

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut semua bidang baik itu pendidikan, kesehatan maupun sosial ekonomi untuk *mengupdate* semua sistem komputerisasi yang *mensupport* kinerja bidang masing - masing. Secara *global* dunia IT mempelajari dan mengembangkan teknologi berbasis komputer antara lain mencakup *Hardware* (Perangkat Keras), *Software* (Perangkat Lunak) dan *Brainware* (Sumber Daya Manusia). Ketiga komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam pemecahan suatu masalah yang muncul pada kinerja suatu *instansi* yang telah terkomputerisasi. Walaupun ada beberapa aspek yang belum memerlukan jasa teknologi komputer, namun sistem komputerisasi di segala bidang telah mempunyai tempat tersendiri.

Sistem komputerisasi pada suatu instansi dewasa ini telah banyak digunakan yaitu sebagai alat bantu berupa aplikasi yang menunjang kinerja suatu instansi tertentu. Pada dasarnya pemodelan suatu perangkat lunak yang dibangun adalah untuk kebutuhan tertentu yang dapat memaksimalkan kinerja dari bidang tersebut.

Sistem komputerisasi dalam suatu instansi merupakan sebuah alat untuk menangani masalah pengolahan data administrasi yang membutuhkan alat bantu berupa aplikasi yang bersifat *real time*, akurat dan terpercaya. Oleh karena itu sistem komputerisasi berupa *hardware* dan *software* (perangkat lunak) dapat menjembatani kebutuhan-kebutuhan dari permasalahan-permasalahan yang muncul disebabkan *human eror*.

Koperasi simpan pinjam pada sekolah Al-Ittihad (Koperasi Altie) adalah suatu badan usaha yang beranggotakan Guru-guru, staf TU dan karyawan sekolah yang kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi yang berasaskan kekeluargaan dan bertujuan untuk mensejahterakan anggotanya.

Saat ini *administrasi* koperasi yang dijalankan masih menggunakan cara manual (belum terkomputerisasi) yaitu masih menggunakan program aplikasi yang umum, sehingga data kurang *terintegrasi* dengan baik, akurat dan *efisien*.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh koperasi sekolah Al-Ittihad yaitu dalam hal pemasukkan data anggota dan transaksi simpan pinjam, pencarian data anggota dan data transaksi simpan pinjam, menyajikan informasi anggota dan transaksi simpan pinjam serta pembuatan laporan bulanan yang kurang efektif dan efisien.

Dengan merujuk kepada permasalahan yang dihadapi oleh Koperasi simpan pinjam pada sekolah Al-Ittihad tersebut, maka timbullah gagasan penulis untuk membuat suatu sistem pengolahan data yang berbasis komputerisasi, yang diharapkan dapat menangani masalah-masalah yang terjadi dalam koperasi tersebut.

Dengan demikian, maka penulis bermaksud mengambil judul **"Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Studi Kasus Koperasi Sekolah Al-Ittihad "**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, penulis menemukan masalah-masalah yang berhubungan dengan sistem pengolahan data koperasi simpan pinjam sekolah Al-Ittihad yaitu:

1. Bagaimana sistem pengolahan data koperasi sekolah Al-Ittihad dalam hal pengolahan data anggota, transaksi Simpanan, transaksi pinjaman, angsuran

pinjaman, transaksi pengambilan simpanan, dan pembuatan laporan bulanan koperasi.

2. Bagaimana perancangan aplikasi koperasi simpan pinjam pada sekolah Al-Ittihad agar dapat mengatasi masalah yang terjadi?
3. Bagaimana metode pengembangan *Prototyping Model* yang diterapkan pada pembuatan Simkop Al-Ittihad?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, dengan maksud untuk mempermudah *identifikasi* dan pemahaman terhadap sistem. Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penulis akan membahas masalah koperasi sekolah tersebut yang mencakup:

1. Proses Pengolahan Data koperasi Sekolah Al-Ittihad yaitu dalam hal: data anggota koperasi, data *transaksi* simpanan anggota, data *transaksi* pinjaman anggota, *transaksi* angsuran pinjaman, data *transaksi* pengambilan simpanan anggota dan pembuatan Laporan bulanan koperasi
2. Dengan adanya perancangan aplikasi koperasi simpan pinjam pada koperasi Al-Ittihad ini, diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi.
3. Pengembangan sistem yang di terapkan pada koperasi simpan pinjam sekolah Al-Ittihad ini menggunakan metode *Prototyping Model*

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi simpan pinjam pada koperasi Sekolah Al-Ittihad, yaitu guna meningkatkan kinerja koperasi sehingga mengurangi permasalahan yang terjadi di koperasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Selain untuk menambah dan *mengimplementasikan* ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan pada jurusan Teknik Informatika UIN SGD Bandung, tujuan penelitian dalam pembuatan aplikasi ini yaitu untuk :

1. Memudahkan pekerjaan unit simpan pinjam dalam cara pemasukan data dan pencarian data koperasi.
2. Memudahkan pekerjaan unit simpan pinjam dalam pembuatan laporan koperasi.
3. Menyajikan informasi koperasi secara cepat dan *efisien*.

1.6 Metodologi Penelitian

1. *Studi literatur*, adalah cara pengumpulan data/informasi dengan mempelajari dokumen-dokumen, modul-modul, dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian
2. *Observasi*, adalah suatu teknik pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti kemudian dari pengamatan tersebut diambil suatu kesimpulan.
3. Wawancara, yaitu dengan cara meminta penjelasan secara langsung kepada pihak yang berkaitan.
4. *Pendefinisian* masalah dan studi kelayakan
5. Melakukan perancangan sistem dan pembuatan *software (Implementasi)*
6. Pengujian *aplikasi* yang telah dibuat
7. Penyerahan *aplikasi*

1.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak atau aplikasi melalui pendekatan *berorientasi objek* dengan *Metode Prototyping* merupakan salah satu *metode* pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan *metode prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling *berinteraksi* selama proses pembuatan sistem. Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama *mendefinisikan format* seluruh perangkat lunak, *mengidentifikasi* semua kebutuhan, dan garis besar *sistem* yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang *berfokus* pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan *format output*)

3. *Evaluasi prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping direvisi* dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan system

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa *pemrograman* yang sesuai.

5. Menguji system

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus uji terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain

6. *Evaluasi Sistem*

Pelanggan *menevaluasi* apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan system

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan

1.8 Sistematika Penyusunan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun menjadi lima bab, adapun sistematika penyusunannya adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Tinjauan Pustaka, Sistematika Penyusunan.

Bab II Landasan Teori

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian skripsi. Metode-metode yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi.

Bab III Analisis Sistem

Berisi tentang analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis sistem yang akan dibuat, yang meliputi pembuatan Flowmap,

