BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dewan Koperasi Indonesia Daerah Kota Cimahi (DEKOPINDA) terletak di Cimahi Utara, tepatnya di jalan Dra. Hj. Djulaeha Karmita No. 02 Cimahi, Telepon (022) 6659308 memiliki nuansa berlainan bila di bandingkan dengan instansi lainnya, sekeliling kantor banyak sekali pedagang kaki lima seperti pedagang buah-buahan, figura, bubur ayam, dll. Setiap pagi pastinya sering sekali banyak orang-orang yang berbelanja di sekitar kantor, namun hal tersebut tidak mengurangi semangat para karyawan dan pengurus DEKOPINDA ini, karena ruangan kantor sangat tertutup oleh pintu yang terbuat dari kaca sehingga suara-suara yang berada diluar kantor tidak terdengar kedalam kantor. Sehingga kegiatan kantor didalam tidak terganggu oleh suara-suara kendaraan, orang-orang dll diluar kantor.

3.1.1 Sejarah Dewan Koperasi Indonesia Daerah (DEKOPINDA)

Dewan Koperasi Indonesia Daerah (DEKOPINDA) Cimahi, awalnya berlokasi di Jl. Kolmasturi No.48 Cimahi yang didirikan pada tahun 2004 yang tepatnya pada tanggal 14 September 2004 yang diketuai oleh H. Wawan Gunawan, S.Pd. setelah berjalan selama kurang lebih 2 tahun Dekopinda terus berkembang dengan bertambahnya koperasi-koperasi yang mendaftar. Karena

semaking berkembangnya Dekopinda, kantor Dekopinda pun dipindahkan karena tempat sebelumnya ruangannya tidak dapat menampung dokumen dan meja-meja pengurus yang makin bertambah. Sehingga dipindahkan ke Jl. Citeureup no. 97 A. Setelah pindahnya kantor Dekopinda, pada tahun 2007 ada pergantian ketua dan pengurus, ketua Dekopinda pun diganti menjadi H. Khaerul, S.Pd, SH. Selama 3 tahun Dekopinda terus berkembang hingga tahun 2010, setelah itu ada lagi pergantian pengurus dan ketua terutamanya. Yang digantikan oleh Drs. H. Ade Irawan, M.Si. setelah berjalan cukup lama dipimpin oleh ketua baru kantor Dekopindapun dipindahkan kembali dengan bangunan baru di Jl. Dra.Hj. Djulaeha Karmita No. 02 Cimahi.

Sebagai salah satu Dewan Koperasi Indonesia Daerah Kota Cimahi yang berada di bawah awasan Dewan Koperasi Indonesia Wilayah Propinsi Jawa Barat. Dekopinda Cimahi terus berbenah diri dan berjuang untuk menjadi Dekopinda yang terbaik. sarana dan prasarana terus ditingkatkan seperti, penambahan dan pembaharuan komputer ditingkatkan agar kinerja para pengurus lebih lancar, dan memberikan penghargaan terhadap koperasi-koperasi yang berprestasi yang di awas oleh Dekopinda Cimahi.

Beberapa pengurus selama 11 tahun ini memperjuangkan dan berjasa di Dewan Koperasi Indonesia Daerah Kota Cimahi, antara lain:

1. H. Wawan Gunawan, S.Pd.
2. H. Khaerul, S.Pd, SH.
3. H. Wazirdal Nasir, SH.
4. Drs. H. Aning Moch. Nasir
5. Abob Herwan, S.Pd.
6. Lilis Sartika, S.Pd.
7. Adjat Sudradjat, S.Pd.
8. Asep Ricky Carya
9. Drs. Irman
10. Ketua DEKOPINDA yang saat ini menjabat adalah Drs. H. Ade Irawan, M.Si.

3.1.2 Visi dan Misi

a. Visi

Koperasi dan UMKM Kota Cimahi *MANDIRI, PRODUKTIF, ASPIRATIF DAN UNGGUL* di Jawa Barat.

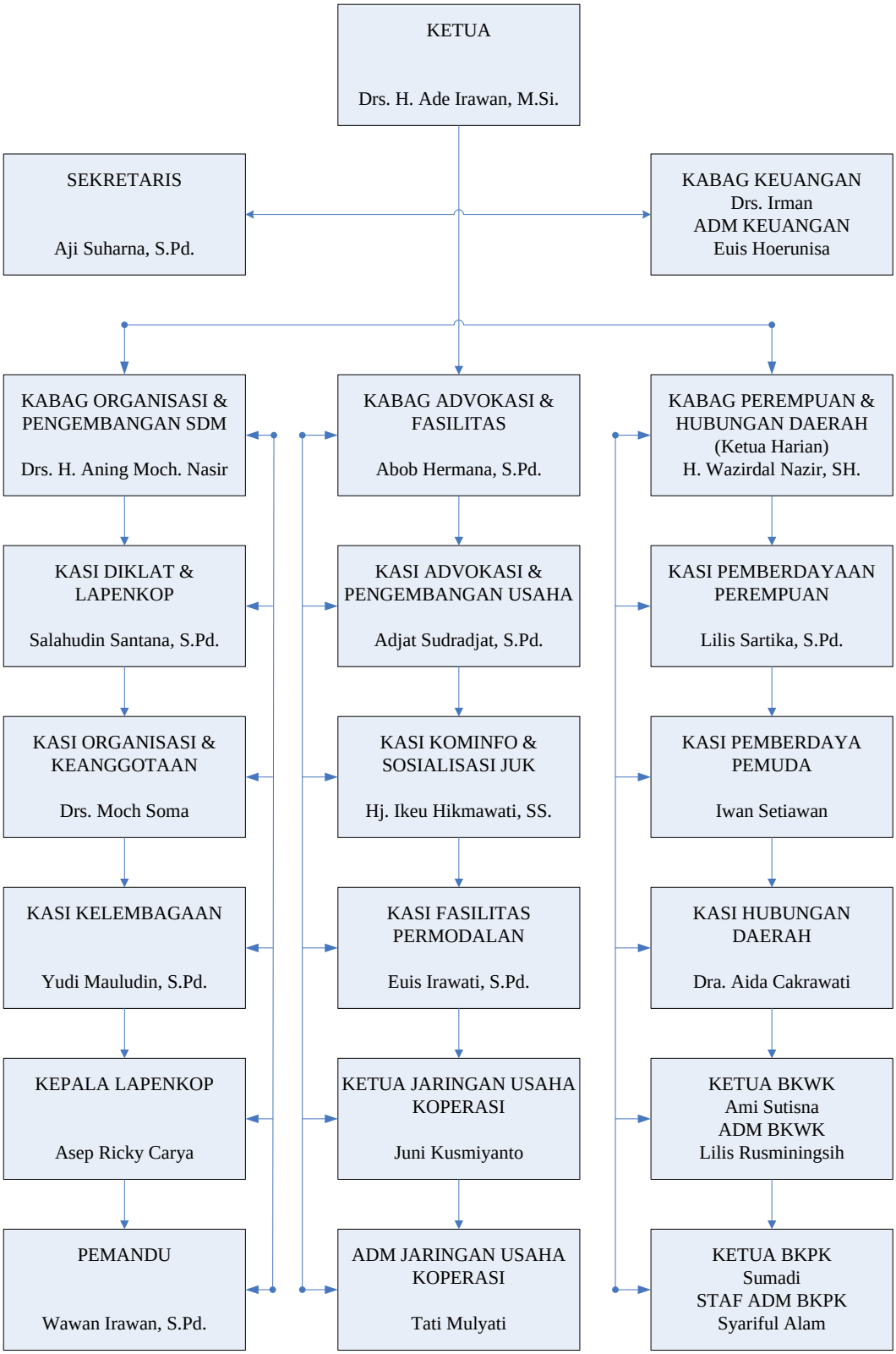
b. Misi

1. Memperkuat Lembaga Dekopinda Kota Cimahi
2. Optimalisasi Peran dan Fungsi Lembaga Pendukung
3. Menciptakan Profesionalisme Pengelolaan KUMKM
4. Mewujudkan Konsolidasi dan JejaringUsaha KUMKM
5. Membuka Peluang Pengembangan Usaha KUMKM
6. Menciptakan Program Kerja yang Terarah dan Sistematis
7. Memperluas Pasar Produk Unggulan KUMKM

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan bagian dari manajemen Kantor DEKOPINDA dengan adanya struktur manajemen yang baik akan memudahkan para karyawan maupun pimpinan mengetahui batas-batas tugas, wewenang dan tanggung jawab serta hubungan kerja masing-masing individu.

Berikut ini adalah struktur organisasi pada Dewan Koperasi Indonesia Daerah Kota Cimahi (DEKOPINDA) :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi DEKOPINDA Kota Cimahi
(Sumber : Dokumen DEKOPINDA Kota Cimahi)

3.1.4 Deskripsi Kerja

Sebagaimana dengan gambar struktur organisasi yang telah digambarkan diatas, rincian tugas yang dibebankan pada posisi-posisi yang ada pada DEKOPINDA Kota Cimahi adalah :

1. Ketua : Melaksanakan program kerja yang telah ditetapkan oleh DEKOPIN dan DEKOPINWIL serta hasil keputusan RAKERDA. Dalam pelaksanaannya dibantu oleh 3 orang wakil ketua bagian
2. Kepala Bagian Organisasi dan Pengembangan SDM :
    a. Membantu pelaksanaan tugas ketua Dekopinda dalam merencanakan dan menetapkan kebijakan peningkatan kesadaran berkoperasi melalui pendidikan pada umumnya, baik oleh gerakan koperasi maupun masyarakat di tingkat kabupaten/kota.
    b. Membantu pelaksanaan tugas ketua Dekopinda dalam merencanakan kebijakan penyusunan standar mutu pendidikan perkoperasian di kabupaten /kota dan sertifikasi lembaga-lembaga di masyarakat yang melaksanakan pendidikan perkoperasian di tingkat kabupaten/kota.
    c. Melaksanakan, mengkordinasikan, dan mengendalikan kegiatan dan program pendidikan dan pelatihan perkoperasiaa, baik oleh gerakan koperasi maupun pemerintah setempat ditingkat kabupaten/kota.
    d. Mengkoordinir, memfasilitasi, dan mengendalikan seluruh kegiatan dan program organisasi dan keanggotaan, diklat, LAPENKOP serta kelembagaan, berdasarkan keputusan DEKOPIN, DEKOPINWIL dan DEKOPINDA.

e. Dalam menjalankan tugasnya, Kepala Bagian Organisasi dan Pengembangan SDM dibantu oleh 3(tiga) kepala seksi organisasi dan keanggotaan, kepala seksi diklat dan LAPENKOP dan kepala seksi kelembagaan.

3. Kepala Bagian Advokasi dan Fasilitasi :

   a. Membantu pelaksanaan tugas ketua DEKOPINDA dalam merencanakan dan menetapkan kebijakan, arah dan strategi pelaksanaan program advokasi dan sosialisasi di tingkat kabupaten/kota.

   b. Membantu pelaksanaan tugas ketua DEKOPINDA pada kegiatan pengkajian dan pengembangan kebijakan public, khususnya pada aspek penataan system hokum atau peraturan perundang-undangan umumnya.

   c. Melaksanakan kegiatan dan program dalam rangka mempengaruhi, mengarahkan atau memberikan masukan dalam penyusunan kebijakan pembangunan, baik oleh pemerintah, maupun lembaga legislatif.

   d. Memfasilitasi dan mengkoordinasikan kegiatan pengembangan kesadaraan berkoperasi oleh gerakan koperasi, pemerintah, dan lembaga swadaya masyarakat/lembaga pengembangan swadaya masyarakat di tingkat kabupaten/kota.

   e. Memfasilitasi DEKOPINDA dan gerakan koperasi di kabupaten/kota dalam rangka mempengaruhi, mengarahkan atau memberikan

masukan dalam penyusunan kebijakan pembangunan, baik oleh pemerintah, maupun lembaga legislative kabupaten/kota.

f. Mengkoordinir, memfasilitasi, serta mengendalikan kegiatan pelayanan dan konsultasi hokum perkoprasian (BPKH) di tingkat kabupaten/kota.

g. Mengkoordinir, memfasilitasi dan mengendalikan seluruh kegiatan dan program advokasi dan fasilitas pengembangan usaha, kominfo, sosialisasi, JUK serta fasilitasi permodalan, berdasarkan keputusan DEKOPIN, DEKOPINWIL dan DEKOPINDA.

h. Dalam menjalankan tugasnya, kepala bagian advokasi dan fasilitasi di bantu oleh 3 (tiga) kepala seksi advokasi dan fasilitasi pengembangan usaha, kepala seksi kominfo, sosialisasi dan JUK, kepala seksi fasilitasi permodalan.

4. Kepala Bagian Perempuan, Pemuda dan Hubungan Daerah :

a. Membantu pelaksanaan tugas ketua DEKOPINDA dalam merencanakan dan menetapkan kebijakan, arah dan strategi pelaksanaan program pengembangan koperasi perempuan dan pemuda serta hubungan kabupaten/kota.

b. Membantu pelaksanaan tugas ketua DEKOPINDA pada kegiatan peningkatan hubungan kerjasama antara lembaga koperasi perempuan dan pemuda, dan lembaga-lembaga nasional yang melakukan kerjasama dengan koperasi.

c. Memfasilitasi kerjasama koperasi perempuan dan pemuda di tingkat kabupaten/kota.
d. Memberdayakan kegiatan koperasi yang mengikutsertakan pemuda, sebagai kaderisasi kepengurusan koperasi.
e. Memberdayakan perempuan koperasi guna peningkatan kesejahteraan perempuan.
f. Mengkoordinir, memfasilitasi dan mengendalikan seluruh kegiatan dan program fasilitas pemberdayaan perempuan, pemberdayaan pemuda, hubungan daerah, berdasarkan keputusan DEKOPIN, DEKOPINWIL dan DEKOPINDA.
g. Dalam menjalankan tugasnya, wakil kepala bagian perempuan, pemuda dan hubungan daerah dibantu oleh 3 (tiga) kepala seksi fasilitasi pemberdayaan perempuan, kepala seksi pemberdayaan pemuda, kepala seksi hubungan daerah.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah dalam mengumpulkan, mengorganisir, menganalisa, serta menginterpretasikan data. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto, S (2002 : 136) yang menyatakan bahwa: "*metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.*" Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif sebagai jenis dari penelitian. Metode penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu keadaan dari objek yang diteliti secara objektif. Penelitian ini digunakan untuk menjelaskan masalah, kondisi atau fenomena yang dihadapi saat ini.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan proposal usulan penelitian dengan tujuan membuat suatu perancangan sistem informasi aplikasi pembayaran iuran wajib. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, wawancara) dan sumber data sekunder (dokumentasi).

3.2.2.1 Sumber Data Primer

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

a. Observasi.

Observasi yaitu cara untuk mendapatkan data dengan mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung di lapangan, dengan melihat atau mengamati secara langsung pada instansi perusahaan yang terkait yaitu DEKOPINDA. Observasi yang penulis lakukan pada bagian administrasi dan keuangan terutama pada pembayaran iuran wajib tahunan para koperasi.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan / *interview* secara langsung kepada bagian yang terkait tentang sistem administrasi dan keuangan pembayaran iuran wajib, dan laporan yang ada di DEKOPINDA yaitu bagian keuangan sebagai kajian dalam pembuatan sistem informasi berbasis Web, kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Selain dengan proses pengumpulan data primer, dapat juga dilakukan dengan cara mencari sumber data sekunder yaitu dengan metode pengumpulan Dokumentasi yang menggunakan data tertulis yaitu dengan memperoleh data, lalu

menganalisis dan mempelajari dokumen atau catatan yang ada. Dokumen-dokumen tersebut yaitu: laporan rencana anggaran tahunan, laporan data koperasi dan laporan keuangan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan system

Metode pendekatan adalah suatu cara yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam sebuah sistem, dimana cara penyelesaiannya itu menggunakan metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented).* Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Adapun alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang digunakan.

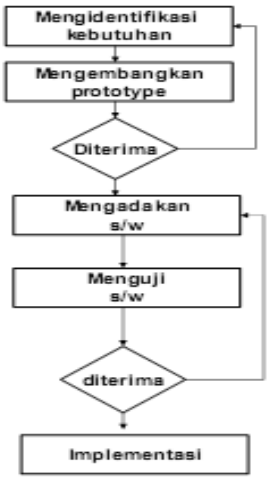
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Ada berbagai metode dalam membuat program aplikasi sebuah sistem salah satunya adalah Prototype. Prototype adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan. Tujuan utama dari Prototype adalah untuk mengurangi ketidak pastian tahapan-tahapan dari life cycle pengembangan Sistem Informasi. Prototype meneruskan

tahapan dari analisis requirement untuk mengurangi biaya pengembangan Sistem Informasi secara keseluruhan.

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat salingberinteraksi selama proses pembuatan sistem.Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan,pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan.

Untuk mengatasi ketidak serasian antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalm menyelasaikan system yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dan *prototype*

(www.ashoksharmaqa.blogspot.com / Software Testing & Software Development Life Cycle / 12 April 2011 / 13:42:47)

Tahapan – tahapan prototype

Tahapan-tahapan dalam Prototype adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun atau Mengembangkan Prototype

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi Protoptype

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan Perangkat Lunak

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Perangkat Lunak

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *Black Box* pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Perangkat Lunak

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan dan jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Implementasi Perangkat Lunak

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan .

Alasan Penggunaan model prototype

a. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
b. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
c. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
d. Menghemat waktu dalam pengembangannya.
e. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan sisitem yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML tidak berdasarkan pada bahasa pemrograman tertentu.

UML mendeskripsikan OOP (*Object Oriented Programming*) dengan beberapa diagram, diantaranya:

1. *Use Case Diagram*

   Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2. *Class Diagram*

   Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan

desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

3. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

4. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

5. *Collaboration diagram*

   Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

6. *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.

7. *Deployment diagram*

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

Sebuah node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.