Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
http://www.foxitsoftware.com For evaluation only.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu dan teknologi pun berkembang semakin pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia di berbagai sektor kehidupan. Sebagai contoh, hampir seluruh sektor kehidupan saat ini telah menggunakan sistem komputerisasi. Sejalan dengan itu terjadi pula perkembangan perangkat lunak di dunia komputer. Di Krakatau Information Technology (KITech) proses pengolahan data koperasinya dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dan Microsoft Word. Microsoft Excel digunakan oleh pengurus koperasi untuk menginputkan data koperasi sedangkan Microsoft Word digunakan untuk proses pembuatan surat menyurat. Dengan menggunakan dua aplikasi, kinerja pengurus koperasi membutuhkan waktu yang lama. Selain itu data yang masih berbentuk *file-file* keamanannya kurang terjamin karena memungkinkan data tersebut dapat hilang dan sulit diperoleh sebab *file-file* tersebut tidak terdapat pada satu *folder* yang sama.

Program aplikasi yang akan dibangun, berguna sebagai penginput data serta pencetak laporan yang diharapkan akan lebih mempercepat kinerja pengurus Koperasi. Melihat masalah yang ada di Koperasi karyawan KITech, maka penyusun mencoba membangun sebuah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan diatas dengan judul "**APLIKASI KOPERASI DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC".**

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
http://www.foxitsoftware.com For evaluation only.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang muncul yaitu :

1. Menimbulkan kurang terjaminnya keamanan data yang disimpan
2. Sistem informasi Koperasi yang masih dilakukan dengan proses manual

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sistem informasi Koperasi yang berjalan di KITech
2. Bagaimana Sistem informasi Koperasi yang di usulkan di KITech

1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek Lapangan

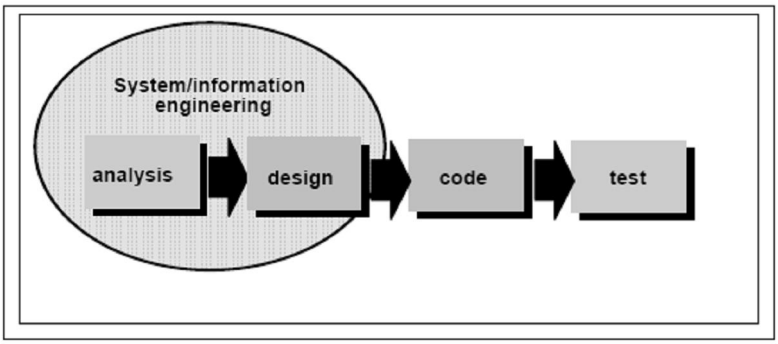
Maksud dari kegiatan kerja praktek ini adalah untuk membuat program aplikasi untuk proses pengolahan data koperasi di Krakatau Information Technology (KITech).

Sedangkan tujuan dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah untuk membantu melakukan pengolahan data koperasi agar data yang dihasilkan lebih terstruktur.

1.4 Metode Pengembangan Sistem

Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding, testing / verification, dan maintenance.* Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Secara umum tahapan pada model *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
http://www.foxitsoftware.com For evaluation only.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

(sumber : Roger S. Pressman,2002)

1.4.1 Penjelelasan Metode

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:

1. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi

   Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware, database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition.*

2. Analisis kebutuhan perangkat lunak

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software* engineer harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

3. Desain

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint" software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
http://www.foxitsoftware.com For evaluation only.

pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software.*

4. Generasi kode

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding.* Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*

5. Pengujian

   Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software.* Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.5 Batasan Masalah

Aplikasi Koperasi Krakatau Information Technology (KITech) hanya terbatas pada masalah-masalah seperti dibawah ini :

1. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan oleh Ketua dan pengurus koperasi serta tidak bisa dioperasikan oleh anggota koperasi.
2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi data Anggota, data simpanan, data pinjaman anggota koperasi.
3. Dalam pembangunan aplikasi ini, proses model yang digunakan adalah *Incrementals Model.*

1.6 Lokasi dan Waktu Praktek kerja Lapangan

Pelaksanaan kerja praktek berlangsung di Krakatau Information Technology, yang beralamatkan di Jl. Raya Anyer Km. 41 Cilegon - Banten 42435. Pelaksanaan kerja praktek berlangsung dari tanggal 12 Juli 2010 sampai dengan 12 Agustus 2010.

Generated by Foxit PDF Creator © Foxit Software
http://www.foxitsoftware.com For evaluation only.

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

Dan Penilaian Laporan

NO	Kegiatan Bulan	TAHUN 2010											
		Jan		Feb		Jul		Agt		Sep		Okt	
1	Penjajakan Perusahaan	■	■										
2	Perizinan PKL		■	■									
3	Permohonan PKL Pembuatan Outline Pengajuan PKL			■	■								
4	Kegiatan PKL Pengumpulan Data					■	■						
5	Penyusunan Laporan							■	■	■			
6	Bimbingan PKL Penyempurnaan Data										■	■	
7	Penyerahan Laporan												■