

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pinjaman Dana Tunai

Peminjaman dana adalah suatu jenis hutang yang dapat melibatkan semua jenis benda berwujud walaupun biasanya lebih sering diidentikkan dengan pinjaman moneter. Seperti halnya instrumen hutang lainnya, suatu pinjaman memerlukan distribusi ulang aset keuangan seiring waktu antara peminjam (terhutang) dan penghutang (pemberi hutang). Peminjam awalnya menerima sejumlah uang dari pemberi hutang yang akan dibayar kembali, seringkali dalam bentuk angsuran berkala, kepada pemberi hutang. Jasa ini biasanya diberikan dengan biaya tertentu yang disebut sebagai bunga terhadap hutang. Pihak peminjam dapat juga memperoleh batasan-batasan yang diberikan dalam bentuk syarat pinjaman. Adapun bentuk dari peminjaman dana yaitu leasing.

Menurut Halim (2009:169), pengertian sewa guna usaha (*leasing*) pada hakekatnya merupakan suatu perjanjian atau kontrak antara *lessor* dengan *lessee* untuk menyewakan suatu asset misalnya mesin dan peralatan pabrik, gedung, kendaraan, mesin fotocopy, *computer* dan sebagainya. *Leasing* adalah perjanjian antara dua pihak *lessee* dan *lessor*. *Lessee* adalah pengguna peralatan dan *lessor* adalah pemilik peralatan (Ross et al, 2009:556).

2.1.2 Website

Menurut Josi (2015 : 1) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau data gambar gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman, pemanfaatan *website* banyak digunakan oleh perusahaan, lembaga pemerintahan, sekolah dan perguruan tinggi.

Berdasarkan sifatnya, ada dua jenis *website*, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Pada *website* statis komunikasi berjalan secara satu arah, yakni dari server ke *client/user*. Pada *website* dinamis komunikasi berjalan secara 2 arah, user bisa memasukan data tertentu ke dalam halaman web untuk kemudian diproses oleh server dan menghasilkan *output* yang diinginkan, misalkan, user bisa memasukan komentar terhadap artikel atau publikasi dan berita yang dimasukkan.

Sebuah *website* dinamis umumnya dibuat menggunakan *Compact Management System* (CMS) tertentu dengan penyimpanan data di database (misalnya seperti MySQL) dan biasanya juga web ini tersusun dari bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, PHP, JavaScript dan berhubungan dengan database MySQL.

Selain itu, *website* juga memiliki tampilan *front-end* dan *back-end*. *Front-end* dan *Back-end* menurut Arta (2017 : 208) adalah bagian utama dari sebuah situs web yang berinteraksi langsung dengan pengguna yang dimana pengguna tersebut adalah Masyarakat. Sedangkan *Back-end* adalah bagian belakang dari sebuah situs web, dan masuk sebagai administrator dan melakukan perubahan informasi dalam *website*.

2.1.3 Pemrograman Terstruktur

Menurut Jogiyanto (2010:53) dalam bukunya Analisis & Desain, menjelaskan bahwa: pendekatan terstruktur ini dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

2.1.3.1 Alat Pengembangan

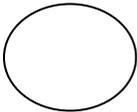
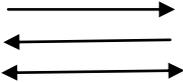
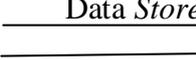
Adapun alat-alat pengembangan terstruktur terdiri dari *DFD*, *ERD*, *Flowchart*, *PHP*, *MySQL*, dan *Xampp*.

1. *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017:86) *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. *DFD* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis

yang menggambarkan alir data dari input atau masukan menuju atau output.

Table 1. Data Flow Diagram

Yourdan / De Marco	Keterangan
Entitas Eksternal 	Entitas eksternal, dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem.
Proses 	Proses orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data, komponen fisik tidak diidentifikasi.
Alir Data 	Alir data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
Data Store 	Penyimpanan data atau tempat data <i>direfer</i> oleh proses.

Sumber : Santoso, Nurmalina (2017 : 86)

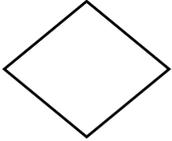
2) STD (*state transition diagram*)

Menurut Alfarisi (2014:295) *state transition diagram* adalah suatu modeling tool yang menggambarkan sifat ketergantungan suatu system. Notasi yang digunakan dalam STD (*state transition diagram*) antara lain : *state transisi state*.

3) ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017 : 87) *Entity Relationship Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Table 2. *Entity Relationship Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Persegi panjang menyatakan himpunan entitas adalah orang, atau berada dimana data akan dikumpulkan
Atribut		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas
Relasi		Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas
Link		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber : Santoso, Nurmalina (2017 : 87)

4) Kamus Data (*data dictionary*)

Menurut Alfarisi (2014:295) data dictionary ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan suatu system informasi karena kamus data berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penggambaran data flow

diagram, mendiskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran, menjelaskan spesifikasi nilai dan satuan yang relevan terhadap data yang mengalir dalam sistem tersebut.

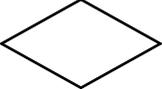
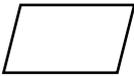
5) *Flowchart* (**Bagan Alur**)

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017 : 86) *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu flowchart juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

Flowchart membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. Adapun jenis – jenis *flowchart* menurut Agus Vianto (2017 : 40) yaitu:

- 1.) Bagan alir sistem (*system flowchart*)
- 2.) Bagan pada alir dokumen (*document flowchart*)
- 3.) Bagan pada alir skematik (*schematic flowchart*).
- 4.) Bagan pada alir program (*program floechart*)
- 5.) Bagan alir proses (*process flowchart*)

Table 3. Flowchart system

Simbol	Fungsi
	Permulaan sub program
	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Penghubung bagianbagian flowchart yang berada pada satu halaman.
	Penghubung bagianbagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
	Permulaan/akhir program
	Arah aliran program
	Proses inisialisasi
	Proses penghitung/proses pengolahan data
	Proses input/output data

Sumber : Santoso (2017 : 86)

2.1.4 Bahasa Pemrograman

Menurut Wahyudi (2013 : 65) merupakan instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan

diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan atau diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

2.1.4.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Winarno, Zaki, Smithdev (2014:59), PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman *web* berbasis *server* (*server-side*). Artinya, kode ini dijalankan di *server*, kalau tidak ada *server*, maka kode PHP tidak bisa dijalankan. Kalau dokumen HTML memiliki ekstensi *.html* maka *file* PHP memiliki ekstensi *.php*. dengan PHP, bisa menjadikan halaman HTML menjadi lebih powerful dan bisa dipakai sebagai aplikasi lengkap, misalnya untuk beragam aplikasi *cloud computing*, *social media*, dan lain sebagainya.

PHP merupakan pilihan bagi sebagian kalangan *programmer* untuk membuat aplikasi. Hal ini disebabkan kelebihan yang ada pada PHP. Berikut sebagian kecil dari banyak kelebihan yang dimiliki PHP yaitu :

1. Bisa membuat *Web* menjadi Dinamis.
2. PHP bersifat *OpenSource* yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
3. Program yang dibuat dengan PHP bisa dijalankan oleh Semua Sistem Operasi karena PHP berjalan secara *Web Base* yang artinya semua Sistem Operasi bahkan HP yang

mempunyai *WebBrowser* dapat menggunakan program PHP.

4. Aplikasi PHP lebih cepat dibandingkan dengan ASP maupun Java.
5. Mendukung banyak paket *Database* seperti MySQL, Oracle, PostgrSQL, dan lain-lain.
6. Bahasa pemrograman PHP tidak memerlukan Kompilasi / Compile dalam penggunaannya.
7. Banyak *WebServer* yang mendukung PHP seperti Apache, Lighttpd, IIS dan lain-lain.
8. Pengembangan Aplikasi PHP mudah karena banyak Dokumentasi, *Refrensi & Developer* yang membantu dalam pengembangannya.
9. Banyak bertebaran Aplikasi & Program PHP yang Gratis & Siap pakai seperti WordPress, PrestaShop, dan lain-lain.

2.1.5 Database (Basis Data)

Menurut Septa (2014 : 27) *Database* (Basis data) adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta - fakta yang terdapat di organisasi. System manajemen basisdata atau DBMS merupakan perangkat lunak untuk mendefinisikan, menciptakan, mengelola dan mengendalikan pengaksesan basisdata. Fungsi sistem

basisdata saat ini yang penting adalah menyediakan basis untuk system informasi manajemen.

2.1.5.1 MySQL

Menurut Nugroho (2013:26), MySQL adalah *software* atau program *DatabaseServer*. Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan dalam *databaseserver* termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam *software databaseserver* lain, seperti SQL *Server*, Oracle, PostgreSQL dan lainnya.

Adapun beberapa kelebihan MySQL antara lain :

1. *Source* MySQL dapat diperoleh dengan mudah dan gratis.
2. Sintaksnya lebih mudah dipahami dan tidak rumit.
3. Pengaksesan *database* dapat dilakukan dengan mudah.
4. MySQL merupakan program yang *multithreaded*, sehingga dapat dipasang pada *server* yang memiliki *multiCPU*.
5. Didukung program-program umum seperti C, C++, Java, Perl, PHP, Python, dsb.
6. Bekerja pada berbagai *platform*. (tersedia berbagai versi untuk berbagai sistem operasi).

2.1.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Secara prinsip metode pembangunan perangkat lunak bertujuan untuk membantu menghasilkan perangkat *lunak* yang berkualitas. Metode pengembangan perangkat lunak (atau disebut juga model

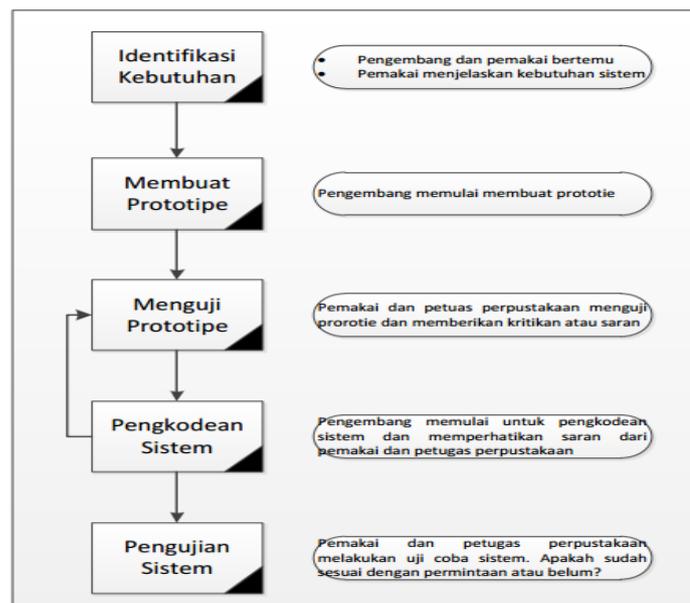
proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak) adalah suatu strategi pengembangan yang memadukan proses, metode, dan perangkat(*tools*).

Metode-metode pengembangan perangkat lunak secara umum ada 4 diantaranya yaitu metode *sekuensial linier* atau *waterfall*, *prototype*, *RAD*, *Model Evolutionary Development*. Dalam pembuatan website ini model yang digunakan dalam proses pengembangan untuk membangun sistem aplikasi ini yaitu metode Prototype.

2.1.6.1 Metode *Prototype*

Menurut Afrina (2012:431), *Prototype* merupakan metode pengembangan system yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Berikut tahapan-tahapan dalam metode *prototyping* seperti terlihat pada gambar 1.

Gambar 1. Metode Prototyping



Sumber: Afrina (2012:431)

Adapun tahapan – tahapan *prototyping* menurut gambar 1 adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi kebutuhan pemakai

Tahap ini adalah tahap awal yaitu mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini akan dilakukan komunikasi antara pengembang dan pemakai untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem.

b. Membangun *Prototyping*

Setelah mendapatkan data dari berbagai sumber, langkah selanjutnya membangun *prototyping* awal, sebagai gambar sistem yang akan di bangun.

c. Menguji *Prototyping*

Setelah membangun *prototyping*, maka gambaran sistem yang akan dibangun dievaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari pemakai. Jika pada tahap ini masih ada revisi maka harus dilakukan perbaikan.

d. Pengkodean *system*

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai yaitu PHP dan database menggunakan MySQL.

e. Pengujian *system*

Setelah selesai di bangun dengan pemrograman, selanjutnya dilakukan proses pengujian sistem menggunakan metode *blackbox* dilakukan oleh pemakai.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode *Prototype* menurut Fathiah (2014 : 3) Kelebihan yaitu :

- 1) *User* dapat melihat secara langsung perkembangan sistem seiring dengan permintaannya,
- 2) *Developer* belajar langsung mengenai kebutuhan sistem dari customer/user.
- 3) Hasil produk yang lebih akurat (lebih sesuai dengan permintaan *user*).
- 4) Desain sistem lebih fleksibel.
- 5) Interaktif dengan adanya simulasi *prototype*
- 6) Untuk pengembangan lebih lanjut (jika terjadi perubahan), *developer* hanya perlu mengubah *prototype*.
- 7) Jika *customer* sudah "puas", *prototype* dibuat menjadi sistem secara sempurna untuk dijadikan '*Final Product*'.

Kekurangan dari metode *Prototype* yaitu :

- 1) Proses bisa jadi berlanjut terus menerus tanpa henti (mengikuti keinginan *customer*).
- 2) Bisa jadi *customer* malah menginginkan *prototype* sistem dikirim.

- 3) Reputasi yang buruk sebagai sebuah metode yang bersifat "*Quick-and-Dirty*".
- 4) Kemungkinan perawatan secara keseluruhan bisa saja terabaikan.
- 5) Pengembangan yang berlebihan untuk *prototype*.

2.1.7 Teknik Pengujian Perangkat Lunak

Menurut Mustaqbal (2015 : 31) merupakan suatu proses pelaksanaan suatu program dengan tujuan menemukan suatu kesalahan. Suatu kasus test yang baik adalah apabila test tersebut mempunyai kemungkinan menemukan sebuah kesalahan yang tidak terungkap. Suatu test yang sukses adalah bila test tersebut membongkar suatu kesalahan yang awalnya tidak ditemukan.

Dalam teknik pengujian perangkat lunak terdapat dua jenis teknik yaitu *White Box* dan *Black Box*. Pada penelitian ini dicoba terapkan pengujian dengan menggunakan teknik *Black Box testing*.

2.1.7.1 Blackbox Testing

Menurut Mustaqbal, dkk, (2015 : 34), *BlackBox Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

BlackBox Testing bukanlah solusi alternatif dari *WhiteBox Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *WhiteBox Testing*. *BlackBox Testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (*performance errors*).
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

2.1.8 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai pedoman dasar, acuan, pertimbangan, maupun perbandingan bagi penelitian terbaru yang sejenis, adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan seperti pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis (tahun)	Hasil Penelitian
1.	Aplikasi perhitungan angsuran surat BPKB Motor pada MDPU Finance Palembang Komputerisasi Akuntansi STMIK GI MDP	Irene Herminda Runtuwene (2013)	Menghasilkan sebuah aplikasi proses perhitungan angsuran surat BPKB Motor pada MDPU Finance dengan menerapkan bahasa pemrograman terstruktur DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) dan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>iterative</i> (perulangan) dengan tujuan dapat merancang aplikasi yang diharapkan mampu memberikan kemudahan melakukan proses perhitungan kredit dan pembuatan laporan piutang dengan cepat dan akurat.

No	Judul	Penulis (Tahun)	Hasil Penelitian
2.	<p>Aplikasi perhitungan kredit mobil pada Pt Procar Finance Palembang</p> <p>Komputerisasi Akuntansi STMIK GI MDP</p>	<p>Amelia suwarni, Ade Nurmala Sari dan Suwirno Mawlan (2013)</p>	<p>Menghasilkan sebuah rancangan Perhitungan Kredit Mobil pada PT. Procar Finance Palembang berbasis web dengan menerapkan bahasa pemrograman terstruktur DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) dan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>). Metode yang digunakan adalah metode <i>iterative</i> (perulangan).</p>
3.	<p>System informasi pinjaman dana tunai berbasis web dengan menggunakan database MySQL</p> <p>ISSN : 2407-3903 VOL.3 NO.1</p>	<p>Muhtajuddin danny (2015)</p>	<p>Menghasilkan sebuah rancangan system informasi peminjaman dana tunai berbasis web dengan menggunakan database MySQL. Menggunakan metode spiral atau Boehm. Permodelan system yang digunakan <i>object oriented programming (OOP)</i>, dengan tujuan untuk membantu konsumen mempermudah dalam hal memperoleh informasi secara cepat dan akurat.</p>

Dari penelitian terdahulu dan yang penulis lakukan sekarang dapat disimpulkan bahwa memiliki sebuah perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah penelitian 1 dan 2 menggunakan metode *iterative* (perulangan) serta penelitian 3 menggunakan permodelan sistem *object oriented*

programming (OOP) dan menggunakan metode spiral atau Boehm, sedangkan penulis menggunakan metode *prototype*.

Persamaannya pada penelitian 1,2 dan penulis adalah terletak pada permodelan struktur yaitu menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) serta objek penelitiannya yaitu leasing atau peminjaman dana dengan jaminan. Penelitian 1 dan penulis menggunakan berbasis website.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Dokumentasi perusahaan PT Cakrawala Citramega Multifinance mulai beroperasi pada tahun 2003 di Jakarta. Sejak beroperasi PT Cakrawala Citramega Multifinance berkomitmen untuk memberi pelayanan yang terbaik untuk masyarakat luas dengan produk yang sesuai dengan ketentuan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) antara lain seperti pembiayaan dibidang otomotif dan lebih khusus pada pemberian kredit kendaraan bermotor (baru/bekas) dan akan diperluas ke pembiayaan multiguna.

Hingga November 2016, PT CCM telah memiliki 14 kantor cabang dan 68 kantor unit penjualan yang tersebar di pulau Jawa dan Sumatera. Salahsatunya PT Cakrawala Citramega Multifinance Cabang Pangkalan Balai terletak di Jalan Merdeka no 2 kelurahan kedondong raye kec Banyuasin III kab Banyuasin. PT CCM berinovative dan mendekatkan diri pada masyarakat Indonesia. PT CCM juga merupakan perusahaan

resmi yang dalam aktivitas pembiayaannya senantiasa mengikuti ketentuan-ketentuan dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan merupakan anggota dari Asosiasi Perusahaan Pembiayaan Indonesia (APPI) sehingga aman dan dapat dipercaya.

2.2.2 Visi dan Misi

Visi PT CCM

Adapun visi dari PT CCM yaitu menjadikan perusahaan pembiayaan nasional yang bertumbuh sehat dan berkembang dengan memberikan nilai-nilai terbaik bagi seluruh *stake holders*.

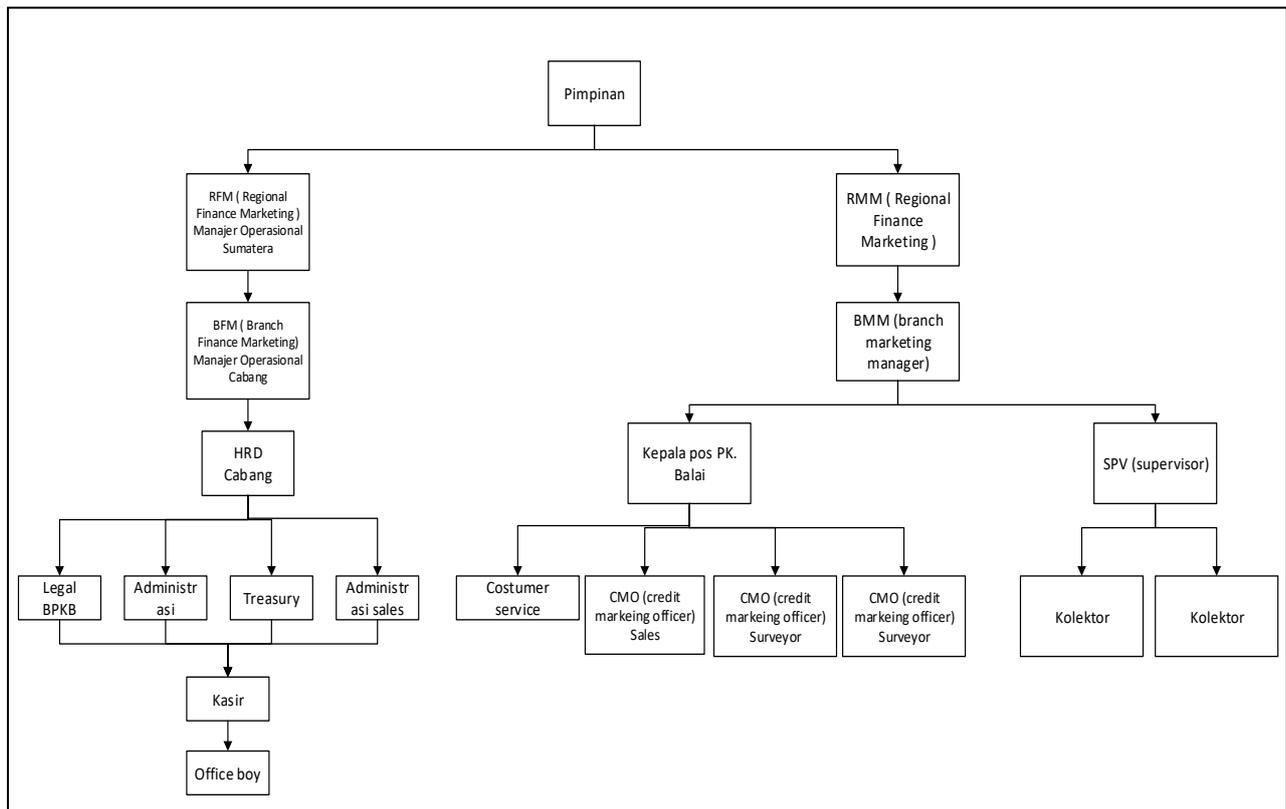
Misi PT CCM

Adapun Misi dari PT CCM yaitu:

1. Memberikan kepuasan bagi pelanggan dengan produk dan jasa yang berkualitas dan bersaing.
2. Memberikan kepuasan bagi rekanan usaha dengan membina hubungan kerjasama yang baik, saling menguntungkan dan berkesinambungan.
3. Memberikan kesejahteraan bagi seluruh karyawan dan pembinaan kualitas sumber daya manusia melalui program pelatihan yang berkualitas.
4. Memberikan nilai tambah investasi bagi pemegang saham.

2.2.3 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada PT CCM Cabang Pangkalan Balai dilihat pada gambar 2.2.



Sumber: PT CCM Cabang Pangkalan Balai

Gambar 2.2. Struktur Organisasi

Berdasarkan struktur organisasi gambar 2.2 divisi atau bagian yang terlibat langsung dalam sistem yang dibangun yaitu divisi *costumer service*, divisisales, divisi surveyor, divisi kolektor dan divisi kepala pos.

2.2.4 Tugas Wewenang

1. Pimpinan

Tugas dari pimpinan adalah mengelola, mengkoordinasi dan mengawasi seluruh aktifitas, serta mengatur penyusunan kepegawaian dan pengorganisasian.

2. Bagian RFM (*Regional Finance Marketing*) Manajer Operasional Sumatera

Tugas bagian administrasi adalah menerima pendaftaran pasien yang ingin berobat, bertanggung jawab atas semua biaya yang masuk dan keluar serta membuat data laporan pasien yang berobat.

3. BFM (*Branch Finance Marketing*) Manajer Operasional Cabang

- a. Verifikasi laporan realisasi PSB (diparaf) sebelum pengajuan disburse pencairan ke HO dan ditandatangani
- b. Verifikasi BDV A/P dengan mengecek (secara sample) BDV dan supporting dokumennya serta menandatangani BDV A/P
- c. Kontrol penerimaan dan pengeluaran BPKB dengan laporan BPKB berdasarkan status per tanggal, laporan BPKB yang telah diambil konsumen dan tanda terima BPKB ke konsumen.
(laporan tersebut menjadi file untuk stock BPKB).
- d. Kontrol penjualan barangtarikan dengan laporan penjualan barang tarikan dan penerimaan uang (BRV).
- e. Kontrol penerimaan angsuran dengan laporan daftar pembayaran angsuran, laporan cash opname uang collection

harian, lap penerimaan uang collection, rekonsiliasi uang angsuran, HTK, RHTK, BRV dan rekonsiliasi A/R

- f. Periksa laporan operasional posko harian setelah di cek oleh SPV operasional cabang
 - g. Kontrol uang collection yang dipinjam untuk pencairan melalui informasi dari kasir / CS yang merangkap kasir dengan membandingkan saldo tabungan spv.
 - h. Lakukan koordinasi dengan opsional HO apabila ada setoran dari cabang ke rekening HO atau perubahan-perubahan yang berkaitan dengan keuangan cabang.
4. Asisten HRD Cabang
- a. Menyiapkan dokumen yang diperlukan pada saat perekrutan karyawan baru (PRK), baik untuk bagian operasional maupun marketing.
 - b. Melaporkan data karyawan baru (berkas lamaran karyawan) ke HRD pusat kecuali form PGT (persetujuan gaji dan tunjangan)
 - c. Follow up data karyawan yang dikirim ke HRD pusat untuk mendapatkan nomor induk karyawan.
 - d. Membuat laporan data asset perusahaan yang ada dicabang.
 - e. Membuat tanda terima untuk karyawan baru administrasi dan penyimpanan jaminan karyawan.

- f. Membuat laporan data karyawan, karyawan masuk, karyawan keluar dan data jaminan karyawan, termasuk data alamat kantor dan data masa sewanya
- g. Melaporkan kepada BOM dan BMM mengenai data karyawan selama 14 hari (2 minggu) sebelum masa percobaan karyawan berakhir
- h. Pastikan karyawan yang sudah diangkat sebagai karyawan tetap sudah menerima benefit (jamsostek, asuransi rawat inap, id card marketing karyawan, tunjangan medical sesuai kebijakan HRD)
- i. Membuat surat perjanjian karyawan percobaan untuk karyawan baru, dan surat pengangkatan untuk karyawan yang telah melewati masa percobaan.
- j. Membuat rekap absensi karyawan baik cabang atau posko serta melakukan perhitungan uang makan
- k. Melakukan pengurusan mengenai perjalanan dinas, pemesanan tiket, asuransi, training/seminar dan penyediaan barang-barang yang dibutuhkan kantor, sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh manajemen
- l. Membuat laporan staff, pemakaian dan pembelian ATK
- m. Bertanggung jawab atas kerapihan file yang ada dibagiannya
- n. Membuat laporan mutasi barang promosi, termasuk control distribusinya baik dicabang maupun posko

5. Bagian Legal BPKB

- a. Terima FC BPKB, FC STNK, esek-esek noka dan nosin, BPKB asli dan surat pernyataan keabsahan BPKB (mobil dan motor)
- b. Lakukan verifikasi terhadap FC BPKB, FC STNK, esek-esek noka dan nosin
- c. Serahkan FC BPKB, FC STNK, esek-esek noka dan nosin yang sudah di verifikasi
- d. Lakukan input penerimaan BPKB dan ubah status BPKB

6. Bagian Administrasi

- a. Lakukan cetak kwitansi
- b. Cocokkan antara kwitansi yang tercetak dengan tanda terimanya
- c. Kirimkan kwitansi, tanda terima kwitansi tercetak dan tanda terima kolektor ke posko melalui messenger atau petugas yang ditunjuk
- d. Simpan kwitansi yang sudah di cetak berdasarkan per tanggal jatuh tempo
- e. Siapkan pembagian kwitansi dengan menggunakan “form permintaan kwitansi” untuk kwitansi yang dibawa dan minta tandatangan kolektor pada bagian bawah form permintaan kwitansi.

- f. Pengecekan pengembalian kwitansi oleh kolektor
 - g. Terima kwitansi batal yang dikirim, cocokan dengan laporan kwitansi batal di print out system, apabila sudah cocok laporan harus ditandatangani BOM
 - h. Lakukan pengecekan kwitansi belum di cetak
 - i. Lakukan pengecekan sisa kwitansi tercetak belum tertagih
 - j. Lakukan stock opname kwitansi secara berkala
7. Bagian Treasury

Manual book treasury cabang, kas dealer sentral pencairan motor :

- a. Siapkan data saldo kas sentral sebagai informasi kecuPOSKOan dana pencairan untuk cabang, posko dan sub posko.
- b. Terima permintaan dana pencairan dari cabang, posko melalui spv marketing.
- c. Atas permintaan dana dari spv marketing siapkan dana pencairan.
- d. Cocokan pembayaran disburse sales dari HO dengan laporan sales harian.
- e. Treasury cabang harus mempunyai data sales yang direalisasi dan belum realisasi karena masih ada kurangan data, lap sales belum direalisasi ini harus dilaporkan dan ditandatangani oleh BOM

- f. Catat setiap mutasi dana di buku kas dealer secara harian
 - g. Buat laporan rekonsiliasi kas dealer sebagai laporan posisi saldo kas dealer setiap hari dan laporkan ke BOM atau BMM.
 - h. Buat MPD untuk kas bon ke HO jika jumlah dana tidak muncuPOSKOi karena banyak pencairan dana, jumlah kas bon dihitung berdasarkan nilai pencairan hari sebelumnya yang akan didisburse.
 - i. Secara berkala lakukan analisa kecuPOSKOan dana kas dealer untuk pencairan, dikordinasikan dengan BOM dan BMM mereview plafon kas dealer yang sudah ada.
8. Bagian Administrasi sales
- a. Terima map yang disetujui dan sudah diverifikasi
 - b. Terima FC BPKB, STNK, dan KK yang sudah ditempel (copy sesuai asli dan asli diterima oleh) dan sudah di paraf oleh bagian custodian BPKB
 - c. Lakukan input transaksi penjualan di modul sales bagian KHS dan sekaligus cocokan penulisan nilai angsuran, asuransi, PH, DP jumlah dibayar, rate, tenor, antara map dengan *system*.
 - d. Lakukan inout data agunan dan data pinjaman
9. Bagian kasir
- Penerimaan setoran dari CMO / Kolektor
- a. Terima HTK atau hasil tagihan CMO / kolektor yang sudah ditandatangani Adm Coll

- b. Terima setoran hasil tagihan dari CMO atau Kolektor
 - c. Bandingkan uang yang diterima dengan hasil tagihan pada HTK, jika sudah cocok tandatangani HTK, serahkan kembali ke CMO atau Kolektor untuk dilaporkan ke Adm Coll
10. Bagian office boy
- Bertugas untuk membersihkan kantor dan membantu para karyawan.
11. Kepala pos PK. Balai
- Bertugas menerima semua laporan pinjaman konsumen
12. Costumer service
- Penjualan pinjaman :
- a. Jelaskan ke konsumen tentang produk pembiayaan, catat data yang diperlukan di buku order in (semua sumber order yang masuk baik disetujui maupun tidak)
 - b. Minta data dari calon konsumen berupa KTP, KK, STNK, kemudian lakukan cek data.
 - c. Pengecekan bisa mengambil data dari buku order in dan digunakan untuk mendapatkan informasi apakah calon konsumen bisa di cover untuk kredit di perusahaan atau tidak, sesuai dengan hasil cek data dengan kategori *bad costumer list*
- Kategori *bad costumer list*:
- A. Permanen (tidak dapat pencairan)
- Konsumen bad debt, konsumen pernah bad debt di

perusahaan

- a. Konsumen pernah tarik barang
- b. *Bad character*, karakter konsumen tidak bagus sesuai dengan hasil survey
- c. Masuk dalam kategori "*black list*" sesuai dengan data yang diberikan oleh bagian marketing

B. Non permanen (dapat pencairan dengan catatan wajib pengecekan ulang oleh Spv Mkt)

- a. Unit yang pernah menjadi barang tarikan, untuk kondisi unit ini, perlu dicek ulang apakah pemilik unit sekarang ada keterkaitannya dengan pemilik, suami / istri / orang tua penjamin unit sebelumnya
- b. Konsumen batal karena pencairan yang diajukan melebihi plafon
- c. Konsumen batal karena data tidak lengkap
- d. Setelah semuanya sesuai dengan kategori maka dilakukan proses pencairan

13. Bagian CMO (*credit marketing sales*) dan Surveyor

Penjualan pinjaman :

- a. Terima data aplikasi kredit dari CS (untuk order office, RO dan AO)
- b. Lakukan survey ke konsumen dan survey lingkungan

- c. Cocokan copy data (KTP, KK, PBB/PLN/Telokm) dengan aslinya.
- d. Jika kredit disetujui konsumen tandatangi aplikasi kredit
- e. Jelaskan “form penting untuk anda” ke konsumen, minta tandatangan konsumen.
- f. Buat laporan hasil survey dan minta acc supervisor
- g. Lakukan esek-esek noka dan nosin dan tandatangi lembar cek fisik.

14. SPV Operasional

Tugas dan tanggung jawab supervisor adalah membantu BOM untuk mengontrol operasional cabang dan POSKO, baik secara harian, mingguan dan bulanan.

15. Kolektor

- a. Buat permintaan kwitansi yang akan ditagih ke Adm Coll sesuai tanggal JT dan tanggal janji konsumen
- b. Terima kwitansi yang akan ditagih dari Adm Coll
- c. Lakukan tagihan ke konsumen dan informasikan ke Spv Mkt jika ada konsumen yang pindah alamat penagihan
- d. Jika konsumen bayar, minta tandatangan ke konsumen pada kwitansi angsuran, tulis tanggal bayarnya
- e. Minta kwitansi angsuran manual jika ada pembayaran titpan angsuran atau kwitansi angsuran belum tercetak dan pemakaian

atas kwitansi angsuran manual ini harus dilaporkan ke Adm Coll
(ke CS untuk Posko) setiap hari

- f. Minta verifikasi (tandatangan) Adm Coll atau HTK yang telah dibuat
- g. Setorkan ke kasir uang hasil tagihan sesuai jumlah yang ditulis di HTK
- h. Serahkan kwitansi tagihan yang dibawa ke Adm Coll apabila konsumen bayar di kasir
- i. Pertanggungjawabkan kwitansi yang belum tertagih ke Adm Coll setiap hari