

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Terutama dalam pekerjaan di sebuah instansi, Dengan internet, pengaksesan informasi yang tersedia di sebuah instansi dapat berlangsung dengan cepat, efisien dan akurat. Semakin mudah konsumen mengakses informasi dari perusahaan maka akan semakin mudah perusahaan tersebut berkembang menjadi lebih baik.

Koperasi karyawan merupakan sebuah instansi yang berada lingkungan sebuah perusahaan. Berbagai macam produk yang disediakan oleh koperasi ini untuk anggotanya yang sebagian besar adalah karyawan, salah satunya adalah layanan jasa simpan pinjam.

PT Taspen (Persero) adalah merupakan Perusahaan BUMN yang mendirikan sebuah koperasi simpan pinjam yang bernama Koperasi Karyawan Karunia, yang didirikan untuk membantu meningkatkan kesejahteraan Karyawan PT Taspen (Persero) dan Karyawan Pihak Ketiga,

Pada saat ini sistem dan proses pencatatan pinjaman pada Koperasi Karunia hanya dilakukan dengan pernyataan lisan tertulis secara manual lalu diinput dengan aplikasi *Microsoft Excel*, bukti peminjaman diberikan kepada karyawan hanya hasil dari print out excel, hal ini mengakibatkan rentan terjadi kesalahan pencatatan pada proses peminjaman. Selain itu info mengenai data pembayaran dan tagihan koperasi yang diterima oleh para anggota hanya dapat diketahui jika anggota tersebut datang langsung ke pengurus koperasi dan melihat file excel nya secara langsung.

Dalam permasalahan ini, sistem yang digunakan Koperasi Karyawan Karunia masih kurang efektif dalam Proses Pencatatan, Proses Pengolahan Data dan Proses Pelaporan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan Sistem yang digunakan untuk menjalankan kegiatan Koperasi. Oleh karena itu, maka dibuatlah sistem informasi koperasi berbasis desktop, yang akan membantu kinerja koperasi menjadi lebih baik dan anggota koperasi dapat memperoleh informasi dengan mudah dengan memperoleh rincian yang tepat

Dengan menggunakan sebuah aplikasi, akan memberikan kemudahan-kemudahan dalam proses pencatatan pinjaman, membuat bukti peminjaman, pelaporan yang di butuhkan, dan karyawan bisa mendapatkan informasi yang akurat tanpa khawatir terjadi human error dalam pencatatan

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Untuk itu penulis memilih judul : ***“APLIKASI SISTEM INFORMASI PADA KOPERASI KARUNIA PT TASPEN (PERSERO) BERBASIS DESKTOP”***.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi aplikasi yang digunakan koperasi dengan menggunakan metode *prototype* ?
2. Bagaimana menyediakan data base tempat menyimpan data-data anggota, simpanan serta terintegrasi ke dalam aplikasi ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini, penulis membahas Aplikasi Sistem Informasi Pinjaman Keuangan Pada Koperasi Karunia PT Taspen (Persero) Pangkalpinang dengan menggunakan aplikasi berbasis *Desktop* yang dibatasi pada peminjaman. Untuk memusatkan masalah yang ada agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya, maka penulis hanya membatasi pada lingkup permasalahan:

1. Membahas aplikasi yang dibangun dengan menggunakan *database* dan dipergunakan dalam sistem informasi koperasi.

2. Proses Pengolahan Data Koperasi Karyawan Karunia yaitu dalam hal: data anggota koperasi, data transaksi simpanan anggota, data transaksi pinjaman anggota, transaksi angsuran pinjaman, data transaksi pengambilan simpanan anggota dan pembuatan Laporan bulanan Koperasi Karyawan Karunia pada PT Taspen (Persero)
3. Output yang dihasilkan berupa daftar transaksi pinjaman per orang, bukti peminjaman, dan laporan-laporan yang dibutuhkan koperasi ?
4. Penulis menggunakan Model *Prototype*, Metode *Object Oriented* dan *Tools* berupa *UML (Unified Modeling Language)* sebagai metodologi penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu-ilmu dalam merancang sebuah sistem yang telah dipelajari dalam proses perkuliahan
- Menambah wawasan dalam perancangan prototype aplikasi sistem informasi koperasi
- Melatih kemampuan menganalisa, mengolah masalah sehingga dapat memberikan solusi tepat terhadap masalah yang ada dalam suatu instansi atau pun kegiatan lainnya

2. Bagi Instansi

- Sebagai nilai tambah terhadap peningkatan kinerja Koperasi Karyawan Karunia
- Untuk mempermudah dalam menjalankan kegiatan bisnis koperasi ?
- Memberikan kenyamanan dan keamanan dalam menjalankan kegiatan bisnis koperasi
- Memberikan pemahaman baru kepada penulis tentang sistem informasi koperasi
- Bisa dijadikan referensi untuk pembuatan karya tulis ilmiah tentang permasalahan yang sama.

3. Bagi Universitas

- Sebagai masukan untuk mengevaluasi sejauh mana universitas mencetak tenaga-tenaga terampil , kreatif , dinamis dan professional untuk dunia kerja
- Mengetahui sejauh mana kemampuan Mahasiswa menyerap materi yang telah diberikan oleh universitas

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mengembangkan aplikasi Sistem informasi koperasi berbasis desktop
- Memberikan Opsi kepada Manajemen Koperasi Karunia dalam melakukan kegiatan bisnis Koperasi Karunia di PT Taspen (Persero).
- Untuk mendapatkan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan dan mengetahui masalah yang dihadapi sebagai acuan dalam pembuatan sistem yang lebih efektif dan efisien.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penulisan Kerja Praktek ini, penulis menggunakan metodologi *prototipe* dimana setiap fase dilakukan proses secara berulang-ulang sampai rancangan benar. Adapun tahapan dari metodologi *prototipe* sebagai berikut :

1. Model *Prototipe*

Studi Lapangan (Wawancara)

- Observasi
Melakukan pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data data secara langsung yang akan diolah kedalam aplikasi
- Wawancara
Melakukan pengumpulan data-data dengan cara menanyakan langsung dengan responden

Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan dan penelitian terhadap makalah-makalah, artikel-artikel dan, dan melalui beberapa situs internet juga dilakukan guna memperoleh data-data tambahan yang sejenis sebagai pembanding untuk mengembangkan Laporan ini

2. Metode Berorientasi Objek /*Unified Modeling Language (UML)*

MBO/UML adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Sampai saat ini dikenal dua pendekatan utama dalam pengembangan sistem dengan metode berarah ke objek yaitu :

- Pendekatan langsung

Adalah suatu pendekatan perancangan sistem dalam metode objek dimana mendesain sistem langsung mendesain objek-objek yang diperlukan sistem. Kelemahan dari sistem ini adalah karena seorang pendesain diberi kebebasan dalam membuat objek sehingga untuk menghasilkan objek yang benar-benar baik maka diperlukan pengulangan proses untuk perbaikan objek.

- Pendekatan sintesis

Adalah suatu pendekatan dalam perancangan sistem dengan metode berarah objek dimana objek-objek yang dihasilkan diperoleh dari penerapan metode structural. Kelemahan dari sistem ini adalah seorang pendesain melakukan tahapan kerja lebih yaitu merancang sistem secara structural terlebih dahulu kemudian mentransfernya kedalam bentuk objek.