

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Koperasi dikenal sebagai suatu bentuk perusahaan yang bukan milik perseorangan, bukan milik investor tetapi milik anggota. Dengan adanya koperasi, perekonomian Indonesia berkembang semakin baik, sehingga dapat memajukan usaha bersama dan mensejahterakan kehidupan anggotanya. Pada dasarnya setiap usaha, koperasi dalam menjalani usahanya selalu membutuhkan dana atau modal. Dengan modal yang ada digunakan untuk mendapatkan keuntungan yang dikelola secara lebih efisien.

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini diberikan perubahan pada sistem yang semula manual dan kini berubah terkomputerisasi. Komputer sendiri yang berperan penting dalam pengelolaan informasi pada saat ini baik untuk menyimpan data, perhitungan, pembuatan laporan keuangan dan lain sebagainya.

Koperasi Artha Jaya Babelan merupakan koperasi yang masih menerapkan sistem manual dengan mencatat dokumen dengan tulisan tangan dan menggunakan ms.word pada saat pembuatan laporan keuangan.

Terkait masalah diatas, dalam tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah perancangan sistem yang terkomputerisasi untuk koperasi, sehingga dengan adanya sistem diharapkan dapat membantu koperasi dalam mengelola data keuangan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat dengan tingkat kesalahan yang minimal.

Ketertarikan penulis pada uraian diatas menjadikan Tugas Akhir ini diberi judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KEUANGAN PADA BMT ARTHA JAYA”**.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Lebih meningkatkan meningkatkan efisien dan efektifitas pada perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan yaitu mencari laba.
2. Membentuk pola pikir mahasiswa untuk menjadi pribadi yang memiliki wawasan pengetahuan.
3. Agar dapat dengan mudah mengetahui perkembangan dan kemajuan usaha.
4. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, diharapkan memberikan manfaat untuk koperasi artha jaya berupa laporan keuangan yang lebih sistematis dan terperinci.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat kelulusan Program Diploma III (D3) Program Studi Sistem Informasi Akuntansi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

## **1.3. Metode Penelitian**

### **1.3.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis memperoleh data dengan menggunakan metode :

#### **1. Pengamatan secara langsung (*Observation*)**

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan langsung mengenai sistem keuangan pada Koperasi Artha Jaya Babelan.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Melalui metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada Ibu Ratu Ratna Zulfia selaku Teller 2 dari Koperasi Artha Jaya Bekasi.

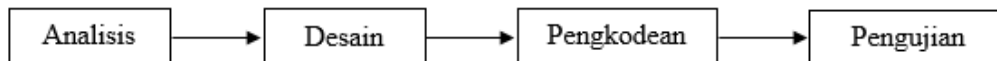
## 3. Studi Pustaka (*liberary Research*)

Infomasi atau keterangan diperoleh dengan melakukan studi pustaka atau membaca buku-buku yang terkait dengan objek penelitian sebagai referensi dalam pembuatan Tugas Akhir.

### 1.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Sukamto & Shalahuddin (2015:28) “Model *Software Development Life Cyrclce* (SLDC) air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*Support*)”.

Berikut adalah gambar air terjun model air terjun :



Sumber sukamto dan shalahuddin M (2015:28)

Gambar 1.1. Ilustrasi Model Waterfall

#### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan di lakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *User*.

## 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentransplasi kebutuhan perangkat ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

## 3. Code Generation

Dalam pengkodean (*Code Generation*) penulis mengimplementasikan desain pada bahasa pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming*) dengan Java.

## 4. Testing

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dan memastikan bahwa program sudah sesuai dengan keinginan pengguna (*User*) menggunakan *blackbox testing*.

## 5. Support

Untuk tahap ini penulis mengantisipasi akan adanya kesalahan yang muncul, serta mengantisipasi adanya perubahan sistem yang bersangkutan terkait dengan perkembangan perangkat lunak (*software*) yang menggunakan *Netbeans 8.1* dan *Mysql*, sedangkan perangkat keras (*hardware*) menggunakan laptop HP-PC dengan spesifikasi *Windows 7 profesional 64-bit, Ram 2GB DDR 3*.

### 1.4. Ruang Lingkup

Didalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini pada proses laporan keuangan yang berjalan adalah Koperasi Artha Jaya Bekasi mulai dari pemasukan kas, pengeluaran kas, pengajuan pinjaman, proses pembayaran angsuran, dan proses pembuatan perperiode.