

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Umum**

Era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri lagi persaingan bisnis semakin ketat dan berkembang cukup signifikan, sehingga mengharuskan lembaga-lembaga keuangan untuk memiliki sistem informasi dan komunikasi yang dapat bekerja dengan baik, sistem tersebut dapat membantu dalam kemajuan sebuah lembaga keuangan agar dapat lebih mudah mengatur segala sesuatu dengan detail.

Koperasi simpan pinjam credit union Keluarga Kudus adalah koperasi yang bergerak dalam bidang jasa simpan pinjam, dan merupakan usaha tunggal. Dalam pencatatan transaksi di buku anggota masih dilakukan secara manual, namun pada saat ini pencatatan transaksi dilakukan dengan computer dan printer seperti yang digunakan. Pada proses pinjaman anggota mengajukan permohonan pinjaman dibagian Kasir dan mengisi Formulir Pinjaman Anggota (FPA) dan menyerahkan beberapa persyaratan seperti Foto Copy Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga (KK) pada bagian Kredit dan dalam proses angsuran anggota membayar angsuran beserta bunga selama beberapa bulan atau sampai pinjaman di Credit Union sudah lunas ke bagian kasir, dengan menyerahkan Buku Anggota. setelah itu bagian kasir akan membuat Slip Uang Masuk (SUM) sebagai bukti sudah membayar angsuran.

Sistem piutang usaha Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak ini belum sepenuhnya terkomputerisasi oleh karena itu penulis mencoba meneliti dan

menganalisa sistem Piutang Usaha Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak, dan membuat Tugas Akhir (TA) ini dengan judul sebagai berikut: **“Aplikasi Piutang Usaha Anggota Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak”**.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Mengetahui sistem piutang usaha Pada KSP CU Keluarga Kudus Pontianak.
2. Melakukan analisa kebutuhan terhadap sistem piutang usaha anggota pada KSP CU Keluarga Kudus.
3. Memberikan beberapa solusi sebagai alternatif pemecahan masalah pada KSP CU Keluarga Kudus Pontianak yaitu dengan menerapkan aplikasi java desktop untuk memudahkan dalam proses piutang usaha anggota.

Tujuan dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Komputersasi Akuntansi pada AMIK BSI Pontianak.

## **1.3. Metode Penelitian**

Penulisan Tugas Akhir (TA) dalam pengumpulan datanya penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dan metode pengembangan software sebagai berikut:

### 1.3.1. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Pengamatan (*Observarsi*)

Proses pengamatan objek penelitian secara langsung di lapangan pada saat melakukan Riset, penulis melakukan pengamatan langsung Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak tersebut untuk mendapatkan segala sesuatu yang ada kaitannya dengan kegiatan pendataan Piutang Usaha Anggota Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak untuk mengetahui masalah yang terjadi pada sistem berjalan Piutang Usaha Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak.

#### 2. Wawancara (*Interview*)

Suatu bentuk Riset dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap orang yang mempunyai peran penting pada objek penelitian penulis. Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada kak Martina Elen yang berkaitan dengan Prosedur Pinjaman dan Pengembalian Atau Angsuran Anggota Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak.

#### 3. Kepustakaan (*Literatur*)

Sebagai bahan dasar untuk memperoleh gambaran mengenai ruang lingkup masalah yang diteliti, penulis mempelajari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian ini.

### 1.3.2. Metode Pengembangan *Software* (Perangkat Lunak)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2015:28) Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *Software Development Life Cycle* (SDCL) air terjun (*water fall*) sering disebut model alur sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) Tahapan pengembangan perangkat lunak dalam penulisan ini menggunakan beberapa tahapan Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2015:29), antara lain:

1. Analisa kebutuhan *software*

Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak 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 didokumentasikan. Dalam suatu piutang usaha secara umum yang dibutuhkan adalah form jenis pinjaman, form pinjaman, form angsuran, dan form bunga.

2. Desain

Desain kebutuhan perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur kebutuhan perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini menstraslasi 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. Adapun proses desain yang dilakukan adalah:

Desain database dilakukan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relational Structure*), Desain Software Architecture dengan UML (*Unified Modeling Language*), Desain UI dengan Software Architecture.

### 3. *Code Generation*

Desain harus ditranslirkan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Java.

### 4. *Testing* / pengujian

*Testing* atau pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua form sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisirkan terjadinya kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

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

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengulangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. *Support* yang akan diberikan dalam bentuk aplikasi Netbeans yang mempermudah dalam proses sistem piutang usaha agar dapat lebih akurat dan efisien.

## 1.4. Ruang Lingkup

Penulisan Tugas Akhir (TA) ini penulis memilih bagian Piutang Usaha Anggota Pada KSP CU. Keluarga Kudus Pontianak. Maka dari itu, penulis membatasi ruang lingkup laporan penelitian ini pada proses

keanggotaan/registrasi, proses peminjaman, proses transaksi pinjaman, proses angsuran sampai pelunasan, serta penyajian laporan pinjaman dan angsuran.

Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan Aplikasi Netbeans IDE 8.2 sebagai bahasa pemrograman, DBMS MySQL sebagai *database*. Xampp v.3.2.2 sebagai server lokal.

Dalam aplikasi piutang usaha ini pihak-pihak/user yang dapat mengakses aplikasi ini antara lain Kasir dan Staff Kredit.