

SISTEM INFORMASI KOPERASI SIMPAN PINJAM KABUPATEN BADUNG

I Komang Alit Saputra¹, Endro Ariyanto², Tjokorda Agung Budi Wirayuda³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Koperasi adalah sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan proses perekonomian. Koperasi juga menjadi pilihan masyarakat untuk meminjam uang. Kemajuan teknologi informasi tidak banyak digunakan oleh masyarakat dalam memudahkan pekerjaannya dalam perkoperasian. Salah satunya adalah Koperasi Simpan Pinjam Werdhi Sedana Kabupaten Badung yang masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hal tersebut maka dibangunlah sebuah sistem informasi tentang perkoperasian.

Sistem Informasi yang dibuat ini adalah sebuah sistem informasi koperasi simpan pinjam yang menangani seluruh kegiatan yang berkaitan dengan perkoperasian seperti pendaftaran anggota baru, pembuatan rekening baru, penarikan uang tunai, setoran tunai, pinjaman, pembayaran cicilan pinjaman dan lain-lain. Sistem juga berguna untuk mengurangi resiko yang mungkin terjadi dari penerapan sistem lama, dimana sistem yang lama masih menggunakan metode konvensional dan penyimpanannya dilakukan dalam sebuah buku. Pembangunan sistem informasi ini dapat menangani semua pekerjaan perkoperasian seperti yang disebutkan diatas

Pada akhirnya program yang telah dibuat ini dapat menangani proses usaha yang dilakukan oleh koperasi tersebut seperti : penyimpanan, peminjaman, penggajian pegawai dan lain-lain. Program ini juga dapat melakukan proses pencarian data, dimana proses access data dapat dilakukan dengan cepat. Program ini dapat melakukan proses insert data, edit data, delete data, pencarian data dengan kriteria tertentu, absensi pegawai, penggajian pegawai dan pengaturan suku bunga setiap bulannya.

Kata Kunci : koperasi, penyimpanan, peminjaman, data, kepegawaian

Abstract

Cooperation is a place that the people use to do the economic affair. Cooperation became the people choose to borrow a money. The progress of information thecnology not be used by lot of people to make their job more easy. One of the cooperation which not used the informatin tecnology progress is Werdhi Sedana Store and Load Cooperation of Badung Regency. Because of that problem, the information sistem of cooperation has been build.

The information sistem which has been build is an information sistem about store and load cooperation which can handle all of the cooperation process. This sistem also can decrease impact from the old sistem used. The old sistem is still used the konvensional method and saved the data to a book. That method certain have a defect and impact for their information files. The information which has been save in a document can be broke or lost. The builded of this information sistem can handled the jobs of cooperation.

Finally this software information sistem can handle cooperation process such as : store information, borrow, salary, etc. This software is also can search the data of this corporation more easy, because access of information can be done with more faster. This software can do the job from the cooperation such as insert, update, delete, view, searching, salary of the official and setting

Keywords : cooperation, store, borrow, information, official

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Koperasi merupakan suatu wadah yang digunakan oleh masyarakat untuk melakukan proses perekonomian. Selain memanfaatkan bank sebagai tempat penyimpanan uang, ada juga yang menggunakan jasa koperasi sebagai tempat penyimpanan. Seiring dengan berkembangnya jaman, koperasi juga menjadi pilihan masyarakat untuk meminjam uang. Saat ini masyarakat lebih cenderung meminjam uang di koperasi dibandingkan di bank atau rentenir. Selain bunga yang ditawarkan lebih kecil, syarat-syarat peminjaman uang di koperasi pun lebih ringan. Oleh karena itulah peminjaman uang di koperasi menjadi pilihan utama.

Kemajuan teknologi informasi ini ternyata belum banyak disadari dan dimanfaatkan oleh masyarakat dalam membantu memudahkan melakukan pekerjaannya. Salah satunya adalah Koperasi Werdi Sedana yang masih menggunakan metode lama dalam melakukan pekerjaannya sehari-hari. Koperasi ini masih menggunakan cara tulis-menulis dalam melakukan proses kesehariannya seperti penginputan data baru, peminjaman uang, penyimpanan uang, pengolahan data pegawai dan lain-lain.

Hal ini tentu saja memiliki resiko yang sangat besar terhadap keamanan data tersebut. Data yang disimpan dalam bentuk dokumen tersebut dapat dengan mudah rusak atau hilang. Oleh karena itu, dalam program ini akan dibangun sebuah sistem informasi yang dapat menangani semua proses usaha yang dilakukan oleh koperasi tersebut seperti : penyimpanan, peminjaman, penggajian pegawai dan lain-lain. Sehingga dapat memudahkan koperasi ini dalam melaksanakan usahanya dan mengurangi resiko yang mungkin terjadi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka didapat perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi koperasi yang dapat penyimpanan data seperti data pegawai, data anggota, data tabungan, data pinjaman dan lain-lain.
2. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang dapat melakukan proses pencarian data berdasarkan kriteria tertentu dengan cepat.
3. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang mampu memberikan informasi data anggota yang belum lunas membayar cicilan.
4. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang mampu melakukan pengaturan suku bunga tabungan, suku bunga pinjaman dan iuran wajib setiap bulannya.
5. Bagaimana memberikan informasi tentang anggota yang meminjam uang dalam bulan tertentu.

1.3 TUJUAN

Tujuan pembangunan sistem informasi ini adalah dapat membangun sebuah perangkat lunak yang dapat :

1. Melakukan proses pencarian data seperti data pegawai, data anggota, data rekening, data pinjaman dan data lainnya berdasarkan kriteria tertentu.
2. Memberikan informasi tentang data anggota yang belum lunas melakukan pembayaran pinjaman.

3. Memberikan informasi tentang banyaknya cicilan per bulan dan bunga yang harus dibayar jika seorang anggota ingin meminjam uang dengan jumlah tertentu.
4. Melakukan proses insert data seperti data anggota, data pegawai, data pinjaman, data tabungan, data pembayaran cicilan dan data lainnya.
5. Dapat melakukan pengaturan bunga cicilan pinjaman, bunga tabungan dan iuran wajib anggota setiap bulannya.

1.4 Batasan Masalah

Proyek akhir yang telah dikerjakan ini mempunyai batasan masalah yaitu :

1. Suku bunga pinjaman yang digunakan dalam sistem perkoperasian ini adalah suku bunga menetap.
2. Sistem informasi ini hanya menangani masalah perkoperasian saja seperti input pinjaman, input pembayaran pinjaman, tabungan dan lain-lain. Oleh karena itu sistem ini tidak menangani masalah yang berkaitan dengan bagian logistik.
3. Karena dalam sistem informasi ini tidak menangani masalah logistik sehingga sisa hasil usaha (SHU) tidak dapat ditangani.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah dalam mengerjakan Proyek Akhir ini terdiri dari beberapa langkah yaitu :

1. Observasi melalui pengumpulan data
Mengumpulkan data serta informasi yang diperlukan untuk pembangunan aplikasi. Observasi dilakukan dengan cara meneliti kebutuhan aplikasi seperti proses penginputan anggota koperasi baru, penerimaan permohonan pinjaman, penghitungan suku bunga pinjaman dan berbagai kegiatan perkoperasian yang berkaitan dengan pembangunan perangkat lunak.
2. Study literatur
Membaca serta mempelajari buku-buku yang terkait dengan pembangunan perangkat lunak dan perkoperasian, pencarian data melalui *browsing* di internet, mempelajari tutorial yang berkaitan dengan VB, microsoft access, dan sebagainya.
3. Pembangunan sistem informasi dengan model *Sekuensial Linear* yang terdiri dari : Requirement and Analisis, Design, Coding, Testing.
4. Dokumentasi Proyek Akhir

1.6 Sistematika Penulisan

- 1 PENDAHULUAN
Berisi uraian garis besar isi dari Proyek Akhir yang memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan.
- 2 LANDASAN TEORI
Berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini, meliputi teori tentang koperasi, penghitungan suku bunga koperasi, ER diagram, Data Flow Diagram dan teori tentang pembangunan perangkat lunak.
- 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN
Berisi analisis sistem yang antara lain meliputi : analisis kebutuhan sistem, analisis input output, dan karakteristik pelanggan. Untuk perancangan meliputi : perancangan DFD, kamus data, spesifikasi proses, perancangan basisdata,

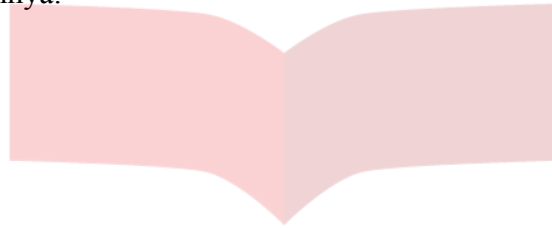
perancangan arsitektur sistem, perancangan perangkat lunak sehingga dapat dimengerti dengan mudah.

4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi implementasi sistem dengan memperhatikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, dan melakukan pengujian sistem.

5 PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembangunan aplikasi dan saran untuk pengembangannya.



Telkom
University

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembangunan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Werdhi Sedhana ini adalah bahwa aplikasi ini dapat :

1. Melakukan proses insert data seperti data anggota, data pegawai, data pinjaman, data rekening baru, data debit kredit, data pinjaman, data pembayaran cicilan pinjaman, data iuran anggota dan data lainnya.
2. Melakukan proses pencarian data berdasarkan kriteria tertentu seperti data anggota, data pegawai, data pinjaman dan data rekening.
3. Memberikan informasi data anggota yang belum lunas melakukan pembayaran pinjaman.
4. Melakukan pengaturan bunga cicilan pinjaman, bunga tabungan anggota dan iuran wajib anggota.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan sistem informasi ini menjadi lebih baik maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Untuk menarik minat masyarakat untuk bergabung dalam koperasi ini maka perlu ditambahkan fitur untuk memberikan point kepada anggota yang diundi setiap tahunnya. Selain itu fitur ini juga dapat meningkatkan minat anggota untuk terus melakukan transaksi atau pinjaman di koperasi ini.
2. Seiring dengan perkembangan koperasi, maka akan bertambah pula anggota yang mendaftar atau melakukan transaksi dan pinjaman di koperasi. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem basis data yang lebih kuat untuk menampung banyaknya data seperti basis data menggunakan Oracle .
3. Agar setiap anggota dapat mengetahui informasi terbaru yang berkaitan dengan koperasi maka diperlukan sebuah aplikasi berbasis web sehingga dapat diakses oleh seluruh anggota.

Daftar Pustaka

- [1] Alam, M Agus J. 2002. *Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta : Elek Media Komputindo Jakarta.
- [2] Andi. 2000. *Pemrograman Visual Basic 6.0*. Semarang : Wahana Komputer Semarang.
- [3] Andi. 2003. *Aplikasi Database Menggunakan Visual Basic 6.0*. Yogyakarta. Andi
- [4] Alexander Mangkulo Hengky. 2003. *Membangun Sistem Database degan Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access 2000*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo.
- [5] Alexander Mangkulo Hengky. 2005. *Pemrograman pada Jaringan Komputer dengan Visual Basic 6.0*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo.
- [6] Firdaus. 2007. *64 Trik Tersembunyi Visual Basic*. Palembang : Penerbit Maxicom
- [7] Fuad, H Christine M, Nurlela, Paulus Sugiarto, Y.E.F. 2003. *Pengantar Bisnis Edisi Jakarta*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- [8] Hadi, Rahardian. 2001. *Pemrograman Windows API dengan Microsoft Visual Basic 6.0* . Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [9] <http://www.ilmukomputer.com>.
- [10] Kurniadi, Adi. 2000. *Pemrograman Visual Basic 6.0*. Jakarta: Elek Media Komputindo Jakarta.
- [11] Nelson, Ross. 1997. *Menguasai Visual Basic for Windows Versi 3* . Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [12] Nelson, Stephen L. 1998. *Field Guide to Microsoft Access fo Windows*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [13] Pamungkas, Ir. 2001. *Tips dan Trik Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jakarta.
- [14] Pramono, Djoko. 1999. *Mudah Menguasai Visual Basic 6.0*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [15] Sukirno, Sadono, Wan Sabri Husin, Danny Indrianto, Charles Sianturi, Kurniawan Saefullah. 2004. *Pengantar Bisnis Edisi Pertama*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- [16] Yuswanto. 2001. *Panduan Belajar Microsoft Visual Basic Untuk Program Multi User* . Jakarta : Elek Media Komputindo Jakarta.
- [17] Yuswanto. 2003. *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0 Jilid I*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.