

PENERAPAN KONSEP BUSINESS PERFORMANCE MANAGEMENT DALAM MOBILE APPLICATION UNTUK MENGELOLA TABUNGAN SAKU BANK SAHABAT SAMPOERNA

Ummy Kalsum^{1*}, Richardus Eko Indrajit²

^{*12}Ilmu Komputer, STMIK Nusa Mandiri, Jakarta

Jl. Kramat Raya No.16AB, Jakarta 10420

*E-mail : ummysholeh29@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini, persaingan dalam lingkungan bisnis semakin berkembang, dimana karyawan perusahaan tidak hanya mempertahankan bisnisnya, namun juga harus bisa mengembangkan bisnis tersebut. Tabungan Saku adalah produk tabungan Bank Sahabat Sampoerna yang bekerjasama dengan Alfamart. Dengan kemudahan dan kepraktisan dalam menabung serta tidak memberatkan nasabah dengan tidak adanya biaya administrasi.. Kondisi saat ini semua nasabah Tabungan Saku hanya bisa melakukan transaksi dengan cara datang langsung ke cabang Alfamart, strategi pemasaran yang dilakukan Bank Sahabat Sampoerna adalah melakukan undian 1 bulan sekali atau 3 bulan sekali, hal ini kurang efisien karena kebanyakan nasabah hanya menabung disaat tanggal undian. berdasarkan kondisi tersebut untuk meningkatkan strategi pemasaran Tabungan Saku dan memudahkan nasabah dalam transaksi. Artikel ini menawarkan penerapan konsep *Business Intelligence Performance* dalam *Mobile Application* dimana nasabah Tabungan Saku bisa melakukan transaksi tanpa harus datang ke cabang Alfamart dan memberikan poin kepada setiap nasabah yang menabung dimana poin tersebut bisa ditukar pada saat belanja di Alfamart sehingga nasabah mendapat potongan harga.

Kata kunci: *Business Performance Management, Mobile Application, Tabungan Saku.*

ABSTRACT

Today, competition in the business environment is growing, where corporate employees not only maintain their business, but also have to grow the business. Saku Savings is a saving product of Bank Sahabat Sampoerna in collaboration with Alfamart. With the ease and practicality in saving and not burdening the customers with no administrative costs .. The current condition of all customers Saku Savings can only do transactions by coming directly to the branch Alfamart, marketing strategy undertaken Bank Sahabat Sampoerna is to conduct a 1 month sweepstakes or 3 months, this is less efficient because most customers only save when the draw date. based on these conditions to improve Saku Saving's marketing strategy and facilitate customers in transactions. This article offers the application of Business Intelligence Performance concept in Mobile Application where Saku Saku customers can make transactions without having to come to Alfamart branch and give points to each saving customer which points can be exchanged at the time of shopping at Alfamart so that customers get discounted.

Keywords: *Business Performance Management, Mobile Application, Tabungan Saku.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, persaingan dalam lingkungan bisnis semakin berkembang, dimana karyawan perusahaan tidak hanya mempertahankan bisnisnya, namun juga harus bisa mengembangkan bisnis tersebut. Bank Sahabat Sampoerna senantiasa berupaya memberikan kemudahan serta kenyamanan dalam melakukan

transaksi. Salah satu wujud kepedulian ini adalah dengan menyediakan fasilitas Tabungan Saku. Tabungan Saku adalah produk tabungan Bank Sahabat Sampoerna yang bekerjasama dengan Alfamart untuk memenuhi kebutuhan menabung semua lapisan masyarakat.

Dengan kemudahan dan kepraktisan dalam menabung serta tidak memberatkan nasabah dengan tidak adanya biaya administrasi, nasabah bisa langsung menabung uang kembalian belanjanya di Alfamart.

Kondisi saat ini semua nasabah Tabungan Saku hanya bisa melakukan transaksi dengan datang langsung ke cabang Alfamart terdekat. Strategi pemasaran yang dilakukan Bank Sahabat Sampoerna adalah melakukan undian 1 bulan sekali atau 3 bulan sekali dengan hadiah yang sangat menggiurkan seperti motor, kulkas, TV, dan banyak perlengkapan rumah tangga lainnya. Hal ini kurang efisien karena kebanyakan nasabah hanya menabung disaat tanggal undian. Artikel ini menawarkan penerapan konsep Business Intelligence Performance dalam Mobile Application dimana nasabah Tabungan Saku bisa melakukan transaksi tanpa harus datang ke cabang Alfamart dan memberikan poin kepada setiap nasabah yang menabung dimana poin tersebut bisa ditukar pada saat belanja di Alfamart sehingga nasabah mendapat potongan harga. Selain hal ini menguntungkan bagi nasabah baik waktu dan kemudahan dalam transaksi tentunya hal ini juga sangat berpengaruh terhadap benefit yang diterima oleh perusahaan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Business Performance Management (BPM)

Manajemen kinerja bisnis merupakan metode yang bisa digunakan untuk membantu organisasi untuk merencanakan, maintenance, analyze dan mengelola bisnis yang lebih efektif untuk pandangan yang lebih komprehensif bagi perusahaan (Ahmad Hasan Maharma, 2014). Manajemen kinerja bisnis adalah proses yang relative kompleks dan sulit, dimana hal ini mengalami perubahan yang sangat signifikan baik teori maupun praktek. Dengan menerapkan metode strategis seperti BI, perencanaan strategis yang dapat mencapai target perusahaan (Rajnoha Rastislav, Lorincová Silvia, 2015). Sehingga diperlukan otomatisasi fungsional yang menjadi kunci untuk menciptakan system manajemen yang efektif yang dapat mewakili dari ukuran kinerja pada suatu perusahaan. Contohnya dalam menerapkan praktik manajemen atas dasar

ukuran kinerja melalui distribusi perangkat lunak (Alexander Germanovich Belov and Alla Grigorievna Kravets, 2013).

2.2 Mobile Application

Kekuatan perangkat lunak telah meningkat secara dramatis dalam beberapa tahun terakhir, perangkat ini menjadi lebih canggih dan memudahkan pengguna untuk menyelesaikan banyak tugas dalam waktu yang bersamaan, peneliti berfokus pada pengembangan aplikasi dan meningkatkan kegunaan seluruh dari aplikasi mobile (Derek Flood, Rachel Harrison, Claudia Iacob*, David Duce, 2012). Pada pengembangan mobile menggunakan layanan web studio 2005 visual dan koneksi mereka ke server oracle untuk membantu programmer dalam mewujudkan aplikasi mobile sederhana yang berguna (Daniela Ilea, 2009). Penerapan mobile aplikasi pada restoran dimana aplikasi mobile dirancang sebagai server yang akan digunakan dalam setiap restoran untuk melayani nasabah atau pelanggan yang menggunakan teknologi nirkabel. Server utama adalah server yang mengontrol perhitungan tagihan, penerimaan order, dan pengiriman pesanan. Mobile aplikasi e-commerce adalah alat yang digunakan untuk mengakses internet dan membeli produk atau jasa. Aplikasi ini terus berkembang karena tingginya tingkat kemajuan teknologi, penelitian ini berfokus untuk menunjukkan bahwa aplikasi mobile yang efektif memang ada untuk berbagai smartphone. Phonegap dan aplikasi spread dalam berkomunikasi menggunakan bahasa XML.

2.3 Tabungan Saku

Produk tabungan bank Sahabat Sampoerna bekerjasama dengan Alfamart untuk memenuhi kebutuhan menabung semua lapisan masyarakat. Dengan kemudahan dan kepraktisan dalam menabung serta tidak memberatkan nasabah dengan tidak adanya biaya administrasi. Nasabah bisa langsung menabung uang kembalian belanjanya di Alfamart.

SAKU WEB	
No	FITUR TRANSAKSI
1	REGISTRASI
2	SETOR TUNAI
3	SETOR KEMBALIAN
4	TARIK TUNAI
5	TRANSFER
6	GANTI KARTU
7	PENGEMBALIAN DANA
8	INQUIRY LAPORAN TRANSAKSI
9	EOD

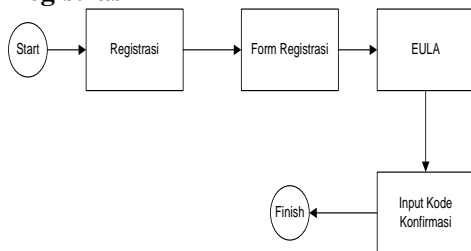
Gambar 2. 1 Antarmuka Tabungan Saku Existing

3. METODE

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah business intelligence, metode yang digunakan yaitu pengembangan perangkat lunak yaitu Tasaku Mobile Application. Mobile Application adalah sebuah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada akses layanan simpanan atau tabungan pada Bank Sahabat Sampoerna seperti pengecekan saldo, transfer dana, pembelian, dan pembayaran melalui perangkat bergerak (*mobile device*). Perangkat bergerak tersebut terhubung dengan server Mobile Application dan aplikasi Core Banking melalui jaringan internet.

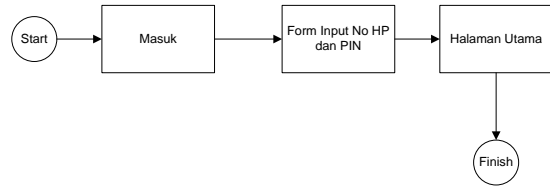
Fungsi-fungsi yang akan diterapkan pada aplikasi Tasaku Mobile Application, sebagai berikut :

1. Registrasi



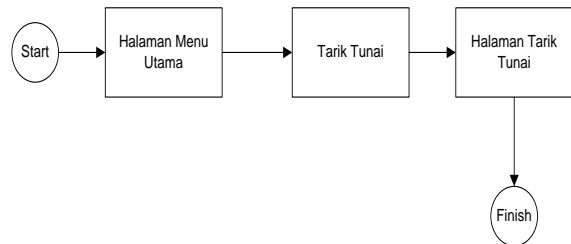
Gambar 3. 1 Flow Registrasi

2. Login



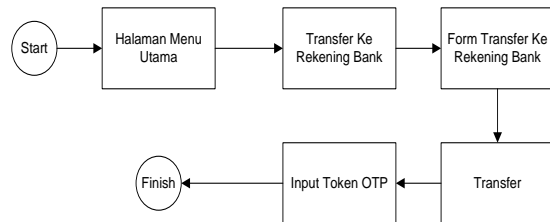
Gambar 3. 2 Flow Login

3. Tarik tunai (Nasabah data ke Alfamart) Existing



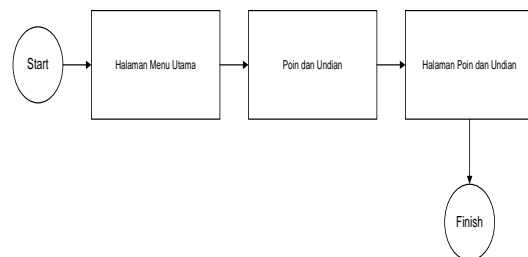
Gambar 3. 3 Flow Tarik Tunai

4. Transfer ke Rekening Bank



Gambar 3.4 Flow Transfer ke Rekening Bank

5. Poin Reward atau Undian



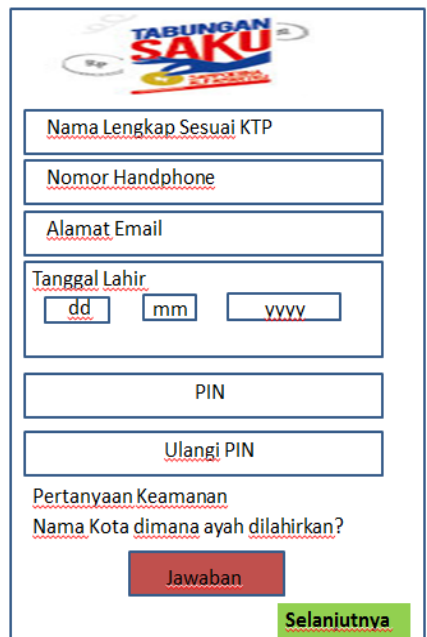
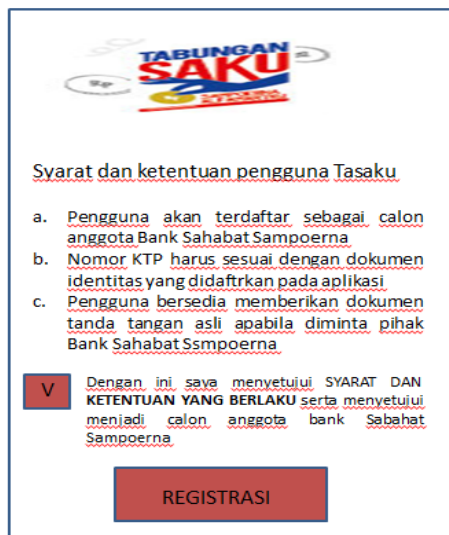
Gambar 3.5 Flow Poin Reward atau Undian

4. HASIL & PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil percobaan dari penelitian yang dilakukan sesuai flow pada metode yang diusulkan.

1. UI Registrasi

Calon anggota Tabungan Saku atau Tasaku wajib melakukan registrasi terlebih dahulu

Gambar 4.1 UI Registrasi

2. UI Login

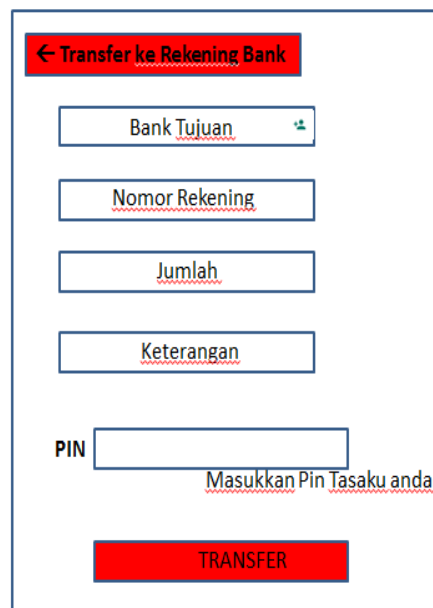
User Interface Login , digunakan untuk nasabah Tasaku Bank Sahabat Sampoerna untuk melakukan transaksi.



Gambar 4.2 UI Login

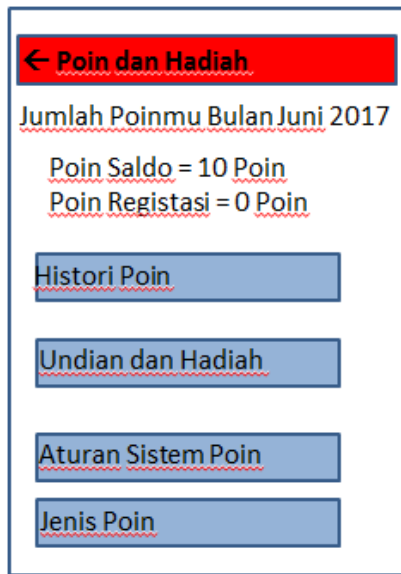
3. UI Transfer ke Rekening Bank

UI Transfer ke Rekening Bank, pada UI ini nasabah Tasaku Bank Sahabat Sampoerna dengan mudah melakukan transfer ke Bank Lain.



Gambar 4.3 UI Transfer ke Rekening Bank

4. UI Poin Reward atau Undian



Gambar 4.4 Poin Reward atau Undian

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini adalah pengembangan perangkat lunak berawal dari berbasis web menjadi Mobile Application hal ini bertujuan untuk memudahkan anggota atau calon anggota Tabungan Saku Bank Sahabat Sampoerna. Didalam skema ini, metode *Business Intelligence* diterapkan dimana nasabah dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke Alfamart dan dengan mudah nasabah dapat melakukan transfer ke Bank, selain dapat memudahkan nasabah untuk bisa melakukan tarik tunai pada ATM namun juga memudahkan nasabah melakukan transaksi antar Bank. Pada Mobile Application, nasabah Tabungan Saku dengan mudah melihat poin Reward atau Undian.

Saran dari penelitian ini, aplikasi yang sudah di design dapat diaplikasikan dan menambahkan fitur baru agar lebih informative dan user friendly.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Saleh Alqahtani, Robert Goodwin. 2012. School of Computer Science, Engineering and Mathematics, Faculty of Science and Engineering, Flinders University

Alexander Germanovich Belov, Alla

Grigorievna Kravets, 2013. Business Performance Management in Small and Medium Businesses and Functional Automation. Volgograd State Technical University, Volgograd, Russia

Chen, Ying-Chang, 2011. A Case Study on the Business Performance Management of Hilton Hotels Corp. Department of Hotel and Restaurant Management Ching Kuo Institute of Management and Health, Taiwan

Derek Flood, Rachel Harrison, Claudia Jacob*, David Duce, 2012. Evaluating Mobile Applications: A Spreadsheet Case Study

Feyyaz YILDIZ, Mustafa, 2011.. Construction of Multi Dimensional Performance Measurement Model in Business Organizations: An Empirical Study. Faculty of Business and Administrative Science, Afyon Kocatepe University, Turkey

L. Ashwin Kumar, 2012. Mobile Application for News and Interactive Services. Department of Information Technology, JNTU, Hyderabad, India