

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang berkembang dengan cepat mendorong setiap perusahaan untuk mengikuti perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu perusahaan ditentukan dari kebutuhan perusahaan tersebut. Dalam suatu perusahaan memerlukan informasi yang cepat, akurat dan efisien, oleh karena itu suatu perusahaan sangat memerlukan sistem informasi yang dapat membantu hal tersebut.

Koperasi merupakan suatu badan usaha yang berdiri sebagai penggerak ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi memiliki tujuan untuk memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional.

Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang memiliki beberapa usaha salah satunya adalah usaha simpan pinjam. Usaha simpan pinjam ini menjadi salah satu usaha yang diminati oleh anggota karena para anggota dapat menyimpan uang mereka dan dapat pula meminjam berupa uang. Dengan banyaknya anggota yang melakukan simpan pinjam tersebut terdapat permasalahan yaitu seperti memerlukan waktu yang cukup lama pada setiap transaksi maupun dalam segi pelaporan sehingga menyita waktu sehingga menghambat kinerja dari pengurus koperasi dikarenakan Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang masih menggunakan sistem manual yaitu menggunakan Microsoft Office Excel dan memungkinkan adanya manipulasi data.

Dengan adanya Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi Karyawan Pelabuhan Indonesia II Cabang Palembang agar dapat membantu kelancaran

kegiatan simpan pinjam, dapat mendorong peningkatan kinerja, serta membantu pihak manajemen dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan kesejahteraan anggota. Maka penulis mengambil penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang Berbasis Web”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang didapat maka pada penelitian ini akan dibuat sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang berbasis web yang dapat juga digunakan oleh para anggotanya, dengan menggunakan metode Rekayasa Web/ *Web Engineering*.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada pembuatan aplikasi sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang berbasis *web* yang meliputi :

1. Sistem informasi yang dibangun pada penelitian ini hanya berfokus pada simpan pinjam pada Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang.
2. Sistem informasi ini diproses oleh pegawai Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang dan anggota Koperasi dapat melihat laporan simpan pinjam mereka masing-masing.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

- a. Dapat mengurangi terjadinya kesalahan data atau kesalahan dalam transaksi.
- b. Dapat mempermudah dan mempercepat dalam pelaporan transaksi.
- c. Dapat memberikan pelaporan transaksi yang lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang yang beralamat di Jalan Belinyu No. 1, Boom Baru Palembang, dan Waktu Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan yakni dimulai pada bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Maret 2019.

1.5.2. Alat dan Bahan Penelitian

Peralatan yang digunakan selama penelitian ini berlangsung yakni terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). Pada dasarnya *hardware* merupakan sebuah perangkat keras yang memiliki komponen dan unsur fisik dalam menyusun suatu sistem komputer. Sedangkan *software* atau perangkat lunak merupakan sebagai sekumpulan data-data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau intruksi untuk menjalankan dan mengeksekusi suatu perintah. Berikut peralatan yang diperlukan :

1. Perangkat keras terdiri dari :
 - a. Laptop Asus GL503GE dengan spesifikasi :
(*Processor : Intel i7, RAM 8GB*)
 - b. *Hardisk* 1 TB
 - c. *Flashdisk* 8 GB
 - d. *Printer* Epson L360

- e. HP Oppo F9
- 2. Perangkat lunak terdiri dari :
 - a. *Xampp*, sebagai *local server* untuk uji coba sistem
 - b. *Sublime Text*, sebagai alat *coding* pembuatan aplikasi
 - c. *Mozilla Firefox*, sebagai *Web Browser*
 - d. *Ms. Office*, sebagai alat untuk penulisan skripsi ini
 - e. *Microsoft Windows 10*, sebagai sistem operasi
 - f. *Astah Community*, sebagai alat untuk mendesain UML
 - g. *Ms. Visio 2016*, sebagai alat untuk mendesain tampilan web

1.5.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan melalui suatu penelitian dengan Teknik-teknik dan alat-alat tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Menurut Mohammad Nasir Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, dan suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Sa'uda no date).

1.5.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data dan informasi menggunakan beberapa langkah berikut ini :

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengambilan data dengan cara datang langsung ketempat objek penelitian, serta meninjau langsung kondisi dilapangan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai objek teliti.

b. Wawancara

Wawancara ialah metode pengambilan data dengan bertemu langsung pihak-pihak terkait penentu kebijakan dalam objek penelitian yang

diteliti dan melakukan tanya-jawab untuk mendapatkan data dan informasi seputar objek teliti.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan mencari data dari sumber tertulis maupun gambar yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian agar dapat melengkapi data yang diperoleh di lapangan.

1.5.5. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Aplikasi yang di gunakan dalam penelitian adalah Rekayasa Web/ *Web Engineering*. Tahapan dalam metode Rekayasa Web/ *Web Engineering* menurut Roger S Pressman adalah sebagai berikut :

A. Communication

Yaitu tahap berkomunikasi dengan user atau pengguna sistem yang akan dibangun untuk mengetahui apa saja yang diinginkan dan dibutuhkan oleh user serta kebutuhan sistem dari sisi *input* dan *output* yang akan dihasilkan.

B. Planning

Yaitu tahap penggabungan kebutuhan dan informasi dari user dan perencanaan teknis serta menanggapi respon dari user. Perencanaan teknis dilakukan dengan mengidentifikasi perangkat lunak maupun perangkat keras apa saja yang dibutuhkan.

C. Modeling

Yaitu merupakan tahap berikutnya dari *communication* dan *planning* dengan user. Adalah proses perancangan untuk memulai pembuatan desain web.

D. Construction

1. Implementasi dilakukan dengan mengaplikasikan halaman web berdasarkan hasil perancangan.

2. Pengujian (*testing*) dilakukan untuk mengetahui kemungkinan terjadinya kesalahan pada skrip atau form, navigasi ataupun tampilan, maupun bagian lainnya.

E. Deployment

Yaitu merupakan tahap untuk memberikan peningkatan sistem secara berkala untuk user dan mengevaluasi serta memberikan umpan balik.

1.6. Sistematika Penulisan Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini mencakup informasi umum mengenai Koperasi Karyawan Pelabuhan II Cabang Palembang, visi dan misi serta teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian skripsi ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan *UML*, kemudian analisa dengan menggunakan metode *web engineering* yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini hasil dan pembahasan yang telah buat dari penelitian dan rancangan sistem tersebut. Hasil ini berupa aplikasi sistem informasi berbasis *web* yang dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP*, Editor *Sublime Text CS6*, *Web Server Xampp* dan *MySQL*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.