

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Koperasi Tiga Putri merupakan salah satu badan usaha yang membantu masyarakat dalam mendapatkan kebutuhan ekonomi dana yang mudah saat membutuhkan, sebagai salah satu bentuk organisasi yang penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kerjasama yang baik dan kepercayaan penuh dari masyarakat umum terhadap segala bentuk pelayanan. Dengan memperhatikan animo masyarakat yang tinggi terhadap koperasi simpan pinjam dan jumlah anggota yang semakin banyak dan secara otomatis menjadikan transaksi semakin padat. Koperasi Tiga Putri ini mempunyai cukup banyak pegawai yang bertugas di bidangnya masing-masing misalnya ada yang sebagai admin, depkolektor, bendahara dan lain-lain, Selain itu Koperasi Tiga Putri juga menjadi salah satu pilihan untuk menginvestasikan dana (menabung).

Sistem transaksi dan kegiatan di Koperasi Tiga Putri masih manual dengan menggunakan banyak buku untuk merekap data-data, sehingga kurang efektif dan memperlambat proses yang berjalannya layanan yang ada di koperasi, selain itu juga sistem yang diterapkan belum terkomputerisasi. Pada sistem yang digunakan saat ini memiliki kendala yaitu banyaknya nasabah yang lupa akan kapan tanggal pembayaran angsuran pinjaman sehingga tidak tepat waktu saat petugas datang menagih cicilan, pihak koperasi sering mengeluh karena banyaknya kenakalan depkolektor yang terlambat dalam menyetorkan uang hasil pembayaran angsuran setiap bulannya.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas, penulis mengambil judul Skripsi mengenai “Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Tiga Putri Berbasis Website Dengan Fitur Notifikasi Email”. Diharapkan dengan adanya sistem ini agar nasabah tidak terlambat lagi dalam melakukan pembayaran setiap bulannya, mengurangi kenakalan depkolektor, serta promosi yang dilakukan menjadi

tambah mudah dengan menggunakan media website dan nasabah lebih mudah untuk mengetahui jumlah saldo tabungannya.

1.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan. Permasalahan dibatasi pada beberapa hal antara lain;

1. Sistem informasi ini memproses data-data yang meliputi data nasabah, data simpan dan pinjaman, cicilan pinjaman, serta laporan simpan pinjam.
2. Sistem informasi ini dirancang menggunakan UML, database MYSQL dan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP).

1.3. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Tiga Putri Berbasis Website dengan Fitur Notifikasi Email .

1.4. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain ;

- a. Bagi Penulis
 1. Memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian
 2. Mempraktikkan dan menerapkan ilmu pengetahuan serta mengaplikasikan kedalam kehidupan nyata sesuai dengan apa yang diperoleh selama perkuliahan.
- b. Bagi Instansi

Membantu Koperasi Tiga Putri dalam melakukan pengelolaan data-data transaksi dan laporan yang akan dilaporkan kepada atasan instansi.

1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a. Sumber Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian baik melalui pengamatan, pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung, misalnya prosedur pendaftaran anggota dan penyimpanan dana di koperasi tiga putri serta data-data yang dipakai adalah data anggota koperasi, data transaksi simpan dan pinjam dana dsb.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian, misalnya wawancara dengan pimpinan koperasi tentang prosedur pendaftaran anggota dan penyimpanan dana di koperasi tiga putri.

b. Sumber Data Sekunder

Data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur. Meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku atau literatur yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku atau literatur tentang prosedur pelayanan koperasi tiga putri.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain, misalnya alamat url dari jurnal yang ada di internet, definisi analisis kebutuhan berdasarkan penelitian, seperti penelitian tentang “Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam pada

Koperasi Sumitomo Bahagia Insani Berbasis Desktop” oleh Parluhutan, R., (2017).

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini menggunakan Model SDLC (System Development Life Cycle) air terjun (*waterfall*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut 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 analisa, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. 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.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah 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.

c. 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.

d. 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.

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

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke *user*. Perubahan 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, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikutsertakan.

1.5.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem, use case yang digunakan adalah bisnis usecase & sistem usecase, seperti use case pendaftaran anggota, use case setor simpan dana, use case laporan dsb.

b. *Class Diagram*

Class diagram menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan, contoh class diagram user, class diagram anggota, class diagram simpan dana dsb.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case*, interaksi yang terjadi antar obyek, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi, seperti sequence pendaftaran anggota, sequence setor simpan dana, sequence laporan dsb.

d. *Activity Diagram*

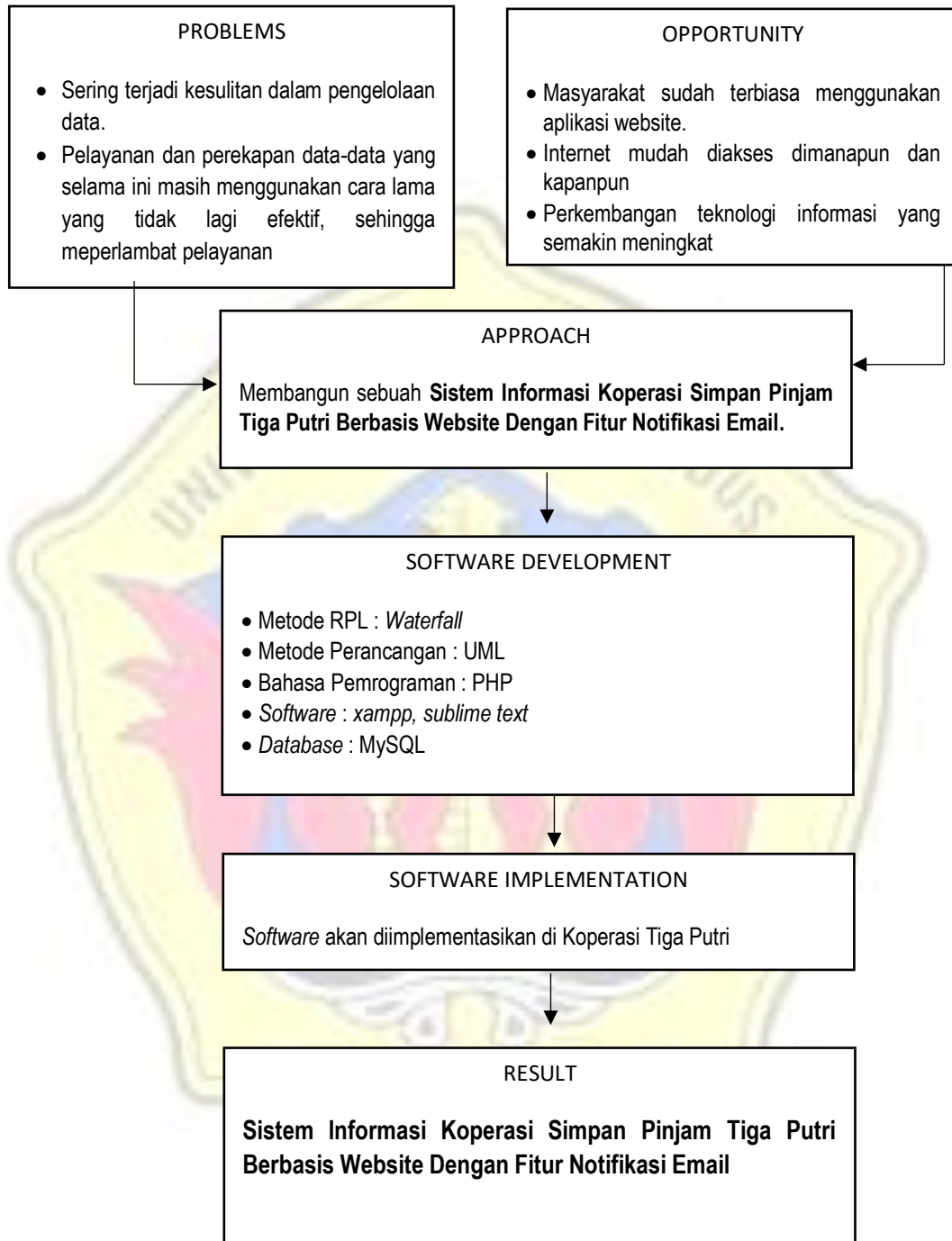
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi, seperti activity pendaftaran anggota, activity simpan dana, activity laporan dsb.

e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke state lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*), seperti statechart diagram user, statechart diagram anggota, statechart diagram simpan dana dsb.

1.7 Kerangka Pemikiran

Berikut penjelasan kerangka penelitian Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Tiga Putri Berbasis Website dengan Fitur Notifikasi Email, dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran



Halaman Ini Sengaja Di Kosongkan