BAB III

OBJEK PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang dijadikan sebagai topik penulisan dalam rangka menyusun suatu laporan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian tersebut.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Koperasi Simpan Pinjam Abadi Jaya ini sebelumnya bernama Koperasi Simpan Pinjam Mugi Jaya, yang di dirikan oleh Engkos Kostama dan Dian Rohadian pada tanggal 5 Juni 2000, awal didirikan nya koperasi tersebut adalah di kota Garut dengan tujuan Mengembangkan Potensi Ekonomi Rakyat Menuju Sejahtera Bersama. Pada awal nya mereka berdua adalah para pekerja koperasi, Engkos Kostama dulu nya pernah bekerja di koperasi simpan pinjam Cianjur, Tasik, dan Garut. Kemudian Dian Rohadian juga pernah bekerja di koperasi simpan pinjam Subang, Sumedang, Majalengka, Cirebon dan Garut. Kemudian mereka mencoba untuk membentuk sebuah koperasi.

Setelah beberapa bulan kedepan mereka merintis koperasi simpan pinjam ini, mulai timbullah perbedaan pendapat, misi dan visi mereka berdua, sehingga akhir nya mereka pun berpisah untuk mencoba membuat koperasi atas nama kepemilikan masing-masing. Tetapi Engkos Kostama tetap mengambil nama koperasi Mugi Jaya untuk di pergunakan kedepan, sehingga Dian Rohadian pun mulai mencari nama koperasi yang akan didirikan nya, dan akhirnya berdirilah

Koperasi Simpan Pinjam Abadi Jaya pada tanggal 25 Desember 2000 dengan BH: No. 578/BH/KDK/10-14/XII/2000

Awal tahun pertama, Abadi Jaya ini memberikan pengenalan kepada masyarakat Garut dengan sistem pelayanan yang terbaik kepada para anggota nya. Setelah 6 tahun berdiri nya koperasi simpan pinjam Abadi Jaya ini, maka pada tahun 2006 Abadi Jaya ini mulai membuka sayap dengan membuka cabang pertama yang berada di kota Tasik. Dari tahun ke tahun anggota pada koperasi simpan pinjam Abadi Jaya ini pun makin banyak sehingga Dian Rohadian selaku pemilik koperasi ini pun membuka cabang kedua nya pada tahun 2008 yang berada di kota Cimahi. Setelah itu dibukalah cabang yang ketiga pada tahun 2010 yang berada di Cibiru, Bandung. Hingga akhir nya pada tahun 2011 dibukalah kembali untuk cabang yang ke empat yang berada di kota Cianjur.

Koperasi Abadi Jaya ini dibuka pada tahun 2000 yang masih membuka sistem peminjaman secara harian, kemudian karena mulai berkembang dan banyak masyarakat Garut yang tau akan pelayanan yang selalu di berikan terbaik kepada para anggota maka pada tahun 2004 koperasi Simpan Pinjam Abadi Jaya ini pun membuka sistem peminjaman mingguan dengan jasa 20%. Dan akhirnya pada tahun 2006 koperasi simpan pinjam Abadi Jaya ini pun memperluas sistem peminjaman dengan membuka sistem mingguan dengan jasa yang lebih kecil yaitu 10%, maka dengan semakin kecil nya jasa yang ditawarkan , semakin besar pula keuntungan yang anggota dapatkan. Dan ketiga sistem peminjaman pada koperasi simpan pinjam Abadi Jaya ini masih ada dan menjadi keunikan untuk

para anggotanya memilih sistem peminjaman mana yang akan mereka pilih pada saat peminjaman.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi

1. Koperasi Simpan Pinjam "Abadi Jaya" terus melangkah sebagai penggerak ekonomi rakyat yang pantang menyerah untuk membangun citra terbaik dan menghapus persepsi negatif gerakan koperasi.
2. Terwujudnya Koperasi Simpan Pinjam yang mandiri dan tangguh dengan berlandaskan amanah dalam membangun ekonomi bersama dan berkeadilan di Indonesia.

2. Misi

1. Memberikan pelayanan yang terbaik untuk anggota / calon anggota.
2. Meningkatkan kesejahteraan anggota / calon anggota.
3. Memberikan pelayanan lebih cepat dibanding lembaga keuangan lainnya.
4. Mengemban amanah anggota.
5. Menjunjung tinggi keputusan Rapat Anggota.
6. Mengajak seluruh potensi yang ada dalam masyarakat dengan tanpa membedakan suku,ras,golongan dan agama, agar mereka dapat bersama - sama, bersatu padu dan beritikad baik dalam membangun ekonomi kerakyatan secara bergotong royong dalam bentuk koperasi.
7. Membantu para pedagang kecil dan menengah didalam mobilisasi permodalan demi kelancaran usaha sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan mereka.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

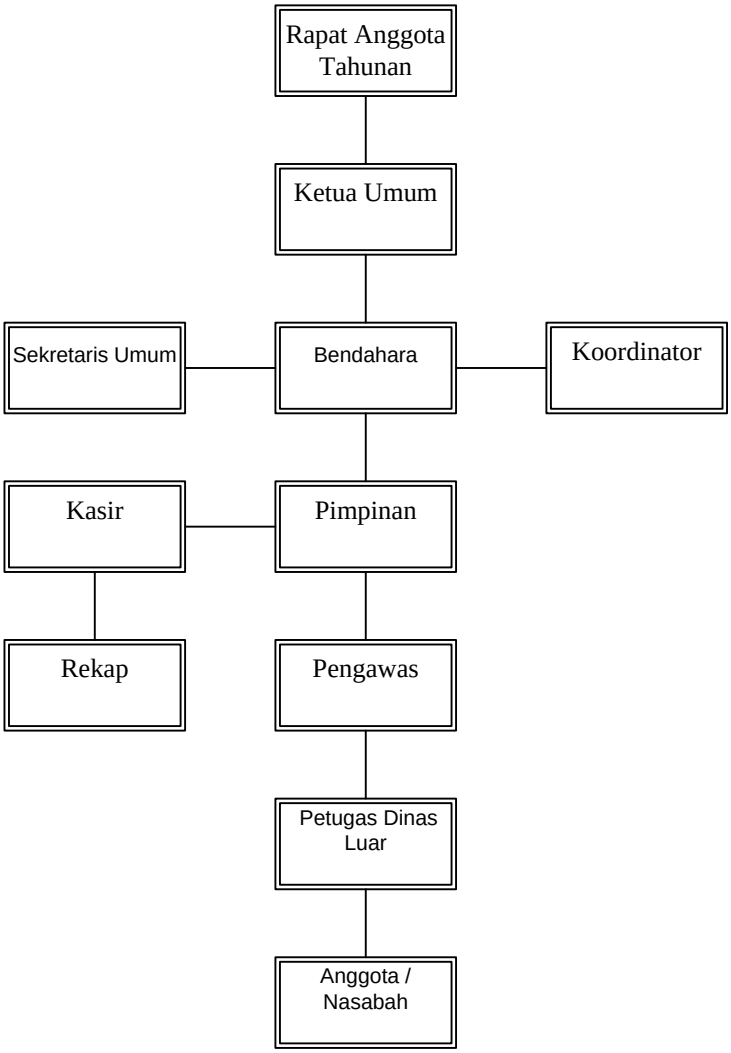
Dalam sebuah organisasi formal harus memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu tujuan bersama yang searah, dukungan manusia dan struktur pembagian tugas dan wewenang, hubungan jaringan kerja serta koordinasi diantara sekelompok manusia.

Untuk mencapai tujuan yang sesuai bagi sebuah organisasi, diperlukan lah kerjasama antar invidu untuk menjadikan sebuah team yang kuat, kokoh dan bertanggung jawab akan tugas atau perkerjaan nya masing-masing.

Struktur organisasi adalah kerangka kerja dan pola hubungan yang relative mantap dan stabil antara fungsi-fungsi tugas, posisi-posisi dan orang orang dalam organisasi, fungsi struktur organisasi adalah memberikan kepuasan kepada individu-individu dalam organisasi tersebut. Berikut adalah gambar struktur organisasi yang berada di Koperasi Simpan Pinjam Abadi Jaya kota Cimahi

STRUKTUR ORGANISASI KOPERASI SIMPAN PINJAM

ABADI JAYA KOTA CIMAHI



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

Merupakan suatu rincian yang menunjukkan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan yang harus dikerjakan oleh seorang personil didalam suatu organisasi. Deskripsi tugas yang perlu dibuat supaya masing-masing personil

dalam organisasi tersebut adapun uraian dan bagian-bagian yang terlibat didalam sistem informasi simpan pinjam di Koperasi Abadi Jaya kota Cimahi.

1. **Rapat Anggota Tahunan**

   Rapat anggota merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dalam koperasi. Tugas rapat anggota :

   a. Menetapkan anggaran dasar dan anggaran rumah tangga.
   b. Menetapkan kebijaksanaan umum di bidang organisasi, manajemen, dan usaha koperasi.
   c. Memilih pengurus, dan pengawas
   d. Mengesahkan pertanggungjawaban pengurus dan pengawas dalam pelaksanaan tugasnya termasuk laporan keuangan/ neraca dan perhitungan hasil usaha
   e. Mengesahkan rencana kerja serta rencana anggaran pendapatan dan belanja koperasi.
   f. Pembagian sisa hasil usaha

2. **Ketua Umum**

   a. Melaksanakan ketentuan – ketentuan dari hasil Rapat Anggota Tahunan (RAT)
   b. Membuat kebijakan agar koperasi dapat berjalan sesuai dengan ketentuan
   c. Merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan melaporkan kepada

3. **Bendahara**

   a. Menerima dan mencatat setoran atau pembayaran simpanan anggota.

b. Membukukan dan menjurnal pengelolaan keuangan baik kas umum, kas pembantu ataupun jurnal keuangan lainnya.
c. Membuat laporan keuangan agar diketahui posisi uang masuk, uang keluar dan posisi kas pada setiap bulannya

4. Sekertaris Umum

a. Mencatat dan membukukan segala aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh koperasi dan membuat laporan kepada ketua dan anggota
b. Mengarsipkan atau mengagendakan seluruh kejadian baik keputusan maupun peristiwa yang terjadi di dalam organisasi koperasi
c. Membuat laporan pembukuan yang dapat diketahui dan dipahami oleh anggota

5. Koordinator

Koordinator koperasi dipilih oleh anggota dalam rapat anggota dan dilakukan secara demokratis juga koordinator sebagai pemegang kuasa rapat anggota. Tugas dan kewajiban koordinator :

a. Menyelenggarakan rapat anggota dan rapat pengurus
b. Menyelenggarakan administrasi organisasi koperasi
c. Membantu pengawas dalam melakukan pengawasan dengan memberikan keterangan, memperlihatkan segala buku/catatan, warkat, persediaan barang/ alat-alat perlengkapan dan lain sebagainya yang diperlukan.
d. Memelihara kerukunan antara sesama anggota, pengurus, dan pengawas serta mencegah hal-hal yang menyebabkan timbulnya perselisihan.

6. Pimpinan

Pimpinan disini adalah seperti manajer dari setiap koperasi yang ada, jadi setiap cabang pun memiliki pimpinan yang berbeda, tugas pimpinan disini adalah untuk mengordinir dari semua tugas yang ada di bawah nya, seperti melakukan pengawasan kepada karyawan dan anggota koperasi

7. Kasir

a. Mengatur Keuangan Unit
b. Menerima pembayaran dari pelanggan
c. Menyetorkan penerimaan kas ke bank.
d. Menangani dan menerima bukti pembayaran

8. Rekap

Rekap, yaitu melakukan pembukuan rekapitulasi yang sedang berlangsung

9. Pengawas

Pengawas dipilih dan oleh Anggota dalam Rapat Anggota yang dilakukan secara demokratis, dan tata cara pemilihannya diatur dalam Anggaran Rumah Tangga (ART) Pengawas bertanggungjawab kepada Rapat Anggota. Pengawas bertugas untuk :

a. Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijaksanaan dan pengelolaan Koperasi setiap 3 (tiga) bulan sekali dan sekurang kurangnya 6 (enam) bulan sekali.
b. Membuat laporan tertulis tentang hasil pengawasan, dan disampaikan kepada Pengurus, Rapat Anggota dan Pernerintah

10. PDL (Petugas Dinas Luar)

a. PDL (Petugas Dinas Luar), yaitu mengembangkan resort yang ada seperti melakukan pencarian anggota koperasi, Memberikan penjelaskan kepada anggota, agar segala ketentuan anggaran dasar, anggaran rumah tangga, peraturan khusus serta keputusan rapat anggota dan lainnya diketahui serta dimengerti.

11. Anggota / Nasabah

Anggota koperasi merupakan pemilik dan sekaligus pengguna jasa. Setiap anggota mempunyai kewajiban :

a. Mematuhi anggaran dasar, anggaran rumah tangga, peraturan khusus, dan keputusan rapat anggota.
b. Membayar simpanan pokok, simpanan wajib serta simpanan lainnya yang telah diputuskan oleh rapat anggota.
c. Berpartisipasi dalam kegiatan usaha yang diselenggarakan oleh koperasi.
d. Mengembangkan dan memelihara kebersamaan berdasarkan asas kekeluargaan
e. Menanggung kerugian koperasi sesuai ketentuan yang diatur dalam anggaran dasar ini.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data berdasarkan ilmu pengetahuan

dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara atau teknik ilmiah yang dimaksud adalah dimana kegiatan penelitian itu dilaksanakan berdasarkan ciri-ciri keilmuan, yaitu Rasional, Empiris dan Sistematis. Rasional berarti dilakukan dengan cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh nalar manusia. Empiris berarti cara atau teknik yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara, teknik atau langkah yang digunakan selama proses penelitian. Sistematis, maksudnya adalah proses yang dilakukan menggunakan langkah-langkah tertentu yang logis.

3.2.1 Desain Penelitian

Metode yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu metode yang memaparkan bentuk masalah dengan teknik pemecahan masalah. Adapun sifat – sifat umum yang terdapat dalam metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu :

1. Metode tersebut memusatkan pada pemecahan masalah – masalah yang ada pada masa sekarang, dan masalah – masalah yang aktual.
2. Data yang dikumpulkan mula – mula disusun, dijelaskan dan kemudian menyusun teknik penyelesaiannya.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan untuk penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Yaitu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber – sumber pertama dari individu atau sekelompok bagian

dari objek penelitian. seperti wawancara dan observasi langsung pada objek yang diteliti.

1. **Observasi**

   Yaitu metode untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang terkait tanpa pengajuan pertanyaan. Adapun bagian-bagian yang di observasi dalam penelitian ini yaitu bendahara dan sekertaris di koperasi simpan pinjam Abadi Jaya

2. **Wawancara**

   Metode ini dilakukan kepada narasumber dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung perumusan permasalahan. Wawancara dilakukan pada narasumber atau pun ahli yang mendukung permasalahan. Adapun yang menjadi responden dalam wawancara yang dilakukan yaitu pimpinan dan bendahara di koperasi simpan pinjam Abadi Jaya

3.2.2.2 Sumber Data Primer (Dokumentasi)

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data primer disajikan antara lain dalam bentuk tabel – tabel / diagram atau segala informasi yang berasal dari literatur yang ada hubungannya dengan teori – teori mengenai topik penelitian.

1. **Studi Kepustakaan**

Proses membaca dan mempelajari buku – buku serta surat keputusan yang dikeluarkan oleh Biro Hukum dan Organisasi Departemen Koperasi dan Pembinaan Pengusaha Kecil RI (1995) yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penyusunan laporan penelitian ini.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Didalam sebuah perusahaan untuk membangun sebuah sistem informasi sangatlah penting. Suatu sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang penulis gunakan dalam perancangan sistem yaitu pendekatan berorientasi objek yang di visualisasikan dengan UML dan di antara nya adalah sebagai berikut : Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram, dan Deployment Diagram. Dimana pendekatan berorientasi objek sangat efektif karena objek-objek dapat merepresentasikan bagian-bagian dari dunia eksternal, mempersempit kesenjangan (gap) konseptual antara dunia eksternal dan komponen-komponen perangkat lunak.

Seperti yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, Pendekatan berorientasi objek atau *Object Oriented* adalah metode analisis yang memeriksa

syarat / keperluan yang harus dipenuh oleh suatu sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan.

Penulis menggunakan metode pendekatan ini karena sesuai dengan sistem operasi yang digunakan untuk membuat sistem yaitu menggunakan bhasa pemograman *Java. Java* adalah sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Kita lebih menyukai menyebut *Java* sebagai sebuah teknologi dibanding hanya sebuah bahasa pemrograman, karena *Java* lebih lengkap dibanding sebuah bahasa pemrograman konvensional. *Java* telah menunjukkan keberhasilannya dengan memutar halaman web statis menjadi interaktif, dinamis, animasi didukung oleh dokumen didistribusikan, *platform-independen* aplikasi.

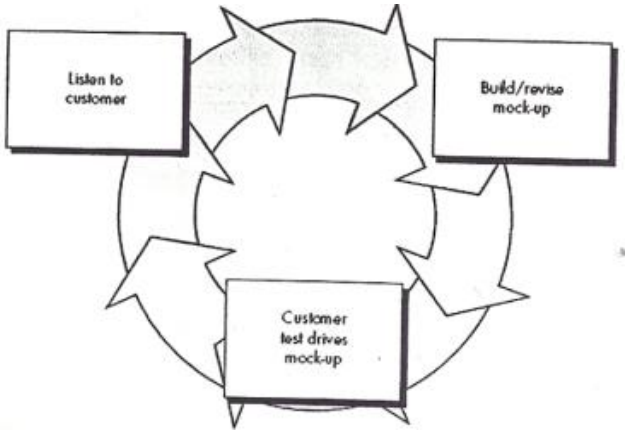
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode *Prototyping.* Karena metode ini menawarkan bagi pengembang sistem yang tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Dilihat dari situasi tersebut metode *prototyping* menawarkan pendekatan yang terbaik.

Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu langsung untuk mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan

segala kebutuhan yang telah diketahui dan mencari bidang-bidang yang masih memerlukan pendefinisian kemudian dilakukan perancangan kilat terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan ataupun pemakai. Perancangan ini menuntun pembangunan perangkat lunak yang akan diberikan kepada pemakai, lalu prototyping itu dievaluasi oleh pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini akan berulang sampai *prototyping* yang dikembangkan memenuhi seluruh kebutuhan pemakai.

Dalam hal ini, "*prototyping paradigm"* menawarkan pendekatan terbaik (Pressman 2002). Di bawah ini merupakan gambar dari metode *prototyping*.



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototyping*

Sumber : Pressman, RS. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak (2007)

Berdasarkan Gambar 3.2, metode pengembangan *prototyping* mempunyai 3 tahapan, yaitu :

1. **Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*)**

   Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat. *Devoleper* dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan untuk *software*, identifikasi apa saja syarat yang dikenal dan daerah *outline* dimana definisi tersebut diperintahkan.

2. **Membangun/mengubah kembali *project* yang dibuat (*Build/revise mock-up*)**

   Proses selanjutnya adalah perancangan kilat, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada *software* yang terlihat oleh *customer* atau *user* (misal : pendekatan *Input* dan bentuk *Output*). Idealnya, *prototype* melayani sebagian mekanisme untuk mengidentifikasi syarat dari sebuah *software*.

3. **Pelanggan menguji hasil *project* yang dibuat (*Customer test drives mock-up*)**

   Prototype dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan *customer* ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahaman terbaik terhadap kebutuhan apa yang telah dikerjakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan adalah mengggunakan UML (*Unified Modeling Language)* yang terdiri dari :

1. Use Case Diagram

   Diagram ini menunjukkan sekumpulan kasus fungsional dan actor (jenis kelas khusus) dan keterhubungannya.

2. Activity Diagram

   Diagram ini untuk menunjukkan aliran aktivitas di sistem. Diagram ini adalah pandangan dinamis terhadap sistem. Diagram ini penting untuk memodelkan fungsi sistem dan menekankan pada aliran kendali diantara objek-objek.

3. Sequence Diagram

   Diagram ini menunjukkan interaksi yang terjadi antar objek. Diagram ini merupakan pandangan dinamis terhadap sistem. Diagram ini menekankan pada basis keberurutan waktu dari pesan-pesan yang terjadi.

4. Class Diagram

   Diagram ini menunjukkan sekumpulan kelas, interface, dan kolaborasi dan keterhubungannya. Diagram kelas ditujukan untuk pandangan static terhadap sistem.

5. Component Diagram

   Diagram ini menunjukkan organisasi dan kebergantungan diantara sekumpulan komponen. Diagram ini merupakan pandangan static terhadap implementasi sistem.

6. Deployment Diagram

   Diagram ini untuk menunjukkan konfigurasi pemrosesan saat jalan dan komponen-komponen yang terdapat didalamnya. Diagram ini merupakan pandangan static dari arsitektur.

3.2.4 Pengujian Software

Terdapat dua metode pengujian dalam melakukan pengujian terhadap sebuah sistem. Adapun metode tersebut adalah :

1. Metode Pengujian *Black Box*

Metode pengujian *Black Box* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dapat diukur dan dapat diketahui kesalahannya

2. Metode Pengujian *White Box*

Metode pengujian *White Box* digunakan untuk mengetahui cara kerja perangkat lunak secara internal. Pengujian dilakukan untuk menjamin operasi-operasi internal sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dengan menggunakan struktur kendali dari prosedur yang dirancang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengujian dengan menggunakan *Black Box* karena pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *Input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi