BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma adalah koperasi simpan pinjam yang dibina sebagai usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi ini menawarkan jasa penyimpanan dan peminjaman kepada masyarakat di dalam ruang lingkup persekutuan gereja. Usaha ini dijalankan dalam rangka mengurangi beban finansial anggota yang membutuhkan dan sebagai alternatif untuk anggota yang membutuhkan dana cepat.

Koperasi yang bergerak dalam bidang jasa simpan pinjam ini masih menggunakan cara manual dalam mengolah data transaksi anggota. Cara lama yang digunakan ini mengakibatkan pegawai administrasi selaku petugas yang bertanggung jawab dalam pengolahan data menemui kesulitan. Kekeliruan dalam melakukan pengolahan data seperti coretan-coretan yang ada dalam penulisan transaksi membuat pegawai administrasi harus mengganti dengan buku baru agar hasil transaksi menjadi rapi dan mudah untuk dibaca untuk diolah lagi menjadi laporan. Masih ada masalah dari segi pencarian data dimana sewaktu-waktu ada anggota yang ingin melihat data transaksi mereka secara berkala. Pegawai administrasi membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencari data transaksi tersebut karena hasil transaksi hari ini terpisah dengan hasil transaksi hari sebelumnya dimana hasil-hasil transaksi tersebut terpisah pada buku yang berbeda.

Timbul juga kekhawatiran dikarenakan data transaksi di simpan pada buku-buku yang berbeda dimana kekhawatiran tersebut dilihat dari segi keamanan. Buku yang begitu banyak jika ditumpuk terlalu lama tentu saja ada kemungkinan buku tersebut lapuk dimakan rayap, terkena cairan sehingga basah dan mengakibatkan halaman menjadi robek dan tulisan menjadi sulit untuk dibaca.

Oleh karena itu pegawai administrasi menyadari bahwa diperlukan suatu alat bantu pengolahan data transaksi yang diharapkan mampu menjadi solusi dalam menangani masalah-masalah tersebut diatas, maka dibangun "**aplikasi pengolahan data transaksi simpan pinjam anggota di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma berbasis web**".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka di dapat perumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana cara membangun aplikasi pengolahan data transaksi simpan pinjam anggota di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, adapun maksud dari pelaksanaan kegiatan kerja praktek ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi pengolahan data transaksi simpan pinjam anggota di Koperasi Bahagia Gunadarma.

1.3.2 Tujuan

1. Mempermudah pengolahan data transaksi simpan pinjam di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma.
2. Menyajikan hasil dokumentasi dalam bentuk informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.
3. Memberi keamanan terhadap data-data aktifitas transaksi anggota.

1.4 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, maka dibatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk mengolah data peminjaman, penyimpanan dan data anggota.
2. Aplikasi ini digunakan oleh pegawai administrasi.
3. Pegawai administrasi dapat melakukan proses tambah, ubah, dan hapus terhadap data.
4. Data yang diolah hanya berupa hal-hal yang berkaitan dengan aktifitas transaksi anggota di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma.
5. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan data terstruktur.
6. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi pengolahan data simpan pinjam ini adalah *Sublime Text 2, Notepad++, Adobe Photoshop CS5, Balsamiq Mockups, Xampp 1.8.2, Mozilla Firefox 24.0* , dan *Windows 7 32bit.*
7. Informasi yang dihasilkan berupa laporan transaksi simpan pinjam anggota di Koperasi Bahagia Gunadarma.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta

Dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu:

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

a. Studi pustaka
   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan
   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan dengan langsung dengan pegawai Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma, hal ini meliputi:

   1. Wawancara
      Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab kepada pegawai Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma.

   2. Observasi

      Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma.

1.5.2 Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan sistem menggunakan metode *incremental* yang sudah dikembangkan dari *Waterfall* Model (gambar 1.1), karena metode *incremental* terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan yaitu mampu mengakomodasi perubahan secara fleksibel dan produk yang dihasilkan pada *increment* pertama bukanlah *prototype*, tapi produk yang bisa berfungsi dengan spesifikasi dasar.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* sebagai berikut:

a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak).

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan system yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *Requirement analysis*

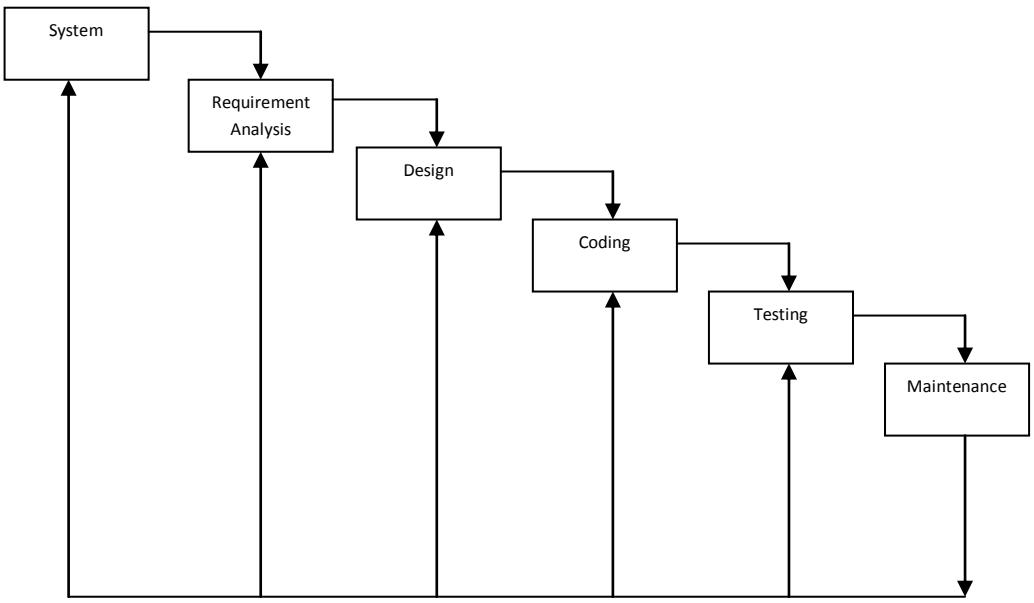
Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. Design
Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirement analysis*. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *Coding* (Implementasi)
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing* (Pengujian)
Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *Maintenance* (Perawatan)
Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Model *waterfall* **(**W. W. Ryce, "Managing the Development of Large Software Systems", Proceedings of IEEE WESCON, August 1970)

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini terdiri dari empat bab dengan perincian sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN
   Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika didalam penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA
   Dalam bab ini dijelaskan gambaran umum tentang Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma, sejarah dan profil dari Perusahaan Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma serta teori-teori pendukung yang digunakan.

c. BAB III PEMBAHASAN
   Dalam bab ini dijelaskan tentang hal yang berkaitan dengan kerja praktek tersebut yaitu perancangan perangkat lunak yang diharapkan membantu dalam sistem penyimpanan dan penyampaian infomasi di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma.

d. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN
   Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis.