

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peranan Lembaga Keuangan saat ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan perekonomian negara-negara di dunia ini, khususnya di Negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan perekonomian tidak dapat berjalan lancar tanpa adanya Lembaga Keuangan, begitu juga usaha keuangan tidak dapat maju jika tanpa adanya stabilitas perekonomian yang baik pada suatu Negara.

Koperasi merupakan lembaga perkreditan yang keberadaannya saat ini sangat membantu para industri kecil dalam memenuhi kekurangan modal untuk usahanya. Pada umumnya suatu usaha memanfaatkan dana yang tidak kecil jumlahnya dan manfaat dari usaha tersebut baru akan diterima pada masa yang akan datang. Waktu yang akan datang penuh dengan ketidakpastian, sehingga diperlukan suatu penilaian dalam suatu usaha, dimana seorang anggota apakah mampu dalam mengembalikan suatu pinjaman yang telah dipinjam untuk menjalankan usahanya.

Keberadaan koperasi ditengah masyarakat saat ini sangat dibutuhkan. Koperasi Sejahtera Insani Kartasura merupakan satu dari sekian banyak koperasi di Indonesia yang didirikan sebagai bentuk lembaga keuangan. Koperasi Sejahtera Insani Kartasura terletak di jl Adi Sumarmo no.112 Kartasura dengan status pendirian dan kepemilikannya milik swasta

bersama. Koperasi Sejahtera Insani Kartasura didirikan pada 14 Maret 2011 dengan tujuan pendiriannya sebagai alat perjuangan ekonomi untuk mempertinggi kesejahteraan rakyat dan sebagai salah satu urat nadi perekonomian bangsa Indonesia. Koperasi merupakan wujud bentuk usaha untuk membantu pemerintah dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berlanjut berdasarkan kemampuan nasional dengan tidak melupakan keberadaan manfaat dari kemajuan ilmu dan teknologi informatika, serta memperhatikan perkembangan global.

Koperasi dituntut agar menjadi badan usaha yang lebih mandiri sehingga dapat mengelola usaha-usahanya dengan baik. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh koperasi simpan pinjam adalah unit simpan pinjam yang bertujuan untuk memberikan peluang bagi masyarakat agar dapat menjadi anggota koperasi serta memberikan kesejahteraan bagi para anggotanya. Kegiatan simpan pinjam adalah meminjamkan uang kepada para anggota untuk digunakan sebagai modal usaha sekaligus sebagai simpanan sebagian dari uang pinjaman tersebut. Koperasi meminjamkan uang sebagai salah satu cara dalam membantu anggota untuk meminjamkan dana sebagai modal usaha mandiri.

Pada proyek ini penulis akan membantu membuat salah satu program komputerisasi untuk Laporan Simpan Pinjam pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura Sukoharjo. Koperasi Sejahtera Insani Kartasura Sukoharjo adalah salah satu badan usaha yang usahanya meliputi Simpan Pinjam, dalam pembuatan laporan Koperasi Sejahtera Insani Kartasura

Sukoharjo masih dilakukan dengan sistem pencatatan secara manual mulai dari pencatatan daftar anggota, simpanan anggota, piutang anggota, perhitungan Sisa Hasil Usaha (SHU), pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU) maupun laporan neraca yang mana sering terjadi kekeliruan beberapa kali dalam pencatatan dan perhitungan. Pencatatan manual menimbulkan kekeliruan dalam satu bulan bisa sepuluh transaksi terkadang lebih, semua tergantung banyaknya transaksi di Koperasi tersebut. Koperasi sering dihadapkan pada kesulitan-kesulitan dalam menjalankan aktifitasnya sebagai lembaga atau organisasi yang berfungsi untuk mensejahterakan para anggotanya, dimana kesulitan-kesulitan itu menjadi suatu hambatan dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Permasalahan diatas maka memerlukan sebuah sistem komputerisasi secara multiuser yang mempermudah dalam proses-proses yang dilakukan secara manual, yang mampu menghasilkan suatu informasi yang berbentuk laporan yang akurat dan dapat meminimalisir terjadinya antrian panjang bagi customer ataupun memberikan hak akses pada setiap unit untuk melakukan pekerjaan yang berbeda-beda tetapi masih dalam satu tampilan menu yang sama. Menghasilkan suatu informasi yang berbentuk laporan yang akurat dan tersimpan dalam file yang lebih rapi dengan kapasitas yang besar serta proses pencarian data yang relative singkat maupun terjaga kerahasiaan keamanan data-datanya yang akan membantu dalam mengambil keputusan untuk peningkatan perusahaan. Adapun sistem yang dibutuhkan tersebut salah satunya ialah dengan cara mengganti sistem pembuatan

laporan yang masih manual diganti dengan sistem komputerisasi dengan pemrograman visual basic secara multiuser. Sistem komputerisasi secara multiuser yang memungkinkan pengaksesan system informasi atau pengolahan data oleh beberapa user yang berbeda dalam waktu tertentu. Sistem komputerisasi secara multiuser ini akan menyediakan informasi dengan lebih cepat, akurat dan memudahkan Koperasi Sejahtera Insani Kartasura Sukoharjo dalam mengolah data-data yang diperlukan untuk membuat laporan simpan pinjam.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana sistem simpan pinjam yang berjalan pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura?
2. Bagaimana menyusun program aplikasi komputer secara multiuser pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Insani Kartasura yang dapat membantu dalam penyajian informasi berupa laporan simpan pinjam maupun laporan pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU) dan penyajian informasi lainnya pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura sehingga data yang dihasilkan pun cepat dan akurat?

## **1.3 PEMBATAAN MASALAH**

Untuk lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan penulisan, serta terbatasnya waktu yang diberikan maka penulis hanya membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pencatatan Data Anggota
2. Transaksi Simpanan Anggota

3. Transaksi Pengambilan Simpanan Anggota
4. Transaksi Pinjaman Anggota
5. Transaksi Angsuran Pinjaman Anggota
6. Transaksi Pelunasan Pinjaman Anggota
7. Transaksi Mutasi Anggota
8. Perhitungan Sisa Hasil Usaha
9. Laporan Data Anggota
10. Laporan Simpanan Anggota
11. Laporan Pengambilan Simpanan Anggota
12. Laporan Pinjaman Anggota
13. Laporan Angsuran Pinjaman Anggota
14. Laporan Pelunasan Pinjaman Anggota
15. Laporan Mutasi Anggota
16. Laporan Pembagian SHU Anggota

#### **1.4 TUJUAN PROYEK AKHIR**

Penyusunan proyek akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program Diploma III di STMIK Sinar Nusantara. Selain tujuan tersebut ada 2 tujuan penting yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

##### **1. Tujuan Umum**

- a. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama belajar di STMIK Sinar Nusantara

- b. Mahasiswa dapat membantu membuat sistem aplikasi komputerisasi Laporan Simpan Pinjam secara multiuser pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.
- c. Mahasiswa dapat menerapkan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan aplikasi komputer khususnya dalam penyusunan Laporan Simpan Pinjam dengan menggunakan program Visual Basic.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Membantu Pekerjaan bagian simpan pinjam dalam menyusun Laporan Simpan Pinjam pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.
- b. Mengetahui kinerja bagian simpan pinjam Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.
- c. Mahasiswa dapat mengadakan studi banding dengan disiplin ilmu yang diperoleh selama belajar di STMIK Sinar Nusantara.

## 1.5 MANFAAT PROYEK AKHIR

Dengan disusunnya proyek akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi akademik, instansi maupun mahasiswa sendiri. Adapun manfaat tersebut adalah :

### 1. Manfaat Bagi Akademik

Bagi pihak akademik secara tidak langsung telah melaksanakan fungsinya sebagai dimensi pendidikan yaitu telah mengabdikan kepada masyarakat dengan memberi ilmu kepada mahasiswa.

## 2. Manfaat Bagi Koperasi Sejahtera Insani Kartasura

Membantu menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dihadapi terutama masalah simpan pinjam yang sering terjadi dalam pencatatannya terdapat kekeliruan serta sebagai sumbangan pemikiran dalam membuat rancangan aplikasi yang terarah untuk mengelola koperasi untuk dimasa yang akan datang dengan memanfaatkan hasil dari aplikasi yang telah dibuat .

## 3. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan khususnya tentang komputer yang diperoleh selama dibangku kuliah, selain itu mahasiswa dapat membuat sistem komputerisasi sistem komputerisasi laporan simpan pinjam yang nantinya dapat berguna bagi Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.

## 1.6 METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang tepat dan akurat guna kesempurnaan sistem yang akan dibuat, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Dari pengumpulan data tersebut maka diperoleh dua tipe data yaitu:

### 1. Data Primer

Yaitu sumber bahan laporan yang diperoleh penulis sendiri baik secara langsung maupun tidak langsung pada suatu perusahaan. Untuk memperoleh data primer tersebut menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari :

a. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke Koperasi Sejahtera Insani Kartasura . Observasi ini akan diperoleh data yang lengkap dan tepat. Selain itu teknik observasi mempunyai kelebihan, yaitu penulis mengetahui sendiri dengan jelas sistem laporan simpan pinjam Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.

b. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara. Usaha untuk mengumpulkan data-data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian.

2. Data Sekunder

Yaitu sumber-sumber yang telah mengandung data yang dapat digunakan sebagai bahan laporan. Data yang diperoleh yaitu berupa Anggaran Rumah Tangga/ART, Anggaran dasar Koperasi, Bagi Hasil SHU, form untuk pengajuan kredit, slip setoran, slip angsuran. Untuk memperoleh data sekunder tersebut menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari :

a. Teknik Dokumentasi

Pengumpulan data dengan mengamati, membaca, meneliti, dan memahami benda-benda tertulis atau catatan yang ada pada Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.



b. Teknik Kepustakaan

Penulis memperoleh data melalui buku-buku yang ada di Koperasi Sejahtera Insani Kartasura yang ada hubungannya dengan permasalahan yang ada di Koperasi Sejahtera Insani Kartasura.

3. Teknik Penelitian

a. Desain Bagan Alir Dokumen

Bagan Alir Dokumen merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari formulir dan laporan termasuk bagian-bagiannya.

b. Desain Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah suatu bagan yang menggambarkan aliran data dijabarkan secara global yang menggambarkan aliran data yang selanjutnya diolah dalam proses pengolahan data untuk menghasilkan informasi.

c. Desain Hierarchy Input Process Output

Bagan berjenjang (HIPO) ini digunakan untuk mempersiapkan penggambaran Diagram Arus Data untuk menuju level-level lebih bawah lagi.

d. Desain ERD

Entitas Relationship Diagram digunakan untuk mengetahui hubungan relasi antar entitas.

e. Desain Diagram Alir Data

Diagram arus data digunakan mempermudah pemahaman terhadap aliran data dalam program aplikasi komputer.

f. Desain Input Output

Desain input output dilakukan untuk mendapatkan suatu tampilan pada layar komputer maupun printer.

g. Desain Database

Desain database digunakan untuk mendefinisikan isi dari tiap-tiap file database.

h. Desain Teknologi

Desain teknologi diperlukan sebagai langkah untuk menentukan kebutuhan perangkat keras (hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (software).

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran tentang proyek akhir ini, maka secara garis besar lapangan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini meliputi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Proyek Akhir, Manfaat Proyek Akhir, Metode Penelitian Dan Sistematiika Penulisan Laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menjabarkan : Pengertian Komputerisasi, Pengertian Sistem, Pengertian Koperasi, Pengertian Simpanan, Pengertian Simpan Pinjam, Pengertian Suku Bunga, Pengertian Angsuran, Pengertian Denda, Pengertian Jaminan, Pengertian Multiuser, Pengertian Sisa Hasil Usaha, Pengertian

Pemrograman Visual Basic 6.0, Pengertian SQL Server, Pengertian Crystal Report, Pengertian Analisa Perancangan Sistem, Pengertian Jaringan Komputer.

### **BAB III TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini mengenal Sejarah Ringkas Koperasi Sejahtera Insani Kartasura, Struktur Organisasi dan Tugas peranan masing-masing bagian, Aturan Bisnis, Permodalan Koperasi Sejahtera Insani Kartasura dan Studi Kasus.

### **BAB IV PEMBAHASAN MASALAH**

Pada bagian ini akan membahas sistem simpan – pinjam meliputi bagan alir dokumen (Diagram Konteks, Hipo, Diagram Alir Data) Desain Sistem, Desain Model, Desain Input Output, Desain Database, Desain Teknologi, Er-D, Normalisasi, Kamus Data Dan Implementasi Program.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan berisi tentang kesimpulan mengenai hasil-hasil pokok yang berasal dari pembahasan masalah secara terperinci dan saran-saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**