BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitiannya, penulis menentukan objek penelitian pada Koperasi Aneka Usaha Suka Maju yang beralamat di Jalan Andir Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Koperasi Aneka Usaha Suka Maju merupakan salah satu koperasi yang bergerak di bidang usaha simpan pinjam yang didirikan pada tanggal 30 januari 2003 ini pada awalnya hanya bertujuan sebagai organisasi pembantu perekonomian masyarakat yang bertempat ttnggal di kawasan Andir Kabupaten Bandung, namun seiring kebutuhan modal dan jumlah anggota yang semakin tinggi Koperasi Aneka Usaha Suka Maju mulai membuka pendaftaran bagi anggota di luar kawasan Andir.

Koperasi yang memiliki Akta Pendirian NO.03/BH/518/KOP/I/2003 ini berdasatkan RAT tahun 2011-2012 telah memiliki anggota aktif sebanyak 259 orang dan pendapatan simpanan senilai lebih dari Rp. 300.000.000.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi Koperasi Aneka Usaha Suka Maju ini adalah Meningkatkan kesejahteraan anggota dan masyarakat lingkungan Kab. Bandung.

Sedangakan Misi Koperasi Aneka Usaha Suka Maju ini adalah :

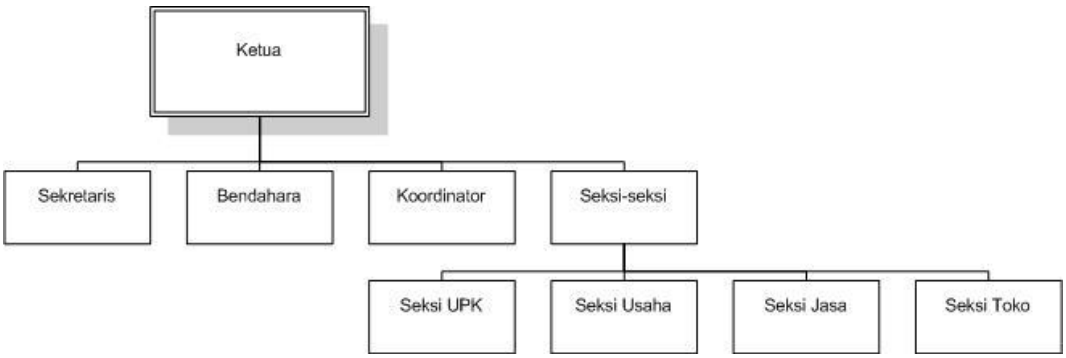
1. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota Koperasi Aneka Usaha Suka Maju pada khususnya dan

masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosialnya.

2. Berpartisipasi aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam suatu organisasi yang baik pada umumnya mempunyai suatu struktur organisasi yang dapat membatasi pembagian-pembagian kerja pada masing-masing bagian. Berikut ini adalah struktur organisasi pada Koperasi Aneka Usaha Suka Maju.



Gambar 3.1. struktur organisasi Koperasi Aneka Usaha Suka Maju

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Ketua

   Ketua bertugas sebagai berikut :

   a. Pembukuan usaha.

   b. Mengurus urusan belanja barang.

   c. Mengurus urusan pengembangan usaha, promosi.

2. Sekretaris

   Sekertaris bertugas sebagai berikut :

a. Pimpinan usaha simpan pinjam.

b. Mengurus urusan simpanan anggota.

c. Mengurus urusan administrasi organisasi.

d. Mengurus urusan penagihan piutang

3. Bendahara

Bendahara bertugas sebagai berikut :

a. Bertindak selaku kasir.

b. Mengurus urusan Simpanan sukarela.

c. Mengurus urusan utang-piutang anggota dan pihak lain.

d. Mengurus urusan dokumen atau inventaris.

e. Mengurus urusan kesejahteraan pegawai dan anggota.

4. Koordinator

Koordinator mempunyai tugas adalah sebagai berikut :

a. Mengurus urusan Diklat Kader Anggota koperasi.

b. Mengurus urusan hubungan dengan masyarakat.

c. Mengurus urusan pengembangan atau perluasan harta.

d. Mengurus urusan pajak, iuran-iuran, sumbangan.

e. Mengurus urusan penginapan bahagia.

f. Mengurus urusan dengan instansi atau dinas.

g. Mengurus urusan personalia.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan

untuk keperluan menyusun penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, menurut M. Nazir (2003:54), definisi metode deskriptif yaitu:

”suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.”

Dimana berdasarkan definisi tersebut penulis memperoleh gambaran tentang perancangan aplikasi simpan pinjam yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah-masalah di Koperasi Aneka Usaha Suka Maju .

3.3. Metode Pengumpulan Data

3.3.1. Sumber Data Primer

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung cara kerja pengolahan data simpan pinjam yang terjadi di koperasi aneka usaha suka maju.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung maupun tidak langsung dengan para pengurus koperasi mengenai prosedur-prosedur yang sedang berjalan. Sehingga didapat informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan perancangan perangkat lunak.

3.3.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder penulis dapatkan dari dokumen arsip pada Koperasi Aneka Usaha Suka Maju berupa dokumen RAT, buku piket harian dan

rekap bulanan pada periode 2011-2012. Selain itu penulis mencari dokumentasi mengenai data-data hasil penelitian yang sudah dibuat oleh pihak lain.

3.4. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan, pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut ini adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan sistem :

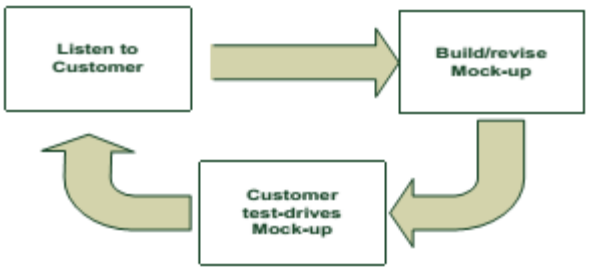
3.4.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah kemudahan dalam merancang sistem secara lebih sistematis melalui analisa dokumen dan analisa prosedur.

1.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Alasan mengapa penulis memakai metode *prototype* ini adalah karena dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi 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. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhakan kerjasama yang 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 3.1. Paradigma *Prototype*
(Sumber : Pressman, Roger S., 2002, Rekayasa Perangkat Lunak:Pendekatan Praktisi jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta)

Tahapan - Tahapan Prototyping

1. Pengumpulan kebutuhan.

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

2. Membangun *prototyping*.

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

3. Evaluasi *protoptyping*.

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

4. Mengkodekan sistem.

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

5. Menguji system.

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

6. Evaluasi Sistem.

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

7. Menggunakan Sistem.

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

1.4.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Di dalam menganalisis dan merancang suatu sistem dibutuhkan suatu alat bantu. Alat bantu yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. **Flow Map**

Berikut adalah definisi *flow map* menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2006 : 265): "*Flow map* adalah bagan bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah- langkah penyelesaian suatu masalah. Flow map merupakan cara penyajian dari suatu algoritma"

Ada dua macam *Flow map* yang menggambarkan proses dengan komputer, yaitu:

a. *System Flow map* Bagan yang memperlihatkan urutan proses dalam sistem dengan menunjukan alat media input, output serta jenis media penyimpanan dakam proses pengolahan data.
b. *Program Flow map* Bagan yang memperlihatkan urutan instruksi yang digambarkan dengan simbol tertentu untuk memcahkan masalah dalam suatu program.

1. **Diagram Konteks(Context Diagram)**

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 64) diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Tujuannya adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan, mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar sistem.

Diagram Konteks menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem yaitu:

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi yang disebut juga sebagai *terminator*.
2. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.

3. Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data (*data store*) yang digunakan secara bersama antara sistem dengan *terminator*. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya, dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol *data store* dalam *context diagram* dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari dunia luar sistem.
5. Adanya batasan antara sistem dan lingkungan (*rest of the world*).

2. Data Flow Diagram

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 65) Diagram aliran data(*data flow diagram*) merupakan:

> ”model dari sistem untuk mengambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.”

Komponen-komponen dalam *data flow diagram*:

1. Proses. Proses menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran, dalam hal ini sejumlah masukan dapat menjadi hanya satu keluaran ataupun sebaliknya. Proses umumnya didefinisikan dengan kata tunggal, atau kalimat sederhana.
2. Aliran. Komponen ini direpresentasikan dengan menggunakan panah yang menuju ka atau dari proses. Digunakan untuk menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari satu bagian ke bagian lain dari sistem dimana penyimpanan mewakili lokasi penyimpanan data.

3. Penyimpanan. Komponen ini digunakan untuk memodelkan kumpulan data atau paket data. Notasi yang digunakan adalah garis sejajar, segi empat dengan sudut melengkung atau persegi panjang.
4. *Terminator*. Komponen ini direpresentasikan menggunakan persegi panjang yang mewakili entiti luar dimana sistem berkomunikasi. Biasanya notasi ini melambangkan orang atau kelompok orang yang berada di luar kontrol sistem atau bisa juga merupakan sistem lain.

3. Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem. Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.