

# IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBERKASAN ARSIP DENGAN MENGGUNAKAN METODE ALFABETIS KOMBINASI KLASIFIKASI PADA PT BPR MITRA CATUR MANDIRI MALANG

Lina Lindawati<sup>1)</sup> Daeng Ahmad Suaedi<sup>2)</sup> Rahayu Widayanti<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi STIMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

Email : Linalinda46@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi Sistem Informasi STIMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

Email : Daengforever@yahoo.com

<sup>3)</sup>Program Studi Sistem Informasi STIMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

Email : Rahayustimata@gmail.com

## ABSTRACT

*BPR PT Catur Mitra Mandiri is one of the financial institutions that provide services in operation since 1993 has opened the cash office units that are in Turen, Kasembon, and Sumber pucung Malang. File storage customer is still done manually by filling division causing problems in the liquefaction process the file because the file received from the cash office between 3 to 4 days. In this case the division filling require a computerized system that can be used for filing process so as to help the division filling.*

*The purpose of this research is the establishment of archival filing application by using the alphabetical and classified in PT BPR standalone chess partner. The method used is a method in which the alphabetical filing credit files are archived alphabetically taken from the name of the customer, while the common files are grouped by their method of classification that incoming files are grouped by file type. Data collection methods used were interviews and surveys. System development method used is SDLC Waterfall. The system that has been built providing information on the ease of file bermanfaat for filling division and the company's employees. These systems can speed up the process of filing in an Independent Catur Mitra PT BPR. Can help improve the performance of officers filling. And simplify the process of printing daily or monthly report on BPR PT Catur Mitra Mandiri.*

*Keywords: System Information, Archives, Methods, Alphabetical, Classification*

## 1. PENDAHULUAN

PT BPR Mitra Catur Mandiri merupakan salah satu lembaga keuangan yang memberi pelayanan jasa yang beroperasi sejak tahun 1993 dengan kegiatan usahanya yaitu menghimpun dana dari masyarakat berbentuk Deposito dan Tabungan serta menyalurkan dana dalam bentuk kredit. Salah satu aktifitas operasional yang dapat menunjang proses kredit adalah pengarsipan berkas kredit. *Filing* adalah salah satu unit kerja yang mengelola berkas-berkas yang ada baik berkas kredit, berkas umum dan berkas tabungan pada PT BPR Mitra Catur Mandiri. Petugas *filing* mengelola berkas

yang masuk dari 3 kantor kas yaitu kantor kas Turen, kantor kas Kasembon, dan kantor kas Ngebruk. Saat ini total nasabah di BPR Mitra Catur Mandiri sebanyak 1657 rekening. Pada bulan Juli 2014 rata-rata menerima pengajuan berkas kredit yang telah disetujui sebanyak 159 rekening. Berkas kredit dan berkas tabungan nasabah baru sebanyak 129 rekening dan nasabah lama yang memperpanjang proses kredit sebanyak 30 rekening. Proses penyimpanan berkas nasabah maupun berkas umum di PT BPR Mitra Catur Mandiri masih dikerjakan secara manual yaitu berkas yang baru masuk dicatat pada buku register *file*, setelah itu berkas

yang telah dicatat disimpan ke lemari arsip yang dipisahkan berdasarkan abjad dan jenis arsip oleh divisi *filling*. Berkas yang keluar dicatat dalam buku register *file* keluar, kemudian *file* diserahkan pada peminjam. Proses penyimpanan berkas secara manual ini membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, mengingat jumlah nasabah pada PT BPR Mitra Catur Mandiri yang hampir mencapai 2000 nasabah, hal ini menyebabkan pemborosan ruang penyimpanan dan memperlambat proses penyimpanan berkas. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, untuk memudahkan divisi *Filling* perlu adanya suatu Aplikasi Pemberkasan Arsip. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode pemberkasan alfabetis dimana berkas kredit diarsipkan berdasarkan abjad yang diambil dari nama nasabah, sedangkan berkas umum dikelompokkan berdasarkan metode klasifikasi yaitu berkas masuk dikelompokkan menurut jenis berkas, untuk berkas keluar dapat diambil di *filling cabinet* yang sudah diurutkan berdasarkan nama nasabah dan jenis berkas sehingga divisi *filling* dapat mencari berkas lebih cepat sesuai dengan permintaan peminjam.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Menurut O'Brien (2005:29), sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur.

Menurut Romney dan Steinbart (2006:4), sistem adalah kumpulan dari dua atau lebih komponen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil, masing-masing melaksanakan fungsi penting dan mendukung sistem yang lebih besar

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, Sistem merupakan

Sekumpulan unsur yang saling berhubungan, memiliki kesatuan dan mempunyai satu tujuan untuk membentuk suatu organisasi terpadu.

Menurut O'Brien (2005:38), informasi adalah data yang telah diubah menjadi konteks yang berarti dan berguna bagi para pemakai akhir tertentu.

Menurut Romney dan Steinbart (2006:5) Informasi adalah sebagai berikut.

Informasi adalah data yang telah diorganisir dan diproses untuk memberikan arti kepada pengguna. Pengguna biasanya memerlukan informasi untuk membuat keputusan atau untuk meningkatkan proses pengambilan keputusan. Sebagai aturan umum, pengguna dapat membuat keputusan yang lebih baik untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas informasi.

Secara Umum informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut O'Brien (2005:5), sistem informasi adalah kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Ginn (2007:4) administrasi kearsipan adalah pengendalian secara sistematis terhadap arsip mulai dari penciptaan atau penerimaan, yang meliputi pemrosesan, distribusi, pengorganisasian, penyimpanan, dan penemuan kembali, untuk mencapai hasil yang terbaik.

Menurut Quible (2005: 475) mengartikan administrasi kearsipan rangkaian aktivitas pengendalian siklus hidup arsip mulai penciptaan sampai

penemuan kembali untuk digunakan secara optimal.

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi:

1. Memasukkan, menyimpan, dan mengambil data.
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan.

(Rosa dan Shalahuddin, 2013: 43-44)

Menurut Anhar (2010), "*MySQL (My Structure Query Language)* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL *DBMS (Database Management System)* dari sekian banyak *DBMS*, seperti *Oracle*, *MySql*, *Postagresql*, dan lain-lain. *MySql* merupakan *DBMS* yang multi thread, multi user yang bersifat gratis dibawah lisensi GNU (General Public License) GPL. Tidak seperti *Apache* yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing. *MySql* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan Swedia, yaitu *MySql AB*. *MySql AB* memegang hak cipta kode sumbernya".

Menurut Nugroho (2010:6-7), *unified modeling language (UML)* adalah bahasa pemodelan untuk system atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Menurut Hermawan (2009:7) *Unnified Modelling Language (UML)* adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan

memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi objek.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan *Unnified Modelling Language (UML)* merupakan sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah *system* pengembangan perangkat lunak berbasis *Objek Oriented*.

Kualitas sistem berarti kualitas dari kombinasi *hardware* dan *software* dalam sistem informasi. Fokusnya adalah performa dari sistem, yang merujuk pada seberapa baik kemampuan perangkat keras, perangkat lunak, kebijakan, prosedur dari sistem informasi dapat menyediakan informasi kebutuhan pengguna. Indikator yang digunakan DeLone dan McLean adalah 4 dari 8 indikator yang digunakan pada penelitian Hamilton dan Chervany yaitu kemudahan untuk digunakan (*ease of use*), kemudahan untuk diakses (*system flexibility*), kecepatan akses (*response time*), dan ketahanan dari kerusakan (*reliability*). Selain itu juga digunakan indikator lain yaitu keamanan sistem (*security*).

*Information Quality* pada penelitian Pitt dan Watson dalam DeLone dan McLean merujuk pada *output* dari sistem informasi, menyangkut nilai, manfaat, relevansi, dan urgensi dari informasi. Sementara, variabel dalam DeLone dan McLean menggambarkan kualitas informasi yang dipersepsikan oleh pengguna yang diukur dengan 4 indikator penelitian Bailey dan Pearson yaitu keakuratan informasi (*accuracy*), ketepatanwaktu (*timeliness*), kelengkapan informasi (*completeness*) dan penyajian informasi (*format*).

Menilai kualitas pelayanan tidaklah semudah menilai kualitas sebuah produk karena proses penyampaian jasa merupakan suatu hal yang unik. Hal ini disebabkan atas sifat

pelayanan yang tidak nyata (*intangible*), produksi dan konsumsinya yang berjalan secara simultan. Maka dari itu hasil pelayanan berupa jasa tidak dapat diinventarisasi, melainkan hasil tersebut diserahkan secara langsung kepada konsumen atau konsumen. Setiap kontak yang terjadi antara penyedia pelayanan dengan konsumen merupakan gambaran mengenai suatu "*moment of truth*", yaitu suatu peluang untuk memuaskan atau tidak memuaskan konsumen. Jadi didalam menilai suatu pelayanan, konsumen sebagai penerima layanan terlibat secara langsung didalam proses pemberian pelayanan tersebut sehingga konsumen dapat langsung memberikan penilaian/tanggapan terhadap pelayanan yang diberikan yang nantinya akan menggiring konsumen kepada persepsi tertentu dan akhirnya akan menghasilkan suatu imej terhadap produk dan juga khususnya terhadap penyedia pelayanan tersebut.

Kennedy (1998:169-171) menyatakan secara garis besar pemberkasan menggunakan sistem numerik dan sistem abjad.

Menurut Sulistyono (2003:93) menyatakan terdapat sistem utama pemberkasan rekod, yaitu abjad numerik klasifikasi, kronologis dan warna.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem pengarsipan adalah cara pengaturan atau penyimpanan arsip secara logis dan sistematis dengan memakai abjad, numerik, huruf ataupun kombinasi huruf dan nomor sebagai identitas arsip yang terkait.

#### 1. Sistem Abjad

Sistem Abjad adalah sistem penyimpanan arsip dengan memakai metode penyusunan menurut abjad. Umumnya dipakai untuk arsip yang dasar penyusunannya dilakukan terhadap nama orang, nama perusahaan, nama tempat, nama benda dan subjek masalah. Nama-nama diambil dari nama

pengirim (surat masuk) dan nama alamat yang dituju.

#### 2. Sistem klasifikasi

Klasifikasi merupakan pengelompokan atau pengkategorian arsip dinamis dalam susunan tertentu ke dalam unit temu balik. Pengelompokan tersebut bisa berdasarkan aktivitas atau fungsi instansi/perusahaan atau subjek yang terkandung dalam arsip dinamis.

Menurut Sadeli (2009:2) Visual Studio 2010 merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengembangan berbagai macam aplikasi yang memiliki berbagai macam tipe antara lain aplikasi dekstop ( windows form, command line (console), aplikasi web, windows mobile (pocket PC).

Bahasa pemrograman *Visual Basic .NET* (VB.NET) dikembangkan oleh Microsoft, Merupakan Salah Satu bahasa Pemrograman Yang *Object Oriented Program* (OOP) atau Pemrograman yang berorientasi Pada Object. Kata "*Visual*" menunjukkan cara yang digunakan untuk membuat *Graphical User Interface* (GUI). Dengan Cara ini, kita tidak perlu lagi menuliskan instruksi pemrograman dalam kode-kode baris hanya untuk membuat sebuah disain Form/Aplikasi. Tetapi dengan sangat mudah yakni kita cukup melakukan *Drag and drop object-object* yang akan kita gunakan. *Visual Basic .NET* (VB.Net) dapat kita jadikan alat Bantu untuk membuat berbagai macam program komputer. Aplikasi *Visual Basic .NET* (VB.NET) hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Windows.

Menurut Hermawan (2009:23) *Use case diagram* (UCD) menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh system yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan *system*. UCD menjadi dokumen kesepakatan antara Customer, User, dan Developer. User menggunakan dokumen UCD ini untuk

memahami *system* dan mengevaluasi bahwa benar yang dilakukan *system* adalah untuk memecahkan masalah yang *user* ajukan atau sedang dihadapi. *Developer* menggunakan dokumen UCD ini sebagai rujukan yang benar dalam pengembangan *system*.

Menurut Nugroho (2010:59-60) diagram *use case* memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* dalam *system*. Salah satu manfaat dari diagram dari diagram *use case* adalah untuk komunikasi.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan *use case* adalah sebuah *system* yang dapat berinteraksi yang dapat menceritakan kegiatan yang dilakukan oleh aktor dan berhubungan dengan *system*.

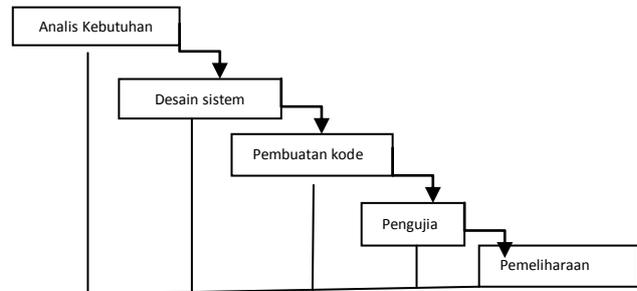
### 3. Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan tahap awal penelitian dan merupakan hal yang sangat penting untuk membuat sistem baru. Dengan data yang relevan memudahkan proses analisa masalah dan kebutuhan sistem yang dibangun. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara  
Melakukan wawancara terkait permasalahan sistem yang saat ini sedang berjalan.
2. Observasi  
Melakukan analisa sistem yang berjalan dan mekanisme sistem yang berjalan saat ini secara langsung.
3. Studi pustaka  
Mengumpulkan referensi terkait dari buku dan jurnal penelitian yang mampu mendukung pengembangan sistem.

*System Development Life cycle* (SDLC), dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengembangkan dan mengubah sistem perangkat lunak dengan menggunakan teknik-teknik pengembangan sistem. Salah satu jenis

*System Development Life cycle* (SDLC) adalah *waterfall* dimulai dengan analisis kebutuhan sistem, dilanjutkan dengan desain sistem, pembuatan kode program, pengujian dan pendukung. Metode ini merupakan metode paling sederhana dalam pengembangan sistem.



Gambar 1 *System Development Life cycle* (SDLC)

#### a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Tahap ini merupakan tahap pertama dalam melakukan penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah pengumpulan data penelitian, studi kepustakaan, menganalisa masalah yang terjadi dan membuat gambaran secara umum tentang sistem baru yang akan dibangun.

#### b. Desain

Tahap ini merupakan tahap kedua dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah merancang sistem baru dengan cara membuat arsitektur sistem yang dibangun berupa *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Conceptual Data Model*, *Physical Data Model* dan *Desain Interface*

#### c. Pembuatan kode program

Pembuatan kode program merupakan tahap pengkodean aplikasi dengan menerapkan rancangan yang ada dalam tahapan desain.

#### d. Pengujian

Pengujian merupakan tahap menguji perangkat lunak yang telah

selesai dibuat yang bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi sudah selesai dengan kebutuhan.

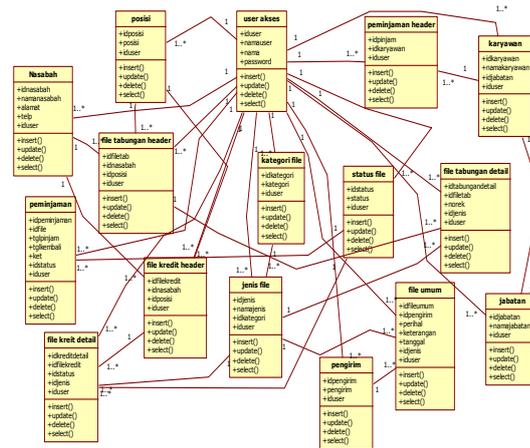
e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Pemeliharaan merupakan tahapan terakhir dalam penelitian. Tahap pemeliharaan dilakukan setelah keseluruhan aplikasi berjalan dan memeriksa ulang aplikasi jika terjadi kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap pengujian.

*Class* diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur kelas-kelas yang digunakan untuk membangun sebuah siste

Gambar 2 berikut menjelaskan terdapat 16 *class* yang terdiri dari User akses, posisi, nasabah, karyawan, kategori file, status file, file kredit header, file kredit detail, tabungan header, tabungan detail, jenis file, file umum, jabatan, peminjaman, peminjaman header, dan pengirim.

Semua *class* saling berasosiasi (terhubung) antar *class* yang satu dengan *class* yang lain. Sebagai contoh *class* nasabah dengan *class* file kredit header. Hubungan kedua *class* tersebut adalah *one to many*. Artinya adalah pada *class* file kredit header minimal harus 1 nasabah atau banyak nasabah yang ada pada *class* file kredit header.



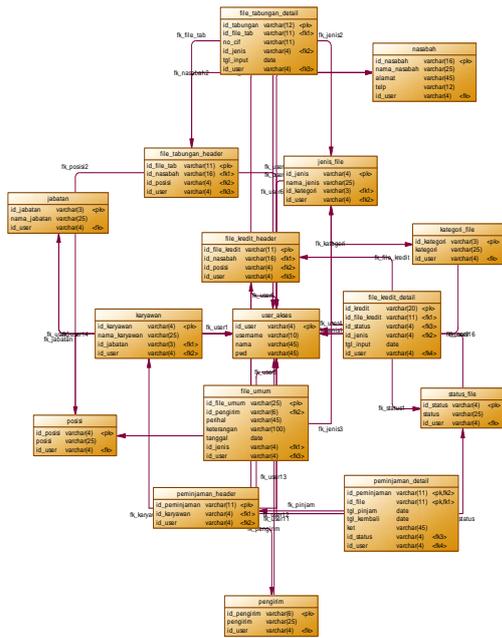
Gambar 2 *Class Diagram* sistem pemberkasan arsip  
(Sumber : data primer yang diolah, 2015)

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk sistem yang dibuat. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Untuk mempermudah pembuatan *Use Case Diagram* maka diperlukan melakukan indentifikasi aktor dan tugas-tugas yang dilakukan oleh aktor tersebut.

Pembuatan *Use Case Diagram* diawali dengan mengidentifikasi pengguna/aktor. Identifikasi aktor bertujuan untuk mengetahui siapa saja yang berkaitan langsung dengan sistem dan apa saja tugas aktor tersebut.

Model *use case* diagram terbentuk setelah melakukan identifikasi aktor dan tugasnya yang langsung berkaitan dengan sistem yang dibangun. Hasil dari identifikasi aktor adalah *use case* diagram dapat dilihat pada gambar 3





Gambar 5 Physical Data Model  
(Sumber : data primer yang diolah, 2015)

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Dalam *interface Login* terdapat 2 isian/*textbox* dimana *user* diharuskan untuk mengisi *textbox username* dan *textbox password* untuk masuk kedalam sistem. *Interface login* ditampilkan seperti pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6 Interface Menu utama.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

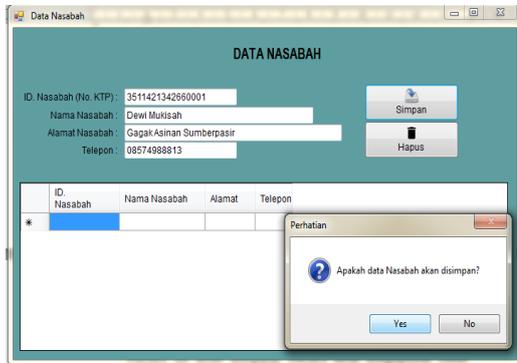
*Interface* menu utama terdapat menu master data yang di dalamnya terdapat master nasabah, master karyawan, master jabatan, master jenis file, master kategori file, master pengirim, master status file. Menu data file di dalamnya terdapat data file kredit, data file tabungan dan data file umum, Menu transaksi merupakan menu untuk proses peminjaman berkas dan pengembalian berkas. Menu manajemen user adalah menu untuk menambah dan mengubah user akses untuk digunakan apabila admin lebih dari satu. Menu laporan merupakan menu laporan peminjaman dan pengembalian berkas per harian dan bulanan. *Interface* menu utama ditampilkan seperti pada gambar 7 berikut ini.



Gambar 7 Interface Menu utama.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

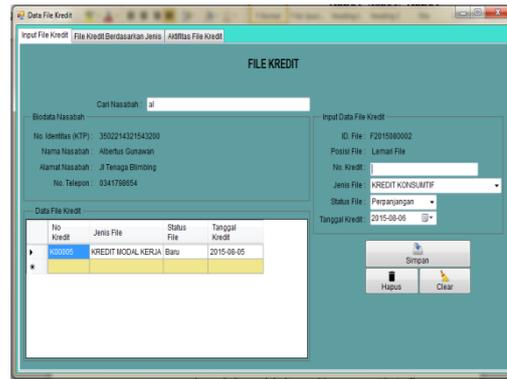
*Interface* nasabah merupakan interface untuk menginputkan data nasabah. Klik tombol *simpan* untuk menambah dan *update* nasabah, tombol *delete* untuk menghapus nasabah. Pengguna mengisi *textbox* no id nasabah sesuai dengan no kartu tanda penduduk(KTP), mengisi *textbox* nama nasabah untuk mengisi nama, mengisi *textbox* alamat untuk mengisi alamat

nasabah, *textbox* no telepon untuk mengisi no telepon nasabah. Data input nasabah ditampilkan seperti pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8 *Interface* Nasabah.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

*Interface* file kredit merupakan *interface* untuk menginputkan berkas-berkas file kredit. Klik tombol simpan untuk menambahkan berkas kredit, pengguna mencari nama berkas nasabah dan mengisi no *customer identity file* (CIF) dan no tabungan. Pengguna memilih jenis file, selanjutnya mengisi tanggal penginputan tabungan. Tombol hapus untuk menghapus data file kredit dan tombol *clear* untuk membersihkan. Data yang berhasil disimpan masuk kedalam *gridview* data tabungan. Data tambah file kredit ditampilkan seperti pada gambar 9 berikut ini.



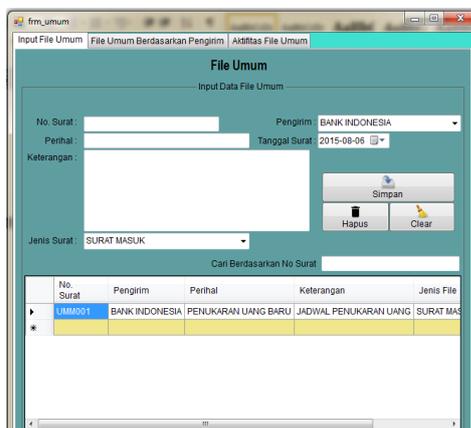
Gambar 9 *Interface* File kredit.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

*Interface* file tabungan merupakan *interface* untuk meninputkan berkas-berkas file tabungan. Klik tombol simpan untuk menambahkan berkas tabungan, pengguna mencari nama berkas nasabah dan mengisi no *customer identity file* (CIF) dan no tabungan. Pengguna memilih jenis file, selanjutnya mengisi tanggal penginputan tabungan. Tombol hapus untuk menghapus data file tabungan dan tombol *clear* untuk membersihkan. Data yang berhasil disimpan masuk kedalam *gridview* data tabungan. Data tambah file tabungan ditampilkan seperti pada gambar 10 berikut ini.



Gambar 10 *Interface* Tabungan.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

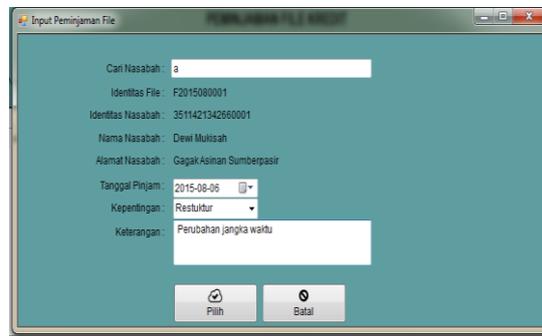
*Interface* file umum merupakan *interface* untuk meninputkan berkas-berkas file umum berupa surat masuk dan surat keluar. Klik tombol simpan untuk menambahkan berkas umum, pengguna mengisi no surat, perihal surat dan keterangan surat. Pengguna memilih jenis surat, selanjutnya mengisi pengirim surat dan tanggal penginputan berkas umum. Tombol hapus untuk menghapus data file umum dan tombol *clear* untuk membersihkan. Data yang berhasil disimpan masuk kedalam *gridview* data umum. Data tambah file umum ditampilkan seperti pada gambar 11 berikut ini.



Gambar 11 *Interface* File umum.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

*Interface* peminjaman berkas merupakan *interface* untuk memproses peminjaman berkas. Pilih *combobox* nama peminjam dan pilih tanggal pinjam, selanjutnya klik *button* pilih untuk memilih berkas. Data berkas tampil pada *gridview* berkas *doubleklik* berkas kemudian nama *detail* berkas ditampilkan pada form peminjaman. Input kepentingan file dan keterangan kemudian pilih selanjutnya klik *button* simpan untuk proses simpan peminjaman. Data peminjaman berkas

ditampilkan seperti pada gambar 12 dan 13 berikut ini.

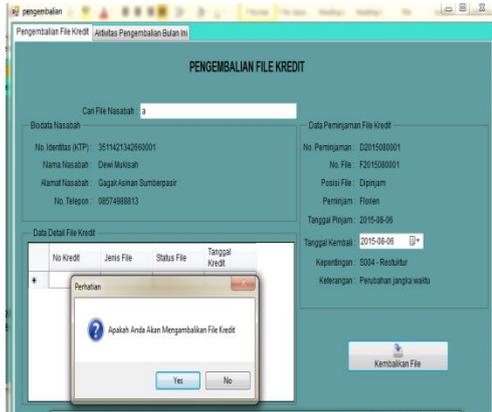


Gambar 12 *Interface* Peminjaman.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)



Gambar 13 *Interface* Peminjaman.  
(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

*Interface* pengembalian berkas merupakan *interface* untuk memproses pengembalian berkas. Pilih berkas yang dikembalikan *doubleklik* pada *gridview* pengembalian, klik *button* kembalikan file untuk proses penembalian berkas. Data pengembalian berkas ditampilkan seperti pada gambar 14 berikut ini.



Gambar 14 *Interface* Pengembalian berkas.

(Sumber : Data primer yang diolah,2015)

Analisis data dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kualitas sistem pemberkasan arsip berdasarkan persepsi karyawan PT BPR Mitra Catur Mandiri. Pengumpulan data uji coba menggunakan kuesioner yang akan diujicobakan dan disebar pada 5 pengguna yaitu direktur utama, direktur, kepala bagian Operasional, divisi filling dan *customer service*.

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan indikator kehandalan sistem informasi yang berdasarkan teori The Update D&M IS Success Model terhadap kualitas sistem informasi pemberkasan arsip akan dilihat dari dua dimensi kualitas sistem informasi, yaitu dimensi kualitas sistem dan dimensi kualitas informasi. Dimensi-dimensi tersebut kemudian dibagi lagi menjadi sub-sub dimensi yang dibutuhkan oleh peneliti antara lain dalam dimensi kualitas sistem membagi menjadi dua sub dimensi, yakni sub dimensi *ease of use* (kemudahan untuk digunakan) dan *security* (keamanan sistem). Sedangkan dimensi kualitas informasi dibagi menjadi dua sub dimensi, antara lain *accuracy* (keakuratan informasi) dan *completeness* (kelengkapan informasi).

Dari hasil perhitungan menggunakan skala likert yang

diujicobakan pada pengguna ditunjukkan dengan nilai :

Dari dimensi kualitas sistem dengan nilai rata-rata 3,86 yaitu berada pada daerah baik, dan hasil perolehan rata-rata dimensi kualitas informasi diperoleh nilai 3,95 berada pada daerah baik. Dapat disimpulkan aplikasi pemberkasan arsip sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama perancangan sampai implementasi sistem pengarsipan pemberkasan arsip pada PT BPR Mitra Catur Mandiri ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pemberkasan arsip yang dibangun dengan metode alfabetis dan klasifikasi dapat mempermudah divisi filling dalam proses pemberkasan arsip yang diperkuat dengan perolehan hasil pengujian kualitas sistem dengan nilai rata-rata 3,86 dan nilai rata-rata kualitas informasi sebesar 3,85. Berdasarkan hasil ini kualitas sistem dan kualitas informasi dapat dikatakan sudah sesuai kebutuhan, namun perlu dikembangkan lebih lanjut .

## 6. Referensi

- [1] Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Mediakita: Jakarta
- [2] A.S, Rosa Dan Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Penerbit Informatika: Bandung
- [3] Hermawan. Asep. 2009. Penelitian Bisnis. Jakarta: Grasindo.
- [4] [Nugroho, Adi](#). 2010. Analisis Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Object. Bandung: Informatika
- [5] O'Brien, James A. (2005). *Introduction to Information System*, 12th Edition. McGraw Hill Companies Inc., New York.
- [6] Quible, Zane K. 2005. *Administrative Office Management: an introduction. Eighth Edition*. Pearson Education, Inc.: Upper Saddle River, New Jersey, 07458
- [7] Romney, Marshall, Steinbart, Paul. (2006). *Accounting information systems*, 10th Edition. Pearson Prentice Hall.