

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 .Umum

Pada era globalisasi, kebutuhan informasi komunikasi sangat penting bukan hanya di perusahaan namun juga di koperasi. Saat ini komputer banyak membantu di berbagai perusahaan dalam proses pengolahan data sehingga dapat meningkatkan kinerja dan menghemat waktu dalam pekerjaan kita pada lembaga kerja yang bersangkutan.

Adanya sistem komputerisasi yang mampu mempercepat pengolahan data pada perusahaan akan menghasilkan laporan yang cepat dan akurat sehingga pihak manajemen juga bisa mengambil keputusan dengan cepat, dan secara tidak langsung juga akan meningkatkan keuntungan perusahaan sehingga perusahaan tersebut lebih maju dan berkembang.

Koperasi konsumen Karya Sahaja (KARSA) adalah koperasi yang bergerak dibidang simpan pinjam dana. Admin dan Bendahara mencatat tabungan dan pendaftaran nasabah baru di koperasi ini masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi yaitu berupa pencatatan laporan manual yang masih menggunakan buku laporan dan masih menggunakan Microsoft Excel. Mulai dari Data Simpan Pinjam anggota hingga pembuatan laporan yang memungkinkan terjadinya kesalahan. Kelemahan yang ada saat ini pada Koperasi konsumen Karya Sahaja (KARSA) yaitu kurang efisiennya waktu dalam pengerjaan pendaftaran nasabah, penginputan tabungan

nasabah data yang di tulis kemungkinan besar akan mudah hilang, atau mungkin pencatat bisa saja lupa menyimpan, dan memungkinkan terjadinya kesalahan dalam simpan, pinjam maupun laporanya.

Untuk itu saya memecahkan masalah yang terjadi dalam pengolahan data.

Khususnya dalam pendaftaran nasabah, tabungan nasabah, dan penarikan uang nasabah dengan judul: **“Aplikasi Simpan Pinjam Dan Pembagian SHU Pada Koperasi Konsumen Karya Sahaja Pontianak”**

1.2. Maksud dan Tujuan

Penulis memiliki maksud dan tujuan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Merancang dan menghasilkan aplikasi Simpan Pinjam pada Koperasi Konsumen Karya Sahaja.
2. Memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran nasabah baru, mendata tabungan nasabah, penarikan tabungan nasabah, maupun laporan keuangan .
3. Sebagai bahan pembelajaran bagi mahasiswa/I di Bina Sarana Informatika dalam penyusunan Tugas Akhir.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga III Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode pengembangan *software* dan beberapa teknik pengumpulan data dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Metode pengembangan perangkat lunak dan teknik pengumpulan data yang digunakan akan diuraikan.

1.3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan untuk melakukan pengumpulan informasi yang akurat, penulis menggunakan beberapa teknik, antara lain:

1. Pengamatan

Pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah Simpan Pinjam Pada Koperasi Konsumen Karya Sahaja. Hasil dari pengamatan tersebut dapat diketahui proses dan kegiatan tersebut.

2. Wawancara

Penulis menggunakan teknik wawancara untuk melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai Ketua Koperasi Konsumen Karya Sahaja untuk mendapatkan informasi secara langsung mengenai permasalahan yang ada di sistem tersebut.

3. Studi Pustaka

Sebagai pendukung untuk mencari berbagai informasi, penulis mengambil beberapa materi berupa buku, literatur baik di media cetak maupun media *online* yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir.

1.3.2 Metode Pengembangan *Software*

Metode pengembangan *Software*, pada tugas akhir ini model *Waterfall*. Menurut Sukanto dan M.Shalaluddin (2013.28) , langkah –langkah yang harus dilakukan pada metodologi *Waterfall* sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan pengembangan *Software*

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan pengembangan software agar dapat dipahami pengembangan software seperti apa yang dibutuhkan. Form user, form

anggota, form kas masuk, form ambil, form simpan, form pinjam, form bayar.

2. Desain

Desain pengembangan *software* adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program pengembangan *software* termasuk struktur data, arsitektur pengembangan *software*, representasi antar muka dan prosedur pengkodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan pengembangan *software* dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini adalah pembuatan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structure (LRS)*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Microsoft Visual Studio 2010*, *Visual Basic*, Rancangan *Interface*/antar muka.

3. Code Generation

Desain harus di translasikan kedalam bahasa pemrograman visual basic. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai denga desain yang telah dibuat pada tahap desain. Sedangkan, *database* dalam tugas akhir ini menggunakan *database* MySQL, XAMPP sebagai *server* lokal, Serta untuk pembuatan laporannya menggunakan *Crystal Report*.

4. Testing

Pengujian berfokus pada *software* secara fungsional dan memastikan bahwa semua *form* sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan dan memastikan keseluruhan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. *Support*

Tidak menutup kemungkinan sebuah *software* mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke pengguna. Perubahan ini bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau *software* harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan *software* yang sudah ada, tetapi tidak membuat *software* yang baru.

1.4. Ruang Lingkup

Penulis membatasi ruang lingkup penelitian pada proses simpan pinjam laporan, pembagian SHU (sisa hasil usaha), laporan nasabah, transaksi simpan – pinjam. Program ini dirancang agar dapat digunakan oleh Ketua untuk melihat laporan keseluruhan mulai dari pendaftaran nasabah, simpan pinjam. Admin dapat memasukan data nasabah baru dan mengedit data nasabah. Sedangkan bendahara dapat memasukan jumlah tabungan nasabah, jumlah penarikan tabungan nasabah, jumlah pinjaman nasabah, cicilan pembayaran nasabah.

Program ini dirancang menggunakan bahasa *basic* dan menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio 2010. Sedangkan dengan *database* dalam tugas akhir ini menggunakan *database* MySQL. Serta untuk pembuatan laporanya menggunakan *Crystal Report*.