

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang pesat dalam teknologi informasi telah mendorong masyarakat dunia memasuki era informasi. Pada era informasi ini, informasi telah menjadi hal yang penting dalam dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis dan lain sebagainya. Semua pekerjaan yang dihasilkan bervariasi menurut jenis dan tujuan pekerjaan. Para pengembang sistem informasi dituntut untuk menyajikan *software* aplikasi sistem informasi yang lebih kompleks dan berkualitas tinggi untuk mendukung perkembangan dunia usaha yang terus berkembang saat ini. Dengan berkembangnya sistem informasi maka sebuah organisasi memerlukan suatu alat yang dapat mengolah data dengan cepat tepat agar menjadi informasi. Karena tingkat ketersediaan data ini semakin banyak dan jelas sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan dan kebijakan-kebijakan strategis organisasi.

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas azas kekeluargaan disebut dalam UU No. 25 tahun 1992 dengan tujuan utama yaitu memajukan kesejahteraan ekonomi anggota dan masyarakat umum. Koperasi secara umum dapat dikelompokkan menjadi koperasi konsumen, koperasi produsen dan koperasi kredit (jasa keuangan). Koperasi dapat pula dikelompokkan berdasarkan sektor usahanya antara lain koperasi simpan pinjam dan koperasi jasa.

Koperasi Hidayat Arsani adalah Koperasi yang masih dalam naungan PT Hidayat Arsani Grup yang berdiri sejak tanggal 11 November 2011 yang bertempat di Jl. Pulau Pelepas, Beluluk, Pangkalan Baru, Pangkalpinang mempunyai 3 sub perusahaan didalamnya, yaitu CV. Surya Indah Perkasa (tambak air anyir, tambak Romodong, tambak Pesaren), RS. Arsani, RSIA Muhaya, Sabrina Hotel, GM Hotel, Rakyat Pos, dll. yang sekarang mempunyai

anggota berjumlah (-/+300 orang terdiri dari para karyawan Hidayat Arsani Grup dan sekarang semakin berkembang. Sampai saat ini kegiatan proses peminjaman di Koperasi Hidayat Arsani masih secara konvensional atau manual, dimana dalam proses peminjaman harus memenuhi persyaratan pinjaman yaitu setiap akan melakukan pinjaman anggota harus mengisi permohonan pinjaman terlebih dahulu dan diserahkan oleh admin untuk mendata peminjam. Selanjutnya formulir permohonan diserahkan kepada ketua dan formulir itu nantinya akan diseleksi untuk disetujui. Prosesnya pun menunggu sampai lebih dari 1 minggu untuk mengetahui disetujui atau tidaknya permohonan pinjaman itu, apabila tidak disetujui maka akan dikembalikan lagi pada anggota, bila disetujui oleh ketua nantinya formulir permohonan akan diproses oleh admin dan membuat bukti pengeluaran kas serta laporan pinjaman. Setelah itu admin memberikan uang untuk peminjam tersebut, permohonan yang telah disetujui dijadikan arsip oleh admin. Dengan memakai formulir permohonan pinjaman seperti itu, terjadi penumpukan formulir permohonan dari anggota yang sama, maka terjadi pemborosan dalam pengguna formulir tersebut. Dengan pengolahan data peminjaman yang masih belum terstruktur dan sistematis karena belum disimpan dalam satu *database* maka terjadi kesulitan dalam pembuatan laporan yang membutuhkan waktu yang lama sedangkan laporan harus dipersiapkan tiga hari sebelum akhir bulan. Anggota yang ingin melakukan peminjaman juga harus datang langsung ke tempat koperasi. Yang terakhir adalah belum adanya kartu angsuran, jadi anggota harus ke koperasi apabila ingin mengetahui berapa kali jumlah angsuran pinjaman yang sudah dibayar. Dengan adanya permasalahan dalam pengolahan data koperasi tersebut maka perlu membuat atau membangun sebuah perancangan aplikasi peminjaman yang bisa mengatur pengolahan data koperasi terutama didalam proses peminjaman. Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dengan sistem operasi android. Aplikasi yang dibuat diharapkan mampu mempermudah dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan koperasi. Aplikasi ini menggunakan suatu sistem aplikasi berbasis *client server* agar dapat menyajikan informasi meningkatkan

pelayanan kepada anggota. serta sistem informasi yang dihasilkan dapat benar-benar sesuai dengan harapan, dapat secara cepat, tepat, akurat, dan efisien dan dapat di akses bersamaan dalam satu tempat di beberapa komputer yang ada di koperasi. Sehingga dapat memudahkan dalam mendapatkan informasi yang di inginkan.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penulis lakukan, diantaranya yaitu: Penelitian Diah Wulandari pada tahun 2017 ^[1] dengan judul perancangan system simpan dan pinjam pada koperasi pegawai negeri pegas pontianak. Penelitian Sigit Nendyo Pranowo pada tahun 2017 ^[2] dengan judul sistem informasi simpan pinjam koperasi unit desa (kud) dwi mulyo sambirejo kabupaten sragen. Penelitian Yulius Bayu Nugroho pada tahun 2015 ^[3] dengan judul perancangan sistem informasi simpan pinjam dengan menggunakan metode *rapid application development (RAD)* (studi kasus pada primkop polwiltabes semarang). Penelitian Mardi Lestari pada tahun 2014 ^[4] dengan judul perancangan sistem aplikasi koperasi simpan pinjam pada koperasi keluarga besar stmik cikarang. Penelitian I Gusti Putu Rustama Aryantha pada tahun 2010 ^[5] dengan judul Analisis dan Perancangan sistem informasi koperasi simpan pinjam di koperasi monang-maning menggunakan visual studio c#.net 2005.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mengusulkan sebuah penelitian dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PINJAMAN PADA KOPERASI HIDAYAT ARSANI BERBASIS CLIENT SERVER”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi peminjaman berbasis *client server* pada Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera?
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat membantu proses peminjaman pada Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk merancang sebuah aplikasi Pinjaman pada Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera Pangkalpinang agar lebih efektif dan efisien dalam pengolahan data pinjaman.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperlancar proses pendataan anggota dan mendukung penyediaan informasi yang cepat dan akurat mengenai prosedur peminjaman serta memberikan kemudahan bagi para nasabah untuk melakukan transaksi pinjaman.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas didalamnya, antara lain:

1. Sumber data berasal dari Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera Pangkalpinang.
2. Data yang diolah dalam aplikasi peminjaman pada koperasi ini meliputi data anggota, formulir data peminjaman, dan data angsuran pinjaman
3. Proses yang terjadi dalam aplikasi ini adalah pengolahan data anggota, pengolahan proses peminjaman dan pengolahan data angsuran pinjaman
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software eclipse* yang berbasis pada *android* dan *server* adminnya berbasis web.
5. Aplikasi ini hanya berjalan pada perangkat dengan OS *Android*

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengembangan perangkat lunak model *Prototype*. Model *prototype* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan dari sistem. Selain itu, penulis juga menggunakan pengembangan perangkat lunak dengan metode *Object Oriented Programming* (OOP). Dimana *Object Oriented Programming*

(OOP) adalah sebuah metode pemrograman dimana pengembang aplikasi tidak hanya mendefinisikan variabel yang berisi *state* dari sebuah struktur data. Serta menggunakan tools pengembangan yaitu UML. Didalam UML tools yang penulis gunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan ini bertujuan untuk dapat memahami lebih jelas mengenai hal-hal dan proses pembuatan dalam penulisan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai definisi model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, teori pendukung, dan penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan aplikasi.

BAB III ORGANISASI

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang pada koperasi hidayat arsani sejahtera dan menjelaskan mengenai proses bisnis yang sedang berjalan didalam perusahaan itu.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses analisis masalah, perancangan, serta *interface* aplikasi penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari pembahasan bab-bab sebelumnya.