

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi adalah suatu badan usaha bersama yang bergerak dalam bidang perekonomian, beranggotakan mereka yang umumnya berekonomi lemah yang bergabung secara sukarela dan atas dasar persamaan hak, berkewajiban melakukan suatu usaha yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan - kebutuhan para anggotanya (Kartasapoetra, Bambang, Setiady, 1998). Koperasi perkreditan semakin berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih, untuk meningkatkan pelayanan dan kelancaran usahanya. Namun masih banyak koperasi yang belum menerapkan teknologi untuk mendukung koperasi tersebut. Salah satunya KOPERASI SERBA USAHA MAJU BERSAMA yang masih melakukan transaksi secara manual sehingga pengelolaan data dan semua proses transaksi yang dilakukan pada koperasi ini masih dicatat pada buku besar seperti pendaftaran anggota, pencatatan data simpanan, data angsuran, data pinjaman, dan proses pembuatan laporan semuanya masih menggunakan buku besar dalam pencatatan data, sehingga dalam penyimpanana data yang begitu banyak mengakibatkan penumpukan arsip-arsip yang membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan dan masih banyaknya member yang masih melakukan kecurangan (pemberian data palsu dan melarikan diri saat penagihan pembayaran).

Kebutuhan penerapan teknologi pada koperasi ini menjadi hal yang penting, sehingga dibutuhkan sistem yang berbasis web dan mobile. Pada website dan aplikasi mobile ini dapat mempermudah segala transaksi karena perhitungan transaksi (simpanan, pinjaman, angsuran, dan penarikan) dilakukan secara otomatis (program), selain itu ditambahkan sebuah fitur *blacklist*. Selama ini perusahaan sangat sulit untuk mengatasi member-member yang melakukan kecurangan (Memberikan data palsu, Melarikan diri saat penagihan angsuran), sehingga dengan adanya fitur *blacklist* akan membuat memudahkan petugas menghindari member yang demikian, karena setiap melakukan kecurangan akan masuk kedaftar blacklist

dan akan ditampilkan pada fitur blacklist di website dan data diri serta kecurangan yang dilakukan akan dipublikasikan ke koperasi yang lain.

Oleh karena permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu sistem informasi koperasi sehingga dapat menjadi acuan bagi pemilik perusahaan untuk mengubah cara kerja suatu sistem yang sebelumnya manual menjadi terkomputerisasi sehingga pekerjaan menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan demikian kami penulis membuat judul proyek ini adalah **“SISTEM KOPERASI SERBA USAHA MAJU BERSAMA BERBASIS WEB DAN MOBILE”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah – masalah sebagai berikut:

1. Transaksi lambat karena masih dilakukan secara manual sehingga pengelolaan data dan semua proses transaksi yang dilakukan pada koperasi ini masih dicatat pada buku besar seperti pendaftaran anggota, pencatatan data simpanan, data angsuran, data pinjaman.
2. Perhitungan transaksi (simpanan, pinjaman, angsuran, dan penarikan) masih dilakukan menggunakan kalkulator.
3. Proses pembuatan laporan semuanya masih menggunakan buku besar dalam pencatatan data, sehingga dalam penyimpanana data yang begitu banyak mengakibatkan penumpukan arsip-arsip yang membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan.
4. Banyaknya member yang masih melakukan kecurangan (pemalsuan data diri dan melarikan diri saat penagihan anggsuran).

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir proyek ini adalah menghasilkan sebuah SISTEM KOPERASI SERBA USAHA MAJU BERSAMA BERBASIS WEB DAN MOBILE yang di harapkan mampu untuk meringankan transaksi (simpanan, pinjaman, angsuran, dan penarikan) dan pelaporan agar menjadi lebih efektif dan efisien dalam pelayanannya terhadap member.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pengembangan *website dan aplikasi mobile* ini adalah:

1. Mempercepat semua proses pendataan karena dilakukan oleh sistem dan disimpan dalam database.
2. Mempermudah dalam melakukan perhitungan transaksi (simpanan, pinjaman, angsuran, dan penarikan) karena dilakukan secara otomatis (program).
3. Laporan lebih cepat karena segala transaksi langsung diproses kesistem dan langsung sampai pada admin.
4. Dengan adanya fitur daftar blacklist, akan memperkecil kemungkinan member melakukan kecurangan seperti (Memberikan data palsu, Melarikan diri saat penagihan angsuran). Karena data diri member akan disebarkan difitur blacklist website

1.5 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Masyarakat harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran melalui petugas agar menjadi member dan dapat melakukan transaksi (simpanan, pinjaman, angsuran dan penarikan uang).

2. Petugas terlebih dahulu melakukan pendaftaran kepada admin untuk bisa menjadi anggota dari Koperasi Serba Usaha Maju Bersama.
3. Member memiliki batasan peminjaman sesuai dengan aturan dari Koperasi Serba Usaha Maju Bersama.
4. Untuk melakukan transaksi simpan, pinjam, angsuran member hanya bisa dilakukan oleh petugas dan untuk penarikan uang member hanya bisa dilakukan oleh admin.

1.6 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang akan dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem mengacu pada metode SDLC(*System Development Lyfe Cycle*) *Waterfall* dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Sistem (Requirement)

Pada proses analisis ini mencakup analisis proses dan pemodelan sistem. Use case diagram digunakan untuk memodelkan kebutuhan fungsional sistem dan diagram alur untuk memodelkan rincian jalannya sistem dalam setiap tahapan proses.

b. Desain Sistem (Design)

Proses desain akan menerjemahkan hasil model perancangan arsitektur kerja sistem dan desain antarmuka pengguna (user interface) ke sebuah aplikasi perangkat lunak dan website yang akan dibuat.

c. Pengkodean (Coding)

Pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa pemrograman yang biasa dimengerti oleh komputer dan nantinya akan digunakan dalam pembuatan *Web* dan aplikasi *Mobile*.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian hasil pengembangan sistem akan dilakukan di sistem operasi yang berbeda yaitu iOS dan Android untuk aplikasi Mobile dan di sistem operasi windows dan linux untuk Web. Untuk mendapatkan perbedaan kecepatan akses dan tampilan di setiap sistem operasi tersebut.

2. Pembahasan Hasil Pengujian

Dalam proses ini dilakukan pembahasan berupa analisis terhadap hasil keluaran (output) dari pengujian. Hasil yang diperoleh dimanfaatkan untuk mengetahui apakah hasil yang ingin dicapai sistem sudah benar berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil juga dapat ditunjukkan dalam hal penentuan sejumlah nilai parameter dari metode metode yang diterapkan.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diperoleh dari pembuatan aplikasi ini. Hasil kesimpulan tersebut akan menjadi ketetapan terhadap sistem operasi yang akan digunakan.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL