

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi berkembang sangat pesat. Hampir seluruh bidang kegiatan menggunakan kecanggihan komputer, bukan hanya di negara-negara maju tetapi di negara berkembang seperti Indonesia. Mengikuti perkembangan jaman, peralatan teknologi dalam dunia keuangan pun semakin canggih dan terus dikembangkan.

Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan dalam alat- alat yang berhubungan dengan percetakan, pengiriman dan penyimpanan uang saja, akan tetapi, pengelolaan sistem informasi berbasis teknologi sudah diterapkan pada bagian administrasi yang berhubungan dengan keuangan contohnya adalah informasi nasabah yang telah digunakan oleh beberapa lembaga keuangan yang telah terkomputerisasi dengan baik. Informasi yang telah dikelola menggunakan teknologi komputer tentu akan sangat memudahkan untuk berbagai pihak, baik itu pihak dalam maupun luar. Informasi yang dibutuhkan akan lebih mudah didapatkan secara tepat, cepat dan akurat.

Badan peminjaman kredit usaha merupakan sebuah badan atau lembaga yang dalam kegiatannya banyak melakukan transaksi administrasi, maka komputerisasi dalam bidang administrasi sangatlah penting guna menunjang kelancaran seluruh transaksi dengan cepat, tepat, dan akurat. DAPM Jembar Kabisa Kecamatan Babakancikao merupakan sebuah badan peminjaman kredit usaha yang berada di wilayah Purwakarta yang masih belum sepenuhnya terkomputerisasi.

Untuk meningkatkan pelayanan pada masyarakat dibidang peminjaman dan pembayaran kredit usaha maka, DAPM Jembar Kabisa perlu peningkatan layanan yang memadai. Fasilitas pelayanan yang ada, merupakan salah satu hal yang penting dalam memenuhi permintaan pelayanan bagi lapisan masyarakat mana saja, dengan mutu pelayanan yang baik dan ditingkatkannya pelayanan terhadap anggota, maka diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas sebagai pelayanan masyarakat dalam bidang keuangan.

DAPM Jembar Kabisa mempunyai sekitar 1048 anggota aktif dan *non* aktif yang berasal dari 9 (sembilan) desa di Kecamatan Babakancikao. Setiap anggota yang ingin melakukan peminjaman wajib memberikan jaminan berupa BPKB Kendaraan, Sertifikat Tanah, atau perhiasan emas. Dana peminjaman yang bergulir setiap bulannya rata-rata Rp 25.000.000 (Dua Puluh Lima Juta Rupiah).

Penggunaan komputer pada bagian administrasi di DAPM Jembar Kabisa saat ini masih sebatas untuk hal-hal sederhana menggunakan *Microsoft Excel* dan *Microsoft Word* sehingga data-data masih belum tersusun rapi dan sangat sulitnya mendapatkan informasi dalam waktu yang cepat. Permasalahannya adalah bagaimana cara memperbaiki sistem yang ada untuk menyajikan data yang akurat dan tepat waktu. Disini kebutuhan akan informasi secara akurat dan tepat sangat dibutuhkan.

Dalam Pratiwi dan Herliana (2015) memaparkan bahwa sistem informasi pinjaman yang manual memerlukan waktu transaksi yang lama, maka seiring pesatnya perkembangan teknologi sudah seharusnya masalah tersebut diberi sentuhan teknologi sebagai solusi. Sistem informasi simpan yang telah terkomputerisasi diharapkan dapat meningkatkan kinerja koperasi, karena dibuat

dengan tujuan mempersingkat waktu transaksi agar operasional koperasi bisa berjalan lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi peminjaman dan pembayaran yang dapat memecahkan masalah yang terjadi pada beberapa badan peminjaman kredit usaha khususnya DAPM Jembar Kabisa.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui sistem peminjaman dan pembayaran pada DAPM Jembar Kabisa.
2. Memberikan solusi pemecahan masalah yang terjadi pada DAPM Jembar Kabisa.
3. Membuat sebuah aplikasi yang dapat mengelola data peminjaman dan pembayaran yang sudah terkomputerisasi sehingga memudahkan untuk mencari dan memproses data yang dibutuhkan.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan pada DAPM Jembar Kabisa.
- b. Menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi yang cepat dan akurat dalam membantu sistem peminjaman dan pembayaran yang ada pada DAPM Jembar Kabisa.

3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai aplikasi peminjaman dan pembayaran yang dapat mempermudah pencarian dan penyimpanan data.

1.3. Metode Penelitian

Sugiyono (2017: 3) mengatakan “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis memperoleh data yang diperlukan melalui beberapa metode, yaitu:

1.3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016: 28) “model pendekatan *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut”. Berikut ini adalah gambar model metode *waterfall*:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Nazir (2014: 153) mengatakan “pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Masalah memberi arah dan mempengaruhi metode pengumpulan data yang digunakan”. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk tugas akhir ini adalah:

1. Observasi

Menurut Nazir (2014: 154) “observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”. Adapun pelaksanaan observasi pada tugas akhir ini yaitu melalui

pengamatan kegiatan peminjaman dan pembayaran secara langsung pada DAPM Jembar Kabisa.

2. Metode Wawancara

Nazir (2014: 170) menyebutkan bahwa “wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara”. Dalam penulisan tugas akhir ini, untuk mendapatkan informasi yang lengkap, maka penulis melakukan wawancara dengan sekretaris bagian pelayanan Unit Pengelola Kegiatan DAPM Jembar Kabisa Kecamatan Babakancikao Kabupaten Purwakarta yaitu Bapak TB Sani Angkawijaya, SH.

3. Studi Pustaka

Penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan cara mempelajari dan membaca dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel dan *e-book* yang berisi teori-teori sebagai bahan referensi sesuai dengan masalah yang dibahas. Selain itu juga sebagai bahan perbandingan dari sumber-sumber yang ada untuk mencari yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan isi kebenarannya.

1.4. Ruang Lingkup

Penulis membuat batasan masalah yang dibahas pada tugas akhir ini yaitu tentang aplikasi peminjaman dan pembayaran kredit usaha dimulai dari pendaftaran anggota, *input* data peminjaman, proses pembayaran angsuran pinjaman, laporan peminjaman dan laporan pembayaran.