

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya penggunaa teknologi informasi dan komunikasi yang membuat orang berubah alur dalam sistem bekerja. Orang-orang diharuskan mengikuti alur sistem yang berjalan supaya dapat bertahan, berkembang, dan terus belajar. Walau demikian masih banyak lembaga atau organisasi maupun perorangan yang kurang cepat menanggapi perubahan kebiasaan, pergeseran, dan pergerakan budaya bekerja (Krismadinata et al., 2018). Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang maka akan memberikan berbagai kemudahan bagi perusahaan atau organisasi dalam mengerjakan tugas – tugas nya, sehingga jika tidak mengikuti perkembangan maka akan tertinggal. Teknologi selalu dikaitkan dengan internet, menurut data (internetworldstats, 2021), pengguna internet di indonesia saja berada diangka 212,35 juta jiwa atau sebesar 76.8 % dari jumlah populasi menyentuh angka 276,3 juta jiwa. Internet sangat merekat dikehidupan masyarakat sekarang sehingga banyak yang memanfaatkan internet dan teknologi sebagai pembantu dalam melakukan pekerjaan, mulai dari berbisnis sampai membantu organisasi dalam melakukan pekerjaannya. Seperti contoh pada koperasi yang membutuhkan teknologi untuk membantu dan mempermudah pekerjaan.

Menurut UU Nomor 17 tahun 2012 telah mengutarakan bahwasanya, koperasi itu merupakan sebuah badan usaha yang ditegakkan oleh Lembaga atau perorangan , melalui modal dari uang anggotanya sendiri untuk menjalankan usaha atau koperasi tersebut, yang dapat menangkap kebutuhan bersama dalam segala bidang (Isa & Hartawan, 2017). Koperasi adalah sebuah badan hukum yang lebih banyak menggunakan proses administrasi, oleh sebab itu komputerisasi sangat berperan untuk

keberhasilan atau kemudahan dalam melakukan transaksi agar proses administrasi dapat dilakukan dengan cepat, akurat dan tepat (IFU, n.d.). Jumlah koperasi yang aktif di Indonesia tahun 2021 menurut Badan Pusat Statistik itu berkisaran diangka 127.846, jumlah ini terus meningkat setiap tahunnya (*Badan Pusat Statistik*, n.d.).

Koperasi Sehati Makmur Abadi yang menangani kegiatan simpanan dan pinjaman kepada masyarakat, saat ini koperasi Sehati Makmur Abadi sudah memiliki sistem yang menggunakan *java* yang diakses melalui *browser firefox* versi lama dan jika *firefox* di *update* keversi yang terbaru maka akan menyebabkan sistem tidak dapat dijalankan, dengan menyiapkan perangkat yang harus tersedia spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem, masalah ini dapat membuat staf koperasi terhambat dalam melakukan pekerjaan jika mereka menggunakan peramban atau *browser* versi di atasnya. Sistem yang digunakan sekarang terkadang mengalami *error* dikarenakan masih menggunakan teknologi lama, sudah dipastikan kalau masih tetap menggunakan teknologi lama akan membuat usaha akan tertinggal dengan zaman yang terus berkembang dan juga sistem yang digunakan tidak melibatkan anggotanya, pada perkembangan teknologi yang sekarang sistem sudah banyak melibatkan penggunanya seperti pada perbankan sudah memberikan akses ke nasabah nya agar dapat melakukan cek saldo, transaksi transfer dan sebagainya. Pada sistem koperasi sehati ini yang menggunakan sistem hanya pimpinan dan admin atau *teller*, pada sistem yang digunakan oleh pimpinan dan admin tidak ada perbedaan saat mengakses sistem.

Melihat masalah yang dimiliki koperasi Sehati Makmur Abadi, maka penelitian ini ditujukan untuk menyelesaikan masalah atau menemukan solusi, dengan menggunakan sistem yang berbasis *web*, diharapkan dapat memberi kemudahan bagi staf koperasi dalam memproses data, karena sistem ini dapat dijalankan dengan mengakses sebuah *link* kemudian dapat digunakan di berbagai perangkat kapanpun dan dimanapun tanpa harus *install* spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem yang telah digunakan sebelumnya. Dan pada sistem ini nanti akan memberikan akses ke anggota agar dapat melihat simpanan dan angsuran pinjaman. Dari masalah yang

dilihat maka penulis ingin mengangkat penelitian ini dengan judul "Implementasi Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam".

Dengan dibuatkannya sistem tersebut diharapkan dapat memberikan solusi atau memberikan kemudahan bagi Koperasi Sehati Makmur Abadi tanpa harus *install java* dan tanpa harus menyesuaikan versi *browser*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diuraikan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat sistem informasi dengan menerapkan metode *agile* pada koperasi simpan pinjam Sehati Makmur Abadi"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada koperasi Sehati dalam memproses data, yang sekarang masih menggunakan sistem yang sudah lawas.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki batasan masalah yang membuat penelitian ini masih kurang dan dapat dikembangkan lagi di kemudian hari, batasan masalah pada penelitian ini ialah tidak terdapatnya nontifikasi ke pengguna untuk mengetahui informasi ketika sedang tidak menggunakan sistem, seperti contoh pada sistem anggota yang memerlukan nontifikasi untuk mengetahui jika ada pinjaman hingga angsuran yang ingin jatuh tempo.

1.5 Identifikasi Masalah

Berikut ini beberapa identifikasi masalah pada koperasi simpan

pinjam Sehati Makmur Abadi :

1. Pada Koperasi Sehati Makmur Abadi ini masih menggunakan sistem lama yang diakses melalui *browser* versi lama yang jika di *update* ke versi yang terbaru akan membuat sistem tidak dapat dijalankan,
2. Koperasi Sehati Makmur Abadi memiliki sistem yang tidak melibatkan anggota atau nasabahnya dalam penggunaan sistem, pada masa sekarang sudah banyak organisasi maupun perusahaan yang sudah melibatkan anggotanya untuk menggunakan sistem, seperti contoh pada perbankan anggotanya sudah dapat menggunakan sistem untuk melakukan pengecekan uang saldo, transaksi, dan sebagainya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini baik bagi penulis, bagi akademik, maupun bagi koperasi sendiri adalah sebagai berikut.

1.6.1 Bagi Penulis

Manfaat yang didapat oleh penulis adalah mendapatkan pengetahuan atau pemahaman tentang perancangan sistem informasi yang berbasis web.

1.6.2 Bagi Akademik

Manfaat penelitian ini bagi akademik adalah sebagai bahan referensi untuk peneliti yang ingin merancang sebuah sistem atau mengembangkan sistem informasi simpan pinjam ini.

1.6.3 Bagi Koperasi Sehati Makmur Abadi

Manfaat penelitian ini bagi Koperasi Sehati Makmur Abadi ialah dapat memudahkan proses kegiatan simpan pinjam melalui perangkat apa saja yang mempunyai *browser* tanpa harus menyesuaikan versi dari *browser* tersebut dan memberikan akses ke anggota agar dapat melihat saldo

simpanan dan pinjaman tanpa harus cek kartu anggota.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai bulan November sampai dengan bulan Juni, kegiatan meliputi langkah-langkah penelitian hingga pelaksanaan penelitian

1.7.2 Alat dan Bahan

Pada penelitian ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut :

- a. *Hardware* (Perangkat Keras), yang terdiri dari :
 1. *Laptop* : *Acer Aspire 514-54*
 2. *Processor* : *Intel Core i3 gen 11th*
 3. *Memory* : *8 Gb*
 4. *SSD* : *512 Gb*
 5. *Printer* : *Canon IP2770*

- b. *Software* (Perangkat Lunak), yang terdiri dari :
 1. Sistem operasi *Windows 10*
 2. Kode editor *Visual Studio Code*
 3. *Browser Google Chrome*
 4. *Xampp*
 5. *Laravel*
 6. *Microsoft Office Word*

- c. Bahan, yang terdiri dari :
 1. Proses kerja pada koperasi Sehati Makmur Abadi
 2. Berkas-berkas yang digunakan oleh koperasi Sehati Makmur Abadi
 3. Hasil wawancara dengan kepala koperasi Sehati Makmur Abadi

1.7.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah sebuah metode yang melaksanakan proses mengumpulkan informasi atau data yang berguna untuk kelanjutan dari penelitian ini (Herdiansah et al., 2020). Didalam riset ini peneliti mendapatkan informasi atau data yang berasal dari wawancara, studi pustaka, dan pengamatan secara langsung atau observasi.

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mendapatkan informasi atau data yang bersumberkan dari *e-book* atau artikel yang sudah tersusun. Pada *e-book* atau artikel sudah berisi landasan teori yang sudah terorganisir. Metode pengumpulan data ini lebih banyak digunakan untuk kelancaran dalam penelitian (Rejeki & Tarmuji, 2013). Dengan studi pustaka peneliti mendapatkan referensi dari penelitian sebelumnya dan dapat membuat penelitian ini menjadi lebih teratur.

b. Observasi

Observasi atau biasa disebut pengamatan langsung merupakan metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati sebuah objek penelitian dari mengenali objek kemudian dievaluasi sampai data terkumpul cukup untuk melanjutkan penelitian (Saputri & Eriana, 2020). Dengan metode observasi peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengetahui atau mengamati langsung apa saja yang ada pada objek dan yang menjadi masalah pada objek.

c. Wawancara

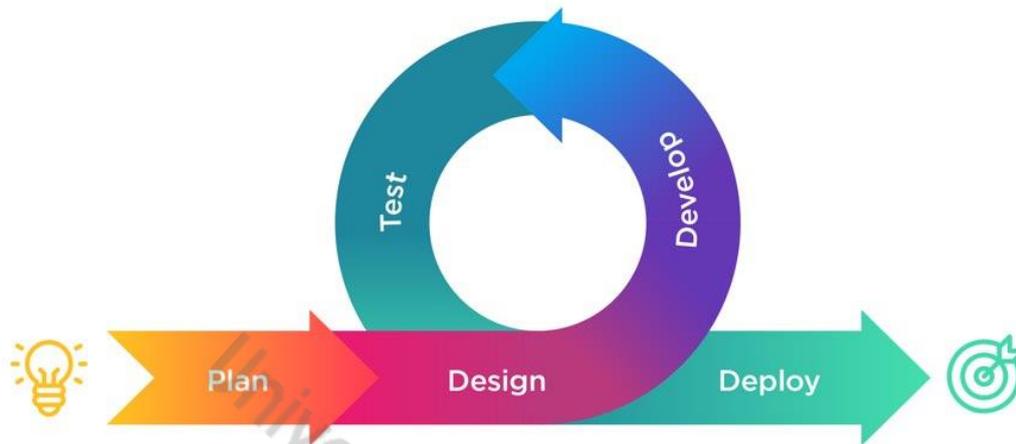
Wawancara ialah suatu proses komunikasi antara peneliti dengan subjek riset dengan proses tanya jawab guna untuk menggali informasi atau mendapatkan data-data pendukung. Pada umumnya, tujuan wawancara ialah untuk menggali lebih dalam informasi mengenai tema yang diangkat dalam sebuah penelitian. Dimasa sekarang masa dimana teknologi terus mengalami

kemajuan, wawancara dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung yakni melalui media telekomunikasi (Rahardjo, 2011). Teknik yang digunakan dalam wawancara ini dilakukan secara sistematis dengan subjek penelitian (Riyanto et al., 2021). Dengan wawancara peneliti lebih mengetahui sistem atau apapun yang tidak diketahui dengan cara observasi maupun studi pustaka sehingga penelitian dapat menjadi lebih kompleks.

1.7.4 Metode Pengembangan Sistem

Agile, sebagai sebuah konsep, menjadi terkenal di akhir 1990-an melalui upaya untuk mengatasi kesulitan yang dirasakan dengan proses pengembangan solusi yang ada yang berakar dan berutang kekakuan mereka pada praktik yang digerakkan oleh rencana. Benih Agile telah ditaburkan pada 1980-an ketika kekurangan metode tradisional adalah menjadi lebih jelas didorong oleh munculnya teknologi baru dan meningkatnya volatilitas lingkungan bisnis. Pendukung Agile mempromosikan gagasan itu bahwa ketidakpastian rencana harus dirangkul dan kontrol dengan masukan dan eksekusi. Oleh karena itu, rencana tangkas menunjukkan sebuah komunikasi terbuka antar pemangku untuk kepentingan yang bermacam-macam (Cockburn, 2006).

Metode Agile tentunya memiliki kelebihan tersendiri dari metode-metode lainnya yaitu, dapat meningkatkan kepuasan pada pelanggan, jika terjadi kegagalan maka tidak akan menguras banyak kerugian baik secara material maupun secara immaterial, dapat mengurangi rasio kegagalan dari segi non-teknis, dan dapat melakukan tinjauan mengenai perangkat lunak atau sistem yang dibuat lebih awal (Usman Ependi, 2022).



Gambar 1. 1 Metode Agile

Pada metode agile terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan pada sebuah perangkat lunak atau aplikasi sistem, berikut ini tahap metode - agile :

a. *Plan*

Didalam tahap ini peneliti akan mengumpulkan data atau informasi apa saja yang berhubungan dengan penelitian dengan cara mewawancarai pimpinan dari koperasi Sehati Makmur Abadi, kemudian dengan cara observasi atau mengamati secara langsung kinerja mulai dari proses peminjaman, simpanan, pengolahan data, pengangsuran. Dan tahap terakhir adalah studi Pustaka, dengan mengumpulkan informasi atau data-data melalui *e-book* dan jurnal yang berkaitan dengan pembangunan sistem ini.

d. *Design*

Design merupakan tahap yang berfokus pada pengkodean termasuk rancangan, struktur, representasi *interface* dan prosedur pembuatan program. Tahapan ini menyalasi kegunaan sistem atau program dari tahapan analisa kebutuhan sampai ke representasi *design interface* agar dapat dirancang atau diterapkan menjadi sebuah sistem informasi. (Fridayanthie et al., 2018).

e. *Develop*

Tahap desain perlu diterapkan atau diimplementasikan menjadi sebuah perangkat lunak. Pada tahapan pengembangan ini akan menghasilkan program atau sistem yang sesuai dengan tahap sebelumnya yaitu *design* (Kamil, 2017). Didalam tahapan ini diterapkan dengan bantuan kerangka kerja yaitu *Laravel* yang bertujuan untuk mempermudah melakukan pengkodean yang dipisahkan oleh metode *MVC* atau *Model, View, dan Controller* sehingga membuat program menjadi terstruktur (Kusuma et al., n.d.).

f. *Test*

Tahapan ini merupakan tahapan dimana sistem atau program yang sudah diterapkan diuji menggunakan metode *blackbox*. Dari hasil *output* apakah sudah sesuai dengan yang direncanakan (Dinur et al., 2020). Apabila terjadi kesalahan maka akan dikembalikan ke tahap *develop* untuk memperbaiki masalah pada sistem yang sudah dibuat.

g. *Deploy*

Deploy merupakan tahap final dari tahapan perancangan ini, yaitu tahapan untuk melihat kualitas dari sistem, jika sistem tidak terdapat kesalahan atau kekurangan dari sistem yang dibuat maka sistem akan diserahkan kepada *user* untuk digunakan.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Di bab ini, berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup dan Batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, berisi tentang teori berkaitan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian .

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini, berisi tentang penjelasan Analisa sistem yang sedang berjalan yang digambarkan melalui *flowchart* dan Analisa kebutuhan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini, berisi penjelasan mengenai hasil yang didapat dari penelitian ini terkait penggunaan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari penelitian ini dan berisi saran untuk peneliti selanjutnya.

