

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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.

Credit Union (CU) merupakan salah satu Lembaga Keuangan Mikro (LKM) yang di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan Koperasi Kredit (KOPDIT) atau koperasi simpan pinjam. Hampir setiap orang mengenal koperasi, walaupun definisi koperasi dipahami secara berbeda-beda, tetapi secara umum koperasi dikenal sebagai suatu bentuk badan usaha yang unik.

Selain itu koperasi simpan pinjam juga menjadi salah satu pilihan untuk menginvestasikan dana (menabung). Masyarakat senang menabung di koperasi

simpan pinjam karena selain praktis juga mendapatkan bunga akhir tahun atau biasa juga mendapatkan dana Sisa Hasil Usaha (SHU).

Credit Union Muare Pesisir mengelola penyimpanan dana nasabah yang terdiri dari produk simpanan pokok. Seperti yang mempunyai anggota harus memiliki minimal saldo tertentu. Untuk proses pinjam, anggota harus mengisi *form* peminjaman kemudian diserahkan kepada kasir untuk dicek terlebih dahulu, apakah anggota tersebut mempunyai hutang atau tidak, jika tidak memiliki hutang maka anggota dapat diteruskan prosesnya untuk mendapatkan peminjaman dana/uang.

Kegiatan yang terjadi pada *Credit Union* saat ini diantaranya meliputi pendaftaran nasabah, pembukuan buku tabungan, simpanan jumlah tabungan, pinjaman nasabah, hingga pembuatan laporan simpanan tabungan nasabah dan laporan pinjaman nasabah masih dikerjakan secara konvensional, yaitu menggunakan pencatatan tertulis maupun *hard copy*. Hal ini yang memungkinkan sulitnya dalam melakukan pencarian data. Kemungkinan lainnya yang dapat terjadi adalah apabila dokumen-dokumen kertas masih digunakan saat ini tidak terkomputerisasi dengan baik maka memungkinkan akan hilang, bahkan bisa rusak dan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pemberian nomor urut nasabah, jumlah pinjaman nasabah, jumlah saldo nasabah, maupun laporan. Untuk itu saya memecahkan masalah yang terjadi dalam pengolahan data, khususnya dalam nomor urut nasabah, jumlah pinjaman nasabah, jumlah saldo nasabah dengan judul: **“Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Desktop Pada Credit Union Muare Pesisir”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Penulis memiliki maksud dan tujuan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 pada *Credit Union Muare Pesisir*.
2. Memudahkan dalam proses *input* pendaftaran nasabah, simpanan tabungan, pinjaman, dan *output* / pengolahan data laporan.
3. Memberikan usulan kepada *Credit Union Muare Pesisir* dimana masih menggunakan sistem yang menggunakan sistem manual dalam pembuatan laporan maupun kegiatan transaksinya menjadi sistem terkomputerisasi.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika pada AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

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

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak, pada tugas akhir ini model *Waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:28), Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi *Waterfall* adalah sebagai berikut yaitu:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

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

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 menstranslasi 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 perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam 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 logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisis kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

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

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

B. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Wawancara

Penulis menggunakan teknik wawancara untuk melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai General Manajer dan Kasir *Credit Union* Muare Pesisir untuk mendapatkan informasi secara langsung mengenai permasalahan yang ada ditempat tersebut.

2. Observasi

Penulisan melakukan pengamatan secara langsung di *Credit Union* Muare Pesisir untuk mengamati suatu kegiatan yang sedang berjalan, hal tersebut dilakukan dengan cara ikut berpartisipasi dan mengamati kegiatan orang-orang yang melakukan kegiatan tersebut.

3. Studi Pustaka

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

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian pada proses pendaftaran nasabah, simpan pinjam, penarikan tabungan nasabah, dan laporan.

Program ini dirancang agar dapat digunakan oleh beberapa hak akses level diantaranya, *Branch Manager* yang bertugas *input* data nasabah yang baru bergabung menjadi anggota, membuat tabungan dan kartu anggota nasabah. Kasir yang bertugas *input* jumlah simpanan tabungan nasabah, pinjaman nasabah, cicilan nasabah, catatan pembayaran pinjaman, bunga pinjaman nasabah, denda pinjaman dan laporan nasabah keseluruhan.

Dan program ini di rancang menggunakan bahasa basic dan menggunakan aplikasi Microsoft Visual Basic 6.0 sedangkan dengan *database* dalam tugas akhir ini menggunakan *database* MySQL serta untuk pembuatan laporannya menggunakan Crystal Report.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini terbagi dalam beberapa bab. Berisi tentang masing-masing Bab mulai dari Bab I sampai dengan Bab IV. Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir, adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai teori yang dipakai penulis sebagai landasan dalam mengulas permasalahan secara umum yang dapat menunjukan penelitian Tugas Akhir.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisa masalah, prosedur yang sedang berjalan, analisa berisi data, pengolahan data, penerapan sistem, dan penggunaan hasil.

BAB IV PENUTUP

Bab ini penutup yang berisi kesimpulan, dan saran-saran dari penulis.