

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komputer memberikan satu solusi yang tepat dalam menghasilkan informasi yang terkini. Oleh karena itu, teknologi yang semakin canggih menuntut setiap perusahaan atau lembaga harus selalu siap untuk meng-*update* dan meng-*upgrade* baik sumber daya manusia maupun sumber daya informasi yang ada pada perusahaan. Hal ini dilakukan agar perusahaan atau lembaga dapat terus mempertahankan eksistensinya dalam persaingan bisnis yang semakin ketat. Tidak hanya mempertahankan, namun teknologi canggih berpengaruh besar terhadap pangsa pasar bisnis perusahaan.

Seperti halnya transaksi yang terjadi dalam setiap perusahaan, baik perusahaan milik pemerintah maupun swasta relatif banyak jumlahnya sehingga diperlukan *database* yang dapat menyimpan dan mengolah data tersebut secara efisien, cepat dan dapat digunakan kapan saja bila diperlukan. Seperti halnya ketepatan dan kecepatan pengelolaan data dan setiap transaksi yang terjadi pada koperasi, menjadi salah satu kunci untuk dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Informasi yang cepat, tepat, akurat akan sangat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan yang tepat pula bagi perusahaan.

Koperasi merupakan sebuah badan usaha yang memiliki anggota dan setiap orangnya memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing yang memiliki prinsip koperasi dan berdasar pada ekonomi rakyat sesuai dengan asas kekeluargaan yang tercantum pada Undang Undang Nomor 25 tahun 1992.

Pada saat ini proses pinjaman pada koperasi Karunia hanya dilakukan secara manual dengan aplikasi *Microsoft Word*, hal ini banyak memerlukan waktu pada proses peminjaman . Pendataan manual dengan cara ini dapat mempersulit staf ketika melakukan pendataan dan pembuatan laporan.

Dengan menggunakan aplikasi akan memberikan kemudahan-kemudahan dalam proses pinjaman, perhitungan laba pertahun dan membuat laporan yang diinginkan, khususnya dalam proses peminjaman kepada nasabah.

Untuk itu Berdasarkan uraian masalah dalam latar belakang tersebut, penulis ingin memberikan kemudahan untuk mengangkat masalah diatas ke dalam skripsi dengan mengambil judul “*Prototipe Sistem Informasi Pinjaman Keuangan Nasabah Koperasi Karunia Pada PT. TASPEN (Persero) Pangkalpinang Berbasis Desktop*”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana mengatasi kesulitan dalam proses peminjaman uang yang masih dilakukan secara manual?
2. Bagaimana merancang suatu sistem informasi peminjaman uang pada koperasi karunia PT. TASPEN (Persero) Pangkalpinang yang terkomputerisasi?
3. Bagaimana menyediakan aplikasi yang dapat menyimpan data-data peminjaman dalam satu *database* agar dapat terintegrasi secara tepat dan akurat?
4. Bagaimana menyediakan laporan-laporan tentang peminjaman uang secara cepat, tepat dan akurat?
5. Bagaimana hasil penelitian dengan menggunakan model berorientasi objek, metode prototipe, dan *tool uml*

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam hal ini, penulis membahas Sistem Informasi Pinjaman Keuangan Nasabah Koperasi Karunia Pada 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.

2. Pencatatan dan pendataan seluruh anggota nasabah dan jumlah transaksi peminjaman pada koperasi karunia pada PT.Taspen.
3. Output laporan yang dihasilkan berupa daftar transaksi pinjaman.
4. Penulis menggunakan Model *Prototype*, Metode *Object Oriented* dan *Tools* berupa *UML (Unified Modeling Language)* sebagai metodologi penelitian

#### **1.4 Metodologi Penelitian**

Pada dasarnya, metode merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan maksud tertentu. Dalam melakukan penelitian ini, metodologi sangat diperlukan sebagai pedoman tentang bagaimana dan apa saja yang harus dilakukan selama pengembangan sistem ini. Pada penulisan skripsi 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***

*Prototype* adalah proses pembuatan model sederhana *software* yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototype* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan di buat.

Model - model *prototype* :

- a. *Prototype* kertas atau model berbasis komputer yang menjelaskan bagaimana interaksi antara pemakai dan komputer.
- b. *Prototype* yang mengimplementasikan beberapa bagian fungsi dari perangkat lunak yang sesungguhnya. Dengan cara ini pemakai akan mendapat gambaran tentang program yang akan di hasilkan, sehingga dapat menjabarkan lebih rinci kebutuhannya.
- c. Menggunakan perangkat lunak yang sudah ada. Seringkali pembuat *software* memiliki beberapa program yang sebagian dari program tersebut mirip dengan program yang akan di buat.

## **2. Metode Berorientasi Objek**

Pemrograman berorientasi objek pemrograman yang menggunakan prosedur dengan menganggap suatu objek adalah bagian dari sebuah sistem. Dalam tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk menganalisa sistem adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisa sistem yang ada dan mempelajari apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada.
- b. Menspesifikasi sistem yaitu menspesifikasi masukan yang digunakan *database* yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

## **3. Tools berupa UML**

Tools yang penulis gunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)* dengan tujuan untuk menggambarkan batasan sistem dan kegiatan secara umum yang dimaksudkan untuk menyediakan standar visualisasi desain sistem. Digunakan untuk merancang, memberikan spesifikasi dan membuat model serta mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah sistem

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan alternatif dalam pengaksesan data peminjaman keuangan koperasi karunia di PT. Taspen.
2. 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 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan sistem yang lebih baik dikemudian harinya sehingga data yang dihasilkan akan lebih baik lagi.
2. Dapat menghemat waktu pengerjaan dan dapat memberikan kerja yang baik dalam proses pengolahan data.

3. Memberikan pemahaman baru kepada penulis tentang sistem informasi koperasi
4. Bisa dijadikan referensi untuk pembuatan karya tulis ilmiah tentang permasalahan yang semisal.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari bagian utama di antaranya:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan dan perancangan sistem informasi data peminjaman pada koperasi karunia PT. Taspen Pangkalpinang.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang analisis pada perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem perancangan dari hasil analisis yang telah dilakukan serta pengembangan perangkat lunak dengan model *prototype* serta metode berorientasi objek dan menjelaskan alat bantu pengembangan sistem *Unified Modelling Language (UML)* untuk mendukung proses analisis.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain : struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang dan aktifitas-aktifitas yang berjalan pada instansi tersebut. Dalam bab ini juga berisi akan pembahasan dan pemecahan analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem serta perancangan sistem.

## **BAB V    PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dalam skripsi ini, yang berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang di peroleh yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.