BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Koperasi

Awal tahun 1930 di bengkel Angkatan Udara (AURI-sekarang) Husein Sastranegara, seorang buruh bengkel dipenjarakan karena terjerat pinjaman lintah darat. Kejadian tersebut menjadi buah bibir dan perbincangan diantara teman sejawat, tiga orang buruh mempunyai perasaan yang lebih mendalam atas nasib rekannya, mereka adalah R. Sukardi, Rum Affandi dan Kartawiria kemudian bersepakat membentuk suatu perkumpulan yang bersifat menghimpun modal dengan harapan kejadian yang serupa tidak terulang lagi diantara rekannya. Pertemuan tanggal 30 April 1930 lahirlah perkumpulan yang diberi nama *SPAAR VEREENIGING LUCHTVAART* . Permulaan organisasi terbentuk hanya 30 orang anggota yang seluruhnya buruh bengkel. Keanggotan tiap bulan terus bertambah sampai akhir tahun 1930 tercatat sebanyak 200 orang.

Setelah dua tahun berjalan ada kebosanan dan timbul keengganan anggota menabung. Melihat gejala demikian, untuk menjaga kesinambungan kehidupan organisasi dengan melihat situasi dan kondisi pada saat tersebut. Pengurus berdasarkan Rapat Anggota merubah nama organisasi menjadi Koperasi Simpan Pinjam Rukun Ikhtiar, dengan Badan Hukum No.281, memperluas daerah kerja dan menerima Anggota dari luar lingkungan bengkel (umum).

Setelah KSP. Rukun Ikhtiar mempunyai modal yang cukup setiap anggota yang setia diberikan pinjaman khusus untuk membeli tanah yang letaknya

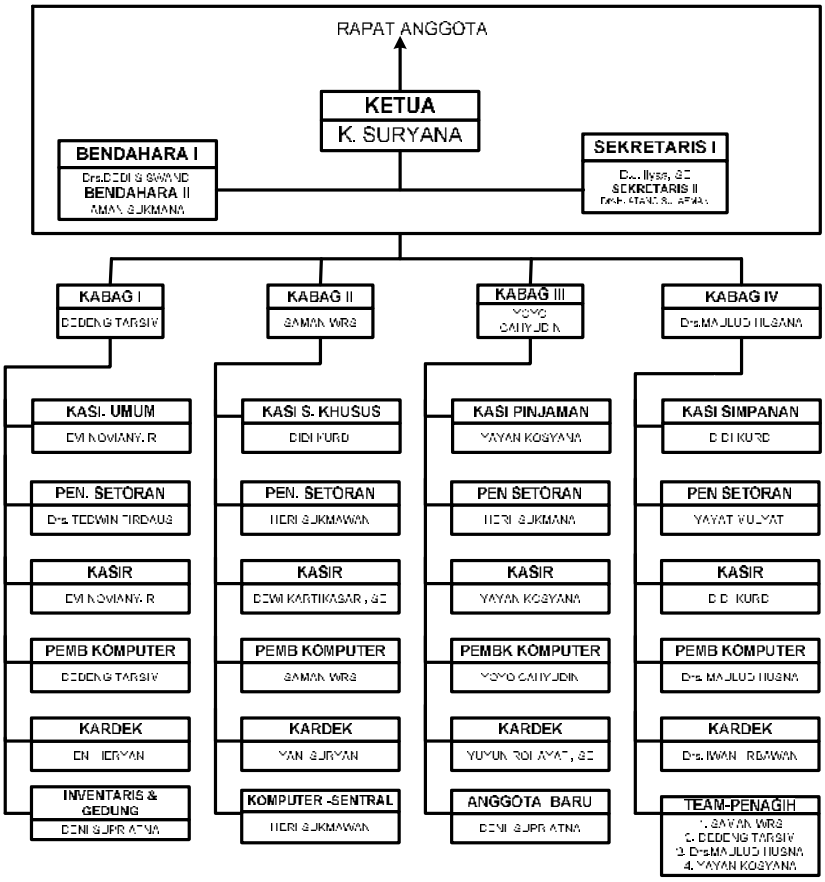
dipinggir jalan. Jaminan atas pinjaman tersebut adalah surat-surat tanah yang dibelinya, pinjaman dapat diangsur sampai dengan 50 kali angsuran dengan jasa 3%. Setiap anggota yang menerima pinjaman diwajibkan menabung sebesar 1% dari besarnya pinjaman. Seiring dengan hal tersebut KSP. Rukun Ikhtiar, membeli tanah seluas 60 tumbak (bata) terletak di Jl. Pangeran Sumedang sekarang Jl.Otto Iskandardinata.

Pembelian dimaksud diperoleh dari pinjaman pada Bank Himpunan Saudara 1906 dengan jaminan sertifikat tanah milik salah seorang pengurus (Rum Affandi). Untuk membangunan gedung, melalui RAT diusulkan 1. Keuntungan (SHU) tidak dibagikan dan Pengurus tidak diberikan Jasa/Honor, selama 3 (tiga) tahun. Akhir tahun 1936 berdirilah gedung KSP. Rukun Ikhtiar, dan direnovasi pada tahun 1990. Berkaca dari perjuangan para anggota dan keuletan para pengurus waktu dulu, menjadikan inspirasi bagi kami untuk bertekad dan berusaha terus menerus melanjutkan KSP. Rukun Ikhtiar. Tahun 2010, Koperasi Simpan Pinjam Rukun Ikhtiar telah mencapai 80 tahun, menapak jalan panjang melayani para anggota dalam kebersamaan, menuju kesejahteraan bersama.

3.2.2 Visi dan Misi Koperasi

Koperasi mempunyai Visi yaitu " Menjadikan Koperasi Simpan Pinjam Rukun Ikhtiar Sebagai Badan Usaha Yang Professional Dan Mandiri Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Anggota". Sedangkan Misi dari koperasi "Untuk Mensejahterakan Nasabah-Nasabahnya".

3.2.3 Struktur Organisasi Koperasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Koperasi Simpan Pinjam

3.2.4 Deskripsi Tugas

1. Rapat anggota

   Rapat anggota merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dalam koperasi.

2. Ketua

   Ketua mengatur segala pekerjaan dalam segala hal pekerjaan untuk kemajuan koperasi ini, memimpin rapat memegang teguh bunyi anggaran

dasar dan anggaran rumah tangga serta tidak lepas dari pertanggung jawaban dibidang keuangan.

3. Sekretaris I

   Sekertaris I membantu ketua dalam segala hal keperluan koperasi dan mengamati keadaan kas, mengurus surat-surat yang langsung berhubungan dengan koperasi dan menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan, maka kewajiban sekretaris I untuk menangani tugas tersebut.

4. Sekretaris II

   Sekertaris II membantu pekerjaan sekretaris I dalam hal menyelenggarakan dan memelihara semua arsip dan membantu merencanakan kegiatan operasional dalam program pendidikan/penyuluhan dan kegiatan sosial lainnya dan apabila sekertaris I berhalangan sampai tidak dapat melaksanakan tugasnya, maka sekertaris II bekewajiban untuk menangani tugas tersebut.

5. Bendahara I

   Bendahara I bertanggungjawab penuh dari segala sesuatu yang berhubungan dengan uang dan tidak diperkenankan mengeluarkan uang sebelum ditandatangani oleh ketua dan sekretaris.

6. Bendahara II

   Bendahara II membantu dari segala hubungan pekerjaan guna kepentingan koperasi dan apabila bendahara I berhalangan sampai tidak

dapat melaksanakan tugasnya, maka bendahara II berkewajiban untuk menangani tugas tersebut.

7. Kabag (kepala bagian) I

   Membawahi seksi umum, penerima setoran, kasir, pembukuan, kardek, inventaris dan gedung. Kabag ini bertugas membuat catatan seluruh kegiatan kondite para pegawai yang ada dilingkungan bagiannya sebagai bahan pertimbangan pengurus dalam penentuan jengjang karier/kinerja pegawai.

8. Kabag (kepala bagian) II

   Membawahi seksi simpanan khusus, penerimaan setoran,kasir, pembukuan, kardek, komputer. Bertugas mengkoordinasi seluruh kegiatan yang ada pada lingkungan bagiannya.

9. Kabag (kepala bagian) III

   Membawahi seksi pinjaman, peneriman setoran, kasir, pembukuan, kardek, penerimaan anggota baru. Dan bertugas memberikan laporan kepada pengurus apabila ada sesuatu hal yang perlu ditindaklanjuti dan perkembangan dalam bidang kerjanya.

10. Kabag (kepala bagian) IV

    Membawahi seksi simpanan, penerimaan setoran, kasir, pembukuan, kardek, penagiahan. Dan bertugas bekerja sama dengan bagian I, II, III, dalam rangka peningkatan kinerja koperasi.

11. Kasi Simpanan Khusus

    Mencatat keluar masuknya simpanan khusus.

12. Kasi Simpanan Wajib

    Menata usahakan simpanan wajib/pokok yang ada pada koperasi dan mencatat keluar masuknya simpanan wajib/pokok, memberikan laporan kepada pengurus mengenai hal simpanan waib/pokok setelah diketahui oleh kabag IV.

13. Kasi Pinjaman

    Menata usahakan pinjaman anggota yang ada pada koperasi, mengkompilasi bunga pinjaman yang diterima sesuai ketentuan yang berlaku.

14. Kasi Umum

    Menata usahakan keperluan koperasi yang bersifat umum pada koperasi, memberikan persetujuan atas kebutuhan ATK yang bersifat rutin sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

15. Penerimaan Setoran

    Menerima, meneliti buku setoran dari anggota.

16. Kasir

    Menerima buku simpanan yang telah diisi dan slip setoran serta uang tunai dari petugas penerima setoran.

17. Kardek

    Menerima tembusan slip setoran dari pembukuan kas penerimaan.

18. Penerimaan Anggota Baru

    Untuk melayani kepada seseorang yang akan menjadi anggota baru koperasi, dengan cara memberikan formulir kepada calon anggota.

19. Komputer

    Menginput data/warkat yang diterima dari seksi pembukuan I sampai IV/ bendahara.

20. Petugas Inventaris dan Gedung

    Mencatat seluruh inventaris kantor dan mencatat anggota/non anggota yang mengajukan untuk mempergunakan dan menyewakan gedung.

21. Tim Penagih

    Mendatangi para nasabah yang terlambat membayar cicilan pinjaman.

3.3 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

3.3.3 Desain Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian memerlukan suatu perencanaan penelitian agar penelitian yang berjalan dapat berjalan dengan sebaik- baiknya.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode yang hanya menggambarkan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode

pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.3.4 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat memberikan suatu gambaran tentang suatu objek yang sedang diteliti dengan menggunakan beberapa cara,yaitu:

3.3.4.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan suatu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber-sumber pertama dari suatu individu atau sekelompok bagian dari objek penelitian, sumber data primer seperti:

1. Wawancara

   Yaitu proses memperoleh keterangan untuk suatu tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab secara langsung. Penulis melakukan suatu Tanya jawab langsung pada pihak koperasi bagian Bendahara I yang secara langsung berkaitan dengan masalah penelitian, informasi yang didapat dari hasil wawancara tersebut adalah sejarah terbentuknya koperasi Rukun Ikhtiar, visi, misi struktur organisasi serta bagaimana system- sistem yang berkaitan di koperasi Rukun Ikhtiar Bandung yang berhubungan dengan judul skripsi yang penulis ambil.

2. Observasi

   Yaitu metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau sekelompok orang secara langsung. Penulis melakukan suatu pengamatan secara langsung pada koperasi Rukun Ikhtiar dengan mengadakan suatu pencatatan terhadap data-data yang ada serta mengamati bagaimana cara kerja yang dijalankan sesuai dengan system yang berjalan. Peneliti mengamati langsung cara kerja yang ada pada koperasi tersebut dan dibimbing oleh Bendahara I untuk menjelaskan secara rinci apa saja yang terjadi di koperasi tersebut.

3.3.4.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder merupakan suatu data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan lebih baik lagi oleh pengumpul data primer ataupun pihak lainnya. Data primer disajikan antara lain dalam bentuk table-tabel/diagram atau segala informasi yang berasal dari suatu literature yang ada hubungannya dengan teori-teori mengenai suatu topik penelitian.

Studi Kepustakaan dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumentasi perusahaan, kepustakaan, internet, dan data-data lainnya.

3.3.5 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam suatu perusahaan membangun suatu system informasi merupakan hal yang sangat penting. System informasi dapat diartikan sebagai

suatu kumpulan dari suatu unsur-unsur, komponen atau variable-variabel yang terorganisir, saling berinteraksi dan saling tergantung antara satu sama lain.

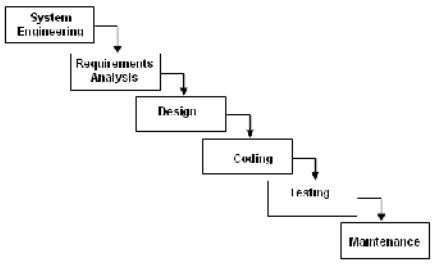
3.3.5.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan Sistem adalah suatu teknik dalam menerapkan suatu pendekatan ilmiah untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang komplek. Metode pendekatan system merupakan suatu bentuk pemodelan yang membawa kepada suatu spesifikasi lengkap dari persyaratan dan representasi desain yang komprehensif bagi suatu perangkat lunak yang akan dibangun.

Dalam hal ini penulis menggunakan metode pendekatan system secara terstruktur. Pendekatan terstruktur mempunyai alat bantu (*tools*) seperti Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, Entity Relationship Diagram (ERD).

3.3.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam hal ini penulis menggunakan Metode pengembangan system paradigma *Waterfall*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan system adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Aktifitas Pada Siklus Hidup Software Model Waterfall

(sumber: http://nin9r0emz.files.wordpress.com/2008/02/proposal-rpl.doc)

Keterangan :

1. rekayasa perangkat lunak (*system enginerring*), melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen system, dalam tahapan berikut ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan observasi langsung ke koperasi tersebut.
2. *requirements analysis* , melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, dalam tahapan berikut penulis menetapkan data apa saja yang akan digunakan dan di proses ke dalam aplikasi yang dirancang.
3. *design*, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, dalam tahapan ini penulis melakukan beberapa perancangan, seperti:membuat prosedur sistem yang akan di rancang, merancang proses-proses apa saja yang akan di implementasikan kedalam sistem. Merancang basis data dari sistem yang akan dirancang.
4. *coding* (implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu, dalam tahapaan berikut penulis akan merancang desain dari produk yang di buat menggunakan program *Dreamweaver CS-3* dan menngunakan bahasa pemrograman PHP.
5. *testing* (pengujian) , kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual. jika testing sudah benar maka program boleh digunakan, pada tahapan ini testing dilakukan untuk mencoba apakah program di pahami oleh setiap nasabahnya.

6. *maintenance* (perawatan) , menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan. Dalam tahapan terakhir ini penulis akan merawat dan memperbaharui data yang ada sesuai dengan ketentuan dari ketua,menjaga program dari orang-orang yang merasa ingin memiliki program yang dirancang ini.

3.3.5.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis merupakan suatu kegiatan awal dalam penyusunan suatu system dimana didalamnya terdapat proses untuk memahami system yang telah ada. Perancangan merupakan kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukkan-masukkan yang baru, kumpulan-kumpulan dari file-file, metode-metode,prosedur dan keluaran dalam pemrosesan suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Untuk merancang suatu system diperlukannya beberapa alat bantu yang dipergunakan, yaitu:

1. *Flowmap* / Bagan alir dokumen

Flowmap digambarkan sebagai pemetaan hubungan antara bagian-bagian kerja melalui dokumen baik berupa laporan maupun formulir. *Flowmap* digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub bagian kerja yang akan menggerakkan suatu system.

2. Diagram kontek

Diagram Kontek merupakan Sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem.

3. *Data Flow Diagram* (Diagram Alir Data)

Data Flow Diagram adalah sebuah representasi grafik dari sebuah sebuah sistem. DFD menggambarkan sebuah sistem beserta komponen - komponennya. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD:

a. Kesatuan Luar (*External entity*)

Merupakan kesatuan luar dilingkungan luar system dapat berupa orang, organisasi atau system yang lainnya yang menerima input atau membrei input dari system kesatuan luar digambarkan dalam bentuk kotak. Arus Data Menuju dari data yang dapat berupa input bagi system disimbolkan dalam bentuk panah

b. Proses

Kegiatan yang dilakukan oleh system dari arus data yang masuk untuk menghasilkan arus data keluaran, proses disimbolkan dalam bentuk lingkaran.

c. Data Simpanan

Data simpanan merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database pada system computer, simpanan data dapat disimbolkan dengan garis horizontal parallel yang ditutup salah satu ujungnya.

4. Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisasi dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dengan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lain sehingga membentuk Basis Data.

c. Entity

Entity adalah suatu hal dalam bentuk apa pun data yang dapat dikumpulkan dapat berupa objek, orang, konsep abstrak, atau kejadian. Aturan membuat entity adalah sebagai berikut:

a. Nama suatu atribut hanya dapat muncul sekali dalam sebuah model data.
b. Masing-masing entity harus diberi sebuah identitas unik.
c. Nilai dari sebuah atribut tidak boleh disertakan dalam model data.
d. Atribut adalah suau karakteristik dari suatu entity. Berikut ini adalah simbol entity yang disertai dengan atribut.Aturan untuk membuat atribut yaitu:
    a. Nama suatu atribut hanya dapat muncul sekali dalam sebuah model data.
    b. Suatu atribut harus berhubungan atau dikelompokkan kepada entitiy.
    c. Nilai dari atribut tidak boleh disertakan dalam model data.

3.3.6 Pengujian Perangkat Lunak (*Software*)

Pengujian suatu system merupakan suatu bagian yang sangat penting untuk membangun suatu Software atau perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin bahwa Software yang dibangun memiliki kualitas yang sangat baik. Metode Pengujian *software* yang digunakan oleh penulis adalah suatu metode pengujian *BlackBox*. Pengujian *BlackBox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Metode pengujian *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Pengujian *BlackBox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi