BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Koperasi

2.1.1 Sejarah Koperasi

Ide dan inisiatif mendirikan Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma bermula dari keprihatinan beberapa anggota majelis gereja GBKP Bandung Pusat dan pengurus gereja terhadap kondisi beberapa jemaat gereja yang seringkali mengalami kesulitan dalam hal finansial ketika sedang membutuhkan dana cepat dalam mengakses permodalan guna mengembangkan usahanya sehingga mereka mencari jalan keluar termudah dalam mendapatkan permodalan yaitu menggunakan jasa rentenir.

Pertemuan antara beberapa anggota majelis gereja, pengurus gereja dan unit kas dan dana tak terduga menangani masalah finansial gereja mencoba mencari jalan tengah dimana diputuskan unit kas keuangan dipisahkan dengan unit dana tak terduga dimana unit dana tak terduga nantinya diberi tanggung jawab baru untuk menanggulangi masalah kebutuhan dana cepat anggota jemaat yang membutuhkan. Unit kas dan dana tak terduga pada awalnya ditugaskan untuk mengolah keuangan sebagai dana cadangan untuk menutupi kekurangan dana ketika diadakan acara-acara besar gereja seperti perayaan natal umum dan memberi bantuan dana kepada anggota jemaat gereja yang sedang menghadapi kemalangan dan musibah.

Selang beberapa minggu diadakan rapat anggota yang dimana hasil rapat diputuskan bahwa semua sepakat untuk mengubah unit dana tak terduga menjadi sebuah usaha koperasi simpan pinjam dan dipilih kepengurusan dan diberi tugas dan tanggung jawab masing-masing. Satu minggu kemudian dalam rapat pengurus, Koperasi Simpan Pinjam ini diputuskan untuk mengangkat sumber daya manusia yang tadinya menjadi pengurus unit dana tak terduga menjadi pegawai tetap.

Koperasi simpan pinjam ini diberi nama "Bahagia Gunadarma". Istilah "Bahagia Gunadarma" ini bukanlah sebuah kata tanpa arti, tetapi memiliki filosofi yang bertujuan kepada makna kata buku yang memiliki defenisi. Kata "Bahagia" memiliki defenisi: keadaan atau perasaan senang dan tentram (bebas dari segala yang menyusahkan). Kata "Gunadarma" mewakili sebuah nama orang yang mengarsiteki Candi Borobudur yang dahulu disebut "Mpu Gunadarma". Filosofi yang membelakangi diangkatnya nama Gunadarma didasari oleh pemikiran dasar Gunadarma. Gunadarma memiliki dua muka yang mendorong maju hajat hidupnya di dalam masyarakat masa kini, pada satu muka, gunadarma adalah nama arsitek tenar yang membangun sebuah candi bersejarah yang bernama Candi Borobudur, yakni suatu momen besar sepanjang sejarah. Pada muka yang lainnya, Gunadarma mencerminkan bukti dan sumbangsihnya kepada masyarakat dalam wujud guna dan darma sebagai salah satu perintis pemikiran arsitek yang memberi standar baru dalam pemahaman masyarakat masa kini dalam saling bahu membahu membangun sebuah karya bersejarah.

Tepat pada hari rabu tanggal 17 november 2012, Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma berdiri dengan didukung oleh badan pengurus gereja GBKP Bandung Pusat.

2.1.2 Logo Koperasi



Gambar 2.1.2 Logo Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma

2.1.3 Badan Hukum Instansi

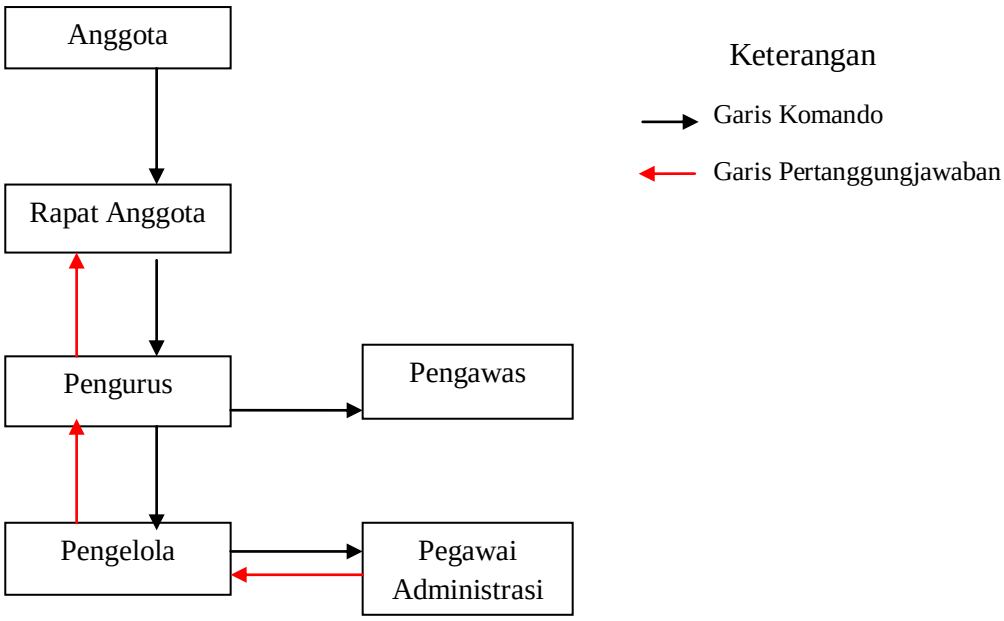
Berdasarkan UU Nomor 17 tahun 2012 tentang perkoperasian dimana koperasi cenderung mengarah ke kekuatan modal, koperasi kini hanya boleh menjalankan satu jenis usaha dimana salah satunya adalah simpan pinjam. Pertanggungjawaban atas penamaan koperasi dengan tidak membawa SARA dan hal-hal lainnya yang menunjukkan seorang tokoh tertentu dan jika koperasi tersebut menjalankan kegiatan usaha simpan pinjam maka harus menggunakan pendahuluan nama Koperasi Simpan Pinjam sebelum nama koperasi yang dimaksud serta memenuhi syarat-syarat pembentukan koperasi berdasarkan Keputusan Menteri Negara Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia No. 104.1/Kep/M.Kukm/X/2002.

2.1.5 Struktur Organisasi dan *Job Description.*

Struktur organisasi diperlukan oleh perusahaan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang fungsi, tugas dan tanggung jawab bagi individu yang terlibat didalam aktifitas perusahaan. Struktur organisasi yang baik menggambarkan pola distribusi wewenang dan tanggung jawab dalam suatu organisasi yang jelas dan berimbang sehingga memudahkan untuk melakukan pengendalian. Dengan demikian, adanya

struktur organisasi didalama suatu perushaan menjadi salah satu faktor yang dapat menunjukan keberhasilan perusahaan tersebut.

Berikut ini adalah struktur organisasi di Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma dan *Job Description*:



Gambar 2.1.5 Struktur Organisasi Koperasi Simpan Pinjam Bahagia Gunadarma dan Keterangan.

- Anggota
  Setiap orang yang terdaftar sebagai peserta pemilik koperasi sesuai dengan persyaratan dalam anggaran dasar.
- Rapat Anggota
  Pemegang kekuasaan tertinggi dalam organisasi koperasi.
- Pengurus
  Melaksanakan keputusan-keputusan yang ditetapkan oleh rapat anggota untuk menggerakkan roda organisasi dalam merealisikan tujuan yang ditetapkan.
- Pengawas
  Bertugas melaksanakan pengawasan atas pekerjaan pengawasannya.
- Pengelola
  Pelaksana harian kegiatan koperasi.
- Pegawai Administrasi
  Pelaksana harian kegiatan koperasi yang direkomendasikan oleh pengelola dan diangkat oleh pengurus atas persetujuan rapat anggota.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian sistem

Ada teori yang membahas mengenai sistem diantaranya adalah menurut **Cole Neuschel** yang mendefinisikan bahwa

"*Sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan yang disusun dengan suatu skema yang menyeluruh untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan*". **(Jogiyanto HM, 1990 : 1)**

Menurut **Robert G.Murdik**

"*Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu*". **(Jogianto HM, 1990 : 1)**

Menurut **H.Kezner**

"*Sekelompok komponen yang terdiri dari manusia dan atau bukan manusia yang diorganisir dan diatur sedemikian rupa sehingga komponen-komponen tersebut dapat bertindak sebagai suatu kesatuan dalam mencapai tujuan, sasaran bersama atau hasil akhir*". **(Jogianto HM, 1990 : 11)**

Menurut **Mulyadi** definisi dari sistem itu adalah

"*Suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terdapat untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan*". **(Mulyadi, 1997 : 6)**

Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam pendefinisian system terdapat dua pendekatan,yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada komponen atau elemen dan pendekatan yang lebih menekankan pada prosedur.Pendekatan system yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan system sebagai berikut :

"*Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu*". **(Jogianto HM, 1990 : 1)**

Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemen mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"*Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu*". **(Jogianto HM, 1990 : 6).**

2.2.2 Elemen sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

1. **Tujuan**
   Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotifasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antar satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. **Masukan**
   Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan, contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. **Proses**
   Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau trasformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

4. **Keluaran**
   Keluaran (output) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. **Batas**
   Yang disebut batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepak bola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

6. **Mekanisme pengendalian dan Umpan Balik**
   Mekanisme pengendalian (*control mechanisme*) diwujudkan dengan mengunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. **Lingkungan**
   Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

2.2.3 Karateristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karateristik tertentu (**Jogianto HM,1990 : 3**) yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki Tujuan atau Sasaran (*Objective*).
   Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, sasaran dari suatu sistem sangat menentukan sekali untuk masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang dihasilkan.

2. Memiliki Batasan Sistem (*Boundary*)
   Batasan suatu sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan yang lainya atau dengan lingkungan luarnya, sehingga memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)
   Lingkungan luar sistem adalah apa yang ada diluar batas dari suatu sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)
   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub-sistem dengan sub-sistem lainnya, sehingga memungkinkan semua sumber daya mengalir dari sub-sistem ke sub-sistem lain baik berupa input maupun output.

5. Komponen Sistem (*Component*)
   Komponen sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen - komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa sustu subsistem atau bagian - bagian dari sistem.

6. Masukan Sistem (*Input*)
   Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, terbagi menjadi signal input (dalam sistem komputer disebut sebagai data) dan *maintenance input* (dalam sistem komputer disebut sebagai pemrograman).

7. Keluaran Sistem (*Output)*
   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah, untuk sistem keluaran ini bisa menjadi input bagi sistem lain atau subsistem lain ataupun bagi suprasistem lainnya.

8. Pengolahan Sistem (*Proces*)
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

9. Pengendalian Sistem (*Control*)
   Pengendalian merupakan suatu fungsi untuk menjaga, melindungi, mendorong efesiensi dan menerapkan tujuan yang telah diterapkan.

2.2.4 Klasifikasi Sistem

Sistem memiliki klasifikasi sebagai berikut :

1. DETERMINISTIK SISTEM.
   Sistem dimana operasi- operasi (*input / output*) yang terjadi didalamnya dapat ditentukan/ diketahui dengan pasti.

   Contoh :

   - Program komputer, melaksanakan secara tepat sesuai dengan rangkaian intruksinya.
   - Sistem penggajian.
2. PROBABILISTIK SISTEM.
   Sistem yang input dan prosesnya dapat didefinisikan, tetapi *output* yang dihasilkan tidak dapat ditentukan dengan pasti. (Selalu ada sedikit kesalahan / penyimpangan terhadap ramalan jalannya sistem).

   Contoh :

   - Sistem penilaian ujian
   - Sistem pemasaran.
3. *OPEN* SISTEM.
   Sistem yang mengalami pertukaran energi, materi atau informasi dengan lingkunganya. Sistem ini cenderung memiliki sifat adaptasi, dapat menyesuaikan diri dengan lingkunganya sehingga dapat meneruskan eksistensinya.

   Contoh :

   Sistem keorganisasian memiliki kemampuan adaptasi. (Bisnis dalam menghadapi persaingan dari pasar yang berubah. Perusahaan yang tidak dapat menyesuaikan diri akan tersingkir).

4. *CLOSED* SISTEM.
   Sistem fisik di mana proses yang terjadi tidak mengalami pertukaran materi, energi atau informasi dengan lingkungan di luar sistem tersebut.

   Contoh : reaksi kimia dalam tabung berisolasi dan tertutup.

5. *RELATIVELY CLOSED* SISTEM.
   Sistem yang tertutup tetapi tidak tertutup sama sekali untuk menerima pengaruh-pengaruh lain.

   Sistem ini dalam operasinya dapat menerima pengaruh dari luar yang sudah didefinisikan dalam batas-batas tertentu.

   Contoh :

   Sistem komputer. (Sistem ini hanya menerima masukan yang telah ditentukan sebelumnya, pengolahnya dan memberikan keluaran yang juga telah ditentukan sebelumnya, tidak terpengaruh oleh gejolak di luar sistem).

2.2.5 Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

2.2.6 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Al Bahra dalam bukunya yang berjudul Konsep Sistem Basis Data menjelaskan bahwa: "Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak." (2005: 142)

Definisi ERD menurut Fatansyah dalam bukunya yang berjudul Basis Data, menyebutkan bahwa:

"Entity Relationship Diagram yaitu berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut – atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata." (2004:79)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan ERD adalah gambar diagram yang dapat memberitahukan *field - field* apa saja yang terdapat dalam sebuah tabel dan hubungannya antara tabel - tabel tersebut.

Elemen-elemen diagram hubungan entitas menurut Al Bahradalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa:

A. Entity

Entity adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).

B. Relationship

Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (Relationship) diberi dengan nama kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.

C. Relationship Degree

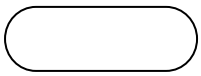
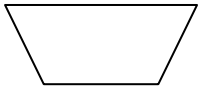
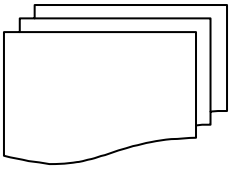
Relationship degree adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu relationship. (2005: 143).

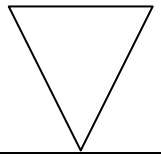
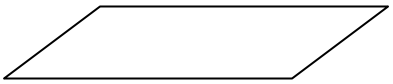
2.2.7 Pengertian Flowmap

Flowmap adalah bagan yang menunjukan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Flowmap ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan flowmap ini harus dapat memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Adapun pedoman -pedoman dalam pembuatan flowmap adalah sebagai berikut:

1. Flowmap sebaiknya digambarkan dari atas ke bawah dan mulai dari bagian kiri dari suatu halaman.
2. Kegiatan di dalam flowmap harus ditunjukan dengan jelas.
3. Harus ditunjukan dari mana kegiatan akan dimulai dan dimana akan berakhir.
4. Masing-masing kegiatan didalam flowmap sebaiknya digunakan suatu kata yang mewakili suatu pekerjaan.
5. Masing-masing kegiatan didalam flow map harus didalam urutan yang semestinya.
6. Kegiatan yang terpotong dan akan disambung ditempat lain harus ditunjukan dengan jelas menggunakan simbol penghubung.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam flowmap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Simbol	Deskripsi
	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan awal atau akhir dari suatu proses
	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual mekanik atau komputer
	Menunjukkan pekerjaan manual
	Menunjukkan multi dokumen

	Pengarsipan Data
	Menunjukkan Proses
	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output

2.2.7 Tabel pengertian flowmap

2.2.8 Pengertian Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

Diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Secara kalimat, dapat dikatakan bahwa diagram konteks ini berisi "siapa saja yang memberi data (dan data apa saja) ke sistem, serta kepada siapa saja informasi (dan informasi apa saja) yang harus dihasilkan sistem."

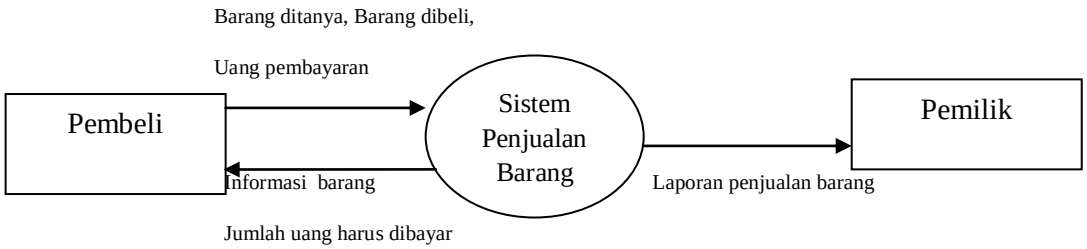
Jadi, yang dibutuhkan adalah (1) Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke sistem, (2) Data apa saja yang diberikannya ke sistem, (3) kepada siapa sistem harus memberi informasi atau laporan, dan (4) apa saja isi/ jenis laporan yang harus dihasilkan sistem.

Kata "Siapa" di atas dilambangkan dengan kotak persegi (disebut dengan terminator), dan kata "apa" di atas dilambangkan dengan aliran data (disebut dengan data flow), dan kata "sistem" dilambangkan dengan lingkaran (disebut dengan process).

Terminator	Pihak-pihak yang berada diluar sistem tetapi secara langsung berhubungan dengan sistem dalam hal memberi data atau menerima informasi.
Process	Di dalam diagram konteks, berisi mengenai sistem yang akan dibuat
Data Flow	Berisi data atau informasi yang mengalir dari satu pihak ke sistem dan sebaliknya

2.2.8 Tabel pengertian Diagram Konteks

Sebagai Contoh, beberapa kemungkinan (data) yang diberikan pembeli kepada kasir adalah : (1) barang yang ditanyakan, (2) barang yang akan dibeli, dan (3) Uang pembayaran. Sebaliknya, kemungkian informasi yang diberikan kasir kepada pembeli adalah (1) keadaan barang yang ditanyakan, (2) jumlah uang yang harus dibayar. Sedangkan informasi yang diberikan kasir kepada Pemilik adalah Laporan Jumlah Uang Masuk beserta Jumlah Barang yang Terjualnya. DFD Konteksnya :



Gambar 2.2.8 Diagram Konteks