

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mengatasi permasalahan yang ada pada saat perancangan sistem informasi, alangkah baiknya mencari sumber-sumber tertentu sebagai informasi tambahan dan membantu untuk kedepannya pada saat perancangan.

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema sejenis yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan yaitu:

- a. Bella Hardiyana, S.Kom, M.Kom dan Eko Gusdiono, Amd.Kom, dalam penelitiannya yang berjudul “SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM” di KSU Tandangsari Tanjungsari Kabupaten Sumedang, menjelaskan tentang perancangan sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha guna membantu dalam pengelolaan data data khususnya data simpan pinjam.[1]
- b. Mulya Rakhmansyah, 2011. dalam penelitiannya yang berjudul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Web” di Koperasi IGTKI PGRI Pekanbaru, menjelaskan tentang sistem informasi simpan pinjam berbasis web pada Koperasi Pegawai Negeri atau KPN yang keanggotaanya mencakup pegawai negeri pada Departemen Dinas Koperasi yang bersangkutan dalam melayani pegawai yang mengajukan pinjaman.[2]

#### **2.2. Definisi**

##### **2.2.1. Konsep Dasar Sistem**

Menurut Tata Sutabri “Sistem merupakan sebagai suatu kumpulan atau himpunan yang berasal dari unsur, komponen, variabel yang terorganisir, bergantung satu sama lain dan terpadu untuk satu tujuan. Model dasar yang membentuk sistem ini yaitu adanya masukan (input), pengolahan (process) dan keluaran (output)”[3].

### **2.2.2. Konsep Dasar Informasi**

Menurut buku Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani yang berjudul “Pengantar Sistem Informasi”, Secara umum informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang lebih berarti dan berguna bagi para penerimanya[4].

### **2.2.3. Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Muhammad Rajab Fachrizal dalam jurnal yang berjudul “PROTOTYPE SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN AKADEMIK BERBASIS SMS GATEWAY DI SMA NEGERI 22 BANDUNG” menjelaskan bahwa “Pada dasarnya sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.”[5].

### **2.2.4. Pengertian Koperasi**

Menurut Undang-Undang No. 25/1992, Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum Koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip Koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan[6].

### **2.2.5. Pengertian Simpanan**

Berdasarkan UU No. 25 tentang Perkoperasian (Pasal 55) menetapkan bahwa simpanan anggota, simpanan pokok dan simpanan wajib, merupakan modal yang menanggung resiko. Jika koperasi mengalami kerugian atau dibubarkan karena sebab tertentu, simpanan tersebut akan dipergunakan untuk menutup kerugian atau menyelesaikan kewajiban lainnya. Dengan ketentuan seperti itu, maka simpanan koperasi diartikan sebagai modal sendiri atau dapat disamakan dengan saham perusahaan.[7]

Berdasarkan ketentuan UU 10 Tahun 1998 tentang Perubahan UU 7 Tahun 1992 tentang Perbankan dengan rumusan: simpanan adalah dana yang dipercayakan oleh masyarakat kepada bank berdasarkan perjanjian penyimpanan dana dalam bentuk Giro, Deposito, Sertifikat Deposito, dan sebagainya.[8]

### **2.2.6. Pengertian Pinjaman**

Menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1995 tentang Pelaksanaan Kegiatan Usaha Simpan Pinjam oleh Koperasi menyatakan bahwa pinjaman adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam-meminjam antara Koperasi dengan pihak lain yang mewajibkan pihak meminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu disertai dengan pembayaran sejumlah imbalan.[9]

### **2.3. Piranti Pendukung**

Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri dari dua atau lebih komputer yang saling terhubung satu sama lain melalui media transmisi atau media komunikasi sehingga dapat saling berbagi data, aplikasi maupun berbagi perangkat keras komputer.

Beberapa piranti pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah :

#### **2.3.1. Perangkat Keras**

Pada seperangkat komputer terdapat beberapa komponen yang bekerja saling mendukung. Komponen tersebut dikenal dengan istilah hardware atau perangkat keras. Setiap komputer dirancang dengan spesifikasi perangkat keras tersendiri.

- a. Laptop, sebagai alat yang digunakan dalam membangun aplikasi.
- b. Mouse dan keyboard, sebagai alat masukan.
- c. Monitor, sebagai alat keluaran.

#### **2.3.2. Perangkat Lunak**

*Software* (perangkat lunak) adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, didalamnya termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang dapat dibaca, dan ditulis oleh komputer. Perangkat lunak juga dapat dikatakan sebagai bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini digunakan untuk menonjolkan perbedaannya dengan *Hardware* (perangkat keras)

komputer[10 (UU No. 25 Perkoperasian (Pasal 55)) (10, 1998) (Permenkop No. 9: Pelaksanaan Kegiatan Usaha Simpan Pinjam Oleh Koperasi, 1995)].

- a. Windows : Sebagai sistem operasi yang digunakan oleh penulis.
- b. Microsoft Word: Sebagai media penulisan.
- c. XAMPP: Sebagai server web lokal.
- d. Visual Studio Code