

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi perusahaan atau instansi maupun masyarakat dalam memperoleh informasi yang sangat membantu dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu komputer memegang peran penting dalam teknologi informasi yang diinginkan tanpa keterbatasan ruang dan waktu dengan mendayagunakan secara maksimal sistem yang ada. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam pengolahan data didunia bisnis saat ini adalah hal yang mutlak diperlukan untuk memperoleh informasi yang akurat, cepat, dan tersaji dengan baik terutama di era sekarang ini

Pembangunan koperasi merupakan tugas dan tanggung jawab pemerintah, yang harus dilaksanakan guna menumbuhkan kemajuan dan kemandirian manusia dan masyarakat Indonesia. Untuk mencapai semua itu koperasi perlu meningkatkan kinerja organisasi dan manajemennya. Akan tetapi keberhasilan suatu koperasi bukanlah semata-mata dinilai dari sebuah kemampuan untuk memperoleh pendapatan saja, tetapi diutamakan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan sebaik-baiknya.

Koperasi Guru pada merupakan koperasi yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kesejahteraan anggotanya. Pencatatan data pada koperasi tersebut masih menggunakan buku sehingga dalam proses kegiatan operasional koperasi sering terjadi

kesalahan dalam sistem pencatatan, ini terjadi diakibatkan kurang baiknya sistem pencatatan yang digunakan sehingga dalam proses pengolahan data transaksi menjadi lambat serta datanya dirasakan kurang efektif dan efisien karena terdapat banyak kelemahan mengingat dalam pencatatan data sering tidak akurat. Sedangkan teknologi komputer yang ada digunakan hanya untuk membuat laporan kepada pembina koperasi.

Melihat masalah yang dihadapi pada koperasi guru SMA Negeri 1 Rambang Kuang, sudah selayaknya apabila koperasi guru tersebut memiliki sistem informasi yang dapat membantu proses kegiatan secara cepat dan akurat sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga serta dapat meningkatkan kualitas koperasi guru pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

Dari uraian di atas maka penelitian ini membahas tentang “sistem informasi akuntansi koperasi pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

1.2 Rumusan Masalah

Guna memberikan kemudahan pada pengolahan data, kecepatan dan ketepatan pekerjaan dalam simpan pinjam maka perumusan masalah yang akan dihadapi sehubungan dengan kegiatan tersebut adalah **“Bagaimana Membuat Suatu Sistem Informasi Akuntansi Koperasi pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang.**

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini dapat terarah maka penulis membatasi masalah pada usaha koperasi simpan pinjam pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

Yaitu data anggota koperasi, data simpanan anggota, data pinjaman anggota dan data angsuran pinjaman anggota, serta laporan-laporan yang berhubungan dengan simpan pinjam pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Akuntansi Koperasi pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang. Menggunakan Metode *Object Oriented Analysis And Design* (OOAD) dengan menggunakan bahasa pemrograman *Macromedia Dreamweaver* yang berbasis *PHP* dan *MySQL*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan di bagian koperasi guru SMA Negeri 1 Rambang Kuang, maka adapun manfaat yang didapat dari penelitian tersebut, antara lain :

- a. Dapat membantu pengurus koperasi SMA Negeri 1 Rambang Kuang khususnya pada bagian administrasi dalam pengolahan data dan penyajian informasi mengenai koperasi dan dapat meningkatkan kualitas kerja pengurus koperasi SMA Negeri 1 Rambang Kuang.
- b. Dapat membantu anggota koperasi dalam mengetahui informasi mengenai jumlah simpanan, jumlah pinjaman, dan sisa angsuran yang harus di bayar.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Dan Waktu

Waktu penelitian yang dilakukan dimulai dari bulan Oktober 2012 sampai Februari 2013. Tempat penelitian dilakukan pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang yang berlokasi di Jln. Sematang Komplek Sangkuriang Kec. Sako Palembang 30163.

1.5.2 Alat dan Bahan

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan, maka pada pembuatan sistem ini penulis menggunakan beberapa alat dan bahan yang berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

1) *Hardware*

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan adalah :

- a. *Laptop Hp Processor Intel Atom N470 1,83 GHZ.*
- b. *Memory 1024MB DDR2.*
- c. *Hard Disk 250GB Display.*
- d. *Printer Hp.*
- e. *Mouse.*
- f. *GSM Modem.*

2) *Software*

Kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan dalam implementasi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Microsoft Windows 7* sebagai sistem operasi.
- b. *Microsoft Word 2007*.
- c. *Dreamweaver MX 2004*.
- d. *PHP(Personal Home Page tool)*.
- e. *MySQL*
- f. *Rational Software, (Rational Rose Enterprise Edition.UML)*.

1.5.3 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif atau dikenal dengan metode survei. Metode deskriptif ini merupakan suatu metode dalam penelitian sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat dePenelitian, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Ditinjau dari jenis masalah yang diselidiki, serta tempat dan waktu penelitian dilakukan.

1.5.4 Sumber dan Pengumpulan Data

1.5.4.1 Data Primer

Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Yaitu melakukan pengamatan langsung pada koperasi SMA Negeri 1 Rambang Kuang, dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap data dan informasi tentang simpan pinjam.

b. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan ketua maupun pengurus koperasi karyawan pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang mengenai informasi simpanan, pinjaman, angsuran, dan anggota.

1.5.4.2 Data Sekunder

a. Studi Kepustakaan

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku - buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

b. Data Perusahaan

Merupakan data-data yang diperoleh atau dikumpulkan dari penelitian pada SMA Negeri 1 Rambang Kuang, dimana data tersebut merupakan data yang berisi mengenai data anggota,

simpanan, pinjaman, dan angsuran yang ada pada koperasi guru SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan adalah menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah berjalan.

1.5.5.1 Metode Analisis

Metode analisis berorientasi objek yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Unified* (Hariyanto, 2004 : 380). Berikut tahap-tahap analisis berorientasi objek yang digunakan yaitu :

- a. Berpedoman pada kebutuhan pemakai sistem
- b. Mengidentifikasi skenario pemakaian *use-case*.
- c. Memilih kelas-kelas dan objek-objek menggunakan kebutuhan sebagai penuntun
- d. mengidentifikasi atribut dan operasi untuk masing-masing kelas objek
- e. mendefinisikan struktur dan hirarki kelas-kelas
- f. membangun model keterhubungan kelas atau objek

1.5.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode berorientasi objek menggunakan UML. Berikut diagram-diagram yang dibuat pada UML menurut (Hariyanto, 2004 : 262) terdiri dari.

1) Diagram Prilaku

Diagram ini untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan aspek dinamis dari sistem. Diagram perilaku di UML terdiri dari :

- a. Diagram *use-case* (*Use case diagram*)
- b. Diagram sekuen (*Sequence diagram*)
- c. Diagram kolaborasi (*Collaboration diagram*)
- d. Diagram *statechart* (*Statechart diagram*)
- e. Diagram aktivitas (*Activity diagram*)

2) Diagram Struktur

Diagram ini untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan aspek statik dari sistem. Diagram struktur di UML terdiri dari :

- a. Diagram kelas (*Class diagram*)
- b. Diagram objek (*Object diagram*)
- c. Diagram komponen (*Component diagram*)
- d. Diagram *deployment* (*Deployment diagram*)

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran secara garis besar dalam pembuatan Penelitian ini penulis akan menjabarkan dalam 5 (lima) bab pembahasan dan masing-masing akan diuraikan lagi menjadi beberapa sub bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang yang mendorong untuk melakukan penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan Penelitian ini.

BAB II Landasan Teori

Bab ini mengemukakan teori yang relevan dengan materi Penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan perancangan system yang dibuat.

BAB III Analisa dan Perancangan

Bab ini membahas mengenai perancangan perangkat lunak mulai dari kebutuhan, metode analisa kebutuhan yang terdiri dari UML, diagram, rancangan menu, serta spesifikasi proses.

BAB VI Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil dari perangkat lunak dan pembahasan tampilan aplikasi dan cara pengoperasian dan perangkat lunak yang dibuat.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil yang diperoleh penulis dalam melakukan penelitian.