BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya yang beralamat di Jl. Sindangsari.Sukarma III No. 30 Bandung. Adapun penjelasan mengenai objek penelitian adalah sebagai berikut :

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Perjalanan singkat koperasi keluarga besar KKB "Bungsu Jaya" dimulai dengan pembicaraan-pembicaraan keluarga besar Bpk. H.Dindin untuk membuat atau mengadakan tabungan-tabungan khusus keluarga, dan dari hasil pembicaraan-pembicaraan tersebut disepakati untuk membuat sebuah organisasi yang berbadan hukum maka dipilihlah koperasi yang sekaligus diberi nama koperasi keluarga besar "Bungsu Jaya" yang dipelopori oleh 20 orang pendiri (perintis) yang kesemuanya terjalin dalam satu ikatan keluarga yang terbentuk pada bulan February 2004.

Seiring dengan berlalunya waktu koperasi keluarga besar kkb "Bungsu Jaya" semakin berkembang hal itu ditandai dengan banyaknya permintaan dari beberapa orang untuk menjadi anggota koperasi, hal itu dikarenakan paraperintis atau pendiri koperasi mayoritas bermata pencaharian sebagai pedagang yang tersebar di kota bandung, baik itu yang mempunyai ruko maupun pedagang "Bungsu jaya" dikenal oleh masyarakat melalui jalan marketing "mouth to mouth" atau dari mulut ke mulut. Akhirnya melalui rapat keluarga disepakati untuk

melebarkan dan mengembangkan usaha dari koperasi keluarga besar "Bungsu Jaya" salah satunya dengan mengajukan permohonan badan hukum kepada dinas koperasi, yang alhamdulilah dikabulkan dengan

“BADAN HUKUM NO:518/ BH.30.DISKOP/2005”

Anggota koperasi keluarga besar kkb "Bungsu Jaya" tersebar dibeberapa Daerah. Demikian sejarah singkat berdirinya koperasi keluarga besar KKB "Bungsu Jaya" mudah-mudahan dapat memberikan sekilas gambaran rinci tentang koperasi keluarga besar kkb "Bungsu Jaya".

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi Perusahan

1. Menjadi Koperasi Besar, Tangguh, Terpercaya dan Inovatif di jajaran Perkoperasian nasional serta berwawasan nasional, serta berwawasan pada kesejahteraan anggota dan masyarakat dalam membangun tingkat kesinambungan pendapatan dan kesehatannya.
2. Membangun dan mengembangkan lembaga jasa keuangan untuk meningkatkan ekonomi para anggota dan masyarakat melalui penyediaan modal dan pelatihan manajemen usaha.
3. Menjadi rekanan kerja professional yang terpercaya dalam seliruh aspek pekerjaan yang dijalankan dengan selalu menempatkan kepuasan rekanan di atas segalanya.

Misi Perusahaan

1. Memupuk modal sendiri yang sumbernya berasal dari simpanan pokok dan simpanan wajib
2. Memiliki Unit Usaha Simpan Pinjam Besar dan Terpercaya, yang dapat menjangkau seluruh anggota dan lapisan masyarakat pada umumnya dengan jaringan usaha di seluruh kota besar nasional indonesia.
3. Membentuk dan membangun institusi (yayasan) agar dapat membangun para anggota dan masyarakat dalam mengembangkan berbagai kegiatan usaha dan aktifitas sosialnya.
4. Menginventarisir piutang yang kurang lancar atau macat,untuk kemudian mengadakan penagihan agar di dapatkan hasil yang maksimal dalam hal perputaran uang.

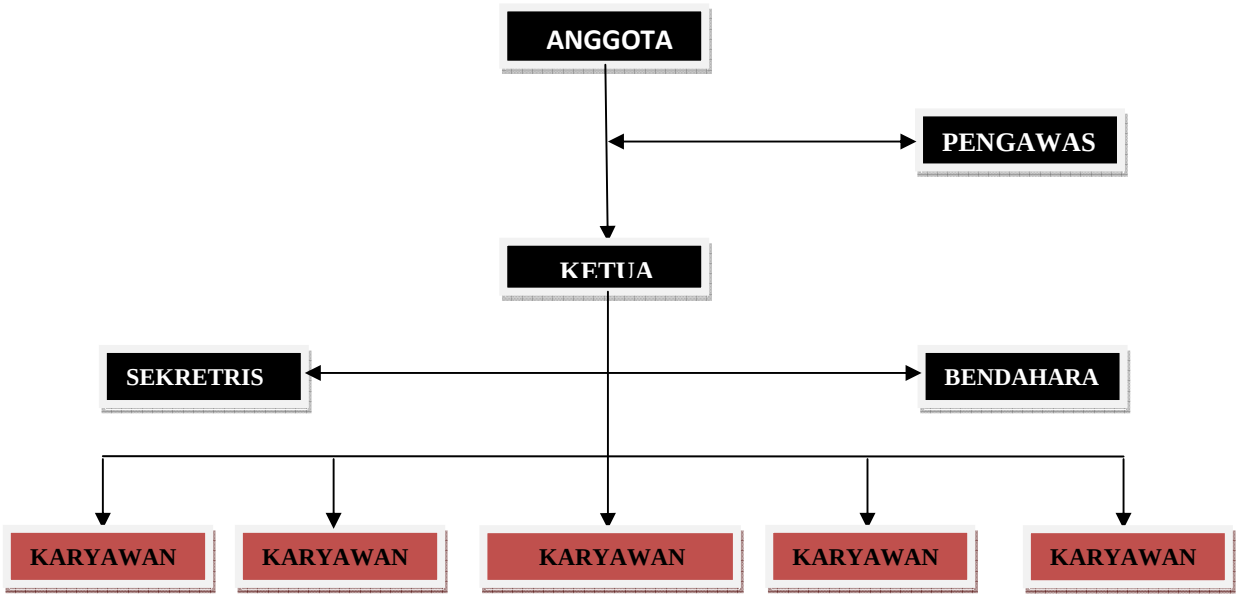
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi perusahaan merupakan susunan kepengurusan atau pengelolaan dari sebuah organisasi, himpunan atau kelompok kerja dan juga dibagi-bagi tugasnya untuk melakukan aktivitas kerja sesuai dengan fungsi dan jabatannya. Dengan adanya sistem organisasi yang tegas, manajemen akan mengetahui siapa-siapa yang bertanggung jawab untuk setiap kegiatan dalam perusahaan dan juga dapat mengukur efektivitas tiap karyawan dalam lingkungan pekerjaan yang menjadi tugasnya.

Struktur organisasi yang dimiliki oleh Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung adalah alat untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung.

Struktur Organisasi yang terdapat di Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung, adalah sebagai berikut :

Struktur Organisasi Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu :

1. Metode Deskriptif

   Metode ini merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menangani Rumusan masalah yang pertama yaitu mengenai bagaimana Sistem Informasi koperasi yang sedang berjalan di Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung.

   Sistem informasi yang sedang berjalan sulit diterapkan karena kurang dapat diakses oleh anggota koperasi yang sedang membutuhkan informasi mengenai segala aktivitas di Koperasi.

2. Metode *Action*

   Metode *Action* ini merupakan metode penelitian yang berupa tindakan dan manipulasi data dalam penelitian. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menangani Rumusan masalah kedua dan ketiga yaitu mengenai Perancangan Sistem Informasi Koperasi berbasis *web* pada Koperasi Keluarga Bungsu Jaya Bersama Bandung dan juga mengenai pengujian Sistem Informasi Koperasi berbasis *web* pada Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung agar dapat dengan mudah diakses oleh para calon anggota maupun anggota Koperasi.

3.2.1. Desain Penelitian

Kegunaan desain atau rancangan penelitian ini adalah untuk menuliskan bagaimana bentuk dan prosedur yang dijalankan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Adanya suatu desain penelitian juga dapat menggambarkan secara detail dari aliran sistem dari data yang diinputkan serta prosesnya menjadi sebuah hasil yang dapat digunakan.

Menurut Jogiyanto (2005) "Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut kegiatan pengkofigurasian dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem benar-benar akan memuaskan rancang bangun yang telah deteteapkan pada akhir tahapan analisis sistem"

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun jenis dan metode pengumpulan data yang penulis gunakan saat melakukan penelitian di Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung ini adalah :

3.2.2.1. Sumber data Primer

Sumber data Primer adalah data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber-sumber, baik sumber individu maupun sekelompok bagian dari objek penelitian seperti hasil dari Wawancara dan Observasi langsung pada objek yang diteliti dalam hal ini yaitu data yang didapat dari Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung.

1. Wawancara

Wawancara merupakan Metode pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung mengenai bagaimana prosedur Sistem Informasi Koperasi yang ada di Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung. Wawancara dilakukan antara peneliti dengan Bagian Simpan, pengambilan simpanan dan Pinjaman untuk menanyakan bagaimana prosedur pendaftaran anggota koperasi, prosedur simpanan,pengambilan simpanan dan pinjamanan uang di koperasi serta mengenai aplikasi *software* yang digunakan di koperasi saat ini.

2. Observasi

Observasi merupakan Metode pengumpulan data melalui peninjauan secara langsung dan pencatatan informasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas pendaftaran anggota, simpanan, pengambilan simpanan maupun pinjaman uang yang diteliti pada objek penelitian yaitu Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung.

3.2.2.2. Sumber data Sekunder

Sumber data Sekunder yaitu data Primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data sekunder dapat berupa tabel-tabel atau diagram dan juga segala informasi yang berasal dari literature yang ada hubungannya dengan teori-teori mengenai topik penelitian yang didapat dari Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung.

Sumber data sekunder dapat berupa data Dokumentasi, yaitu data yang diperoleh oleh peneliti dengan membaca buku-buku di perpustakaan dan mencari

referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas oleh penulis seperti transkrip, surat kabar, mesin pencarian maupun dokumen seperti skripsi dll.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang penulis ambil adalah analisis dan perancangan terstruktur, digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan organisasi dari sistem informasi secara berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul, perancangan terstruktur juga menunjukan hubungan elemen data dan elemen kontrol antara hubungan modulnya.

Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama, yaitu menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh pengguna, membangun dasar bagi pembuatan desain perangkat lunak, membatasi serangkaian persyaratan yang dapat divalidasi begitu perangkat lunak dibangun.

Dengan demikian perancangan terstruktur dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemen data menggunakan alat bantu seperti : diagram konteks yang merupakan diagram suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *DFD (Data Flow Diagram)* merupakan diagram yang mepresentasikan grafik dari suatu sistem yang menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem serta aliran data, kamus data yang dapat diartikan fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak dan tabel relasi yang merupakan suatu *file* yang terdiri dari

beberapa *group* elemen yang berulang-ulang dan perlu diorganisasikan terlebih dahulu.

Adapun kelebihan penggunaan metode terstruktur yaitu :

1. Merupakan pendekatan visual yang *relative simple* sehingga membuat metode ini mudah dimengerti oleh pengguna
2. Merupakan metode yang telah diketahui secara umum di berbagai industri maupun instansi
3. Metode ini telah diterapkan sejak lama sehingga metode ini sudah matang dan layak digunakan
4. Metode ini memungkinkan untuk melakukan validasi antara berbagai kebutuhan

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem merupakan kesatuan metode–metode, prosedur, konsep dan aturan-aturan yang digunakan untuk menyusun suatu sistem yang baru sebagai pengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah berjalan.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu menggunakan model *prototype*. yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam mementukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Metode *prototype* paling baik digunakan untuk mengembangkan sistem yang didefinisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil:

Metode *prototype* terdapat 3 (tiga) tahapan untuk dapat mengembangkan suatu perangkat lunak seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.2 Model *prototype*

(Sumber : Roger S. Pressman, Ph.D. Rekayasa Perangkat Lunak**)**

Tahapan tersebut antara lain :

1. Pada tahap ini, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefiniskan objektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui.
2. Pada tahap kedua, pengembang melakukan pengumpulan data yang berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai.
3. Pada tahap ketiga ini, konsumen atau pemakai mengevaluasi dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Pada tahap ini dimungkinkan perangkat lunak untuk di *setting* ulang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.

Alasan penyusun menggunakan metode *prototype* ini, karena metode *prototype* ini memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

1. Metode ini cukup efektif sebagai paradigma dalam rekayasa perangkat lunak, karena mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh pelanggan, dalam pembuatan perangkat lunak bisa dilakukan secara cepat dan memungkinkan untuk merubah kembali perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan, walaupun pada umumnya *prototype* akan dihilangkan dan dibuat perangkat lunak yang sebenarnya.
2. Ketika diperlihatkan versi pertamanya atau tampilan *input* dan format *output* dalam media kertas pelanggan bisa langsung mengetahui apakah perangkat lunak tersebut bisa memenuhi kebutuhannya atau tidak.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat bantu berupa representasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan yaitu *Flow Map,* Diagram Konteks, *Data Flow Diagram (DFD),* Kamus Data dan Basis data.

1. *Flow map*

Flow Map merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan. *Flow Map* digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan sistem. Setelah diketahui bagian-bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah

entitas yang terkait dengan sistem yang dianalisis dan dirancang. Secara garis besar suatu *flow map* digambarkan sebagai pemetaaan hubungan antara bagian-bagian kerja melalui dokumen, baik berupa laporan maupun formulir yang dinotasikan melalui simbol-simbol.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihakan interaksi Sistem Informasi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan.

3. *Data Flow Diagram (DFD)*

Diagram yang menggunakan notasi–notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem biasa disebut Diagram Arus Data *(Data Flow Diagram / DFD). DFD* sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data itu mengalir atau lingkunagn fisik dimana data itu akan disimpan.

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. *DFD* merupakan alat yang cukup popular karena dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *DFD* terdiri dari 4 macam, yaitu : proses (*process*), aliran data (*data flow*), simpan data (*data store*), terminator (*external entity*).

Berikut uraian singkat mengenai 4 simbol tersebut :

a. Proses (*process*)

Process adalah simbol yang mengubah suatu data dari suatu bentuk menjadi bentuk yang lain. Dengan kata lain, proses menerima masukan data dan mengeluarkan keluaran data lain yang telah diproses.

b. Aliran Data (*data flow*)

Data flow atau aliran data adalah aliran yang menunjukkan perpindahan data dari satu bagian ke bagian lain dalam suatu sistem. *Data flow* dalam *DFD* digambarkan dengan tanda panah dan diberi keterangan disampingnya yang menunjukkan data yang mengalir.

c. Simpanan Data (*data store*)

Data store adalah tempat penyimpanan data dalam suatu sistem, baik secara manual maupun secara elektronik. Simpanan data digunakan jika suatu proses perlu menggunakan lagi data tersebut.

d. Terminator (*external entity*)

External entity adalah lingkungan luar dari sistem, sumber data menunjukkan suatu organisasi atau perseorangan yang memasukkan data ke sistem. Tujuan data menunjukkan suatu organisasi /peseorangan yang menerima data yang dihasilkan oleh sistem. Sumber dan tujuan data mempunyai satu simbol yang sama.

4. Kamus Data

Kamus data atau data *dictionary* atau disebut juga dengan istilah sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, Kamus Data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan *database*.

Kamus data harus mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatatnya, maka kamus data harus memuat hal-hal berikut ini :

1. Nama arus data

   Karena kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir di diagram arus data, maka nama dari arus data juga harus dicatat di kamus data, sehingga mereka yang membaca diagram arus data dan memerlukan penjelasan lebih lanjut tentang suatu arus data tertentu di diagram arus data dapat langsung mencarinya dengan mudah.

2. Alias

   Alias atau nama lain dari data dapat di tuliskan bila nama lain ini ada. Alias perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen satu dengan yang lainnya.

3. Bentuk data

Bentuk dari data yang mengalir dapat berupa dokumen dasar atau formulir, dokumen hasil cetakan komputer, laporan tercetak, tampilan di layar *monitor, variable, parameter, field.*

4. Arus Data

Arus data menunjukan darimana data mengalir dan kemana data akan menuju. Keterangan arus data ini perlu dicatat di kamus data supaya memudahkan mencari arus data ini di diagram arus data.

5. Atribut

Atribut merupakan nama field dari data

5. Perancangan Basis Data

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah anomaly atau tidak normal kedalam dua buah relasi atau lebih yang tidak memiliki masalah tersebut. Normalisasi digunakan untuk melakukan verifikasi terhadap tabel-tabel yang telah dibuat, sehingga tidak menimbulkan masalah saat data diperbaharui ataupun dihapus.

Apabila terdapat kesulitan pada saat menambah, menghapus, mengubah, membaca pada suatu database maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi.

Bentuk – bentuk normalisasi :

1. Bentuk *Unnormal*

   Pada bentuk *unnormal*, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, data mungkin tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Bentuk Normal kesatu

   Bentuk normal kesatu *(1NF)* terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki Atribut bernilai banyak (*Multiple Attribute*) atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

3. Bentuk Normal Kedua

   Bentuk normal kedua *(2NF)* terpenuhi jika pada tabel, semua atribut yang tidak termasuk dalam *key* primer memiliki ketergantungan fungsional (KF) pada *key* primer secara utuh. Sebuah tabel dikatakan tidak memenuhi *2NF*, jika ketergantungannya hanya berifat parsial.

4. Bentuk Normal ketiga

   Bentuk Normal ketiga *(3NF)* merupakan kriteria alternatif, karena jika kriteria *BCNF* yang ketat tidak dapat terpenuhi. Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga *(3NF)* jika sudah memenuhi bentuk normal kedua dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap *primary key*.

5. Bentuk Normal *Boyce Codd*

   Suatu relasi disebut memenuhi bentuk normal *Boyce Codd* jika dan hanya jika suatu penentu (determinan) adalah Kunci kandidat (atribut yang bersifat unik).

2. Tabel Relasi

Tabel Relasi bertujuan untuk membuat hubungan antar tabel agar terdapat relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lainnya. Kolom tabel menunjukan atribut dari *file*. Atribut ini menunjukan *item* data atau *field.* Kesimpulan nilai dari *field* atau *item* data disebut juga dengan dominan.

3. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Al-Bahra (2004), "*ERD* adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam system secara abstrak". *ERD* merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship data.*

Dari relasi tabel terdapat kardinalitas yaitu :

1. Satu ke satu *(One to One)*

   Hubungan *one to one relationship* ialah antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu banding satu.

2. Satu ke banyak *(One to Many)*

   Hubungan *one to many relationship* ialah sebuah relasi merupakan tahap dimana hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu berbanding.

3. Banyak ke banyak *(Many to Many)*

   Hubungan *many to many relationship* ialah sebuah relasi antara suatu *file* dengan *file* yang keduanya mempunyai relasi banyak berbanding banyak.