BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Koperasi Pedagang Mitra Abadi pasar Pangalengan yang beralamatkan di Jl. Kartini No 2 Pangalengan. Objek utama yang di teliti yaitu Objek utama yang di teliti yaitu Sistem Informasi Simpan Pinjam.

3.1.1. Sejarah Singkat Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan

Koperasi pedagang Mitra Abadi pasar pangalengan ini didirikan pada tahun 1995, atas prakarsa para sesepuh pasar yang merasakan pentingnya koperasi, untuk membantu pedagang pasar dalam rangka penambahan modal agar terhindar dari para rentenir yang meminjamkan uang dengan bunga yang sangat besar, dan memberatkan para peminjam.

Sehubungan dengan melihat kenyataan tersebut atas gagasan beberapa orang sesepuh pasar, diantaranya: H.M. Apun Ibrahim, H. Oyon, H. Nana, Hj. Maryam, Asep Saepudin, H. Ayat Sulaeman, H. Amaruloh, E Muhidin, Dadang Sam, Lilis Rukmini dan para pedagang pasar Pangalengan, yang didukung oleh Kepala Desa Pangalengan Nandang Ruhimat K pada masa itu, diadakan pertemuan – pertemuan kekeluargaan guna mencapai titik temu dan kesepakatan untuk mendirikan koperasi di pasar pangalengan.

Koperasi ini pun resmi berbadan hukum pada tahun 1998 yang disahkan oleh Dinas Koperasi UKM Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bandung

dengan berbadan hukum nomor 91/BH/518-Kop/X/1998 beralamat di Jl. Kartini No. 2 Desa Pangalengan Kecamatan Pangalengan.

3.1.2. Visi, Misi Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan dan Logo Koperasi Indonesia

Berikut ini adalah visi dan misi dari Koperasi Mitra Abadi :

1. **Visi**

   Menjadi Koperasi Pasar yang mandiri, tangguh dan berdaya saing yang berperan dalam peningkatan kesejahteraan anggota khususnya dan pedagang pasar Pangalengan pada umumnya dan terwujudnya Pasar Tradisional yang bersih, sehat, aman, nyaman, sejahtera dan bebas dari rentenir.

2. **Misi**

   1. Mewujudkan pengurus dan pengelola koperasi yang jujur dan profesional.
   2. Mewujudkan iklim usaha yang kondusif bagi tercapainya kesejahteraan anggota.
   3. Membangun dan mengembangkan kerjasama dengan intansi yang berkaitan.
   4. Membebaskan anggota dari jerat rentenir dengan memanfaatkan sistem perkoperasian.

3. Logo Koperasi Indonesia



Gambar 3.1 Logo Koperasi Indonesia
Sumber: http://koperasiwapeska.blogspot.com/

Arti Gambar dan Penjelasan Lambang Koperasi :

1. Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk gambar bunga yang memberi kesan akan perkembangan dan kemajuan terhadap perkoperasian di Indonesia, mengandung makna bahwa Koperasi Indonesia harus selalu berkembang, cemerlang, berwawasan, variatif, inovatif sekaligus produktif dalam kegiatannya serta berwawasan dan berorientasi pada keunggulan dan teknologi.
2. Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk gambar 4 (empat) sudut pandang melambangkan arah mata angin yang mempunyai maksud Koperasi Indonesia:
    a. Sebagai gerakan koperasi di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi.
    b. Sebagai dasar perekonomian masional yang bersifat kerakyatan.
    c. Sebagai penjunjung tinggi prinsip nilai kebersamaan, kemandirian, keadilan dan demokrasi.
    d. Selalu menuju pada keunggulan dalam persaingan global.

3. Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk Teks Koperasi Indonesia memberi kesan dinamis modern, menyiratkan kemajuan untuk terus berkembang serta mengikuti kemajuan jaman yang bercermin pada perekonomian yang bersemangat tinggi, teks Koperasi Indonesia yang berkesinambungan sejajar rapi mengandung makna adanya ikatan yang kuat, baik didalam lingkungan internal Koperasi Indonesia maupun antara Koperasi Indonesia dan para anggotanya.
4. Lambang Koperasi Indonesia yang berwarna Pastel memberi kesan kalem sekaligus berwibawa, selain Koperasi Indonesia bergerak pada sektor perekonomian, warna pastel melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan, kemauan dan kemajuan serta mempunyai kepribadian yang kuat akan suatu hal terhadap peningkatan rasa bangga dan percaya diri yang tinggi terhadap pelaku ekonomi lainnya.
5. Lambang Koperasi Indonesia dapat digunakan pada papan nama kantor, pataka, umbul-umbul, atribut yang terdiri dari pin, tanda pengenal pegawai dan emblem untuk seluruh kegiatan ketatalaksanaan administratif oleh Gerakan Koperasi di Seluruh Indonesia.
6. Lambang Koperasi Indonesia menggambarkan falsafah hidup berkoperasi yang memuat :
    a. Tulisan : Koperasi Indonesia yang merupakan identitas lambang.
    b. Gambar : 4 (empat) kuncup bunga yang saling bertaut dihubungkan bentuk sebuah lingkaran yang menghubungkan satu kuncup dengan kuncup lainnya, menggambarkan seluruh pemangku kepentingan

saling bekerja sama secara terpadu dan berkoordinasi secara harmonis dalam membangun Koperasi Indonesia.

c. Tata Warna :

a. Warna hijau muda dengan kode warna C:10,M:3,Y:22,K:9.

b. Warna hijau tua dengan kode warna C:20,M:0,Y:30,K:25.

c. Warna merah tua dengan kode warna C:5,M:56,Y:76,K:21.

d. Perbandingan skala 1 : 20.

(Sumber : Kementerian Koperasi dan UMKM RI).

3.1.3. Struktur Organisasi

Gambar 3.2

Struktur organisasi Koperasi pedagang Mitra Abadi Pangalengan



(Sumber : Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi diatas, maka dapat diuraikan deskripsi tugasnya yaitu:

1. **Badan Pengawas**
   a. Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan dan pengelolaan koperasi.
   b. Meneliti catatan yang ada pada koperasi.
   c. Membuat laporan tertulis mengenai hasil pengawasan.
   d. Mencegah terjadinya berbagai penyimpangan atau kesalahan.
2. **Ketua Koperasi**
   a. Bertugas memimpin, mengkoordinasikan, mengawasi kegiatan seluruh anggota pengurus dan menangani tugas pengurus yang berhalangan, dan memimpin rapat.
   b. Berwenang melakukan segala kegiatan sesuai dengan keputusan Rapat Anggota, Rapat Gabungan dan Rapat Pengurus dalam mengambil keputusan tentang hal-hal yang prinsip.
   c. Mengkoordinasi penyusunan rencana usaha dan anggaran dari masing-masing bagian atau penyusunan rencana usaha dan anggaran yang akan dijalankan dalam kegiatan operasional koperasi.
   d. Memimpin rapat pengurus, rapat pengurus dengan Badan Pemeriksa (Pengawas).
   e. Memimpin dan mengkoordinir semua kegiatan usaha koperasi.

f. Memberikan keputusan terakhir dalam kepengurusan dan operasional koperasi dengan memperhatikan usul, saran, pertimbangan dari anggota pengurus lainnya.

g. Mengesahkan surat masuk dan keluar dalam bidang koperasi, tata usaha,keuangan, personalia dan bidang usaha yang lain.

h. Melaksanakan dan menanda tangani suarat perjanjian kerjasama dengan pihak luar.

i. Bertanggungjawab kepada kepengurusan (RAT) atas semua kegiatan koperasi.

j. Mengesahkan segala pengeluaran kas koperasi.

3. Sekretaris

a. Menyelenggarakan dan memelihara tata organisasi, buku organisasi dan berbagai jenis arsip.

b. Memelihara tata kerja, merencanakan peraturan khusus serta ketentuan organisasi yang lain.

c. Merencanakan kegiatan operasional, bidang ideal meliputi program penyuluhan, pengembangan usaha dan sebagainya.

d. Mengesahakan semua surat dan buku menyangkut bidang kesejahteraan bersama ketua.

e. Menyelenggarakan berbagai kegiatan administrasi organisasi bersama ketua.

f. Bertanggung jawab dalam bidang administrasi organisasi kepada ketua.

g. Mengadakan hubungan, komunikasi sinergi, dalam kepengurusan.

4. Bendahara

a. Merencanakan anggaran pendapatan dan belanja koperasi.

b. Mengawasi, memelihara kekayaan koperasi.

c. Mengatur, mengawasi segala pengeluaran (biaya) agar tidak melampaui anggaran yang telah ditetapkan.

d. Mempersiapkan data dan informasi keuangan dalam rangka meyusun laporan organisasi baik untuk RAT maupun pada pihak-pihak yang diperlukan.

e. Membimbing dan mengawasi perjalanan operasional bidang keuangan.

f. Melakukan pemeriksaan secara langsung jumlah uang kas kesesuaianya dengan catatan.

g. Mengambil langkah pengamanan tertentu dalam rangka pencegahan atas kerugian koperasi.

5. Staf Karyawan

Karyawan yang diberikan tanggung jawab membantu dalam pelaksanaan pelayanan Simpan pinjam seperti:

a. Mengelola pendaftaran.

b. Mengelola data anggota.

c. Mengelola simpanan.

d. Membuat laporan simpanan untuk ketua.

e. Mengelola Pinjaman.

f. Membuat laporan pinjaman dan angsuran kepada ketua.

g. Bertanggung jawab kepada ketua.

3.2. Metode Penelitian

Di dalam pengembangan sistem diperlukan adanya metodologi yang sesuai dengan kebutuhan, oleh karena itu dengan mengikuti metodologi atau prosedur-prosedur yang ada diharapkan pengembangan sistem dapat diselesaikan dengan baik. Dengan menggunakan metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu metodologi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan baik.

3.2.1. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah metode sumber data primer dan metode sumber data sekunder. Jenis dari metode sumber data primer yaitu observasi dan wawancara, sedangkan jenis metode sumber data sekunder yaitu cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia seperti buku-buku, dokumentasi.

3.2.1.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut :

1. **Observasi**

Metode ini merupakan pengamatan langsung yang memperhatikan sistem sebagai suatu kesatuan yang terintegrasi dengan semua kegiatan yang ada dalam

suatu perusahaan. Observasi atau pengamatan dilakukan terhadap sistem meliputi prosedur yang digunakan pada sistem, serta kendala yang dihadapi. Penulis melakukan tinjauan langsung ke lapangan untuk mencari data yang diperlukan terhadap objek yang diteliti di Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan.

2. Wawancara

Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara (*interviewer*) untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai (*interview*) yang terlibat dalam proses Simpan Pinjam pada Koperasi Mitra abadi untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangannya yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan.

3.2.1.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia seperti buku-buku. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber, kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan kegiatan simpan pinjam pada Koperasi Pedagang Mitra Abadi pangalengan.

3.2.2. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan berorientasi objek. Penulis memilih metode ini karena penulis menganalisis lebih menekankan pada objek dan kelas dalam sistem.

3.2.2.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *prototype* yang merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Dalam metode *prototype* terdapat 3 tahapan yaitu :

1. **Mendengarkan Pelanggan**

Mendengarkan pelanggan bertujuan untuk mengetahui keluhan pelanggan mengenai masalah, serta kebutuhan sistem. Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan penulis adalah melakukan wawancara pada ketua koperasi dan petugas koperasi untuk mengetahui kebutuhan dari sistem yang akan dibangun. Selain melakukan wawancara, penulis juga melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan di Koperasi Pedagang Mitra Abadi Pangalengan.

2. **Merancang dan Membuat *Prototype***

Pada tahapan ini, penulis merancang sistem berdasarkan kebutuhan awal dan analisis yang telah dilakukan. Perancangan difokuskan pada aspek-aspek

perangkat lunak yang dibangun agar sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan sebelumnya oleh pihak koperasi.

3. Uji coba

Pada tahap ini, *prototype* sistem yang telah dibangun diuji coba oleh pihak koperasi. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap sistem, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Jika sistem belum sesuai kebutuhan, maka pihak koperasi menyampaikan kembali keluhan untuk dilakukan perbaikan pada sistem.

3.2.2.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang gunakan yaitu menggunakan notasi-notasi UML (*Unified Modeling Language*) yang akan digambarkan secara elektronik menggunakan *software* Star UML. Dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan diantaranya Diagram *use case (use case diagram),* Diagram aktivitas (*activity diagram*), Diagram sekuensial (*sequence diagram*), Diagram kolaborasi (*collaboration diagram*), Diagram Kelas (*class diagram*), Diagram *deployment* (*deployment diagram*).

1. Diagram *Use case (Use case diagram)*

Perekayasan perangkat lunak (analis) dapat menciptakan serangkaian skenario yang masing-masing mengidentifikasi urutan pemakaian bagi sistem yang akan dibangun. Skenario tersebut, yang sering disebut *use case*, memberikan deskripsi mengenai bagaimana sistem akan digunakan.

Secara umum, *use case* secara sederhana merupakan narasi tertulis yang menggambarkan peran aktor pada saat berinteraksi dengan sistem. Aktor adalah

seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem, yang dimaksud dengan berinteraksi adalah aktor mengirim atau menerima pesan ke atau dari sistem atau mempertukarkan informasi dengan sistem.

2. Diagram Aktivitas (*Activity diagram*)

Diagram aktivitas menunjukan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi atau proses. Ketika digunakan dalam pemodelan *software*, diagram aktivitas mempresentasikan pemanggilan suatu fungsi tertentu.

Diagram aktivitas diawali dengan lingkaran hitam, dan diakhiri dengan lingkaran hitam bertepi putih. Aktivitas digambarkan dengan kotak persegi panjang bersudut lengkung. Setiap aktivitas dihubungkan dengan panah dari awal hingga akhir diagram aktivitas.

3. Diagram Sekuensial (*Sequence diagram*)

Diagram sekuensial adalah diagram yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence* diagram, secara khusus, menjabarkan *behavior* sebuah skenario tunggal. Diagram tersebut menunjukan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek di dalam *use case*.

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu.

4. Diagram Komponen (*Component diagram*)

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code,* baik berisi *source code* maupun *binary code,* baik *library* maupun *executable,* baik yang muncul pada *compile time, link time,* maupun *run time.* Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface,* yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

5. Diagram Kelas (*Class diagram*)

Class diagram adalah sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class*, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* diagram juga menjelaskan hubungan antar *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar mereka saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan.

Class juga memiliki 3 area pokok (utama) yaitu : nama, atribut dan operasi. Nama berfungsi untuk member identitas pada sebuah kelas, atribut fungsinya adalah untuk memberi karakteristik pada data yang dimiliki suatu objek di dalam kelas, sedangkan operasi fungsinya adalah memberikan sebuah fungsi ke sebuah objek .

6. Diagram *Deployment* (*Deployment diagram*)

Diagram *deployment* menggambarkan bagaimana konfigurasi perangkat keras dimana sistem akan diinstalasikan. Diagram ini memberi simbol untuk segala bentuk perangkat keras, seperti: komputer, *printer*, *router,* hub, jaringan, dan sebagainya.

Diagram *deployment* menunjukkan tata-letak perangkat keras secara fisik, dan komponen yang terdapat didalamnya. Diagram ini menunjukkan secara lengkap arsitektur dari sistem dan perangkat kerasnya. Diagram ini akan memperjelas pengguna bagaimana hasil akhir dari sistem yang dikembangkan dan mempermudah teknisi dalam pemeliharaan sistem.

3.2.3. Pengujian *Software*

Rancangan pengujian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian dengan metode *black box* menitikberatkan pada fungsi sistem. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

a. Fungsi yang salah atau hilang.
b. Kesalahan pada *interface.*
c. Kesalahan pada struktur data atau akses *database.*
d. Kesalahan kinerja.
e. Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir.