



E-Catalog Produk Untuk Menunjang Presentasi Produk Bank Jateng

Vebyana Kusumawardani¹, Ina Sholihah Widiati²,
Febrianta Surya Nugraha³

^{1,2,3} STMIK Amikom Surakarta

Alamat :Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo,
Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: vebyana.10034@mhs.amikomsolo.ac.id

Abstract The era is increasingly developing, technology is increasingly modern, one of which is a smartphone, with a smartphone activities have been helped for communication, work to style. Android-based smartphones have offered their touch and play applications to become the flagship devices of today's technology. E-catalog is an information system from a catalog that can be accessed digitally. The purpose of creating this system is to support the paperless program launched by the Sukoharjo Branch of Bank Jateng. In making this system, it includes various Bank Jateng products, filling out customer and prospective customer forms, and being able to contact Bank Jateng officers at the Sukoharjo Branch. The design of this application uses Adobe Animate CC 2021 software and the programming language used in designing this E-Catalog system is Action Script 3.0. The results of research at Bank Jateng Sukoharjo Branch, it can be concluded that with this E-Catalog system it can make Marketing and Customer Service easier in marketing and Customers and Prospective Customers can easily understand from this Android-based E-Catalog.

Keywords: Android, Paperless, Marketing, Customer Service, Customers

Abstrak Zaman semakin berkembang teknologi semakin modern salah satunya adalah *smartphone*, dengan *smartphone* aktivitas telah terbantu untuk komunikasi, bekerja hingga gaya. *Smartphone* berbasis Android telah menawarkan aplikasinya yang *touch and play* menjadi *device* unggulan teknologi saat ini. E-catalog adalah suatu sistem informasi dari suatu katalog yang dapat diakses secara digital. Tujuan dibuatnya sistem ini untuk mendukung program *paperless* yang dicanangkan oleh Bank Jateng Cabang Sukoharjo. Dalam pembuatan sistem ini meliputi tentang berbagai produk Bank Jateng, mengisi formulir nasabah dan calon nasabah, serta dapat menghubungi petugas Bank Jateng Cabang Sukoharjo. Perancangan aplikasi ini menggunakan software Adobe Animate CC 2021 dan Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang sistem E-Catalog ini adalah Action Script 3.0. Hasil dari penelitian di Bank Jateng Cabang Sukoharjo, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem E-Catalog ini dapat lebih memudahkan *Marketing*, dan *Customer Service* dalam pemasaran serta Nasabah dan Calon Nasabah mudah memahami dari E-Catalog berbasis Android ini.

Kata kunci: Android, *Paperless*, *Maketing*, *Costumer Service*, Nasabah

1. LATAR BELAKANG

Zaman semakin berkembang teknologi semakin modern salah satunya adalah *smartphone*, dengan *smartphone* aktivitas telah terbantu untuk komunikasi, bekerja hingga gaya. *Smartphone* berbasis Android telah menawarkan aplikasinya yang *taouch and play* untuk menjadi produk *device* unggulan teknologi saat ini. E-catalog adalah suatu sistem informasi dari suatu katalog yang berisi seluruh daftar produk atau jasa, merk, jenis, harga, spesifikasi lengkap, dan juga jumlah barang atau jasa yang disediakan oleh perusahaan atau brand pembuat e-catalog yang bisa diakses secara digital.

Untuk mendukung program *paperless* yang dicanangkan oleh Bank Jateng, mengurangi para calon nasabah yang akan diberikan brosur dan form selebar kertas untuk mengisi data diri sebelum membuka rekening dan melakukan pengambilan produk jasa keuangan di Bank

Jateng Cabang Sukoharjo. Untuk menekan biaya operasional dan menyimpan data calon nasabah adalah membuat visualisasi katalog atau brosur produk Bank Jateng lewat aplikasi yang dapat berjalan di Tablet atau smartphone berbasis Android dengan mudah tanpa harus membawa katalog atau brosur saat pertemuan dilaksanakan.

2. LANDASAN TEORI

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah kombinasi dari beberapa elemen, yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi, yang menghasilkan presentasi yang mengesankan. Multimedia juga memiliki komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan dengan suara atau video, teks, grafik dan animasi (Hofstetter, 2001). Dapat dijelaskan disini bahwa multimedia merupakan gabungan data atau media untuk menyampaikan informasi sedemikian rupa sehingga disajikan dengan lebih menarik, Android adalah kombinasi dari komputer dan animasi (Johan, 2011) atau Android adalah gabungan dari 4 elemen, yaitu suara, gambar, teks dan animasi. Diantara berbagai media tersebut, multimedia memiliki keunggulan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media lainnya. Keunggulan multimedia adalah menarik indera dan membangkitkan minat karena merupakan kombinasi dari gambar, suara dan gerakan.

3. METODE PENELITIAN

Prototyping ini adalah versi awal dari sebuah tahapan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan gambaran dari ide, mengeksperimenkan sebuah rancangan, mencari masalah yang ada sebanyak mungkin serta mencari solusi terhadap penyelesaian masalah tersebut. Model *prototyping* yang dipergunakan oleh sistem akan memungkinkan pengguna mengetahui seperti apa tahapan sistem yang dibuat sehingga sistem dapat mampu beroperasi secara baik.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

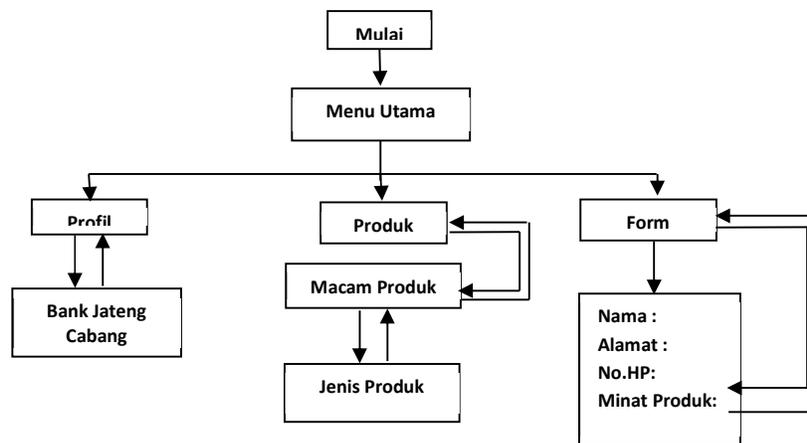
Penulis mengamati proses kegiatan marketing dan *customer service* dalam penyampaian informasi produk jasa keuangan Bank Jateng yang berlangsung di Lobby Bank Jateng Cabang Sukoharjo. Sebagian besar calon nasabah dan nasabah sudah paham akan produk yang disampaikan oleh marketing dan *customer service*, namun tidak sedikit juga yang masih kurang paham. Ditambah calon nasabah dan nasabah yang tidak paham tersebut tidak berani bertanya kembali kepada marketing dan *customer service* untuk mengulang penjelasan

produk yang sudah disampaikan sebelumnya. Hal ini membuat calon nasabah dan nasabah yang kurang paham dalam memahami suatu produk yang ditawarkan semakin tertinggal.

Dengan hadirnya media ekatalog interaktif berbasis android ini diharapkan dapat menyetarakan pemahaman produk jasa keuangan Bank Jateng dari calon nasabah dan nasabah. Dimana media ekatalog interaktif ini dapat digunakan pada ponsel android yang bisa dibuka kapanpun dimanapun selama ada pada genggamannya. Diharapkan dengan adanya media ekatalog interaktif ini bisa membantu meningkatkan minat calon nasabah dan nasabah untuk memanfaatkan produk jasa keuangan dari Bank Jateng Cabang Sukoharjo berdasarkan fitur-fitur yang akan dikembangkan.

4.1. Perancangan produk

Merupakan deskripsi masing-masing tampilan suatu urutan dari aplikasi yang akan dijalankan, dengan pencantuman semua objek atau elemen multimedia serta komponen-komponen aplikasi yang akan dibuat.



Aplikasi menampilkan halaman Intro Aplikasi yang kemudian meneruskannya ke halaman Menu Utama. Halaman Menu Utama terdiri dari beberapa tombol yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan fungsinya, diantaranya terdapat tombol :

- Profil Perusahaan. Sesuai dengan fungsinya, *button* Profil yang ada pada di menu utama yang tersedia di *button* pada menu utama akan menunjuk pada halaman yang berisi informasi mengenai profil perusahaan Bank Jateng Cabang Sukoharjo.
- Produk. Sesuai dengan fungsinya, menu *catalog* produk yang tersedia di *button* pada menu utama akan menunjuk pada sederetan halaman yang membahas ragam produk yang dipilih berdasarkan jenis produk.
- Form Nasabah. Sesuai dengan fungsinya, menu Form Nasabah yang tersedia di *button* pada menu utama akan menunjuk pada sederetan halaman yang menyajikan informasi tentang

kontak calon nasabah yang akan di isi yang valid, antara lain nama, alamat, nomor handphone, dan minat produk.

4.2. Pembuatan Aplikasi

4.2.1. Halaman Utama



Halaman ini menyediakan 5 tombol yaitu untuk membuka Profil yang berisikan Profil singkat tentang Bank Jateng. Kemudian ada menu Produk yaitu menampilkan Berbagai macam produk yang ada di Bank Jateng. Menu Form Nasabah berfungsi untuk pengisian data Nasabah dan Calon Nasabah. Lalu ada menu Chat Bank Jateng KC Sukoharjo yaitu meneruskan ke pesan kontak petugas yang di Bank Jateng Sukoharjo, agar nasabah bisa langsung menghubungi petugas. Yang terakhir ada tombol bergambar silang berfungsi untuk keluar dari Aplikasi.

4.2.2. Halaman Profil



Halaman Profil menunjukkan penjelasan singkat tentang Profil Bank Jateng.

4.2.3. Halaman Produk



Halaman Produk yang terdiri dari Menu KPR, Kredit PLO, KUR, BPD Card, Tabungan Bima, dan tanda Back untuk kembali di menu utama.

4.2.4. Halaman Produk KPR



Halaman Produk KPR (Kredit Perumahan). Terdapat 7 Button. 3 Button untuk Plafon Kredit (batas maksimum transaksi keuangan oleh Bank untuk debitur) 5 tahun, 10 tahun, dan 15 tahun. 2 button syarat umum dan ketentuan. Kemudian ada Menu Chat ke petugas Bank Jateng Sukoharjo dan terakhir button *Back* untuk kembali ke menu Produk.

4.2.5. Halaman Produk Kredit PLO



Halaman Produk Kredit PLO (Personal Loan) dengan penjelasan singkat dan terdapat 3 button yaitu Syarat dan ketentuan, button Chat ke petugas Bank Jateng Sukoharjo dan button *Back* untuk kembali ke Menu Produk.

4.2.6. Halaman Produk KUR



Halaman Produk KUR (Kredit Usaha Rakyat) atau bisa disebut Kredit Produktif. Terdapat 6 button yaitu 4 button untuk Plafon Kredit (batas maksimum transaksi keuangan oleh Bank untuk debitur) Jangka waktu 12 bulan, 24 bulan, 36 bulan, dan 48 bulan. Ada menu Chat petugas Bank Jateng sukoharjo dan terakhir tombol *Back* untuk kembali ke menu Produk.

4.2.7. Halaman Produk BPD Card



Halaman Produk BPD Card terdapat 2 button warna hijau yaitu Kembali dan Selanjutnya. Menunjukkan 3 macam kartu BPD Card yang pertama kartu berwarna *Silver* beserta penjelasan singkat isi dari fasilitas kartu tersebut. Yang kedua kartu berwarna *Gold* beserta penjelasan singkat isi dari fasilitas kartu tersebut. Yang ketiga kartu berwarna *Platinum* beserta penjelasan singkat isi dari fasilitas kartu tersebut.

4.2.8. Halaman Produk Tabungan Bima



Halaman Produk Tabungan Bima. Terdapat 2 Button Lanjut dan Kembali. Berfungsi untuk membuka halaman menu selanjutnya dan button kembali sebelumnya.

4.2.9. Halaman Form Nasabah



Tampilan halaman Form Nasabah berfungsi untuk membuka halaman Data Nasabah berupa Form yang dapat di isi oleh calon nasabah dan nasabah. Dan terdapat 1 button untuk kembali ke menu utama.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media e catalog produk jasa keuangan Bank Jateng berbasis android telah berhasil dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan software Adobe Animate CC 2021 dibantu dengan software lain seperti Adobe Photoshop 2021, CorelDraw 2021. Supaya visualisasi dari isi konten produk Bank Jateng yang sudah ada bisa ditampilkan melalui aplikasi ini lebih menarik dan dapat dioperasikan pada ponsel android dari Marketing, CS dan nasabah Bank Jateng Cabang Sukoharjo.

Respon Marketing, CS dan nasabah Bank Jateng Cabang Sukoharjo terhadap media ekatalog berbasis android ini sangat baik. Mereka menerima produk ini dengan baik dan mengharapkan supaya tetap dipertahankan dan disebar luaskan. Hasil pengujian media ekatalog berbasis android ini sudah berjalan dengan semestinya jika di pasang pada ponsel dengan versi android Minimal Jellybean karena aplikasi ini akan berjalan dengan baik pada versi android tersebut.

Sebagai tindak lanjut pada uraian kesimpulan di atas, karena keterbatasan penulis dan mengingat *mobile application* tentang media informasi produk jasa keuangan Bank Jateng berbasis android ini merupakan sistem yang pertama kalinya di implementasikan di sistem operasional *smartphone* berbasis android di lingkungan Kantor Bank Jateng Cabang Sukoharjo tentu saja masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu perkembangan terhadap aplikasi ini masih diperlukan. Penulis memiliki beberapa masukan, dengan harapan semakin tepatnya kebutuhan sistem dengan fungsionalitas perangkat lunak hingga dikembangkan ke sistem operasi *smartphone* berbasis iOS.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Zainudin, R. (2020). *Multimedia Katalog Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Pada Ideku Dekal Jersey Salatiga*. Desain Grafis , i Universitas STEKOM, Salatiga.
- Erik, S. d. (2013). *Tujuh Hari Mahir Program Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira.
- Laporan Keuangan Audited Untuk Tahun 2019-2020 .PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Tengah. Bank Jateng
- Merlyn Widalismana, B. d. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 5 Surakarta*. Program Pascasarjana Magister Pendidikan Ekonomi, FKIP Univer.
- Mubarok, K. I. (2019). *Perancangan Multimedia Interaktif Company Profile dan Katalog Produk Sebagai Media Promosi Zie Batik Semarang*. Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visualdari, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Mulyanto. (2013). *Pengembangan Sistem Informasi Company Profil Dengan Flash MX*. Surakarta: UNS.
- Munir, P. D. (2008). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Alfabeta.
- Ogedebe, P.M.,& Jacob, B.P. (2012). *Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience*. *ARNP Journal of Systems and Software*. VOL. 2, NO. 6, 2012.
<http://scientificjournals.org/journalofsystemsandssoftware/archive/vol2no6/vol2no64.pdf>
- Suyanto, M. (2004). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyu Hidayat, R. M. (2016). *Media Visual Berbentuk Katalog Produk Sebagai Media Promosi*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja.
- Waningyu, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Katalog Jenis-Jenis Kain Untuk Pembuatan Busana*. Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas Sarjanawiyata Taman siswa, Jogjakarta.