

PENERAPAN EXTREME PROGRAMING DALAM SISTEM INFORMASI CLAIM UNIT NOT GOOD KE MAIN DEALER PADA PT. LAUTAN TEDUH BERLIAN

¹Fatimah Fahurian, Adit Kusnandar², Khozainuz Zuhri³

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Komputer

³ Program Studi Informatika, Fakultas Komputer

Universitas Mitra Indonesia

Email: ¹ fatimah_fahurian@umitra.ac.id, ² adit.kusnandar@gmail.com,

³ Zuhri@umitra.ac.id

Abstrak

PT Lautan Teduh Interniaga merupakan dealer resmi Yamaha di Lampung dan merupakan main dealer Yamaha di Lampung yang berlokasi di Jl. Soekarno hatta KM.31 Kel.Campang Raya kec. Sukabumi, Bandar Lampung, PT Lautan Teduh Interniaga memiliki 25 cabang terbesar di seluruh Kabupaten di Lampung. PT Lautan Teduh Interniaga beralamat di Jl Ikan Tenggiri No.24 Teluk Betung Selatan Bandar Lampung Merancang dan membangun unit klaim sistem yang tidak baik kepada main dealer dengan menerapkan metode program ekstrim sebagai metode pengembangan sistem. Sistem yang dibangun akan menghadirkan klaim layanan informasi untuk barang dan untuk melakukan klaim atas barang. Dengan sistem ini bertujuan untuk memudahkan proses klaim untuk memaksimalkan jalinan hubungan pelanggan melalui sistem pelayanan unit klaim tidak baik kepada main dealer, serta memudahkan karyawan dalam melakukan penyusunan laporan.

Kata kunci : *Claim, Unit Not Good, Main Dealer*

1. PENDAHULUAN

PT Lautan Teduh Interniaga merupakan main dealer resmi Brand Yamaha di Lampung yang beralamatkan di Jalan Soekarno Hatta Km.31, Campang Raya, Bandar Lampung. PT. Lautan Teduh Interniaga memiliki 25 anak cabang terbesar diseluruh Kabupaten di Lampung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada proses pengajuan klaim barang rusak (return barang) masih dilakukan secara manual yaitu *dealer* menghubungi via *telephone* kepada main dealer atau datang langsung ke PT Lautan Teduh Interniaga dan masih dilakukan secara manual yaitu dicatat kedalam buku, akibatnya lama dalam proses pembuatan laporan klaim barang, dan membuang waktu konsumen untuk melakukan return barang dan terkadang main dealer harus mencari data pengiriman barang satu persatu dikarenakan pengecekan masih menggunakan bukti pengiriman. Dengan Diterapkannya Extreme Programing Dalam Sistem Informasi Claim Unit Not Good Ke Main Dealer Pada PT. Lautan Teduh Berlian ini akan menghadirkan layanan Informasi Klaim Barang Dan Untuk Melakukan Pengajuan Klaim Barang. Dengan adanya sistem ini bertujuan memfasilitasi prosenya klaim Untuk memaksimalkan jalinan hubungan konsumen melalui pelayanan sistem *Claim Unit Not Good* Ke Main Dealer, Serta Mempermudah Karyawan Melakukan Perekapan Laporan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pegertian Sistem Informasi

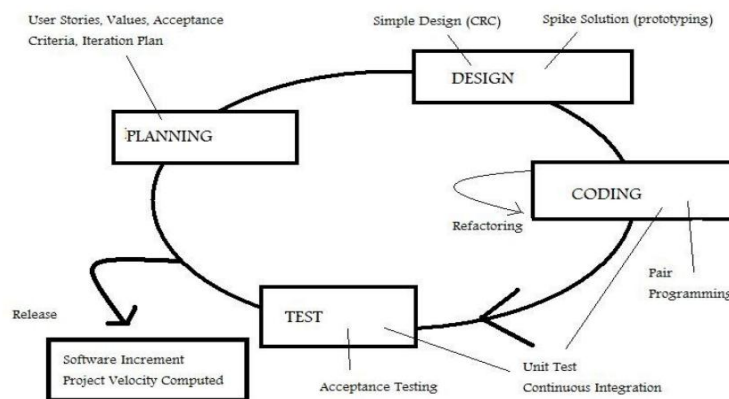
Sistem informasi ialah sistem yang ada di dalam organisasi untuk membantu menemukan kebutuhan dalam pengolahan pembicaran untuk membantu fungsi dari organisasi yang sifatnya manajerial dalam rancangan dari organisasi untuk memberikan kepada pihak-pihak tertentu dengan laporan yang diperlukan (Jogianto, 2014).

2.2 Pengertian Claim

Claim diartikan yaitu tuntutan suatu permintaan ganti rugi atas kerusakan oleh tertanggung (Handayani & Sarjiyanto, 2019)

2.3 Pengertian Metode Pengembangan Sistem *Extreme Programming*

Extreme Programming adalah suatu metod untuk mengembangkan karakter dari perangkat lunak dan tanggap terhadap kebutuhan konsumen yang berubah. Yang dimaksud pengembangan perangkat lunak ini yaitu meningkatkan kapasitas produksi dan memberitahukan kepada pos pemeriksaan bahwa syarat-syarat konsumen baru dapat diadopsi. Kutipan ini di ambil dari (Pressman,2015)



Gambar 1 Tahapan *Extreme Programming*

Dalam gambar diatas terdapat proses-proses dalam model prototyping secara umum adalah sebagai berikut:

Dibawah ini adalah penjelasan tahapan *Extreme Programming* yaitu :

1. *Planning* (Perencanaan)

Kegiatan yang berawal dengan mendengarkan suatu aktivitas dengan sasaran mencari informasi untuk memahami konteks bisnis dan butuhnya lembaran-lembaran yang keluar(output) fungsi pertama, dan fungsionalitasnya

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan yang simple, menarik, dan sederhana selalu memberikan hasil yang makin diminati daripada gambaran-gambaran begitu rumit. Rancangan Extreme Programming membagikann tutorial implementasi dari cerita apabila dituliskan, tidak kurng, tidak lebih.

3. *Coding* (Pengkodean)

Pengkodean ini dilanjutkan setelah cerita yang telah dikembangkan dan rancangan yang telah dilakukan oleh team software. Pengkodean ini tidak langsung ke pengkodean program. Tim akan mengembangkan serangkaian unit pengujian lalu beralih ke pengkodean.

4. *Pengujian* (Pengujian)

Unit pengujian yang mesti di bentuk lalu di jalankan memakai konteks kegiatan yang memungkinkan user untuk diotomatisasikan agar bisa dijalankan dengan mudah dan di jalankan lebih dari satu kali.

3.METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data apada penelitian ini anatara lain:

1. Wawancara (*Interview*)

Interview yaitu sistem tanya jawab antar penulis dengan pihak karyawan secara langsung untuk mengumpulkan data yang di butuhkan .

2. Pengamatan (*Observation*)

Metode pengamatan yaitu salah satu metode dalam mengumpulkan data yang sangat efektif. Observasi adalah pengamatan suatu kegiatan untuk memperoleh suatu informasi yang di butuhkan dengan cara mengamati dan meninjau langsung pada PT Lautan Teduh Interniaga.

3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

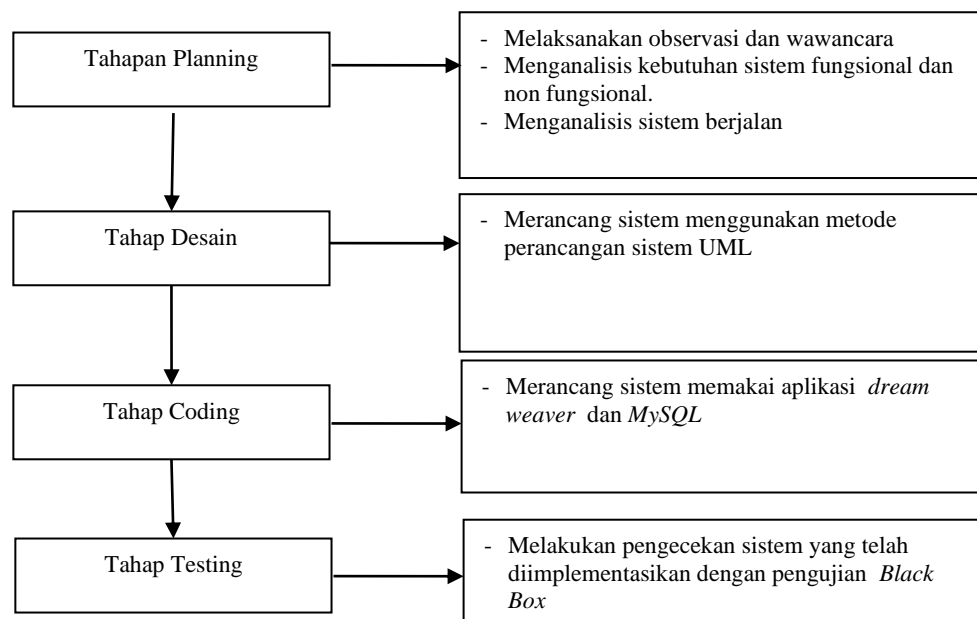
Metode tinjauan pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data melalui sumber - sumber bacaan yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan, sehingga penulis dapat menganalisa data yang akan disusun dalam menunjang penelitian.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi adalah instrumen yang juga sangatlah dibutuhkan dalam pengumpulan data. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai atau *valid* mengenai informasi yang dibutuhkan peneliti, yaitu dengan mendokumentasikan data yang di perlukan untuk penilitian.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan system *claim not good* menggunakan pemodelan *Extreme Programming (XP)* yaitu metode peningkatan *software* yang dibutuhkan untuk menaikan kualitas *software* dan tanggap terhadap kebutuhan konsumen yang berubah. Berikut gambar tahapan *prototye* pada penelitian ini yang bisa di lihat gambar 2 dibawah ini:

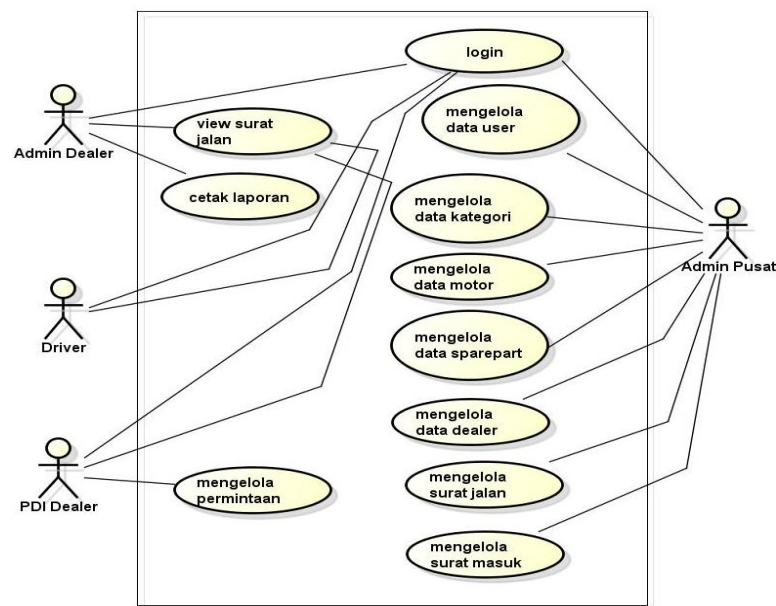


Gambar 2 Tahapan *Extreme Programming (XP)* Dalam Penelitian

3.3 Perancangan Sistem

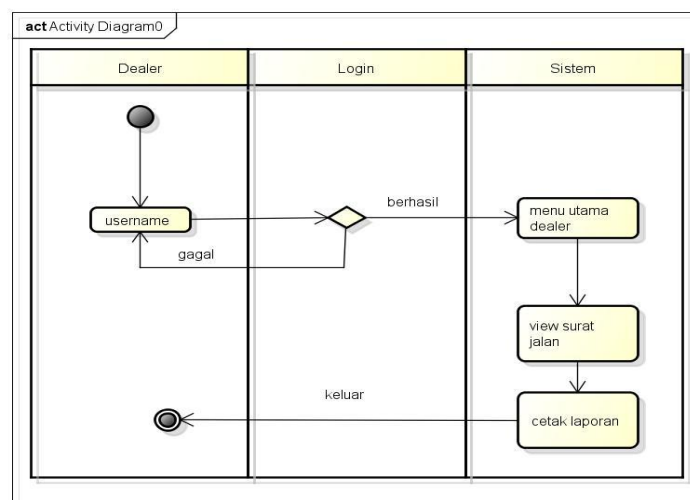
Sistem ini dibangun dengan menggunakan tahapan penelitian *extreme programming* akan dilakukan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari tiga *class* yaitu *usucase diagram*, *class diagram*, dan *diagram activity*:

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :

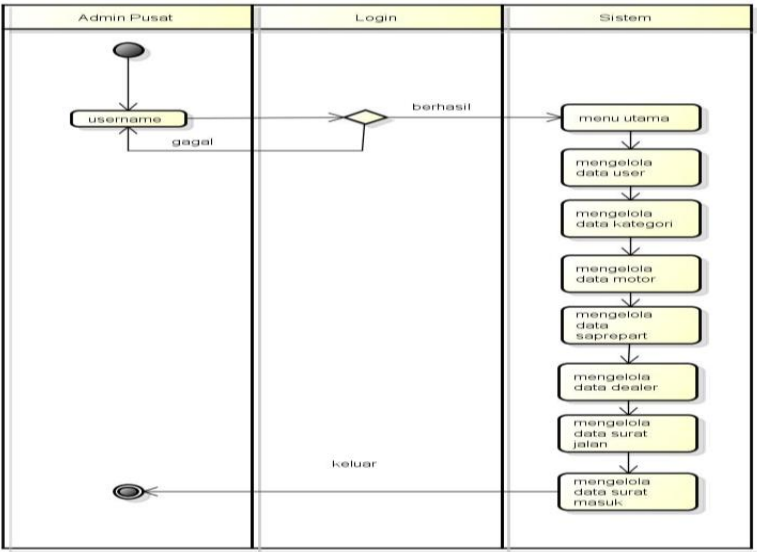


Gambar 3 Use Case Diagram

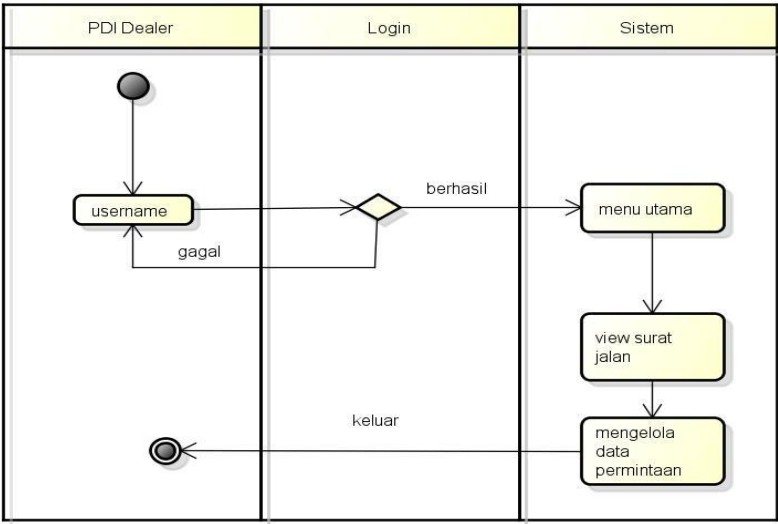
Activity Diagram adalah Sebuah diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis aliran proses bisnis, langkah-langkah sebuah *usecase* atau logika behavior (metode) object. *Activity diagram* dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



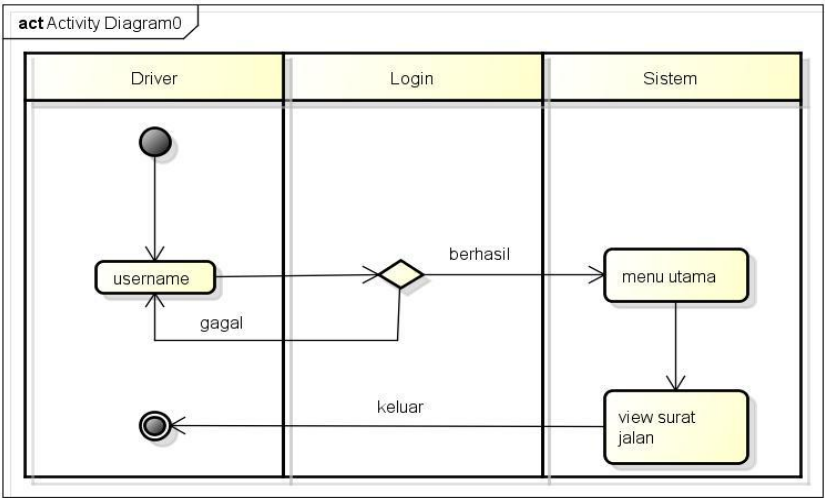
Gambar 4 Activity Diagram Admin Dealer



Gambar 5 Activity Diagram Admin Pusat

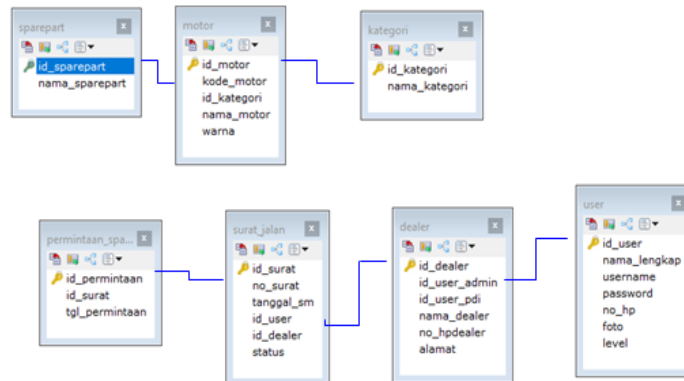


Gambar 6 Activity Diagram Admin PDI



Gambar 6 Activity Diagram Admin Driver

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi, yang nantinya akan terkoneksi kedalam database dan terhubung kedalam validasi, dan menampilkan antarmuka.

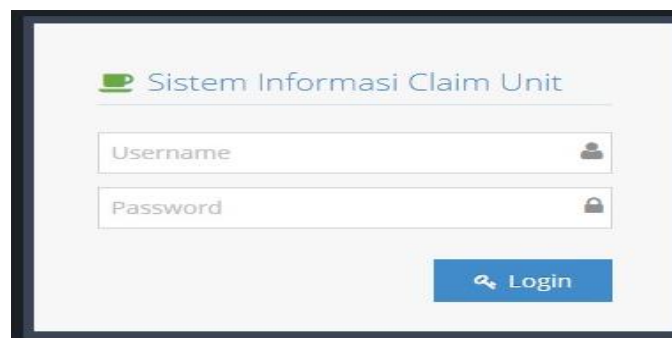


Gambar 7 Class Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

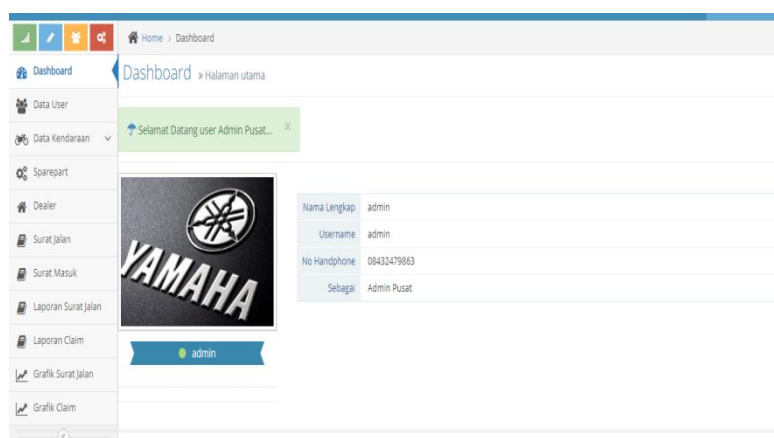
A. Halaman Menu Login

Halaman Menu login digunakan untuk melakukan masuk kedalam sistem.



Gambar 8 Halaman Menu Login

B. Halaman Menu Beranda Admin Pusat



Gambar 9 Menu Utama Admin Pusat

C. Halaman Menu Motor

Halaman menu motor adalah menu untuk menginputkan data motor. Dapat dilihat pada gambar 10

No.	Nama Motor	Kategori	Warna	Status	
1	ALL NEW E-RIDE	Matic	Merah		
2	ALL NEW E-RIDE	Matic	Hitam		
3	ALL NEW VIXION	Sport	Biru		
4	ALL NEW VIXION	Sport	Merah		
5	ALL NEW R15 VVA	Sport	Biru		
6	ALL NEW R15 VVA	Sport	Kuning		
7	NEW FINO PREMIUM	Matic	Putih		
8	NEW FINO GRANDE	Matic	Hitam		
9	X-MAX	Super Matic	Biru		

Gambar 10 Menu Motor

D.Menu Spare Part

Menu spare part adalah menu untuk menginputkan data spare part

No.	Nama sparepart	Status
1	Buku Service	
2	spakbor depan	
3	spion	
4	body sayap kanan	
5	body sayap kiri	
6	body samping kanan	
7	body samping kiri	
8	spakbor belakang	
9	behel	
10	hand grip	

Gambar 11 Menu Spare Part

E. Menu dealer

adalah menu untuk menginputkan data anak cabang dealer Lautan Teduh

No.	Nama Dealer	Nama Admin	PDI	No HP	Alamat	Status
1	LT SENTRAL YAMAHA	hani	erwin	072199999	JL. IKAN TENGGERI NO. 24	
2	LT PAHOMAN	indah	rendy	081352525252	JL. GATOT SUBROTO NO. 95	
3	LT MENGAGALA	mareta	irwan ardiansyah	087890909090	JL. RAYA AGUNG SAKTI MENGAGALA TUBA	
4	LT PRINGSWU	tiara	ardi hermanawan	081561616161	JL. AHMAD YANI NO. 406	
5	LT LIWA	lita	agung setiawan	085676767676	JL. RADEN INTAN WAY MENG ARU LIWA	
6	LT KOTA BUMI	vika	danu saputra	082145454545	JL. JEND. SUDIRMAN KOTA BUMI	
7	LT KOTA GAJAH	sinta	ponadi	089678787878	JL. AHMAD YANI KOTA GAJAH	
8	LT KOTA AGUNG	yunika	bagas setiawan	085789898989	JL. MERDEKA NO. 693 KOTA AGUNG	

Gambar 12 Menu Dealer

F. Menu Grafik Unit Keluar

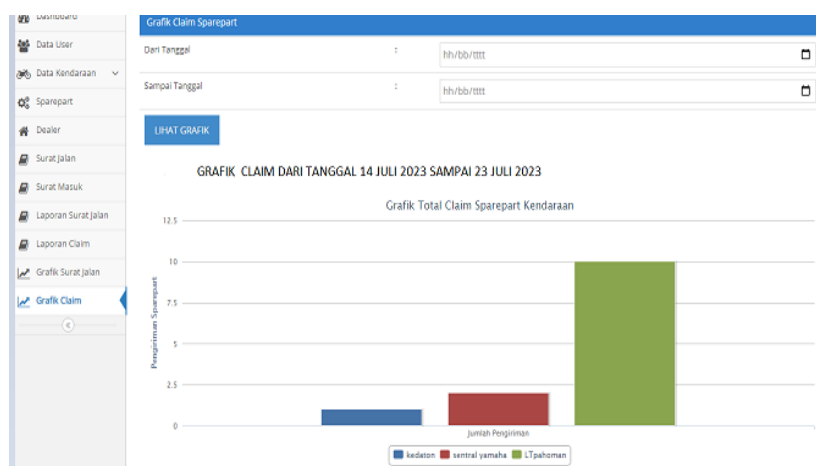
Menu grafik unit adalah menu untuk melihat grafik keluarnya unit ke dealer



Gambar 13 Menu Grafik Unit Keluar

G. Menu Grafik Dealer Claim

Menu grafik claim dealer adalah menu untuk melihat grafik dealer yang claim unit yang di kirim.



Gambar 14 Menu Grafik Dealer Claim

V. SIMPULAN

Bedasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun dapat membantu main dealear dalam melakukan pencarian data pengiriman barang secara otomatis tanpa harus membuka buku satu persatu.
2. Proses pengelolaan data return (klaim barang) akan dilakukan secara komputerisasi dengan aplikasi yang dibangun sehingga dapat mencetak laporan secara otomatis.

REFRENSI

- A.S Rosa, & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak (terstruktur dan berorientasi objek)*. Bandung: Modula.
- Handayani, & Sarjiyanto. (2019). Mitigasi Risiko Dan Klaim Asuransi Pengiriman Barang Ekspor Pada Perusahaan Internasional Freight Forwarder (Study Kasus pada PT. MSA Kargo Surakarta) . *Jurnal Vokasi Indonesia*, 58-71.
- Jogiyanto. (2014). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Jakarta: Andi.
- Penira, A. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem E-Claim Pada Pt Asuransi Jiwa Syariah Bumiputera Cabang Medan. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)* , 1-6.
- Pressman. (2015). *Pendekatan Praktisi Rekayasa. Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Priskila, R. (2018). Perancangansistem Informasi Persediaan Barang Pada Perusahaan Karya Cipta Buana Sentosa Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programing . *Cess*, 94-96 .
- Rudianto, A. M. (2014). *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Jakarta: Media.
- Sadeli, M. (2014). *Dreamwever CS6 untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Sazili, A. (2017). Sistem Informasi Premi Dan Klaim Berbasis Web di PT. Asuransi Bintang Tbk . *Teknik Informatika*, 1-10.
- Sepantri, R. (2017). Sistem Informasi Pengolahan Barang Return Pada PT.Lgein Cabang Semarang. *Jurnal TA/Skripsi*, 1-10.
- Wijaya, T., & Wingdes, I. (2017). Penerapan Kontrol Stok dalam Sistem Informasi Dagang Dengan Metode Perpetual Inventory System . *Cogito Smart Journal*, 20-31.

