

**SIMULASI PROSES TRANSAKSI MESIN ATM (*AUTOMATIC TELLER
MACHINE*) MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN VISUAL
BASIC 6.0**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**

Oleh

**ARY ZEFER
05 075 040**

**Program Studi Teknik Telekomunikasi Multimedia
Jurusan Teknik Elektro**



**POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2008**

ABSTRAK

Simulasi Proses Transaksi Mesin ATM (Automatic Teller Machine)
Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0

Oleh:

Ary Zefer
05075040

Pada mulanya penyediaan ATM (*Automatic Teller Machine*) adalah untuk memudahkan layanan pengambilan uang dari tabungan nasabah, akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan peningkatan layanan kepada para nasabah, penggunaan ATM telah meluas tidak hanya sebatas pengambilan uang saja. Saat ini sudah memungkinkan bagi para nasabah untuk melakukan transfer (pemindah bukuan) uang, pembayaran, pengecekan saldo, dan transaksi keuangan lainnya cukup dengan menggunakan ATM. Secara umum, teknologi pada ATM merupakan suatu bentuk jaringan komputer yang tersebar. Pada tugas akhir ini penulis mencoba merealisasikan proses transaksi pada mesin ATM dalam sebuah program simulasi, dengan menggunakan dua komputer yang terhubung dalam jaringan LAN. Pada simulasi ini kita bisa melakukan proses transaksi ganti pin, transfer antar rekening, penarikan tunai dan informasi saldo. Dalam pembuatan program ini digunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 sebagai *interface* dan MySQL sebagai DBMSnya.

Keyword: ATM (*Automatic Teller Machine*)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing lagi dengan nama ATM (*Automatic Teller Machine*) baik melalui pendengaran maupun penglihatan, bagi masyarakat yang tinggal di perkotaan maupun dipedesaan sudah tidak asing lagi dengan kosa kata ATM. Dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini transaksi apapun dapat dilakukan melalui ATM, mulai dari penarikan tunai, transfer, pemindah bukuan, pembayaran tagihan, bahkan setoran tunai maupun cetak buku dapat dilakukan di ATM. Pada mulanya mesin pintar ini ditemukan oleh **Don Wetzel**, *Vice President of Product Planning* pada perusahaan **Docutel**. Perusahaan Docutel ini mengembangkan peralatan penanganan bagasi secara otomatis pada tahun 1968, Wetzel tidak sendirian tetapi bersama rekannya yaitu **Tom Barnes**, Kepala Mekanik dan **George Chastian**, seorang insinyur listrik. Wetzel tidak pernah menyangka mesin penemuannya ini akan menjadi inspirasi dan berpengaruh dalam kehidupan masyarakat sekarang ini.

ATM (*Automated Teller Machine / Anjungan Tunai Mandiri*) merupakan sebuah perangkat komputerisasi yang digunakan oleh suatu lembaga keuangan (bank) dalam upaya menyediakan layanan transaksi keuangan (pengambilan uang) di tempat umum tanpa membutuhkan adanya pegawai bank (*teller*). Pada mulanya penyediaan ATM adalah untuk memudahkan layanan pengambilan uang dari tabungan nasabah, akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan peningkatan layanan kepada para nasabah, penggunaan ATM telah meluas tidak hanya sebatas

pengambilan uang saja. Saat ini sudah memungkinkan bagi para nasabah untuk melakukan transfer (pemindah bukuan) uang, pembayaran, pengecekan saldo, dan transaksi keuangan lain sebagainya cukup dengan menggunakan ATM. Secara umum, teknologi pada ATM merupakan suatu bentuk jaringan komputer yang tersebar.

1.2 TUJUAN

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses transaksi pada sebuah mesin ATM (*Automatic Teller Machine*).
2. Untuk mensimulasikan proses kerja dari jaringan ATM (*Automatic Teller Machine*) dalam bentuk sebuah *software* simulasi dengan menghubungkan dua buah komputer.
3. Untuk mengetahui bagaimana menghubungkan VB dan MySQL yang terhubung secara *peer to peer*

1.3 RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan dalam pembuatan Tugas akhir ini adalah ;

1. Bagaimana mensimulasikan pemakaian mesin ATM (*Automatic Teller Machine*) melalui sebuah program visualisasi dengan menghubungkan dua buah komputer.
2. Bagaimana menghubungkan VB dan MySQL yang terhubung secara *peer to peer*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jadi simulasi proses transaksi pada ATM dapat kita virtualkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 sebagai interfacenya dan MySQL sebagai DBMSnya.
2. Untuk menghubungkan *interface* Visual Basic 6.0 dengan DBMS MySQL digunakan MyODBC.
3. Agar *user* mempunyai keleluasaan dalam mengakses dari komputer manapun maka *host* "*localhost*" diganti dengan "%". Untuk akses dari *user*, "*localhost*" diganti dengan *IP Address* komputer *server*

5.2 Saran

1. Penulis mengharapkan dengan adanya program ini, mampu memberikan inspirasi kepada pembaca untuk mengembangkan program ini lebih lanjut.
2. Dalam pembuatan program simulasi ini masih banyak terdapat kekurangan, penulis berharap agar program simulasi ini dapat dikembangkan dengan menambah menu transaksi yang ada dan setelah proses transaksi yang dilakukan dapat diprint.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmayuda, Ketut. 2007. *Program Aplikasi Client Server Pengolahan Data Akademik dan Sistem Penjualan Terpadu dengan Visual Basic 6.0 dan Borland Delphi 7.0*. Bandung: Informatika
- Prasetyo, Didik Dwi. 2007. *101 TIP dan TRIK Visual Basic 6.0*. Jakarta: . PT. Elex Media Komputindo.
- Prasetyo, Didik Dwi. 2007. *101 TIP dan TRIK Visual Basic 6.0. Edisi kedua*. Jukarta: . PT. Elex Media Komputindo.
- Sanjaya, Ridwan dan Yoni Eka Ikhmawan. 2002. *Pemrograman Client/Server dengan MySQL VB API*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Swastika, Windra. 2006. *VB & MySQL* . Malang: Dian Rakyat
- <http://opensource.telkomspecdv.com/>
- <http://www.google.co.id/>
- <http://www.ilmukomputer.com/>