BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Koperasi merupakan suatu wadah yang dapat membantu masyarakat terutama masyarakat kecil dan menengah. Koperasi memegang peranan penting dalam pertumbuhan ekonomi masyarakat seperti harga bahan pokok yang tergolong murah dan juga ada koperasi yang menawarkan peminjaman dan penyimpanan uang untuk masyarakat. Koperasi yang menawarkan peminjaman dan penyimpanan uang ini disebut koperasi simpan pinjam. Tujuannya adalah agar supaya masyarakat dapat menabung pada koperasi tersebut sehingga masyarakat dapat merasa tenang dalam menyimpan uangnya selain itu dalam hal peminjaman, masyarakat dapat melakukan peminjaman kepada pihak koperasi dengan bunga yang sangat kecil untuk membangun usaha atau bisnis yang diinginkan. Inilah alasan mengapa koperasi sangat memegang peranan penting dalam pertumbuhan ekomomi masyarakat Indonesia. Perbedaannya dengan Bank adalah bank menawarkan peminjaman uang yang bunganya relatif tinggi sehingga masyarakat yang melakukan peminjaman tidak sanggup untuk melunasinya.

Koperasi-koperasi yang ada ini perlu dikembangkan. Dalam mengembangkan koperasi tersebut, tentu diperlukan suatu sistem yang dapat membantu pengembangannya agar supaya koperasi tersebut memberikan pelayanan yang baik

dan bagus untuk melayani para nasabah atau masayarkat yang ingin menjadi anggota koperasi.

Salah satu koperasi yang ada di kota bandung ini adalah koperasi sinar mutiara yang bergerak di bidang simpan pinjam, dimana koperasi ini bekerjasama dengan bank daerah setempat misalnya bank Jabar. Sistem informasi pengolahan data yang telah ada dirasakan masih kurang efektif karena aplikasi yang telah ada masih bersifat *under dos* dan *stand alone*. Dengan kondisi sistem yang masih *stand alone*, menyebabkan setiap bagian tidak dapat membagikan atau memberikan data kepada bagian yang lain. Bagian-bagian tersebut harus menginput kembali data yang akan digunakan. Kondisi tersebut mempengaruhi proses pelayanan khususnya pengolahan data, sehingga hal tersebut mengakibatkan kurang lancarnya mutu dan pelayanan yang diberikan kepada anggota koperasi.

Oleh karena itu, penulis perlu mengembangkan satu sistem yang lebih terkomputerisasi dan terhubung dalam jaringan yang berfungsi untuk membantu kelancaran proses pengolahan data yang terjadi dan juga pelaporan hasil pengolahan data. Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengembangkan suatu Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam yang berbasis C*lient-Server* di koperasi Sinar Mutiara.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

Bagaimana membangun aplikasi sistem informasi simpan pinjam yang berbasis *Client-Server* di koperasi Sinar Mutiara.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud

Berdasarkan masalah yang diteliti, maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi sistem informasi simpan pinjam yang berbasis *Client-Server*, sehingga dapat membantu kinerja koperasi tersebut terhadap pelayanan yang diberikan kepada anggotanya.

1.3.2. Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

a. Membangun aplikasi yang berbasis *client server* untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan data.
b. Mempercepat dan mempermudah proses perhitungan transaksi yang dilakukan, sehingga sistem yang berjalan dapat lebih efektif dan efisien.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas didalamnya, antara lain:

1. Sumber data berasal dari koperasi Sinar Mutiara.
2. Data yang diolah pada aplikasi sistem informasi simpan pinjam pada koperasi ini meliputi data anggota, data simpanan, data pengambilan simpanan, data pinjaman dan data angsuran pinjaman.
3. Proses yang terjadi dalam aplikasi ini adalah pengolahan data anggota, pengolahan data simpanan, pengolahan data pemgambilan simpanan, pengolahan data pinjaman, pengolahan data angsuran pinjaman dan pencetakan struk dan laporan.
4. *Output* yang dihasilkan berupa struk tanda terima uang, struk tanda terima angsuran, struk tanda terima jaminan pinjaman, surat perjanjian kredit, pencetakan transaksi simpanan pada kartu simpanan. Selain struk, output yang dihasilkan adalah laporan data anggota, simpanan, pengambilan simpanan, pinjaman,dan angsuran pinjaman.
5. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan aliran data tersrtuktur, dimana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD),

sedangkan untuk menggambarkan model fungsional yaitu Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).

6. Aplikasi ini bersifat client server.
7. *User* yang akan menggunakan aplikasi sistem ini adalah: petugas yang bekerja di koperasi tersebut.
8. Sistem Operasi yang mendukung sistem yang akan dibangun ini adalah Windows 2000/NT/XP.
9. *Tools* yang digunakan adalah *Visual Basic 6.0* sebagai aplikasi pembangun sistem dan *MySQL* sebagai *database.*

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang dilakukan untuk penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut :

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak koperasi dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai kebutuhan sistem, selain itu dengan orang yang akan bertindak sebagai user yang akan mempergunakan sistem tersebut.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kinerja para karyawan dalam mengolah data secara langsung untuk pengumpulan data yang lebih efektif.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan memepelajari teori-teori yang mempunyai kaitan dengan masalah pembangunan sistem informasi simpan pinjam.

1.5.2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pengembangan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall*, dimana tahap-tahapnya adalah sebagai berikut :

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/informasi

   Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada tingkat strategi dan areanya, pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain yaitu perangkat lunak, manusia, dan database.

2. Analisis

   Pada tahap ini, proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perekayasa perangkat lunak (analis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

\

3. Desain

   Pada tahap ini, desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; stuktur data, arsitektur perangakat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma).

4. Generasi Kode

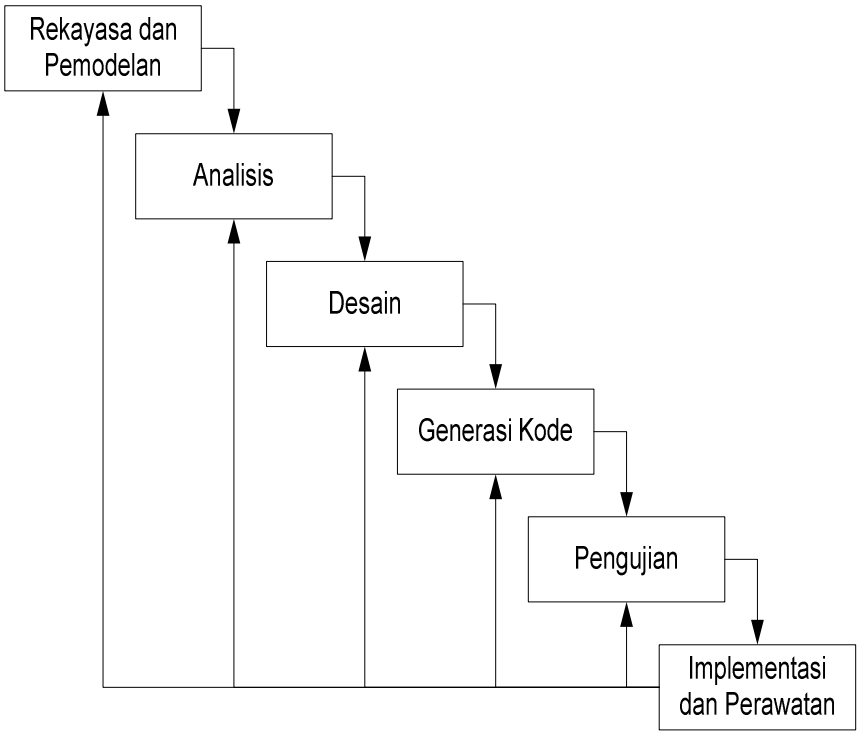
   Pada tahap ini, setelah tahap desain maka program diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

5. Pengujian

   Pada tahap ini, sekali kode dibuat maka pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. Pemeliharaan

   Pada tahap ini, pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi. Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi dari kesalahan-kesalahan yang ditemukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penyusunan skripsi, maka ditetapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembangunan Sistem Informasi akuntansi pada koperasi sinar mutiara.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas sedikit mengenai profil perusahaan tempat aplikasi ini akan diimplementasikan, dan membahas mengenai analisis dari program yang sedang berjalan dengan metode yang telah ada dan perancangan dari aplikasi yang akan dibangun baik model proses dari aplikasinya ataupun interface dari sistem informasi simpan pinjam di Koperasi Sinar Mutiara.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menerapkan rencana implementasi; (2) Melakukan kegiatan implementasi; (3) Tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.