

# LAPORAN PROYEK SISTEM INFORMASI TELLER BANK

LAPORAN INI DISUSUN UNTUK MEMENUHI TUGAS  
MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



DISUSUN OLEH:  
DINDIN RIZKY  
200914007  
2IF-01

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA & DIGITAL  
INSTITUT DIGITAL EKONOMI LPKIA  
BANDUNG  
2022



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga kami dapat menyusun tugas laporan ini dengan baik. Laporan ini berisi tentang Sistem Informasi Teller Bank BNI.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas dosen mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, Bapak Hasan Balubita, S.Si, M.kom. selain itu, laporan ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang Sistem Informasi Teller Bank bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hasan Balubita, S.Si, M.kom. selaku Dosen mengampu yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

saya juga mengucapkan terima kasih kepada kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini.

saya menyadari, laporan yang saya tulis ini masih jauh dalam kata sempurna. sehingga saya selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhir kata Semoga tugas laporan ini dapat memberikan manfaat untuk saya khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya.

Bandung, 10 Mei 2022

Dindin Rizky





## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah .....	1
I.3. Batasan Masalah .....	2
I.4. Tujuan Penelitian .....	2
I.5. Manfaat Penelitian.....	2
I.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II.....</b>	<b>4</b>
<b>PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....</b>	<b>4</b>
<b>II.1. Perancangan Hardware, Software dan Brainware .....</b>	<b>4</b>
Gambar 1. 1. Mouse Wireless M185 .....	4
Gambar 1. 2. Keyboard qwerty Keychron K1-87 .....	4
Gambar 1. 3. CPU Intel Core 17 9700k FT Nvidia GTX .....	5
Gambar 1. 4. Monitor Led Libera 19 Inch .....	5
Gambar 1. 5. printer Epson L3150 .....	6
<b>II.2. Perancangan Usebility.....</b>	<b>6</b>
<b>II.3. Perancangan Action dan Teknik Proyek beserta Nilainya .....</b>	<b>8</b>
Tabel 3. 1. Time Line Proyek.....	9
Tabel 3. 2. Hardware yang digunakan beserta nilainya .....	10
Tabel 3. 3. Software yang digunakan beserta nilainya.....	10
Tabel 3. 4. Kualifikasi Brainware.....	10
Tabel 3. 5. Laporan Kegiatan Brainware .....	11
Tabel 3. 6. Total Cost.....	12
<b>II.4. Perancangan dan Implementasi Design .....</b>	<b>12</b>
Gambar 4. 1. Tampilan Menu .....	13





Gambar 4.2. Tampilan Login .....	14
Gambar 4. 3. Tampilan Laporan Transaksi.....	15
Gambar 4. 4. Tampilan Pendaftaran.....	16
Gambar 4. 5. Tampilan Transfer .....	17
Gambar 4. 6. Tampilan Tarik Tunai.....	18
Gambar 4. 7. Tampilan Saldo .....	19
Gambar 4. 8. Tampilan Data .....	20
<b>II.5. Perancangan dan Implementasi Ragam Dialog.....</b>	<b>21</b>
Gambar 5. 1. Menu Login .....	21
Gambar 5. 2. Menu Awal .....	22
Gambar 5. 3. Data Transaks .....	23
Gambar 5. 4. Pendaftaran.....	24
Gambar 5. 5. Transfer .....	25
Gambar 5. 6. Tarik Tunai.....	26
Gambar 5. 7. Saldo .....	27
Gambar 5. 8.Data Nasabah .....	28
<b>BAB III .....</b>	<b>29</b>
<b>PENUTUPAN .....</b>	<b>29</b>
<b>Daftar pustaka .....</b>	<b>30</b>





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1. Latar Belakang**

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era modern ini, mengakibatkan segala sesuatu yang memungkinkan diatur secara teknologi diusahakan secara maksimal atau secara besar-besaran, dimana sistem kerja secara manual perlahan-lahan mulai tergeser dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Usaha manusia untuk memunculkan terobosan baru di bidang teknologi tentunya sangat mendukung proses kerja yang pada awalnya memerlukan waktu yang relatif lama menjadi dapat terselesaikan dengan waktu yang relatif singkat dengan hasil yang memuaskan, walaupun dengan teknologi yang modern pengeluaran atau biaya operasional yang diperlukan akan semakin banyak.

Ketersediaan komputer personal (PC) yang didukung oleh berbagai macam perangkat lunak yang mudah pengoperasiannya memungkinkan Teller bank dapat mengakses informasi dengan cepat dan menyiapkan lebih banyak laporan. Disamping itu, penggunaan teknologi informasi, yang menggabungkan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi dapat membantu Teller Bank untuk menyajikan informasi lingkup luas.

Pemanfaatan Teknologi Informasi merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam pelaporan keuangan. Maka dikembangkanlah Aplikasi Sistem Informasi Teller Bank yang telah mengalami proses pengembangan dengan kendala yang harus diselesaikan dengan baik.

#### **I.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang sebuah sistem Teller Bank?
2. Apa saja yang diperlukan untuk membuat sistem Teller Bank?
3. Bagaimana cara dalam pembuatan sistem Teller Bank?





### **I.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka dapat dibatasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bank BNI membutuhkan suatu Sistem Informasi Teller Bank untuk mempermudah pekerjaan.
2. Sistem Informasi ini diperuntukan untuk Bank BNI
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Apache Netbeans dan Database yang digunakan adalah MySQL.
4. Hasil Akhir adalah Sistem Informasi Teller Bank BNI

### **I.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada Bank BNI untuk melakukan transaksi antar nasabah dengan pihak Bank.
2. Membuat suatu Sistem Informasi Teller Bank.

### **I.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan bagi mahasiswa.
2. Untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan.
3. Berguna bagi masyarakat umum terutama pelaku perusahaan yang didalamnya terdapat transaksi penjualan karena dengan sistem seperti ini dapat mempermudah pekerjaan mereka.







## **I.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika yang digunakan dalam tugas akhir ini, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini penulis menjelaskan tentang gambaran dan rancangan sistem yang akan digunakan oleh BANK BNI.

### **BAB III PENUTUP**

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran-saran yang tentunya dapat membantu agar menjadikan laporan yang lebih sempurna.





## BAB II

### PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

#### II.1. Perancangan Hardware, Software dan Brainware

Perancangan Sistem Informasi Teller Bank membutuhkan perangkat-perangkat pendukung seperti Hardware yang menjadi input, proses dan outputnya dan Software sebagai aplikasi didalamnya dan Brainware adalah orang yang menjalankannya. Berikut adalah kebutuhan Hardware, Software dan Brainwarenya :

##### A. Hardware :

- Input =
  - USB Mouse (Digunakan untuk menggerakkan pointer, memilih menu update, tambah, hapus data nasabah).



Gambar 1. 1. Mouse Wireless M185

- Keyboard Qwerty (Digunakan untuk mengetik codingan, meng-update data nasabah seperti menabung, menarik tunai, transfer).



Gambar 1. 2. Keyboard qwerty Keychron K1-87







- Proses =
  - CPU dengan minimal ROM 1TB dan RAM 8GB (untuk membantu membuat aplikasi atau program dengan mudah, lancar dan cepat tanpa ada kendala dan membaca data dengan sangat cepat).



*Gambar 1. 3. CPU Intel Core i7 9700k FT Nvidia GTX*

- Output =
  - Monitor (untuk menampilkan program aplikasi dan data nasabah),



*Gambar 1. 4. Monitor Led Libera 19 Inch*



- Printer (Digunakan untuk mencetak data nasabah).



*Gambar 1. 5. printer Epson L3150*

#### **B. Software :**

- Apache NetBeans (Untuk membuat design aplikasi dan program)
- Google Chrome (Untuk mengkonfigurasi serta memasukan Databases)
- Jaspersoft I Report (membuat dan mencetak data laporan akhir)
- XAMPP (untuk menghubungkan antara program serta aplikasi dengan database)
- OS Window 10 (Operasi dasar sistem untuk menjalankan program)

#### **C. Brainware :**

- Analis (orang yang menganalisis sebelum membuat aplikasi program)
- Designer (orang yang mendesign tampilan luar dan dalam aplikasi program)
- Programmer (orang yang membuat program jalannya aplikasi)
- Leader (orang yang mengatur jalannya projek)

## **II.2. Perancangan Useability**

Perancangan Sistem Informasi Teller Bank dibuat semudah dan sebagus mungkin agar nantinya dapat efisien dan efektif saat sistem digunakan, harus menentukan sistem ini diperuntukan untuk siapa, serta Hardware, software dan brainwarenya seperti apa dan pancaindra apa saja yang berkaitan dengan sistem ini serta sistem ini dibuat menggunakan proses apa. Berikut Perancangan Useabilitynya :





### **A. Sistem ini menggunakan tipe Dedicated User**

Perancangan Sistem Informasi Teller Bank Berbasis Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam Melakukan pemeriksaan kas dan menghitung transaksi harian serta menangani keluhan dari nasabah di mana prosesnya kurang efektif. Hal ini mengakibatkan nasabah menunggu lama dalam menangani keluhan serta dalam menghitung transaksi.

Dengan memanfaatkan sistem Komputerisasi diharapkan dapat membantu untuk mempermudah proses menangani keluhan nasabah, menghitung dan mencatat setiap transaksi dan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman sebagai software aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efisien dan efektif.

Sistem ini digunakan oleh Dedicated User dikarenakan orang yang memakai sistem ini setidaknya harus lulusan minimal D3 dan berpengalaman agar untuk memberikan respon yang cepat, mempunyai karakter teliti atau detail oriented, kemampuan dalam menghitung matematika yang baik, kemampuan berkomunikasi yang baik, dan kemampuan untuk mengoperasikan komputer, sistem ini harus menggunakan operator sebagai perantara.

### **B. 3 Aspek utama sistem komputer :**

- **Hardware :**

Sistem ini nantinya digunakan oleh Dedicated User berbasis Komputerisasi yang didalamnya sudah terdapat aplikasinya maka hardware yang dibutuhkan berupa PC/Komputer dengan minimal Rom 1TB agar cepat dalam menjalankan prosesnya.

- **Software :**

Sistem ini sasarannya Dedicated User karena software yang digunakan berupa aplikasi yang nantinya operator sebagai perantara untuk pemakaian aplikasi tersebut.

- **Brainware :**

Sistem ini digunakan oleh Dedicated User makanya pengguna dari sistem ini harus mempunyai sertifikasi dalam beberapa bidang agar nantinya cepat untuk beradaptasi dengan aplikasi tersebut.



### C. Pancaindra

- **Mata**

Untuk menggunakan sistem ini kita menggunakan komputerisasi maka harus menggunakan indra mata untuk melihat ke dalam Monitor.

- **Kulit**

Untuk menginput data kita menggunakan mouse dan keyboard maka kita menggunakan indra kulit untuk merasakan tekanan pada mouse dan keyboard tersebut.

- **Telinga**

Untuk mengetahui adanya kesalahan/eror pada sistem ini pada saat input data didalam sistem tersebut maka kita akan mengetahui dengan adanya pemberitahuan pada monitor dan juga bunyi eror, serta mendengar nasabah yang berbicara maka indra telinga dibutuhkan untuk mendengar suara dari komputer dan nasabah tersebut.

### D. Sistem ini dibuat dengan proses System Centered Design

Karena Sistem ini harus di sesuaikan dengan SOP dari Bank jadi program dan desainnya sudah ditentukan oleh Bank yang sudah dilengkapi dengan fitur yang dapat mempermudah proses terjadinya peng inputan data, pemeriksaan kas, dan menghitung transaksi harian tersebut.

## II.3. Perancangan Action dan Teknik Proyek beserta Nilainya

Perancangan Sistem Informasi Teller Bank yang sudah di rancang Hardware, Software dan Brainwarenya di susun beserta nilainya lalu menentukan Timeline proyek tersebut untuk jangka waktu berapa lama serta menentukan HQ & HPS serta Total Costnya.





### A. Time Line (Tahapan Kegiatan)

No.	Kegiatan	Maret 2022							April 2022														
		<u>25</u>	<u>26</u>	<u>27</u>	<u>28</u>	<u>29</u>	<u>30</u>	<u>31</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>
<u>I. Persiapan</u>																							
<u>I.1</u>	<u>Rapat Team</u>																						
<u>I.2</u>	Format penetapan Database Aplikasi																						
<u>I.3</u>	Format penetapan Konsep Program																						
<u>I.4</u>	Format penetapan Konsep Design																						
<u>II. Pelaksanaan</u>																							
<u>II.1</u>	Perancangan Program																						
<u>II.2</u>	Perancangan Database																						
<u>II.3</u>	Perancangan Design																						
		<u>April 2022</u>																					
<u>No.</u>	<u>Kegiatan</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	<u>21</u>	<u>22</u>															
<u>III. Evaluasi</u>																							
<u>III.1</u>	Pengujian Aplikasi																						
<u>III.2</u>	Maintenance																						
<u>III.2</u>	Laporan Akhir																						

Tabel 3. 1. Time Line Proyek





### B. Hardware :

Input	Nama Perangkat	Type	Merk	BQ	Hps
	Keyboard	Qwerty	Keychron K1-87	Rp 989.000	Rp 1.087.900
	Mouse	Logitech	Logitech M185	Rp 138.000	Rp 151.800
Poses	Cpu	Intel Core	Intel Core 17 9700k FT Nvdia GTX	Rp 14.448.000	Rp15.892.800
Output	Monitor	Libera	Led Libera 19 Inch	Rp 950.000	Rp 1.045.000
	Printer	Epson	Epson L3150	Rp 3.850.000	Rp 4.235.000
Jumlah				Rp 20.375.000	Rp 22.412.500

Tabel 3. 2. Hardware yang digunakan beserta nilainya

### C. Software :

Software	Type	Bq	Hps
Operating system	Window 11	Rp 2.136.660	Rp 2.136.660
Java developers	Apache Neatbens IDE	-	-
	Xampp Control Panel	-	-
Microsoft	Microsoft office	Rp 8.100.000	Rp 8.100.000
Adobe	Photoshop CS5	Rp 85.000	Rp 85.000
Jumlah		Rp 8.185.000	Rp 8.185.000

Tabel 3. 3. Software yang digunakan beserta nilainya

### D. Brainware :

Brainware	Kualifikasi	Upah perhari
Analisis	S1 - Sistem Informasi	Rp 560.000
	Pengalaman min 4 tahun	
Programmer	S1 - Teknik Informatika	Rp 750.000
	Sertifikat Java	
	Pengalaman min 5 tahun	
Designer	D3 - Design Grafis	Rp 500.000
	Pengalaman min 3 tahun	
Leader	S1 - Sistem Informasi	Rp 1.400.000
	S2 - Manajemen Sistem Informasi	
	Pengalaman min 10 tahun	

Tabel 3. 4. Kualifikasi Brainware







### E. Laporan Kegiatan Brainware :

No.	Jabatan	Upah Perhari	Hari Kerja	Total
I.1	Analisis	Rp 560.000	2 Hari	Rp 1.120.000
	Programmer	Rp 750.000	2 Hari	Rp 1.500.000
	Designer	Rp 500.000	2 Hari	Rp 1.000.000
	Leader	Rp1.400.000	2 Hari	Rp 2.800.000
Total				Rp 6.420.000
I.2	Analisis	Rp 560.000	3 Hari	Rp 1.680.000
	Programmer	Rp 750.000	3 Hari	Rp 2.250.000
Total				Rp 3.930.000
I.3	Analisis	Rp 560.000	2 Hari	Rp 1.120.000
	Programmer	Rp 750.000	2 Hari	Rp 1.500.000
	Designer	Rp 500.000	2 Hari	Rp 1.000.000
Total				Rp 3.620.000
I.4	Analisis	Rp 560.000	2 Hari	Rp 1.120.000
	Designer	Rp 500.000	2 Hari	Rp 1.000.000
Total				Rp 2.120.000
II.1	Programmer	Rp 750.000	3 Hari	Rp 2.250.000
Total				Rp 2.250.000
II.2	Analisis	Rp 560.000	3 Hari	Rp 1.680.000
	Programmer	Rp 750.000	3 Hari	Rp 2.250.000
Total				Rp 3.930.000
II.3	Analisis	Rp 560.000	3 Hari	Rp 1.680.000
Total				Rp 1.680.000
III.1	Leader	Rp1.400.000	3 Hari	Rp 4.200.000
Total				Rp 4.200.000
III.2	Programmer	Rp 750.000	2 Hari	Rp 1.500.000
Total				Rp 1.500.000
III.3	Leader	Rp1.400.000	3 Hari	Rp 4.200.000
Total				Rp 4.200.000

Tabel 3. 5. Laporan Kegiatan Brainware



#### F. Total Cost :

Keterangan	Cost
Hardware	Rp 22.412.500
Software	Rp 9.003.500
Brainware	Rp 33.950.000
Total	Rp 65.366.000
Total+Ppn 11%	Rp 72.556.260

*Tabel 3. 6. Total Cost*

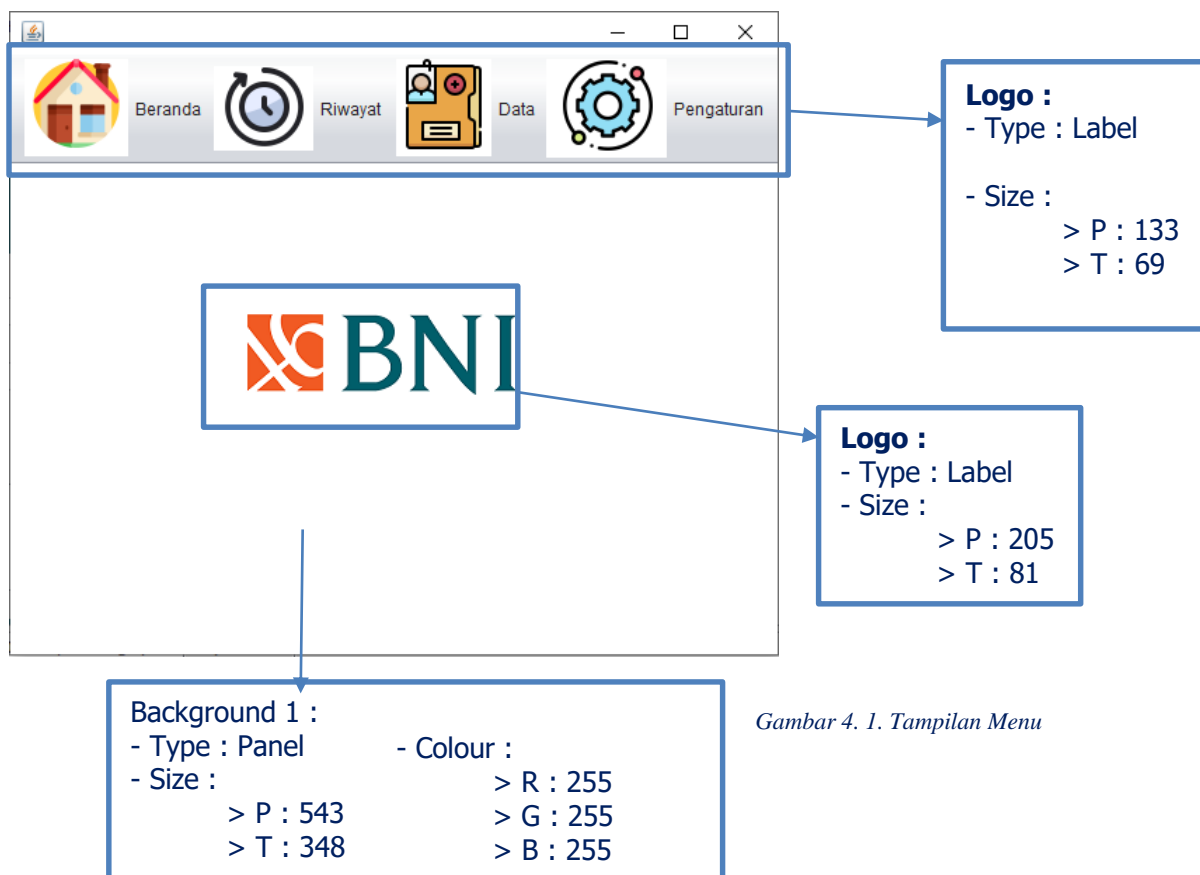
### II.4. Perancangan dan Implementasi Design

Perancangan Sistem Informasi Token Prabayar berbasis aplikasi ini di buat dengan prinsip mudah dan bagus dengan ini aplikasi dibuat untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan dan dilengkapi dengan design yang bagus. Berikut merupakan perancangan designnya :





## 1. Design Tampilan Menu

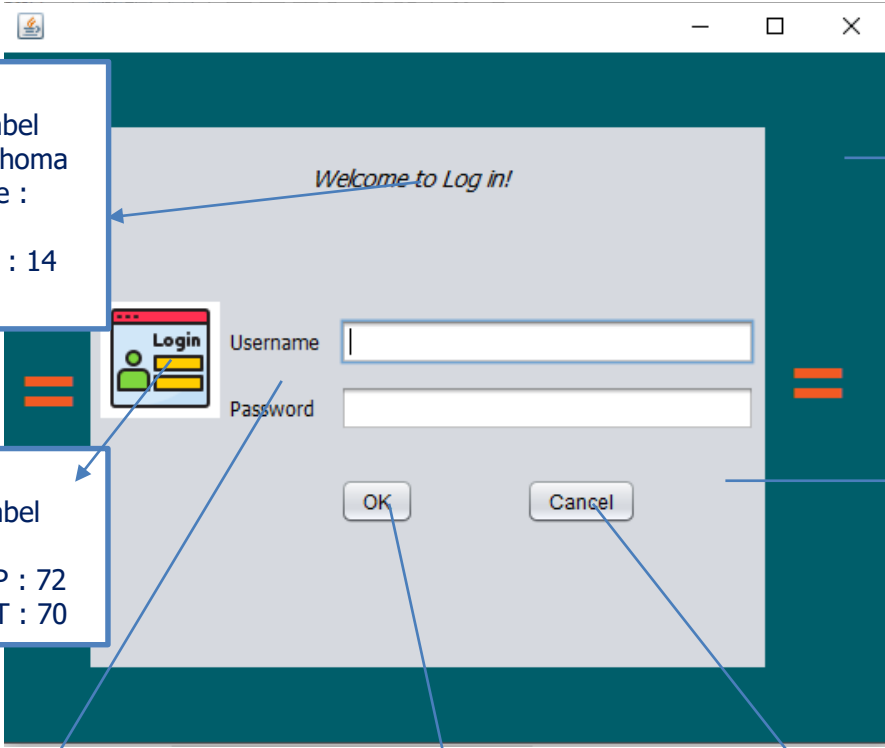


Gambar 4. 1. Tampilan Menu





## 2. Design Tampilan Login



**Judul :**

- Type : Label
- Font : Tahoma
- Font Style :
- Italy
- Font Size : 14

**Logo :**

- Type : Label
- Size :
  - > P : 72
  - > T : 70

**Background 1 :**

- Type : Panel
- Size :
  - > P : 535
  - > T : 415
- Colour :
  - > R : 0
  - > G : 93
  - > B : 106

**Background 2 :**

- Type : Panel
- Size :
  - > P : 412
  - > T : 312
- Colour :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240

**Input Username dan Password :**

- Type : Label dan TextField
- Data Type : Varchar (Not Null)
- Size :
  - > P : 7
  - > T : 20
- Colour Background :
  - > R : 250
  - > G : 250
  - > B : 250
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 12

**Tombol Ok :**

- Type : J Button
- Event : Action
- Size :
  - > P : 47
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 12

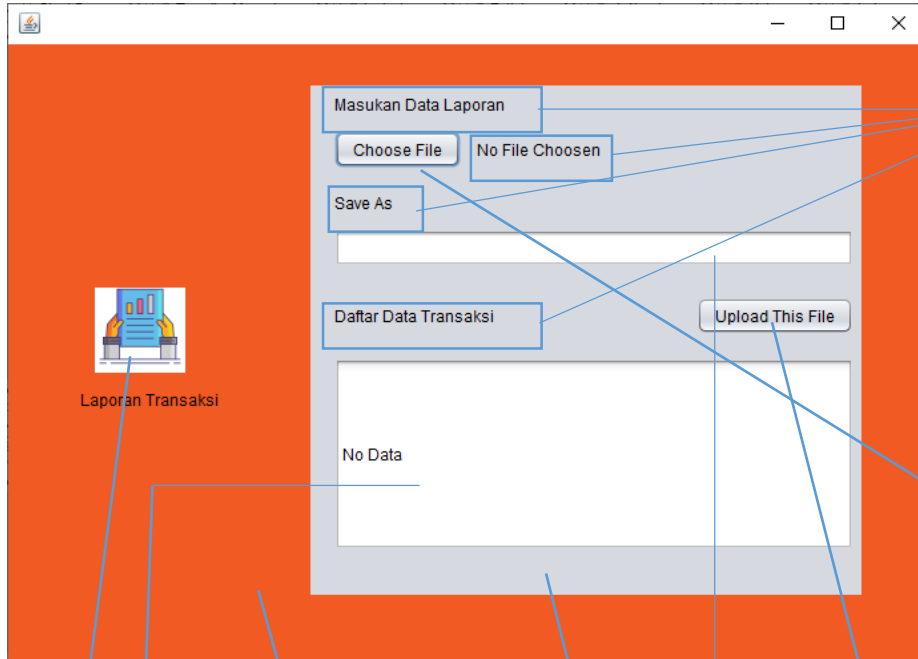
**Tombol Cancel :**

- Type : J Button
- Event : Action
- Size :
  - > P : 65
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 12

Gambar 4.2. Tampilan Login



### 3. Design Tampilan Laporan Transaksi



Gambar 4. 3. Tampilan Laporan Transaksi

#### Logo :

- Type : Label
- Size :
  - > P : 68
  - > T : 64
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 12

#### Background 1 :

- Type : Panel
- Size :
  - > P : 653
  - > T : 444
- Colour :
  - > R : 241
  - > G : 90
  - > B : 35

#### Background 2 :

- Type : Panel
- Size :
  - > P : 392
  - > T : 364
- Colour :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240

#### Tombol Upload This File :

- Type : J Button
- Event : Action
- Size :
  - > P : 107
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 11

#### Tombol Choose File :

- Type : J Button
- Event : Action
- Size :
  - > P : 87
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 11

#### Input Data Transaksi :

- Type : TextField
- Data Type : Varchar (Not Null)
- Size :
  - > P : 46
  - > T : 20
- Colour Background :
  - > R : 250
  - > G : 250
  - > B : 250
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 11

#### Input Save As

- Type : TextField
- Data Type : Varchar (Not Null)
- Size :
  - > P : 7
  - > T : 20
- Colour Background :
  - > R : 250
  - > G : 250
  - > B : 250
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 11





#### 4. Design Tampilan Pendaftaran

Gambar 4. 4. Tampilan Pendaftaran

##### Input Pendaftaran :

- Type : TextField
- Data Type : Varchar (Not Null)
- Size :
  - > P : 7
  - > T : 20
- Colour Background :
  - > R : 250
  - > G : 250
  - > B : 250
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 11

##### Logo :

- Type : Label
- Size :
  - > P : 193
  - > T : 71
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 11

##### Judul :

- Type : Label
- Font : Tahoma
- Font Style : Plain
- Font Size : 11

##### Tombol Pilih :

- Type : RadioButton
- Event : Action
- Size :
  - > P : 79
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 11

##### Tombol Simpan :

- Type : J Button
- Event : Action
- Size :
  - > P : 67
  - > T : 23
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 11

##### Background 1 :

- Type : Panel
- Size :
  - > P : 616
  - > T : 469
- Colour :
  - > R : 255
  - > G : 255
  - > B : 255

##### Tombol Pilih :

- Type : ComboBox
- Event : Action
- Size :
  - > P : 57
  - > T : 20
- Colour Background :
  - > R : 240
  - > G : 240
  - > B : 240
- Font : Tahoma
- Font Style : plain
- Font Size : 11

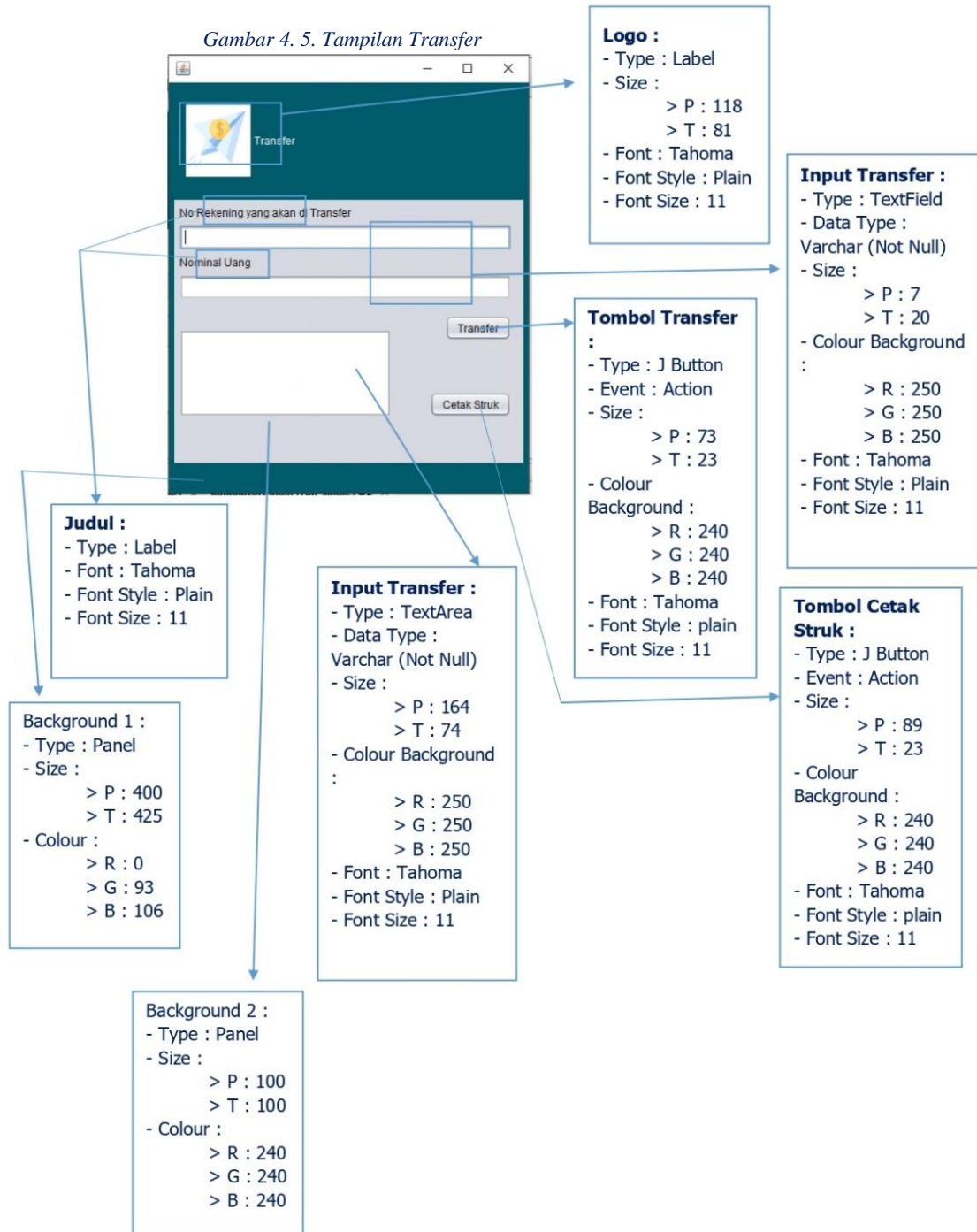






## 5. Design Tampilan Transfer

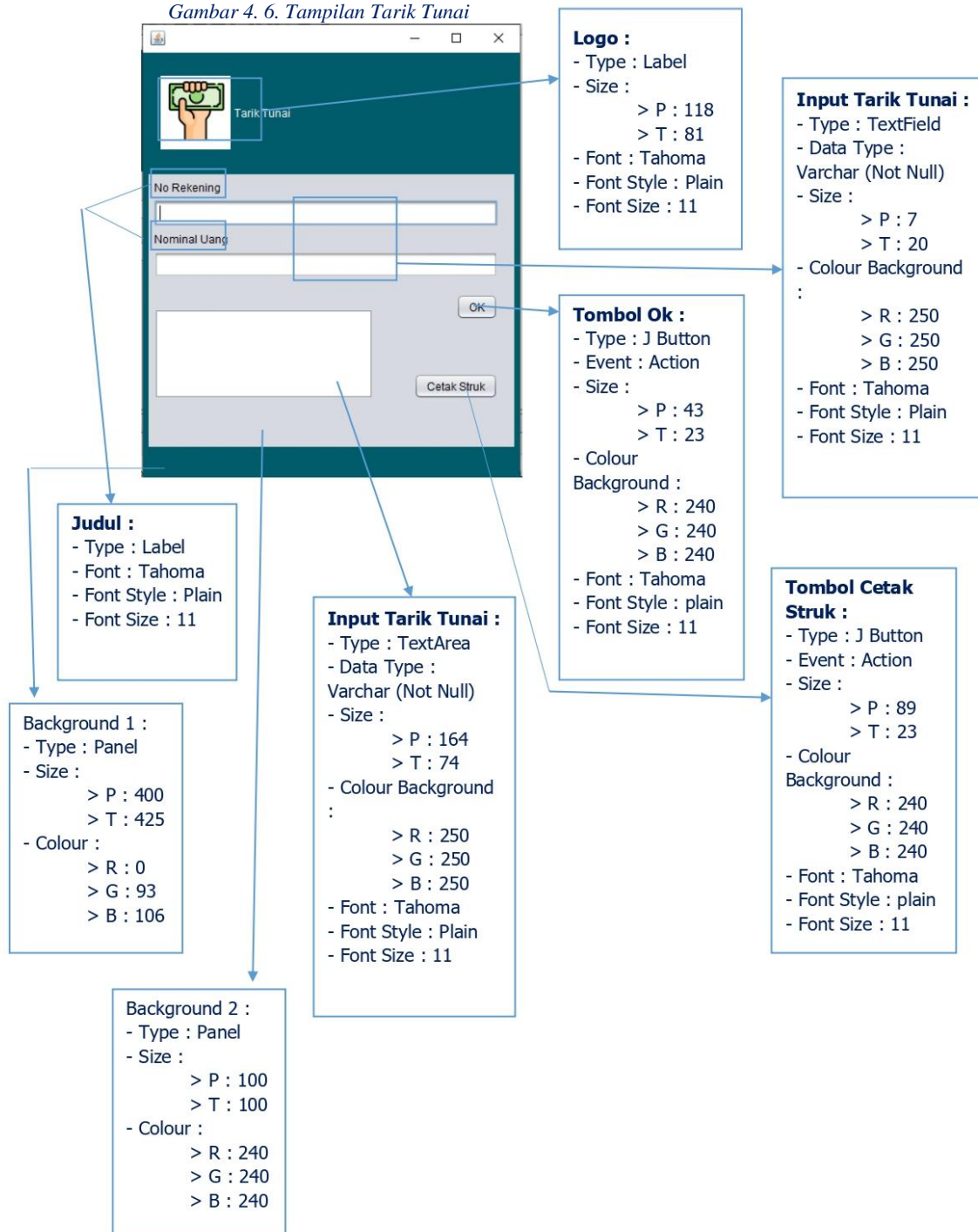
Gambar 4. 5. Tampilan Transfer





## 6. Design Tampilan Tarik Tunai

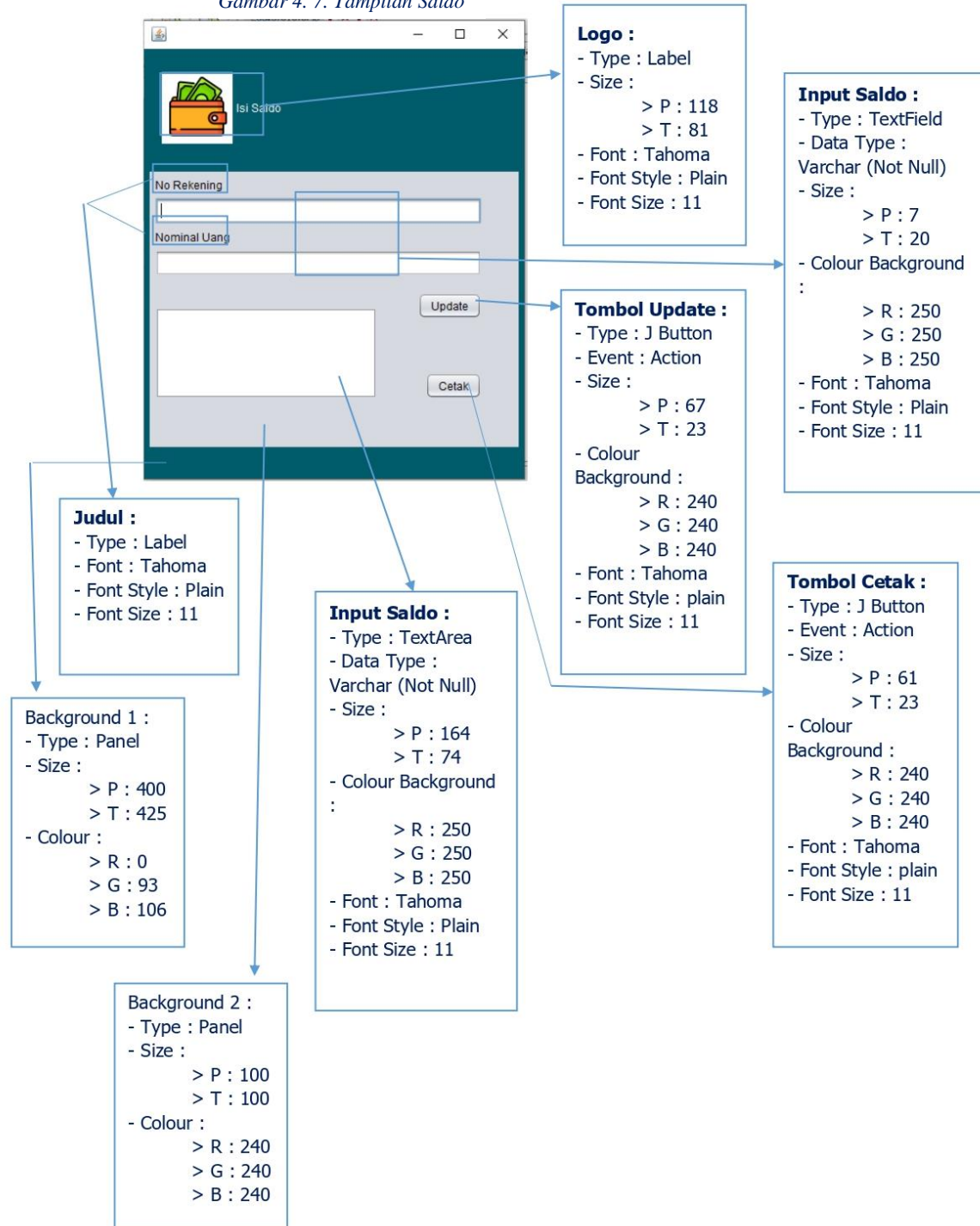
Gambar 4. 6. Tampilan Tarik Tunai





## 7. Design Tampilan Saldo

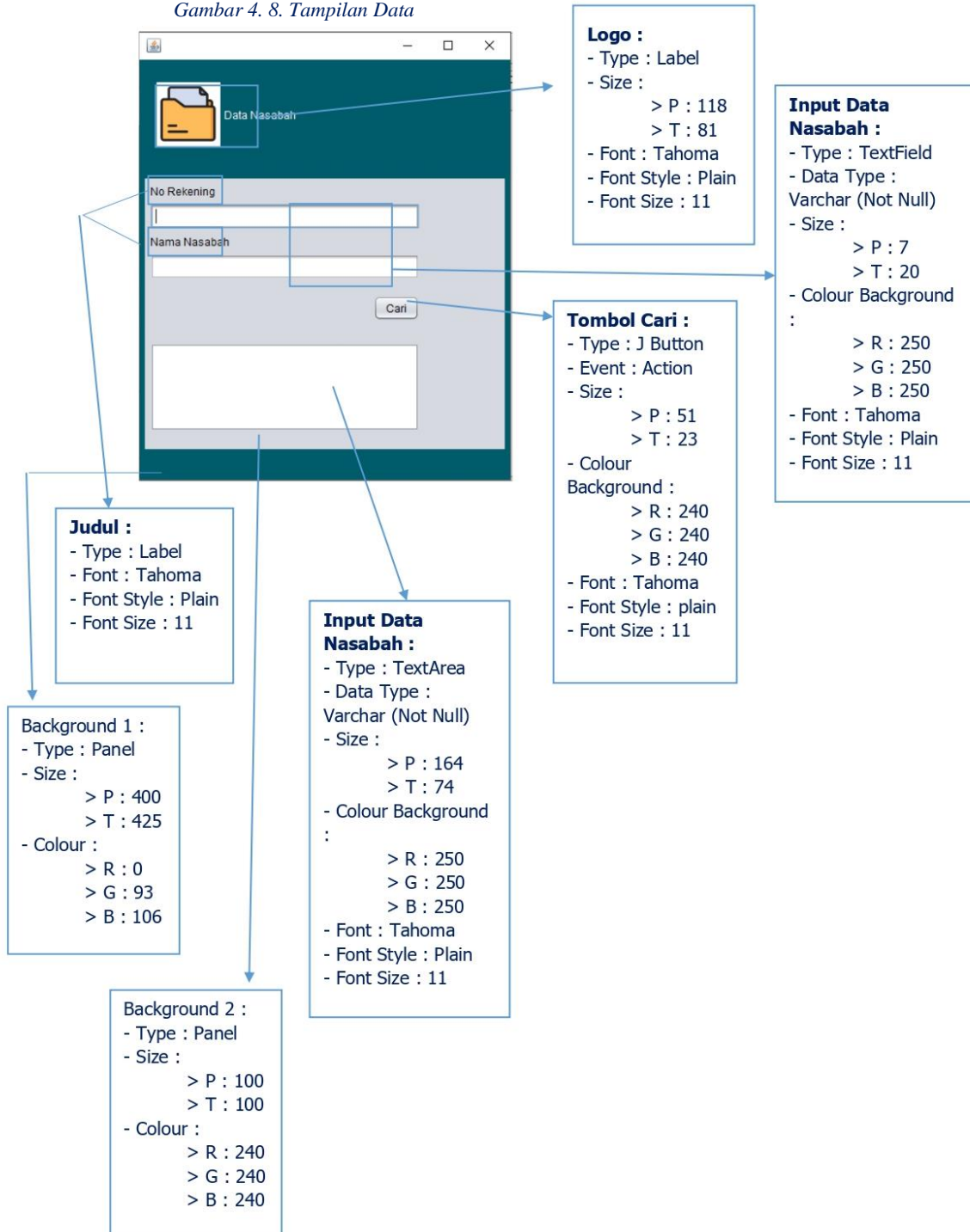
Gambar 4. 7. Tampilan Saldo





## 8. Design Tampilan Data

Gambar 4. 8. Tampilan Data







## II.5. Perancangan dan Implementasi Ragam Dialog

Perancangan Sistem Informasi Teller Bank berbasis aplikasi ini dilengkapi dengan ragam dialog untuk mempermudah user dalam menggunakan aplikasi sehingga seolah olah kita sedang berkomunikasi dengan sistem. Berikut Ragam Dialognya :

### 1. Menu Login

The screenshot shows a login window titled "Welcome to Log in!". It contains a "Login" icon on the left, a "Username" input field, a "Password" input field, and "OK" and "Cancel" buttons at the bottom. Annotations with leader lines point to specific elements:

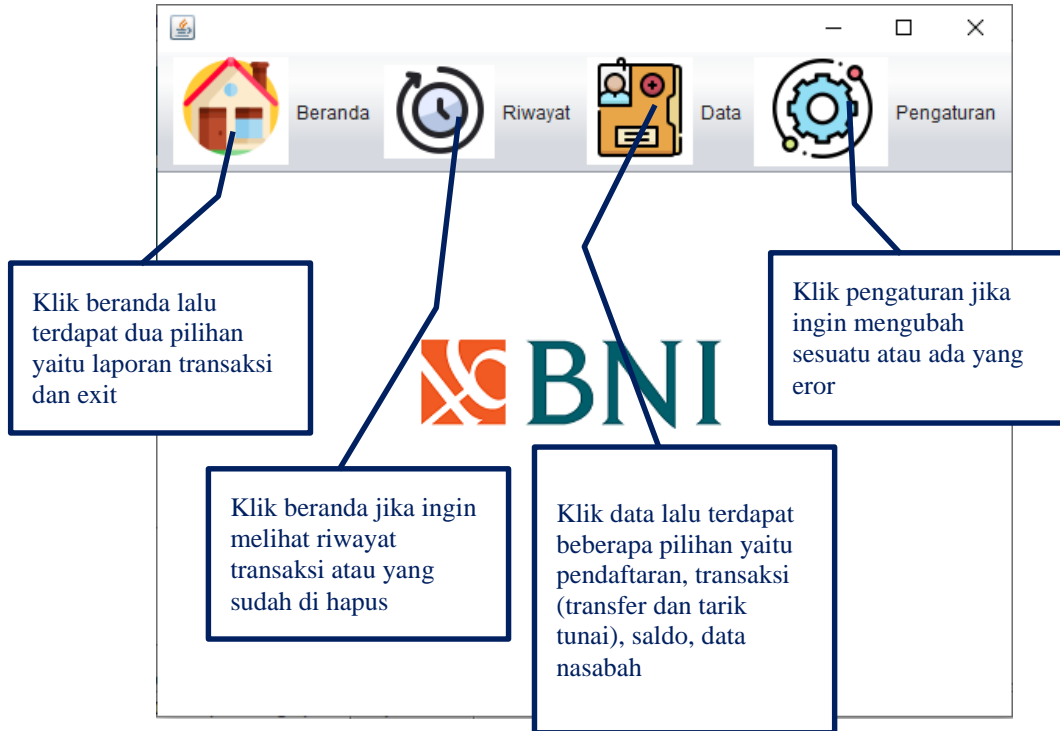
- "Masukan Username dengan 12 karakter" points to the Username input field.
- "Masukan password dengan 8 karakter" points to the Password input field.
- "Klik oke agar masuk menu utama" points to the OK button.
- "Klik cancel jika ingin keluar" points to the Cancel button.

Gambar 5. 1. Menu Login





## 2. Menu awal



Gambar 5. 2. Menu Awal







### 3. Data transaksi

Klik save as untuk mengganti format nama dari file tersebut

Klik choose file untuk memasukkan data transaksi

Klik upload this file untuk mengirimkan file ke database bank


Menampilkan data yang sudah di upload

Gambar 5. 3. Data Transaks





#### 4. Pendaftaran



Pendaftaran Nasabah BNI

E-mail

Nama Lengkap

Tempat Tanggal Lahir

Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Agama

Nomor Id KTP

Alamat

Nama Jalan  Rt / Rw

Kelurahan

Kecamatan

Ibu Kota

Pekerjaan

Klik atau pilih salah satu dan isi semua kolom untuk mendaftarkan nasabah baru

Klik simpan untuk menyimpan data nasabah yang baru mendaftar

simpan

Gambar 5. 4. Pendaftaran





## 5. Transfer

The screenshot shows a web form titled "Transfer" with a paper plane icon. The form contains the following elements:

- No Rekening yang akan di Transfer:** A text input field with a callout: "Di Isi dengan no rekening yang di tuju".
- Nominal Uang:** A text input field with a callout: "Di Isi dengan jumlah nominal berapa yang akan di transfer".
- Transfer Button:** A button with the text "Transfer" and a callout: "Klik transfer untuk menyetujui pentransferan".
- Cetak Struk Button:** A button with the text "Cetak Struk" and a callout: "Klik cetak struk untuk print data transfer".
- Transfer Area:** A large empty rectangular box with a callout: "Menampilkan data transfer".

Gambar 5. 5. Transfer





## 6. Tarik tunai

The screenshot shows a web browser window titled 'Tarik Tunai'. The form has a dark teal header with a hand holding a green banknote icon and the text 'Tarik Tunai'. Below the header, there are two input fields: 'No Rekening' and 'Nominal Uang'. To the right of the 'No Rekening' field is a callout box: 'Di Isi dengan no rekening nasabah'. To the right of the 'Nominal Uang' field is a callout box: 'Di Isi dengan jumlah nominal berapa yang akan di tarik tunai'. Below the input fields are two buttons: 'OK' and 'Cetak Struk'. To the right of the 'OK' button is a callout box: 'Klik ok untuk menyetujui penarikan tunai'. To the right of the 'Cetak Struk' button is a callout box: 'Klik cetak struk untuk print data penarikan tunai'. On the left side of the form, there is a large white rectangular area with a callout box pointing to it: 'Menampilkan data tarik tunai'.

Gambar 5. 6. Tarik Tunai



## 7. Saldo

The screenshot shows a web form titled "Isi Saldo" (Deposit Balance) with a wallet icon. The form contains the following elements:

- No Rekening**: A text input field for the account number. Callout: "Di Isi dengan no rekening nasabah" (Filled with the customer's account number).
- Nominal Uang**: A text input field for the deposit amount. Callout: "Di Isi dengan jumlah nominal berapa yang akan di tambahkan kedalam tabungan nasabah" (Filled with the nominal amount to be added to the customer's savings).
- Update**: A button to save the deposit information. Callout: "Klik update untuk mengubah data tabungan nasabah" (Click update to change the customer's savings data).
- Cetak**: A button to print the deposit information. Callout: "Klik cetak untuk print data data tabungan nasabah" (Click print to print the customer's savings data).
- Output Area**: A large white box at the bottom left. Callout: "Menampilkan data isi saldo tabungan" (Displays the savings balance data).

Gambar 5. 7. Saldo





## 8. Data nasabah

The screenshot shows a web application window titled "Data Nasabah". It contains the following elements:

- No Rekening**: A text input field for the account number. Callout: "Di Isi dengan no rekening nasabah yang akan di cari".
- Nama Nasabah**: A text input field for the customer's name. Callout: "Di Isi dengan nama nasabah yang ingin di cari".
- Cari**: A button to initiate the search. Callout: "Klik cari untuk mencari nasabah".
- Results Area**: A large empty box at the bottom. Callout: "Menampilkan nasabah yang di cari".

Gambar 5. 8.Data Nasabah





## **BAB III**

### **PENUTUPAN**

#### **A. Kesimpulan**

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era modern ini, mengakibatkan segala sesuatu yang memungkinkan diatur secara teknologi diusahakan secara maksimal atau secara besar-besaran, dimana sistem kerja secara manual perlahan-lahan mulai tergeser dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Ketersediaan komputer personal (PC) yang didukung oleh berbagai macam perangkat lunak yang mudah pengoperasiannya memungkinkan Teller bank dapat mengakses informasi dengan cepat dan menyiapkan lebih banyak laporan. Disamping itu, penggunaan teknologi informasi, yang menggabungkan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi dapat membantu Teller Bank untuk menyajikan informasi lingkup luas. Perancangan Sistem Informasi Teller Bank Berbasis Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam Melakukan pemeriksaan kas dan menghitung transaksi harian serta menangani keluhan dari nasabah di mana proses manualnya kurang efektif.

#### **B. Saran**

Dalam pengumpulan materi pembahasan di atas tentunya saya banyak mengalami kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu saya mengharapkan pembaca untuk memberikan tanggapan dan tambahan terhadap makalah yang saya buat. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih





## Daftar pustaka

<https://lifepal.co.id/media/teller-bank/> dikutip hari sabtu 9 Mei 2022 09:15

<https://ruanglaptop.com/cara-cek-saldo-bank-bni/> dikutip hari sabtu 9 Mei 2022 13:00

<https://medium.com/@bayurajiv/sistem-informasi-terdistribusi-pada-mobile-banking-d472317ca243> dikutip hari sabtu 9 Mei 2022 13:20

<https://123dok.com/document/qvrn94dy-makalah-sistem-informasi-perbankan.html>

dikutip hari jumat 6 Mei 2022 11:

