

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat di Indonesia mulai berkembang dikalangan masyarakat dan perusahaan – perusahaan besar maupun kecil. Adanya kemajuan teknologi di Indonesia membuat segala sesuatu pekerjaan menjadi mudah, cepat dan efisien. Kemajuan teknologi yang pesat juga berpengaruh terhadap kualitas informasi yang dihasilkan. Dengan adanya kemajuan teknologi ini membuat berbagai informasi yang berkualitas menjadi kebutuhan primer. Pesatnya perkembangan informasi yang berkualitas maka dibutuhkan sistem yang dapat memproses data-data menjadi informasi yang berkualitas dan efisien.

Sangat disayangkan bahwa peranan komputer yang sebenarnya sudah demikian pesatnya, masih belum digunakan sepenuhnya oleh beberapa perusahaan. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk merancang sistem informasi yang terintegrasi untuk membantu perusahaan dalam hal mengolah data dan membuat laporan. Diharapkan dengan dirancangnya suatu sistem informasi dapat membantu perusahaan dalam menerapkan sistem tersebut pada masa yang akan datang. Bahkan masih ada perusahaan yang belum memakai sistem komputerisasi tersebut (menggunakan sistem manual sehingga mereka kesulitan didalam mengolah data, seperti misalnya bila ada penambahan atau pengurangan data atau perbaikan data yang jumlahnya banyak sehingga akan membuat terjadinya pemborosan waktu.

Sistem Informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses.

Koperasi simpan pinjam PT.Maxindo caraka adalah suatu lembaga keuangan non bank yang berbadan hukum dan mempunyai misi kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan, sistem pemberian pinjaman pada unit koperasi simpan pinjam ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anggota-anggotanya memperoleh pinjaman dengan mudah dan dengan bunga yang sangat ringan, sehingga aplikasi ini berhasil memberikan suatu alternative rancangan sistem informasi terutama kepada pengguna aplikasi koperasi simpan pinjam dengan cepat dan akurat serta mendapatkan hasil yang di inginkan dan maksimal.

1.2 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka, masalah pokok yang dideskripsikan adalah : Bagaimana membuat sistem informasi koperasi simpan pinjam PT Maxindo Jakarta secara efektif dan efesien ?

1.3 **Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat sistem informasi koperasi agar pengguna dapat dengan mudah memproses pembuatan laporan simpan pinjam.
2. Pencatatan data nasabah dan transaksi-transaksi simpan pinjam di Koperasi PT Maxindo Caraka Jakarta setiap harinya.
3. Output yang dihasilkan yaitu berupa laporan transaksi simpan pinjam dan daftar nasabah.
4. Nasabah koperasi hanya untuk pegawai PT Maxindo Caraka Jakarta.
5. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemograman visual basic .net 2010 dan Microsoft SQL Server 2008 R2 sebagai database sistem.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan sistem informasi yang diharapkan dapat:

1. Meningkatkan kinerja koperasi agar proses transaksi simpan pinjam dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
2. Meningkatkan kenyamanan anggota koperasi dengan sistem yang baru
3. Dengan adanya sistem informasi maka proses perhitungan akan lebih cepat dan akurat khususnya di bidang simpan pinjam.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.2 Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara mengamati obyek penelitian secara langsung. Dengan mengamati dasar proses terjadinya transaksi dan mencatat ke dalam pembukuan yang merupakan sumber pembuatan laporan koperasi.

1.5.2.1 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan referensi serta dasar teori yang diperlukan untuk merancang dan menyelesaikan pembuatan sistem dengan mengambil dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian.

1.5.3 Metode Analisis

1.5.3.1 Metode Analisis PIECES

Metode analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai factor secara sistematis terhadap enam variabel yaitu *Performance* (Performa), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control/Security* (Keamanan), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Pelayanan).

1.5.3.2 Analisis Fungsional

Analisis fungsional yaitu fitur yang ada di aplikasi yang akan dibangun di dalam *software*.

1.5.3.3 Analisis Non-Fungsional

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal komputer.

3. Pengguna

Sebagai pelaksana personal dari suatu sistem.

1.5.4 Metode Perancangan

1. Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antar suatu proses (perintah) dengan proses lainnya dalam suatu program

2. DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD merupakan alat bantu

dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

3. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

4. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk menormalkan data yang terdapat di dalam table untuk memenuhi kebutuhan pemakai.

1.5.5 Metode Testing

Ada dua jenis pengujian sistem yang dapat dilakukan, yaitu :

1. Black Box Testing

Pada Black Box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati White Box Testing.

2. White Box Testing

White Box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apa ada kesalahan atau tidak. Jika modul yang menghasilkan *output* yang sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan di cek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di *Compile* ulang.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu gambaran umum sistem informasi, konsep pemodelan sistem, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep basis data, serta *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem, dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan sistem meliputi flowchart, perancangan basis data dan rancangan *user interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program, dan hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA