

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya internet tentu disambut baik oleh semua kalangan, salah satunya bahkan telah merambah ke dunia Keuangan sejak beberapa tahun terakhir. Sehingga hal ini menciptakan persaingan yang kompetitif diantara setiap lembaga keuangan , tidak terkecuali Lembaga Keuangan Koperasi Simpan Pinjam Karya Bersama Lestari yang dimana banyak kalangan yang memerlukan kebutuhan berupa konsumtif maupun keperluan mendasar pada saat menjelang hari raya. Anggota Koperasi baru yang mendaftar di KSP Karya Bersama Lestari, khususnya untuk masuk menjadi anggota biasa/umum yang mayoritas berasal dari Pangkalpinang, namun karena proses Penerimaan anggota baru di KSP Karya Bersama Lestari masih manual, sehingga calon anggota yang berasal dari seluruh Bangka terkadang kesulitan untuk mendapatkan informasi dan melakukan proses pendaftaran.

Sistem yang masih manual ini juga mengakibatkan proses administrasi penerimaan anggota baru cenderung lambat, karena data anggota baru yang telah mendaftar belum terintegrasi dan terkelolah dengan baik. Sistem ini juga menggunakan arsip dalam bentuk fisik yang rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Sehingga kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme penerimaan anggota baru dengan memanfaatkan teknologi informasi menjadi hal yang perlu dipertimbangan.

Sehingga masalah yang terjadi antara lain proses penerimaan anggota baru masih manual sehingga calon anggota yang berasal dari seluruh Bangka terkadang merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi dan melakukan proses pendaftaran. Proses administrasi penerimaan anggota baru cenderung lambat, karena data calon anggota baru yang telah daftar belum terintegrasi dan terkelolah dengan baik. Masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik sehingga rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Karena banyak anggota yang ingin

mendaftar melebihi kuota yang disediakan sehingga kekurangan tenaga kerja (Customer Service).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mencoba untuk membuat suatu sistem informasi penerimaan anggota baru di kantor KSP Karya Bersama Lestari dari yang secara manual menjadi sistem terkomputerisasi. Dan judul yang akan diambil untuk penyusunan laporan ini, yaitu **“PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ANGGOTA BARU DI KOPERASI SIMPAN PINJAM KARYA BERSAMA LESTARI BERBASIS WEB”**.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang diatas maka akan diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mendapatkan data Calon anggota dengan cepat dan akurat?
2. Bagaimana mendapatkan informasi pendaftaran dengan mudah dan cepat?
3. Bagaimana cara memberikan dan meningkatkan pelayanan yang lebih baik? Kepada masyarakat umum khususnya bagi calon anggota baru?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan hal yang sangat penting agar pembahasan dalam penyusunan Kuliah Praktek ini memiliki tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari judul serta memberikan hasil sesuai dengan yang diinginkan, maka penulis membatasi pembahasan permasalahan yaitu :

1. Sistem informasi berbasis web ini menyediakan pendaftaran secara online dengan mudah.
2. Sistem informasi berbasis web ini tidak menyediakan fasilitas untuk pemilihan anggota luar biasa (tidak dapat meminjam) dan anggota biasa (dapat meminjam) di KSP Karya Bersama Lestari.

3. Sistem yang akan dibangun ini hanya dapat dikelola oleh bagian CSO(Customer Service Officer).
4. Sistem ini dibuat untuk memudahkan Calon Anggota dalam mendaftarkan diri menjadi anggota pada KSP Karya Bersama Lestari.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendapatkan data Calon anggota dengan cepat dan akurat.
2. Mendapatkan informasi pendaftaran dengan mudah dan cepat.
3. Memberikan dan meningkatkan pelayanan yang lebih baik? Kepada masyarakat umum khususnya bagi calon anggota baru.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Setiap kegiatan yang positif pasti bermanfaat demikian demikian juga dengan studi yang dilakukan oleh penulis manfaatnya antara lain adalah :

1. Agar pihak KSP Karya Bersama Lestari lebih cepat dan akurat dalam menyajikan informasi pendaftaran anggota baru.
2. Supaya calon anggota baru tidak perlu lagi ke KSP Karya Bersama Lestari untuk mendapatkan formulir pendaftaran anggota baru.
3. Laporan yang dihasilkan akan lebih akurat karena sudah dilakukan secara komputerisasi.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam Penelitian ini, penulis menggunakan metodologi FAST (Framework for the Application of Sistem Thinking) yang terdiri dari 8 fase. Dari 8 fase tersebut penulis hanya membahas fase 1 sampai dengan 6:

1. Scope Definition

Pada fase ini penulis melakukan observasi, wawancara dan survey pada penelitian kami.

2. Problem Analysis

Pada fase ini penulis menganalisa dan melakukan perbaikan dengan cara wawancara pada penelitian kami.

3. Requirements Analysis

Pada fase ini penulis menggunakan metode PIECES.

4. Logical Design

Fase ini penulis menggunakan metodologi UML.

5. Descision Analysis

Fase ini penulis menggunakan ERD untuk menganalisa penelitian kami.

6. Physical Design

Fase ini penulis merancang rancangan kami dengan rancangan layar.

1.5.2 Alat bantu pengembangan sistem

Pada penelitian ini menggunakan Unifed Modelling Language (UML) sebagai alat bantu pengembangan sistem. UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atau visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengertiserta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

Dalam metode penelitian ini menggunakan metode berorientasi objek. Untuk tahapan yang digunakan sebagai petunjuk proses yang berjalan dan proses usulan yaitu:

1. Activity Diagram
2. Analisa Masukan
3. Analisa Keluaran
4. Use case diagram
5. Deskripsi use case