setuju (S) + Sangat Setuju (SS) sehingga menghasilkan 80,81% + 11,11% =91,92% dan prosentase tersebut telah melebihi skor variabel uji manfaat yang telah kita tentukan yaitu 70%, jika suatu variabel prosentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

Berdasarkan Aspek Efficiency

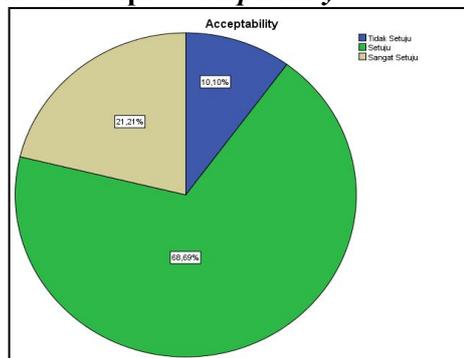


Gambar 4.30 Pie chart aspek Efficiency

Pie chart diatas menyatakan aspek Efficiency disetujui dengan kriteria Setuju (S) + Sangat Setuju (SS) sehingga menghasilkan 66,67% + 18,18% = 84,85% dan prosentase tersebut telah melebihi skor variabel uji manfaat yang telah kita tentukan yaitu 70%, jika suatu

variabel prosentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

Berdasarkan Aspek Acceptability



Gambar 4.31 Pie chart aspek Acceptability

Pie chart diatas menyatakan aspek Acceptability disetujui dengan kriteria Setuju (S) + Sangat Setuju (SS) sehingga menghasilkan 68,69% + 21,21% =89,9% dan prosentase tersebut telah melebihi skor variabel uji manfaat yang telah kita tentukan yaitu 70%, jika suatu variabel prosentasenya kurang dari 70% maka produk tidak bermanfaat, jika persentase lebih dari 70% maka produk dinyatakan bermanfaat.

Ringkasan hasil uji manfaat keseluruhan aspek ULEA dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Ringkasan aspek ULEA

	Usability	Learnability	Efficiency	Acceptability
Kriteria Tidak Setuju	4,0 4%	8,08 %	15,15 %	10,10%
Kriteria Setuju	95,96 %	91,92 %	84,85 %	89,9%
RATA-RATA	90,6%			

Seluruh variabel ULEA dengan kriteria disetujui memiliki skor > 70% sehingga produk dapat dinyatakan bermanfaat.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Hasil Pengujian kinerja produk Sistem Informasi Publikasi BPR Sinararta Sejahtera Berbasis *Web* mengacu pada atribut *Dimension of Quality for Goods* dapat diketahui bahwa skor tertinggi adalah *Conformance* = 9,17, dan seluruh atribut *Dimension of Quality for Goods* mempunyai skor > 75 yaitu 76,50 sehingga dapat disimpulkan bahwa produk dinyatakan berhasil.

Hasil uji manfaat berdasarkan variabel (*Usability, Learnability, Eficiency* dan *Acceptability*) ULEA menghasilkan nilai tertinggi *Usability* = 95,96% dan seluruh aspek ULEA memiliki skor > 70 sehingga Sistem Informasi Publikasi BPR Sinararta Sejahtera Berbasis *Web* dapat disimpulkan bermanfaat.

Dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan Sistem Informasi Publikasi BPR Sinararta Sejahtera Berbasis *Web* dapat digunakan sebagai media penyalur informasi dan komunikasi kepada OJK, nasabah, pemilik bank / bpr, pengelola dan masyarakat.

4.2 Saran

1. Sistem Informasi ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat dimanfaatkan secara lebih optimal lagi.
2. Perlu dikembangkan Sistem Informasi untuk BPR Sinararta Sejahtera dengan berbasis *web* yang bisa melayani pengajuan kredit atau buka rekening tabungan secara *on-line*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Elisabeth Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviani (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Ganda Wijaya dan Melza Sari, S.Kom (2015) “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Pada PT. BPR Kredit Mandiri Indonesia Cabang Bekasi” dengan no jurnal ISSN : 2461-0690
- [3] Arif Hidayat Sumarna, Tachbir Hendro P dan Asri Maspupah (2017) dengan judul “Sistem Informasi Eksekutif PT. Bank Perkreditan Rakyat Kertamulia Bandung” dengan no jurnal ISBN: 978-602-1180-50-1
- [4] Aditya Pradipta dan Sudaryanto (2016) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Pada PT. Bank BPR Arta Tanah Mas Semarang” dengan no jurnal ISBN: 978-602-1180-50-1
- [5] POJK No.01/POJK.07/2013 tgl 6 Agustus 2018 tentang perlindungan konsumen
- [6] SE OJK Nomor.12/SEOJK.07/2014 tentang penyampaian informasi dalam rangka pemasaran produk dan atau layanan jasa keuangan
- [7] Maniah, S.Kom., M.T. & Dini Hamdini, S.Si., Mba., Mt. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus. Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Elisabeth Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] Jeperson Hutahaean. 2015. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- [10] Maniah (2017), Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish
- [11] Dra. Hj. Yulia Djahir, M.M & Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Deepublish.
- [12] Elisabeth Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [13] Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., Ca. 2016. Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis Dan Perancangan. Bandung: Abdi Sistematika.
- [14] Rizki Ahmad Fauzi. 2017. Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi). Yogyakarta: Deepublish.
- [15] Elisabeth Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [16] Muhammad Muslihudin Oktafianto. 2016. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan Uml. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- [17] Jeperson Hutahaean. 2015. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- [18] Dra. Hj. Yulia Djahir, M.M & Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Deepublish.
- [19] <https://id.wikipedia.org/wiki/Publikasi>
- [20] Iskandar, Syamsu. 2015. Akuntansi Pebankan Dalam Rupiah dan Valuta Asing. Jakarta: IN MEDIA.
- [21] Sasongko, Enggar Nur, Mustafid Dan Agus Rusgiyono. 2016. Penerapan Metode Structural Equation Model Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Ifnromasi Terhadap Kualitas Website. Jurnal Gaussian Vo. 5 No.3
- [22] Pattianakotta, Ade, Alicia A.E. Sinsuw & Arie S.M. Lumenta. Sistem Informais Arsip Dokumen Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Leleang Manado. E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol. 4 No. 7.
- [23] Munawaroh, Holisatul & Aeri Rachmad. 2015. Aplikasi Administrasi Layanan Tahanan. Jurnal Multitek Indonesia. Vol. 9 No. 1 Juni.
- [24] Suwignyo, Ariani Kartika, Justinus Andjarwirawan & Henry Novianus Palit. 2015. Perancangan Dan Pembuatan Website Social Commerce Marketplace Dengan Memanfaatkan API Media Sosial. Jurnal INFRA. Vol.3 No. 2.
- [25] Fridayanthie, Eka Wida & Tias Mahdiati. 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol IV No. 2 Desember 2016.
- [26] Linda, Deppi. 2016. Analisis Sistem Informasi Pengawas Keamanan Dan Kesehatan Makan Pada Dinas Kesehatan Kota Bandar Lampung. Jurnal Management Sistem Informasi Dan Teknologi Vol. 6 No.2.

- [27] Pattianakotta, Ade, Alicia A.E. Sinsuw & Arie S.M. Lumenta. Sistem Informais Arsip Dokumen Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Leleang Manado. E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer Vol. 4 No. 7.
- [28] Sutopo, Priyo, Dedi Cahyadi & Zainal Arifin. 2016. Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis *Web*. Jurnal Informatika Mulawarman Vol. 11 No. 1 Februari 2016.
- [29] Lubis, Ahsanul Husna, Adrian, Monterico dan Yuningsih. Aplikasi Pembelajaran Istilah Latin Yunani Untuk Mata Pelajaran Biologi Berbasis Android Studi Kasus (Madrasah Aliyah Pesantren Persis). E-Proceeding of Applied Science Vol. 3 No. 3 Desember. ISSN 2442-5826.
- [30] Arif, Maulana Akbar, Hernawati, Elis dan Tridalestari, Ferra Arik. 2017. Aplikasi Monitoring Proses Belajar Mengajar Berbasis *Web* di SMK Telkom Bandung. E-Proceeding of Applied Science Vol.3 No. 3 Desember. ISSN : 2442-5826.
- [31] Fauziah, Helmi Yulianti, Sukowati, Antonius Irianto dan Purwanto Imam. 2017. Rancang Bangun Sistem Absensi Mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Cendekia (STTC) Berbasis radio Frequency Identification (RFID). Seminar Nasional Sains dan Teknologi. ISSN 2407:1846.
- [32] Sutanto, Yusuf. 2015. Analisis Kepuasan Pengguna *Website* Manajemen Informatika Dengan Metode Eucs Berbasis Cms. Informatika Vol. 2 No. 1.
- [33] Sigit Riyadi. 2017. Implementasi Reminder Sms Gateway Untuk Pembayaran Jatuh Tempo Pada Koperasi Gadai. Jurnal Spirit Vol. 9 No. 1. 1 Mei 2017. Issn: 2085-3092.
- [34] Suwignyo, Ariani Kartika, Justinus Andjarwirawan & Henry Novianus Palit. 2015. Perancangan Dan Pembuatan *Website* Social Commerce Marketplace Dengan Memanfaatkan API Media Sosial. Jurnal INFRA. Vol.3 No. 2.
- [35] Jauza, Choerun Nisa, Ady Purna Kurniawan & Siska Komala Sari. 2017. Aplikasi Pembayaran Spp Dan Saldo Tabungan Berbasis *Web* Dosertai Sms Gateway (Studi Kasus: Mts Dan Mathla'ul Huda). Jurnal e-Proceeding of Applied Science. Vol. 3 No.3 Desember.
- [36] Kusuma, Agus Tommy Adi Prawira. 2015. Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis *Web* (Studi Kasus SMPK Harapan Denpasar) Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer. Vol. 1 No.1.
- [37] Sukrianto, Darmanto. 2018. Perancangan Sistem Informasi Berbasis Client Server Pada SMA Negeri 7 Menggunakan Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek. Jurnal Intra-Tech. Vol. 2 No. 1 April.
- [38] Nurdiana, Nunu. 2018. Perancangan Sistem Informasi Distribusi Obat Pasien Rawat Inap (Studi Kasus: RSUD Cideres Kadipaten). Vol 4 No.1.
- [39] Machali Imam (2015). Statistik Itu Mudah. Yokyakarta : Ladang Amal
- [40] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.