PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA

KOPERASI “MEKAR SURYA” GROMPOL

KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan Skripsi (S1)

Pada Program Studi Sistem Informasi



Oleh :

MUHAMAD ILHAM ADITYA HUTAMA

100101029

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK DUTA BANGSA

SURAKARTA

2013

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Muhamad Ilham Aditya Hutama

NIM : 100101029

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Laporan : Perancangan Sistem Informasi Pada Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar

Telah disetujui oleh pembimbing pada :

Hari / Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I Pembimbing II

Sri Sumarlinda, M.Kom Budi Hani Purwanti, S.S

Mengetahui,

“Mekar Surya” Kecamatan Kebakkramat

Tri Winarsi, A.md

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhamad Ilham Aditya Hutama

NIM : 100101029

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Laporan : Perancangan Sistem Informasi Pada Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar

Telah dipertahankan di hadapan penguji seminar kerja praktik sebagai syarat

untuk menempuh Skripsi (S1) pada program studi Sistem Informasi.

Hari / Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah *ta’ala,* shallawat serta salam

semoga selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhamad *Shalallahu’alaihi wa sallam,* karena atas rahmat dan karunia-Nya kita masih selalu mendapat perlindungan. Dan dapat menulis laporan kerja praktek, laporan ini saya susun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu pada Program Studi Sistem Informasi, STMIK Duta Bangsa Surakarta.

Pada pelaksanaanya saya melaksanakan kerja praktek ini pada sebuah instansi yaitu tepatnya pada Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan kerja praktek ini. banyak sekali pihak-pihak yang turut serta membantu saya, yaitu diantaranya kepada :

1. Ibu Tri Winarsi, A. md selaku manager cabang koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar. Yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melaksanakan kerja praktek pada instansi yang beliau pimpin.
2. Ibu Budi Hani Purwanti, S.S selaku pembukuan cabang koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar. Yang telah membantu saya dalam melaksanakan kerja praktek dan dalam penyusunan laporan ini.
3. Ibu Sri Sumarlinda, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan persetujuan dan pengarahan kepada penulis.
4. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam memyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Surakarta, Oktober 2013

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien, dan akurat.

Informasi (*information*) merupakan bagian yang terpenting dalam suatu organisasi, karena apabila suatu organisasi kurang mendapatkan informasi maka akan mudah luruh, kerdil dan akhirnya berakhir atau bangkrut (Jogiyanto H.M,1995:1). Informasi merupakan hal yang penting bagi setiap orang, maka informasi harus mempunyai kualitas.

Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” adalah koperasi simpan pinjam yang merupakan usaha bersama. Koperasi “Mekar Surya” bertempat di jalan lawu timur, bejen, karanganyar yang memiliki tujuan meningkatkan kesejahteraan karyawan dan keluarganya, membantu pemerintah dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membantu anggota dalam menyimpan dananya agar aman serta mendapat tambahan penghasilan dari jasa yang diberikan, membantu tambahan modal usaha bagi anggota yang membutuhkan sehingga usahanya dapat berkembang dan terbebas dari rentenir, membantu anggota yang membutuhkan dana untuk biaya sekolah, berobat, serta berperan dalam mendukung kegiatan sosial di masyarakat. Pada tahun 2013 anggota koperasi “Mekar Surya” sudah mencapai 475 anggota.

Koperasi ini sudah berbadan hukum sejak tanggal 27 November 2002. anggota koperasi ini mayoritas bekerja sebagai buruh pabrik dan petani, oleh karena itu cukup banyak anggota yang meminjam uang untuk keperluan atau untuk modal usaha mereka.

Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” adalah salah satu instansi yang masih menggunakan cara manual. Dalam proses pendataan anggota, proses angsuran pinjaman, proses simpanan, dan pembuatan laporan yang dilakukan. Dimana pengolahan datanya masih menggunakan cara yang sederhana dengan menggunakan software excel dalam menginput data. Dalam menghitung jumlah angsuran anggota, pengecekan angsuran anggota dan pembuatan laporan memerlukan waktu yang lama. Disini terlihat jelas bahwa permasalahan yang sering timbul adalah dalam hal penyajian sistem informasi. Kebutuhan sistem informasi yang dapat menjamin pemrosesan data dan menghasilkan informasi berkualitas sangat diperlukan koperasi “Mekar Surya”.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas maka penulis dalam laporan kerja praktek ini mengambil judul :

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI “MEKAR SURYA” GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil perumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat perancangan sistem informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar?”.

1.3 Batasan Masalah

Setelah mempelajari permasalahan yang ada dan telah membuat perumusan masalah, maka penulis memberikan batasan masalah yang dibahas tentang :

1. Daftar Anggota Simpan Pinjam se-Kecamatan Kebakkramat

2. Pengolahan data file master

3. Pengolahan data pendaftaran, penyimpanan, pengambilan, pinjaman, angsuran

4. Pemodelan Sistem menggunakan Rapid Application Development (RAD)

* 1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah :

1. Mendapatkan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan dan mengetahui masalah yang dihadapi sebagai acuan pembuatan sistem yang lebih efektif dan efisien.
2. Merancang sebuah sistem informasi simpan pinjam pada koperasi “Mekar Surya” dengan menggunakan *borland delphi*. Sehingga memudahkan pengguna dalam penyusunan laporan.
   1. Manfaat Penelitian
      1. Manfaat Teoritis

Sistem yang diusulkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam informasi Simpan Pinjam Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat,

Karanganyar yang masih menggunakan cara manual.

* + 1. Manfaat Praktis

Bagi penulis dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terutama dalam pembuatan aplikasi yang informatif dan efisien tentang informasi Simpan Pinjam di Koperasi “Mekar Surya” Grompol, Kebakkramat, Karanganyar beserta laporan-laporan yang *up to date*.

* 1. Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Metodologi yang dilakukan oleh penulis dalam mengumpulkan data-data mengenai administrasi simpan pinjam pada Koperasi “Mekar Surya“ adalah sebagai berikut :

1. Observasi yaitu pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Pada tahap ini penulis mengadakan pengamatan serta pencatatan terhadap obyek yang diteliti yaitu mengenai prosedur simpan pinjam yang sedang berjalan pada Koperasi “Mekar Surya”.

2. Interview

Metode interview disebut juga metode wawancara dimana pengumpulan datanya dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dengan sumber data. Penulis mengumpulkan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan manager cabang yaitu ibu tri winarsi selaku manager cabang koperasi “Mekar Surya” mengenai prosedur simpan pinjam di koperasi tersebut.

Berikut daftar pertanyaan yang ditujukan kepada ibu tri winarsi selaku manager cabang koperasi “Mekar Surya”.

1. Penulis bertanya tentang bagaimana proses pendaftaran menjadi anggota di koperasi “Mekar Surya”.
2. Penulis bertanya tentang bagaimana proses realisasi pinjaman di koperasi “Mekar Surya”.
3. Penulis bertanya tentang bagaimana proses pendaftaran simpanan di koperasi “Mekar Surya”.
4. Penulis bertanya tentang sistem yang ada di koperasi “Mekar Surya” apakah sudah menggunakan sistem komputerisasi atau masih menggunakan sistem secara manual.

3. Dokumentasi

Penulis mencari data dalam bentuk dokumen yang dimiliki oleh koperasi “Mekar Surya”, yaitu berupa kwitansi realisasi pinjaman, bukti angsuran pembiayaan, bukti setoran simpanan, kwitansi tanda terima agunan, formulir permohonan menjadi anggota.

Dengan teknik dan metode yang disebutkan di atas, data yang diperlukan untuk bahan penyusunan Kerja Praktik dapat terkumpul. Data-data yang telah ada kemudian diolah sedemikian rupa guna menghasilkan suatu laporan kerja praktek yang dapat dipertanggungjawabkan hasilnya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem yang dilakukan penulis adalah dengan menggunakan model *classic life cycle* / model *waterfall* yang bersumber dari Roger S. Pressman (1992: 24), dimana tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Analisis sistem yang berjalan menganalisis dokumen yang digunakan, bagian yang terlibat, prosedur manualnya.
2. Perancangan sistem ini merupakan *alternatif* untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, disamping itu juga dapat digunakan sebagai pembanding dan penilai dari sitem yang lama.
3. Perancangan desain merupakan rancangan bentuk program aplikasi yang dihasilkan dari sistem yang telah dirancang. Perancanganya meliputi perancangan struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *outpu*t.

Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini, penulis membagi-bagi pokok bahasan menjadi 5 Bab, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan teori singkat mengenai pengertian sistem, informasi, sistem informasi, Simpan Pinjam, system komputer, pengolahan data, kamus data, relasi, bagan alir sistem, diagram arus data, dan bagan alir sistem yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan bab IV.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi tentang profil perusahaan, struktur organisasi, pembagian tugas dan wewenang, obyek kerja praktik.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil analisa sistem yang berjalan, masalah yang dihadapi pada sistem yang sedang berjalan, sistem yang diusulkan, desain program, dan dukungan pada sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini terdiri dari sub bab kesimpulan yang membahas kesimpulan dari laporan kerja praktik ini yang telah selesai dikerjakan penulis dan sub bab saran dimana didalamnya terdapat saran-saran yang diberikan penulis untuk laporan kerja praktik ini, perusahaan yang dianalisis oleh penulis, juga saran bagi universitas yang selama ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan kegiatan perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

2.1.1. Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu ( Kristanto Andri, 2003 : 1)

a. Komponen (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan, komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem, setiap sistem tidak perduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau *subsistem-subsistem*, setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan, suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut *supra sistem*, misalnya suatu perusahaan dapat disebut dengan suatu sistem dan industri yang merupakan sistem yang lebih besar dapat disebut dengan supra sistem.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan system yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya, batas sistem ini memungkinkan suatu *system* dipandang sebagai suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini fungsi dan tugas dari subsistem yang satu dengan lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi, batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Segala sesuatu diluar dari batas sistem yang mempengaruhi operasi dari suatu system, lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan atau merugikan, lingkungan luar yang menguntungkan harus dipelihara dan dijaga agar tidak hilang pengaruhnya, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dimusnahkan dikendalikan agar tidak mengganggu operasi sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya, untuk membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem yang lainnya, dengan kata lain output dari suatu subsistem akan menjadi input dari subsistem yang lainnya.

e. Masukan sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam system, masukan dapat berupa Masukan Perawatan (*Maintenance Input*) adalah energi yang dimasukkan supaya *system* tersebut dapat beroperasi, masukan Sinyal (*Signal Input*) adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran, sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintanance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

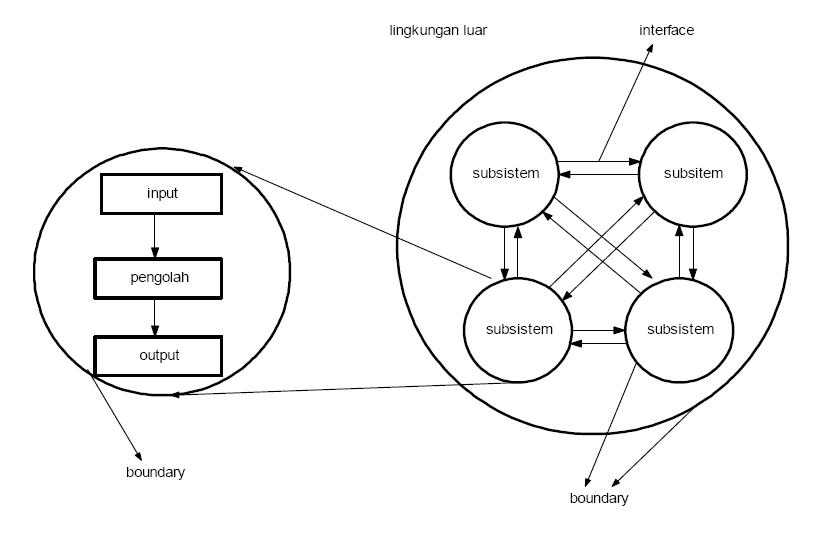
f. Keluaran Sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang diolah oleh sistem, meliputi Keluaran yang berguna, contohnya Informasi yang dikeluarkan oleh komputer, dan Keluaran yang tidak berguna yang dikenal sebagai sisa pembuangan, contohnya panas yang dikeluarkan oleh komputer.

g. Pengolah Sistem (*Process*)

Merupakan bagian yang memproses masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan, contoh CPU pada Komputer, Bagian Produksi yang mengubah bahan baku menjadi barang jadi, Bagian akuntansi yang mengolah data transaksi menjadi laporan keuangan.

h. Tujuan Sistem (*Goal*)

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang dihasilkan, dengan kata lain suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran atau tujuannya, sistem yang tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

Gambar 2.1 Gambar Karakteristik Suatu Sistem

( Sumber : Perancangan Sistem Dan Aplikasinya, Kristanto Andri, 2003 )

2.1.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi (*information*) merupakan bagian yang terpenting dalam suatu organisasi, karena apabila suatu organisasi kurang mendapatkan informasi maka akan mudah luruh, kerdil dan akhirnya berakhir atau bangkrut (Jogiyanto H.M,1995:1).

2.1.3. Sistem Informasi

a. Pengertian Sistem Informasi

”Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik (Jogiyanto, 1999 : 697).”

b. Komponen Sistem Informasi:

Sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*) dan blok teknologi (*technology block*), blok dasar data (*database block*) dan blok kendali (*control block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya

2.2. Koperasi Simpan Pinjam

Koperasi Simpan Pinjam adalah koperasi yang kegiatanya hanya usaha simpan pinjam. Kegiatan usaha simpan pinjam adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghimpun dana dan menyalurkannya melalui kegiatan usaha simpan pinjam dari anggota koperasi yang bersangkutan, calon anggota koperasi yang bersangkutan. Kegiatan usaha Koperasi Simpan Pinjam dijalankan oleh sekumpulan orang yang disebut unit simpan pinjam :

1. Unit Simpan Pinjam adalah unit koperasiyang bergerak dibidang simpan pinjam, sebagai bagian dari kegiatan usaha koperasi yang bersangkutan.
2. Simpanan adalah dana yang dipercayakan oleh anggota , calon anggota, koperasi-koperasi lain dan atau anggotanya kepada koperasi dalam bentuk tabungan, dan simpanan berjangka.
3. Simpanan Berjangka adalah simpanan di koperasi yang penyetorannya dilakukan sekali dan penarikannya hanya dapat dilakukan pada waktu tertentu menurut perjanjian antara penyimpan dengan koperasi yang bersangkutan.
4. Pinjaman adalah penyediaan uang berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam-meminjam antara koperasi dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu disertai dengan pembayaran sejumlah jasa pinjaman yang telah ditentukan koperasi.

2.3. Konsep Pengolahan Basis Data

Basis data merupakan wadah atau tempat menyimpan file data,  
namun, basis data tidak menampilkan/menyajikan informasi secara langsung kepada pengguna, dimana pengguna harus menjalankan aplikasi untuk mengakses data dari basis data yang menyajikan data dalam bentuk yang bisa dimengerti pengguna.

Basis data merupakan koleksi data yang bisa dicari secara menyeluruh dan sistematis, dengan begitu data bisa terpelihara dan mudah diakses ulang, basis data juga merupakan kumpulan informasi yang terorganisasi dan disajikan untuk mencapai tujuan khusus, basis data terkomputerisasi adalah basis data yang bisa di-update, file terorganisir dengan baik, informasi bisa terbaca dengan jelas, pencarian data bisa dilakukan secara cepat, dan bisa diakses dengan komputer tentunya.

Sistem manajemen basis data tidak sama dengan basis data itu sendiri, karena sistem manajemen basis data merupakan mekanisme perangkat lunak untuk mengelola data, penanganan data dan informasi merupakan tugas yang paling penting dalam beberapa organisasi, membuang data berulang/double merupakan tujuan utama dalam teori basis data relasional yang mempunyai masalah utama, yaitu memecahkan data berulang/double.

Suatu sistem basis data akan sangat bermanfaat bila data diakses secara efisien dan memiliki struktur data yang komplek, yang disembunyikan oleh pengembang dengan membagi astraksi dalam beberapa tingkatan.

Sistem basis data merupakan peralatan untuk manajemen data yang membentuk suatu cabang informasi dan tenologi komunikasi, manajemen data merupakan aktifitas lampau yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi.

* + 1. Konsep ERD ( Entity Relationship Diagram )

*Entity Relationship Diagram* adalah suatu cara memodelkan suatu data ditingkat konseptual dalam perancangan basis data  model *Entity-Relationship* merupakan alat modeling data yang populer dan banyak digunakan oleh para perancang database  data model merupakan representasi abstrak dari data tentang entitas, kejadian, aktifitas dan asosiasinya dalam suatu organisasi,  tujuan dari pemodelan data adalah untuk menyajikan data dan menjadikan data mudah dimengerti, sehingga mempermudah perancangan dan pengaksesan database.  
 Berdasarkan tipe konsepnya, data model dibagi menjadi dua kategori yaitu Conceptual (*High Level*) Data Model dan Physical (*Low Level*) Data Model,  *conceptual Data Model* merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data, sedangkan *Physical Data Model* merupakan konsep yang menerangkan detail dari bagaimana data di simpan di dalam komputer  dalam pandangan ini model *Entity-Relationship* digunakan untuk menggambarkan *Conceptual Data Model* (E-R).

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi, ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan symbol, pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

a. Entity, merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999: 30). Simbol dari entiti ini biasa digambarkan dengan persegi panjang.

b. Atribut, Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

c. Hubungan/Relasi, hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda, Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data, yaitu :

1. Satu ke satu (*One to one*) Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.
2. Satu ke banyak (*One to many*) Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
3. Banyak ke banyak (*Many to many*) Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas.

2.3.2 Tabel Relasi

Merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database, hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 (tiga) macam hubungan, yaitu ;

1. *One-To-One* (1 – 1)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

2. *One-To-Many* (1 – )

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua “.

3. *Many-To-Many* ( – )

Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua “.

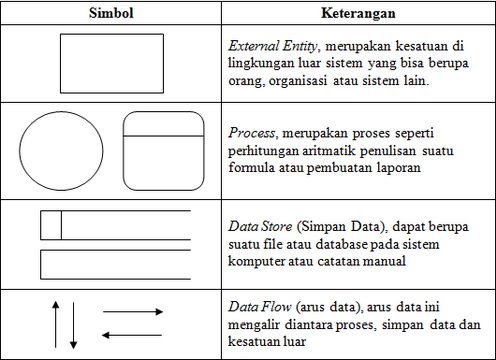
2.3.3 Konsep DFD ( *Data Flow Diagram* )

Data *Flow* Diagram adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

Bagan alir yang baik dan jelas memerankan bagian yang penting dalam perancangan sistem informasi yang kompleks dan pengembangan program komputer, dengan pemakaian simbol – Simbol standar yang digunakan oleh analisis sistem untuk membuat bagan alir data *(data flow diagram*) dan bagan alir dokumen untuk menggambarkan sistem informasi tertentu.

Bagan alir data adalah suatu model yang menggambarkan aliran data dan proses untuk mengolah data dalam suatu sistem.

Tabel 2.1 simbol DFD



Keterangan :

External entity, terminator dari DFD yang menunjukan bagian/lingkungan luar batas sistem *(boundary*) yang berhubungan langsung, baik sebagai pengirim atau penyedia input (data) kedalam sistem maupun penerima hasil olahan sistem (informasi), dan dalam hal ini tidak dibedakan dalam menggambarnya.

External Entity ini dapat berupa orang, organisasi ataupun sistem lainnya yang berhubungan langsung dengan sistem diantaranya dapat ditunjukkan:

1. Lembaga, departemen atau devisi dalam perusahaan (diluar Sistem)
2. Manusia atau kelompok manusia dalam organisasi (diluar sistem)
3. Organisasi/manusia diluar organisasi (seperti pemasok, pelanggan)
4. Sistem informasi lain (diluar sistem)
5. Sumber awal dari suatu transaksi
6. Penerima akhir suatu laporan (yang dihasilkan sistem)

*Data Flow*, terminator dari DFD yang menunjukkan arus data yang mengalir dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya, baik dari luar sistem, di dalam sistem maupun yang keluar sistem sebagai penerima hasil olahan, bisa berupa:

1. Formulir/dokumen yang digunakan dalam perusahaan
2. Print out yang dihasilkan oleh sistem informasi
3. *Output Layout* di *display* yang dihasilkan oleh sistem informasi
4. Input data yang dimasukkan kedalam sistem informasi
5. Komunikasi terucap dalam sistem informasi
6. Surat/Memo
7. Data terbaca/terekam dalam file
8. Daftar isian pada buku agenda
9. Tranmisi data antar unit computer

Proses, terminator dari DFD yang menunjukan aktivitas manusia, mesin atau komputer dari hasil data flow yang masuk untuk di olah sehingga menghasil output yang dikehendaki, bentuknya bisa berupa:

1. Manusia pekerja
2. Mesin produksi
3. Mesin penghitung
4. Mesin pengolah (komputer)

Data Storage, terminator dari DFD yang menunjukan aktivitas penyimpanan dari data baik yang sudah diolah maupun yang belum diolah, bisa berupa:

1. File/database
2. Tabel Acuan Manual
3. Arsip/catatan Manual
4. Agenda atau Buku
5. Kotak Tempat Data
   * 1. Konsep Flowchart

Flowchart sering diterjemahkan bagan alir atu diagram alir, sementara kalau dilihat dalam kamus kata chart berarti peta atau yang bekaitan dengan pemetaan, dan chart bukan berarti diagram, karena kata diagram sendiri mempunyai makna tersendiri yaitu bagan, sehingga flowchart biasa diartikan penggambaran pemetaan sebuah obyek arus pekerjaan (*task*) yang terjadi dalam sebuah aktivitas.

2.3.4.1 Pedoman-pedoman dalam membuat Flowchart

Bila seorang analis dan programmer akan membuat flowchart, ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan, seperti :

a. Flowchart digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.

b. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.

c. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditenukan secara jelas.

d. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan menghitung pajak penjualan.

e. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.

f. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.

g. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

2.3.4.2 Jenis-jenis Flowchart

a. Flowchart sistem

*Flowchart* Sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem, dengan kata lain, *flowchart* ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem.

*Flowchart* Sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data itu, data yang proses dalam *flowchart* sistem dapat digambarkan secara *online* (dihubungkan langsung dengan komputer) atau *offline* (tidak dihubungkan langsung dengan komputer, misalnya mesin tik, *cash register* atau kalkulator).

b. flowchart paperwork / flowchart dokumen

*Flowchart Paperwork* menelusuri alur dari data yang ditulis melalui sistem, *flowchart Paperwork* sering disebut juga dengan *Flowchart* Dokumen. Kegunaan utamanya adalah untuk menelusuri alur *form* dan laporan. sistem dari satu bagian ke bagian lain baik bagaimana alur *form* dan laporan diproses, dicatat dan disimpan.

c. Flowchart Skematik

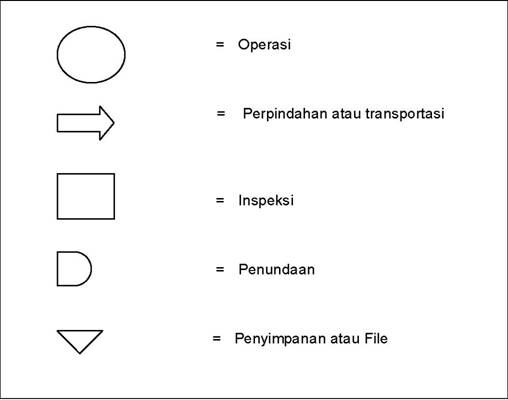
Flowchart Skematik mirip dengan Flowchart Sistem yang menggambarkan suatu sistem atau prosedur. Flowchart Skematik ini bukan hanya menggunakan simbol-simbol flowchart standar, tetapi juga menggunakan gambar-gambar komputer, *peripheral*, form-form atau peralatan lain yang digunakan dalam sistem. Flowchart Skematik digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan seseorang yang tidak familiar dengan simbol-simbol flowchart yang konvensional.

d. Flowchart Program

Flowchart Program dihasilkan dari Flowchart Sistem, flowchart Program merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan, flowchart ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi, programmer menggunakan flowchart program untuk menggambarkan urutan instruksi dari program computer, analis Sistem menggunakan flowchart program untuk menggambarkan urutan tugas-tugas pekerjaan dalam suatu prosedur atau operasi.

e. Flowchart Proses

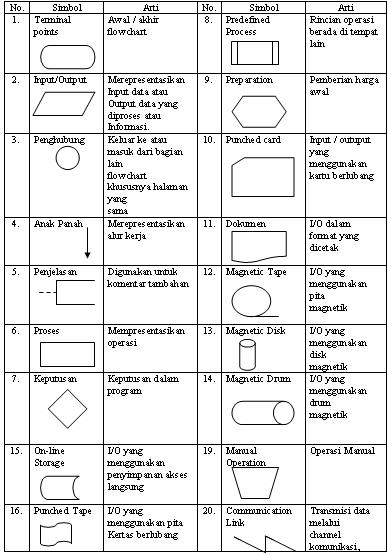
Flowchart Proses merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem.



Gambar 2.3 Flowchart Proses

( Sumber : Analisis Dan Desain, Jogiyanto H.M, 1995)

Tabel 2.2 Simbol – Simbol Flowchart

(Sumber : Analisis Dan Desain, Jogiyanto H.M, 1995)

BAB III

TINJAUAN UMUM

3.1. Profil Institusi

Undang-Undang Dasar 1945 khususnya pasal 33 ayat (1) menyatakan bahwa perekonomian indonesia disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan. Selanjutnya pada penjelasan pasal 33 antara lain menyatakan bahwa kemakmuran masyarakatlah yang diutamakan, bukan kemakmuran orang-seprang. Sebab itu perekonomian disusun sebagai usaha bersama atas dasar kekeluargaan. Bentuk usaha yang sesuai dengan itu ialah koperasi.

Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” terletak di Jalan Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat, Karanganyar adalah koperasi simpan pinjam yang merupakan usaha bersama yang memiliki tujuan meningkatkan kesejahteraan karyawan dan keluarganya, membantu pemerintah dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membantu anggota dalam menyimpan dananya agar aman serta mendapat tambahan penghasilan dari jasa yang diberikan, membantu tambahan modal usaha bagi anggota yang membutuhkan sehingga usahanya dapat berkembang.

Koperasi “Mekar Surya” didirikan dan melaksanakan kegiatan usahanya berdasarkan AD/ART, Akta Pendirian dengan Badan Hukum Nomor 422/BH/285.1/XI/2002 tanggal 27 Nopember 2002, Tanda Daftar Perusahaan(TDP) Koperasi No.113426500303, Surat Ijin Usaha (SIUP) No. 503/130/11.34/SIUP-PK/II/2008, dan NPWP No. 02 304.435.7.526.000, serta ijin operasional.

3.2. Visi Dan Misi

Visi Dan Misi Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” Adalah Sebagai Berikut ;

1. Visi KSP Mekar Surya yaitu mewujudkan koperasi yang sehat, bermanfaat, dan bermartabat.

2. Misi KSP Mekar Surya Yaitu;

a) Melakukan Tri Sehat Koperasi, yaitu sehat manajemen, sehat usaha, dan sehat organisasi

b) Meningkatkan peran dalam pembangunan ekonomi mikro (UKM)

c) Mewujudkan koperasi sebagai badan usaha yang tangguh

d) Bersinergi meningkatkan kesejahteraan anggota

e) Meningkatkan manfaat koperasi bagi anggota dan masyarakat

Motto usaha KSP “Mekar Surya” yaitu *“Mitra Sukses Usaha Anda”.*

3.3. Tujuan

Tujuan dari Koperasi Simpan Pinjam “ Mekar Surya” yaitu;

1. Meningkatkan kesejahteraan karyawan dan keluarganya
2. Membantu pemerintah dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat
3. Membantu anggota dalam menyimpan dananya agar aman serta mendapat tambahan penghasilan dari jasa yang diberikan
4. Membantu tambahan modal usaha bagi anggota yang membutuhkan sehingga usahanya dapat berkembang

3.4. Lambang



Gambar 3.1 Logo Koperasi Mekar Surya

(Sumber : Koperasi Simpan Pinjam Mekar Surya)

Warna pada logo mengandung arti :

1. Warna Biru yang mencerminkan keandalan, dapat dipercaya, dan bertanggung jawab
2. Warna Merah yang melambangkan keuletan dan ketegasan dalam menghadapi berbagai masalah
3. Gambar tiga pilar diikat dan satu titik yang merupakan perwujudan dari satu kesatuan untuk mewujudkan Tri Sehat Koperasi sebagai satu tujuan bersama

3.5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu gambaran atau skema tentang hubungan kerjasama yang tedapat dalam suatu badan usaha untuk mencapai tujuan yang telah disepakati, gambar struktur organisasi pada Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” ditunjukan oleh gambar dibawah ini :

Rapat Anggota Tahunan

(RAT)

Badan Pemeriksa

Ketua

Sekretaris

Bendahara

Gambar 3.2 Struktur Organisasi KSP Mekar Surya

(Sumber : Koperasi Simpan Pinjam Mekar Surya)

3.6. Pembagian Tugas Dan Wewenang

Dalam pelaksanaannya setiap anggota organisasi tentunya mempunyai tugas dan wewenang, tugas dan wewenang dalam struktur organisasi di Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” adalah :

1. Rapat Anggota Tahunan (RAT)

Rapat Anggota Tahunan adalah rapat yang diadakan oleh pengurus dan dihadiri oleh para anggota sebagai bentuk pertanggung jawaban pengurus kepada anggota setiap akhir periode. Rapat Anggota Tahunan (RAT) mempunyai fungsi yaitu :

1. Memilih dan memberhentikan pengurus.
2. Memutuskan hal-hal yang menyangkut dengan koperasi, misalnya menentukan besarnya simpanan umum atau simpanan berjangka.
3. Mengesahkan laporan pertanggung jawaban dari pengurus.
4. Ketua

Memiliki fungsi utama jabatan dalam merencanakan , mengkoordinasi dan mengendalikan seluruh aktifitas lembaga yang meliputi penghimpunan dana dari pihak ketiga serta penyaluran dana yang merupakan kegiatan utama lembaga serta kegiatan-kegiatan yang secara langsung berhubungan dengan aktifitas utama tersebut dalam upaya mencapai target. Tugas Ketua adalah sebagai berikut :

1. Menyusun sasaran, rencana jangka pendek dan jangka panjang serta proyeksi ( financial maupun non financial ) tahunan.
2. Mencapai target yang telah ditetapkan secara keseluruhan.
3. Menyelenggarakan penilaian prestasi kerja karyawan.
4. Mencapai lingkup kerja yang nyaman untuk semua pekerja yang berorientasi pada pencapaian target.
5. Menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam rangka memenuhi kebutuhan lembaga.
6. Menjaga keamanan dana-dana masyarakat yang dihimpun dan pembiayaan yang diberikan serta seluruh aset koperasi.
7. Menjaga Koperasi agar dalam aktifitasnya senantiasa tidak lari dari visi dan misinya.
8. Bendahara

Memiliki fungsi jabatan merencanakan dan melaksanakan segala transaksi yang sifatnya tunai. Bendahara bertugas :

1. Menyelesaikan laporan kas harian.
2. Menjaga keamanan kas.
3. Menyediakan laporan cashflow pada akhir bulan untuk keperluan evaluasi.
4. Sekretaris

Memiliki tugas utama dalam tata pendataan semua dokumentasi dan arsip. Menyusun laporan untuk disampaikan dalam RAT dengan bekerjasama dengan bagian bendahara.

1. Badan Pemeriksa

Badan Pemeriksa merupakan gabungan antara pengurus dan anggota koperasi yang mempunyai tugas antara lain :

1. Mengawasi kebijakan operasional yang meliputi bidang organisasi, bidang koperasi, dan bidang usaha.
2. Memeriksa tata kehidupan koperasi termasuk organisasi, manajemen usaha, keuangan, permodalan, dan lain sebagainya.
3. Bertanggung jawab atas kegiatan pemeriksaan dan hasil pemeriksaan.

3.7. Obyek Kerja Praktik

Lokasi Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya” ini berada ditengah pemukiman penduduk, pabrik dan tempat umum lainnya sehingga sangat mudah terjangkau oleh masyarakat desa grompol dan daerah sekitar yang ingin menggunakan jasa simpan pinjam, yang tepatnya beralamat di Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat, Karanganyar.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

a. Dokumen yang digunakan

Pada sistem yang sedang berjalan dokumen yang digunakan terdiri dari beberapa bentuk, adapun dokumen tersebut antara lain :

1. Kartu Angsuran Anggota
2. Buku Laporan Angsuran Anggota
3. Kwitansi Angsuran Pembiayaan
4. Kwitansi Setoran Simpanan
5. Formulir Permohonan Pembiayaan
6. Formulir Realisasi Pembiayaan
7. Formulir Masuk Keanggotaan Koperasi

b. Bagian Yang Terlibat

Bagian yang terlibat langsung pada sistem informasi Simpan Pinjam Koperasi “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar sebagai berikut :

1. Anggota
2. Ketua
3. Bendahara
4. Kasir
5. Sekretaris

c. Uraian Prosedur Manual

Sistem pengolahan data Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar saat ini masih secara manual. Adapun uraian prosedur manualnya sebagai berikut :

1. Proses Permohonan Pinjaman

Calon peminjam melengkapi persyaratan pembiayaan pinjaman seperti photo copy KTP calon peminjam (suami, istri, dan KK), photo copy jaminan, photo copy surat nikah. Setelah semua berkas lengkap calon peminjam mengisi formulir permohonan pembiayaan. Bila sudah diisi dan dilengkapi diserahkan kepada manager untuk diverifikasi.

1. Proses Pembayaran

Peminjam akan diberikan jadwal angsuran pembiayaan oleh bagian bendahara. Setiap melakukan pembayaran, peminjam menyerahkan bukti angsuran kepada kasir. Peminjam akan mendapatkan salinan bukti angsuran sebagai bukti pembayaran angsuran.

4.1.4 *Flow of Document (FOD)*

Flow of document atau bagan alir dokumen adalah suatu bagan yang merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir lainnya. Dari uraian prosedur manual dari Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar dapat dibuat FOD sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Pendaftaran Sistem Informasi Pendaftaran Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Isi Data Anggota  Buku Simpanan  A  Form Anggota | Form Anggota yg diisi  Buku Simpanan  Membuat Lap.Anggota  Lap. Data Anggota  Data Anggota  Mencatat Data Anggota | Lap. Data Anggota |

Gambar 4.1 FOD Pendaftaran yang sedang berjalan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Simpanan yang sedang berjalan pada Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Isi Data Simpanan  A  Buku Simpanan  Slip Setoran | Catat Data Simpanan  Data Simpanan  Buat Lap. Simpanan Anggota  Lap. Data Anggota  Buku Simpanan | Lap. Data Simpanan |

Gambar 4.2 FOD Simpanan yang sedang berjalan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Manual Pinjaman yang sedang berjalan pada Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Form Pinjaman  Form Pinjaman  Buku Pinjaman | Form Pinjaman  Catat Data Pinjaman    Verivikasi    Buat bukti pinjaman  Form Pinjaman  ACC  Buku Pinjaman  Buat Lap. Pinjaman  Lap. Data Pinjaman  T Y  Y | Lap. Data Pinjaman |

Gambar 4.3 FOD Pinjaman yamg Sedang Berjalan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Pembayaran yang sedang berjalan pada Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Bukti Pinjaman  Bukti Angsuran  A  Isi Data Pinjaman | Bukti Angsuran  A  Lap Angsuran  Bukti Angsuran  Membuat Lap. Angsuran  Data Angsuran  Mencatat Angsuran | Lap. Angsuran |

Gambar 4.4 FOD Pembayaran yang Sedang Berjalan

4.1.2 Analisis Kelemahan Sistem Kerangka PIECES

Dari flowchart sistem yang sedang berjalan diatas kita dapat menganalisis sistem yang ada di koperasi “Mekar Surya” , biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayana pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES *Analysis* (*performance, information, economy, control, eficiency and service*). Analisis PIECES ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sitem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama.

1. *Performanc*e ( Kinerja Sistem)

Analisis kinerja ditujukankan untuk mengetahui tingkat kinerja dari sebuah sistem apakah kinerja dari sistem tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau sudah mencapai sasaran yang diinginkan.

Kelemahan pada sistem lama adalah :

1. Proses penghitungan sisa pinjaman memerlukan waktu yang lama karena dilakukan dengan proses manual.
2. Pencatatan transaksi pinjaman dan pembuatan laporan pinjaman memerlukan waktu yang lama karena pembuatannya masih bersifat manual.
3. *Information* ( Informasi )

Kurang tepatnya penyajian informasi kepada anggota dan pimpinan membuat sering terjadinya selisih paham antara pengelola dengan anggota dan pimpinan pada sistem yang lama :

1. Kurang tepatnya penghitungan simpanan dan pinjaman
2. Kurang tepatnya laporan keuangan karena data yang tidak real time
3. Anggota kurang mendapat informasi yang jelas tentang penghitungan simpanan dan pinjaman.
4. *Economy* ( Ekonomi )

Motif ekonomi mungkin merupakan salah satu pertimbangan dari alasan mengapa diperlukannya pengembangan sebuah sistem. Harapan sebuah perusahaan atau organisasi terhadap sistem yang baru adalah dukungan terhadap proses manajerial perusahaan yang lebih efisien. Sehingga adanya pemborosan waktu dan alat-alat yang dapat mengakibatkan pembengkakan biaya pada sistem sebelumnya (sistem lama) dapat di kurangi semaksimal mungkin,

Kelemahan pada sistem lama adalah :

1. Biaya yang digunakan untuk pengadaan alat tulis, tinta, pita print dan kertas lebih besar
2. Pengolahan secara manual dengan waktu yang lama dapat meningkatkan biaya operasional.
3. *Control* ( Kontrol )

Aktivitas sebuah perusahaan atau organisasi perlu mendapat perhatian dan control yang terus menerus agar tidak terjadi penurunan kinerja dibawah standar yang sudah ditetapkan. Hal ini untuk mengurangi dan mencegah atau mendeteksi kesalahan sistem, menjaga keamanan data dan kecurangan yang akan terjadi. Pengendalian dalam sebuah sistem sangat diperlukan untuk mengurangi dan mencegah hal-hal yang dapat merugikan perusahaan atau organisasi itu sendiri. Dengan adanya control maka tugas atau kinerja yang mengalami kendala dapat diperbaiki.

Kelemahan pada sistem lama adalah pengendalian data pada sistem transaksi pinjaman kurang maksimal karena masih terdapat kesalahan pencatatan baik secara disengaja ataupun tidak.

1. *Eficiency* ( Efisiensi )

Efisiensi pada sebuah sistem informasi menyangkut hal bagaimana menghasilkan output atau informasi sebaik mungkin dengan input yang diberikan, sehingga informasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan bagi pihak-pihak yang memerlukanya. Selain itu efisiensi juga berkaitan dengan bagaimana sebuah sistem tidak melakukan pemrosesan secara berlebih, dan usaha yang dikeluarkan untuk melakukan tugas-tugas tidak berlebihan juga.

Kelemahan pada sistem lama adalah beban kerja yang ditimbulkan lebih banyak, seperti proses pendataan anggota, proses transaksi, dan pembuatan laporan-laporan.

1. *Service* ( Pelayanan )

Untuk menilai kualitas dari sebuah sistem adalah salah satunya bisa kita lihat dari segi pelayanannya. Pada sistem informasi simpan pinjam koperasi peningkatan pelayanan terhadap anggota merupakan bagian dari tujuan utama diadakannya pengembangan sistem dari sistem lama ke sistem yang baru. Pada sistem informasi simpan pinjam koperasi yang sebelumnya digunakan, pelayanan dari segi waktu terhadap anggota terlihat masih kurang cepat dan akurat sehingga menjadi salah satu alasan diandakannya pengembangan sistem.

Kelemahan pada sistem lama adalah dari segi pelayanan terhadap anggota baik yang menyangkut peminjaman, angsuran, serta pembuatan laporan masih membutuhkan waktu yang lama dan kurang maksimal.

4.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan suatu informasi diperlukan perangkat teknologi guna memenuhi kebutuhan sistem yang baru agar sistem dapat berjalan dengan baik.

4.1.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan Perangkat Keras Terdiri Dari :

1. Personal komputer dengan Procesor: AMD Athlon 64 X 2 Dual Core 2 Procesor 4200 + 2,21 Ghz
2. RAM 512 MB
3. Hardisk 80 GB
4. Mouse, keyboard
5. LCD Monitor
6. UPS
7. DVD-RW

4.1.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan Perangkat Lunak Terdiri Dari :

1. Borland Delphi 7.0
2. Microsoft access.
3. Sistem operasi Windows XP 2,3

4.1.3.3 Kebutuhan Operasional

Kebutuhan Operasional Terdiri Dari :

1. Operator yang sudah terlatih
2. Perangkat komputer

4.2 PERANCANGAN SISTEM

Sistem baru yang diusulkan ini merupakan *alternatif* untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, disamping itu dapat juga digunakan sebagai pembanding dan penilai dari sistem yang lama. Sistem yang baru ini tidak akan merubah secara total sistem yang sedang berjalan, namun demikian diharapkan *efisiensi* dan *efektifitas* dari kegiatan operasional.

Usulan perbaikan pada prosedur simpan pinjam meliputi :

1. Penggunaan teknik komputerisasi dalam menghitung besar pinjaman maksimum, pencetakan formulir-formulir, kwitansi tanda terima pinjaman, dan rekap pinjaman.
2. Pencetakan formulir pinjaman mencamtumkan besarnya pinjaman maksimum.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Pendaftaran Anggota yang sedang berjalan | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Form Anggota  Kartu Anggota | Database Anggota  Kartu Anggota  Cetak Lap. Anggota  Form Anggota  Lap. Data 2  Lap. Data 1 Anggota  C  Input data Anggota | Lap. Data Anggota |

Gambar 4.5 FOD Pendaftaran yang diusulkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Simpanan yang sedang berjalan | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Buku Simpanan  Cetak Simpanan | Buku Simpanan  Input data simpanan Anggota  Database Sim.Anggota  Cetak Laporan simpanan  Membuat laporan simpanan anggota  Lap. Data Anggota | Lap. Data Anggota |

Gambar 4.6 FOD Simpanan yang diusulkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Pinjaman Anggota yang sedang berjalan | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Form Pinjaman  Bukti Pinjaman | Form Pinjaman  Cari Anggota  Verivikasi  Database Pinjaman  ACC  Lap. Data Pinjaman  Buat Laporan Pinjaman Anggota  Bukti Pinjaman | Lap. Data Pinjaman |

Gambar 4.7 FOD Pinjaman yang diusulkan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FOD Angsuran yang sedang berjalan | | |
| Anggota | Bendahara | Ketua |
| Bukti Pinjaman  Bukti Angsuran | Bukti Pinjaman  Input Angsuran  Database angsuran  Membuat Data Angsuran  Lap. Angsuran  Bukti Angsuran | Lap. Angsuran |

Gambar 4.8 FOD Angsuran yang diusulkan

1. *Diagram Konteks*

*Context* Diagram merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan kedalam sebuah proses, dimana didalamnya hanya terdapat satu atau lebih *External Entity*, satu proses dan beberapa Aliran data (tidak ada data store). Diagram *konteks* yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Kartu Anggota

Kartu Angsuran

Kwitansi

0

Sistem Informasi

Simpan Pinjam

Koperasi

Anggota

Ketua

Lap. Anggota

Catat Data Anggota Lap. Angsuran

Catat Data Simpanan Lap. Pinjaman

Catat Data Pinjaman Lap. Simpanan

Catat Data Angsuran

Bunga Simpanan

Jasa Pinjaman

Bendahara

Administrasi Realisasi

Gambar 4.9 Diagram Konteks

* 1. Bagan Berjenjang

Bagan berjenjang merupakan gambaran aplikasi dari suatu sistem informasi. Bagan berjenjang yang merupakan gambaran dari Pengolahan Data Keuangan Koperasi Simpan Pinjam “Mekar Surya”, Grompol, Kebakkramat, Karanganyar di bagian Bendahara adalah sebagai berikut :

0

SI

SIMPAN PINJAM PINJAM

Top Level

--------------------------------------------------------------------------------------------------

2

Transaksi

1

Master

3

Laporan

Level 0

-------------------------------------------------------------------------------------------------

1.1

Bunga

1.2

Anggota

1.3

Jenis Simpanan

1.4

Admin

3.4

Lap. Angsuran

3.3

Lap. Pinjaman

3.2

Lap. Simpanan

3.1

Lap. Anggota

2.3

Angsuran

2.2

Pinjam

2.1

Simpan

Gambar 4.11 Bagan Berjenjang

1. Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari aliran-aliran data yang ada didalam sebuah data flow diagram dan merupakan entitas-entitas yang akan dibuat dalam sebuah *Entity Relationship Diagram*

Tabel 4.8 Data Anggota

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Arus Data | Data Anggota |
| Alias | - |
| Bentuk Data | Dokumen cetakan komputer |
| Deskripsi | Data ini digunakan untuk menginput data anggota |
| Periode | Setiap melakukan transaksi |
| Struktur Data | No.Anggota, Nama, Alamat, Pekerjaan, No.Telepon, Tanggal masuk, Jumlah Pinjaman |
| Aliran data | Anggota-proses I – file data anggota, file data anggota – proses I – anggota. |

Tabel 4.9 Data Simpanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Arus data** | Data Simpanan |
| **Alias** | - |
| **Bentuk Data** | Dokumen cetakan computer |
| **Deskripsi** | Untuk pemasukan jumlah simpanan anggota |
| **Periode** | Setiap melakukan transaksi simpanan oleh anggota |
| **Struktur Data** | No.Simpanan, No. Anggota, Tanggal Simpanan, Simpanan Pokok, Simpanan Wajib, Simpanan Sukarela, Jumlah Simpanan |
| **Aliran Data** | Anggota-proses 2 – file data simpanan, file data simpanan anggota – proses 1 – ketua |

Tabel 4.10 Data Pinjaman

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Arus Data** | Data Pinjaman |
| **Alias** | - |
| **Bentuk Data** | Dokumen cetakan computer |
| **Arus Data** | Pinjaman level 1 proses 3 |
| **Deskripsi** | Untuk pemasukan data pinjaman |
| **Periode** | Setiap melakukan transaksi pinjaman oleh anggota |
| **Struktur Data** | No. Pinjaman, No. Anggota, Tanggal Pinjaman, Besar Pinjaman, jangka, Bunga, Jumlah Pinjaman, Besar Angsuran |
| **Aliran Data** | Anggota-proses 3 – file data pinjaman, file data pinjaman-proses 3 – ketua |

Tabel 4.11 Data Angsuran

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Arus Data** | Data Pembayaran |
| **Alias** | - |
| **Bentuk Data** | Dokumen cetakan computer |
| **Arus Data** | Angsuran level 1 proses 4 |
| **Deskripsi** | Data ini digunakan setiap melakukan transaksi pembayaran oleh anggota |
| **Periode** | Setiap melakukan transaksi pembayaran oleh anggota |
| **Struktur Data** | No Angsuran, No pinjaman, Tanggal Angsuran, Angsuran ke-, Jumlah Angsuran, Sisa Angsuran |
| **Aliran Data** | Anggota – proses 4 – file data angsuran, file data angsuran – proses 4 – ketua |

1. Struktur File

Dalam pembuatan program dibutuhkan suatu spesifikasi file. Hal ini dimaksudkan untuk mengatur kegiatan pencarian data dan pembuatan laporan sehingga memudahkan kerja sistem computer. Struktur file digunakan dalam perancangan sistem karena struktur file ini akan menentukan struktur fisik database yang menunjukkan struktur elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang terdaftar pada sebuah record. Adapun file yang dipakai untuk aplikasi pengolahan data simpan pinjam ini dijabarkan dalam tabel-tabel berikut:

Tabel 4.12 Tabel Anggota

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | No\_anggota | Varchar | 10 | No Anggota |
| 2 | Nama | Varchar | 20 | Nama Anggota |
| 3 | Alamat | Varchar | 20 | Alamat Anggota |
| 4 | Pekerjaan | Varchar | 20 | Pekerjaan Anggota |
| 5 | No\_telepon | Varchar | 20 | No telepon anggota |
| 6 | Tgl\_masuk | Datetime | 8 | Tanggal masuk anggota |
| 7 | Jumlah\_pinjaman | Float | 8 | Jumlah pinjaman |

1. Tabel Anggota

Nama Table : tanggota

Primary Key : No anggota

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 4.13 Tabel Simpanan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | No\_simpanan | varchar | 10 | No simpanan anggota |
| 2 | No\_anggota | varchar | 10 | No anggota |
| 3 | S\_pokok | Float | 8 | Simpanan pokok anggota |
| 4 | S\_wajib | Float | 8 | Simpanan wajib anggota |
| 5 | S\_sukarela | Float | 8 | Simpanan sukarela |
| 6 | Jumlah\_simpanan | Float | 8 | Jumlah simpanan |

1. Tabel Simpanan

Nama Table : tsimpanan

Primary Key : No simpanan

Media penyimpanan : Harddisk

Tabel 4.14 Tabel Pinjaman

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | No\_pinjaman | Varchar | 10 | No pinjaman anggota |
| 2 | No\_anggota | Varchar | 10 | No anggota |
| 3 | Tanggal | Datetime | 8 | Tanggal pinjaman anggota |
| 4 | Besar\_pinjaman | Float | 8 | Besarnya pinjaman |
| 5 | Jangka | Int | 4 | Jangka waktu |
| 6 | Bunga | Float | 8 | Bunga Pinjaman |
| 7 | Jumlah\_pinjaman | Float | 8 | Total pinjaman |
| 8 | Besar\_angsuran | Float | 8 | Besarnya angsuran anggota |

1. Tabel Pinjaman

Nama Table : tpinjaman

Primary Key : No pinjaman

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 4.15 Tabel Angsuran

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | No\_angsuran | Varchar | 10 | No angsuran |
| 2 | No\_pinjaman | Varchar | 10 | No pinjaman anggota |
| 3 | Tgl\_angsuran | Datetime | 8 | Tanggal Angsuran |
| 4 | Angsuran\_ke | Int | 4 | Bayar berapa |
| 5 | Jumlah\_angsur | Float | 8 | Besar pinjaman |
| 6 | Sisa\_angsur | Float | 8 | Sisa angsuran |
| 7 | Denda | Float | 8 | Denda |
| 8 | Bunga | Float | 8 | Bunga |
| 9 | Total\_bayar | Varchar | 10 | Total bayar |

1. Tabel Angsuran

Nama Table : tangsuran

Primary Key : No pinjaman

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 4.16 Tabel Jenis Simpanan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | Id\_JenisSimpanan | Varchar | 10 | Id rekening |
| 2 | Nama\_Simpanan | Varchar | 10 | Simpanan |

1. Tabel Jenis Simpanan

Nama Table : tjenissimpanan

Primary Key : Id JenisSimpanan

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 4.17 Tabel Bunga

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama field | Type | Size | Keterangan |
| 1 | Id\_Bunga | Varchar | 10 | Id Bunga |
| 2 | Jenis\_Bunga | Varchar | 10 | Jenis Bunga |
| 3 | Jasa\_Bunga | Float | 8 | Jasa Bunga |

1. Tabel Jenis Bunga

Nama Table : tbunga

Primary Key : Id Bunga

Media Penyimpanan : Harddisk

Relasi tabel

Proses relasi antar table merupakan pengelompokan data menjadi table yang menunjukkan entity dan relasinya berfungsi untuk mengakses item data sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Proses ini diperlukan untuk mengorganisasikan kembali suatu file dengan group elemen yang berulang-ulang. Adapun relasi antar table dari sistem yang diusulkan yaitu :

tsimpanan

No\_simpanan\*

No\_anggota\*\*

S\_pokok

S\_wajib

S\_sukarela

Jumlah\_simpanan

tanggota

No\_anggota\*

Nama

Alamat

Pekerjaan

No\_telepon

Tgl\_masuk

Jumlah\_pinjam

tpinjaman

No\_pinjaman\*

No\_anggota\*\*

Tanggal

Besar\_pinjaman

Jangka

Bunga

Jumlah\_pinjaman

Besar\_angsuran

tangsuran

No\_pinjaman\*\*

No\_angsuran\*\*

Tanggal\_pembayaran

Sisa\_angsuran

Denda

Bunga

Total\_bayar

tbunga

Id\_Bunga

Jenis\_Bunga

Jasa\_Bunga

tjenissimpanan

Id\_JenisSimpanan

Nama\_Simpanan

4.6 DiagramArus Data (DAD)/Data *Flow Diagram* (Dfd)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu system yang telah ada atau system baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangka nlingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau disimpan ,Adapun DFD yang sedang diusulkansebagai berikut :

1. DFD Level 0

Data Bunga

Anggota

Data Anggota

Lap Angsuran

Lap Pinjaman

Lap Angsuran

Bendahara

3

Pelaporan

Data Pinjaman

Ketua

Lap Angsuran

Lap Pinjaman

Lap Angsuran

1

Master

Data Pasword

Data Jenis Simpanan

Data Anggota

Data Bunga

D1 Bunga

Data Anggota

D2 Anggota

Data Jenis Simpanan

D3 Jenis Simpanan

D4 Admin

Data Admin

Data Simpanan

2

Transaksi

Data jenis pinjaman

Data admin

D5 Simpanan

Data Pinjaman

Data Simpanan

Data Pinjaman

Data Angsuran

D6 Pinjaman

Data Angsuran

D7 Angsuran

Data Angsuran

Data Simpanan

Data Anggota

Gambar 4.12 DFD Level 0

b DFD Level 1 Proses 1

1.1

Bunga

Anggota

1.2

Anggota

Data Bunga D1 Bunga

Data Bunga

Data Anggota Data Anggota D2 Anggota

Data Jenis Simpanan

1.3

Jenis Simpanan

Data Jenis Simpanan

D3 Jenis Simpanan

Data Admin

1.4

Admin

Data Admin

D4 Admin

c . DFD Level 1 Proses 2

2.1

Transaksi Simpan

D1 Bunga

2.2

Transaksi Pinjam

Data Bunga

Data anggota D2Anggota

Data Jenis Simpanan D3 Jenis Simpanan

Data Admin D4 Admin

Data Bunga Simpanan

D5 Simpanan

Data Transaksi Bunga

Data Jasa PinjamanData Transaksi Anggota

Bendahara

Data Transaksi Admin

Data Administrasi Realisasi D6 Pinjaman

2.3

Transaksi Angsuran

Data Transaksi Anggota

Data Transaksi Admin

D7 Angsuran

1. DFD Level 1 Proses 3

Data Anggota terproses

3.1

Lap. Anggota

3.3

Lap. Pinjaman

3.2

Lap. Simpanan

Data Simpanan terproses

Data Pinjaman terproses

Data Angsuran terproses

3.4

Lap. Angsuran

D2 Anggota

D5 Simpanan

D6 Pinjaman

D7 Angsuran

Ketua

Data Angsuran terproses

Data Simpanan terproses

Data Pinjaman terproses

Data Anggota terproses

Gambar 4.15 DFD Level 1 Proses 3

e Bagan Alir Sistem ( BAS )

BAGAN ALIR SISTEM ( BAS )

KETERANGAN :

A : File Anggota

B : File Bendahara

K : File Ketua

KA : Kartu Angsuran

KP : Kartu Peminjaman

KS : Kartu Simpanan

Laporan Induk

Laporan Piutang

KA, KP, KS, Kwitansi

Membuat

laporan

Transaksi

B

A

K

KA, KP, KS

Gambar 4.16 BAS Simpan Pinjam Koperasi Mekar Surya

* 1. PERANCANGAN ANTAR MUKA

Perancangan desain merupakan rancangan bentuk program aplikasi yang dihasilkan dari sistem yang telah dirancang. Perancanganya meliputi perancangan struktur menu, perancangan input, perancangan output.

Program dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari intruksi-intruksi atau perintah-perintah terperinci yang sudah disiapkan oleh komputer sehingga dapat melakukan fungsi sesuai dengan yang telah ditentukan. Tujuan dari pembuatan program ini adalah untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas yang berhubungan dengan pengolahan data dan untuk membentuk suatu sistem yang lebih baik.

* + 1. Struktur Menu

Pada tahap ini merupakan bentuk rancangan dari program aplikasi, berikut adalah rancanganya :

Menu utama

Laporan

Transaksi

Master

Lap. Anggota

Simpan

Bunga

Lap. Simpanan

Pinjam

Anggota

Lap. Pinjaman

Angsuran

Jenis Simpanan

Lap. Angsuran

Admin

Gambar 4.18 Struktur File

1. Perancangan Input

Perancangan input merupakan gambaran dari program aplikasi memasukkan data yang akan dibuat. Perancangan ini yang pertama kali keluar pada program aplikasi yang akan dibuat adalah login. Dimana login ini berfungsi sebagai keamanan data yang merupakan pintu untuk masuk ke program aplikasi. Jadi untuk masuk ke program aplikasi. Jadi untuk masuk ke program aplikasi pertama kali kita harus mengisi login yang didalamnya terdapat user dan password.

CANCEL

OK

Form Input Login

User

Password

l

Gambar 4.19 Form Desain Login

Form Input Menu Utama

Menu Laporan Keluar

KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

Gambar 4.20 Form Desain Menu

Pada form input pertama yaitu form pendaftaran anggota baru yang digunakan untuk memasukkan data anggota baru yang mendaftar.

Form Input Pendaftaran Anggota

No anggota

Nama

Alamat

Pekerjaan Jumlah anggota

No telepon

Tanggal masuk

<

>

No\_anggota Nama Alamat Pekerjaan

V

^

Keluar

Hapus

Simpan

Ubah

Tambah

Cari

Pencarian

Gambar 4.21 Form Desain Pendaftaran Anggota

Tabel 4.18 Fungsi tombol data anggota

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Fungsi** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk menambah data yang belum ada |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan data ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data anggota |
| 4. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form anggota |
| 5. | Tombol Ubah | Untuk merubah data anggota |
| 6. | Tombol Cari | Untuk mencari data anggota |

Pada form input kedua yaitu form simpanan yang digunakan untuk memasukkan data simpanan .

Form Input Simpanan

<

>

No\_simpanan No\_anggota Nama S\_pokok

V

^

Ubah

Keluar

Hapus

Simpan

Tambah

No simpanan Tanggal

No anggota Simpanan pokok

Nama Simpanan wajib

Alamat Simpanan sukarela

Jumlah simpanan

Tabel 4.19 Fungsi tombol data jenis simpanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Kegunaan** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk melakukan transaksi baru |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan data ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data simpanan anggota |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data yang diisi |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form transaksi simpanan |

Pada form input ketiga yaitu form pinjaman anggota baru yang digunakan untuk memasukkan data pinjaman anggota baru

Form Input Pinjaman

No pinjaman Tanggal pinjaman

No anggota Besar Bunga

Nama Jumlah pinjaman

Alamat Besar Angsuran

Besar Pinjaman

Jangka Waktu

Keluar

Hapus

Simpan

Ubah

Tambah

^

No\_pinjaman No\_anggota Nama Tanggal

V

>

<

Gambar 4.23 Form Desain Pinjaman

Tabel 4.18 Fungsi Tombol Data Pinjaman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Kegunaan** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk melakukan transaksi pinjaman baru |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan data ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data pinjaman anggota |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data yang diisi |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form transaksi peminjaman |

Form Input Angsuran

No Angsuran Pinjaman

Tanggal Sisa Angsuran

No Pinjaman Besar Angsuran

No Anggota Sisa Pinjaman

Nama Denda

Alamat Besar Denda

Total

<

No\_Pinjaman No\_Anggota Nama Tanggal

Ubah

Keluar

Hapus

Simpan

Tambah

^

V

>

Gambar 4.24 Form Desain Angsuran

Tabel 4.19 Fungsi tombol data Angsuran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Tombol | Kegunaan |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk melakukan transaksi baru |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan data angsuran |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data angsuran anggota |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data anggota |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form transaksi pengembalian |

1. Perancangan Output

Perancangan output merupakan perancangan aplikasi keluaran yang digunakan sebagai informasi. Perancangan output pertama yaitu laporan data anggota, laporan simpanan dan laporan pinjaman.

Form Input Laporan Data Anggota

KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

Form Laporan Data Anggota

Kebakkramat,. ..............2013

(......................................)

^

No\_anggota Nama Alamat Pekerjaan

V

>

<

Gambar 4.25 Form Desain Lap. Pendaftaran Anggota

Form Input Laporan Data Simpanan

KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

Form Laporan Data Simpanan

^

No\_simpanan No\_anggota Nama S\_pokok

V

>

<

Gambar 4.26 Form Desain Lap. Data Simpanan

Form Input Laporan Data Pinjaman

KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

Form Laporan Data Pinjaman

^

No\_pinjaman No\_anggota Nama Tanggal

V

>

<

Gambar 4.27 Form Desain Lap. Data Pinjaman

Form Input Laporan Data Angsuran

KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

Form Laporan Data Angsuran

^

No\_pinjaman No\_anggota Nama Tanggal

V

>

<

Gambar 4.28 Form Desain Lap. Data Angsuran

Admin V VV

Form Input Admin

User Name

Password

Level

Status

Keluar

Hapus

Simpan

Ubah

Tambah

^

Nama\_user Password Tingkatan Aktif

V

>

<

Form 4.29 Desain Admin

Tabel 4.20 Fungsi Tombol Data Admin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Kegunaan** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk menambah user |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan user ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data user |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data user |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form admin |

Form Input Bunga

Id Bunga

Jenis Bunga

Jasa Bunga %/ Bulan

0,00

Keluar

Hapus

Simpan

Ubah

Tambah

^

Id Bunga Jenis Bunga Jasa Bunga

V

>

<

Form 4.30 Desain Bunga

Tabel 4.21 Fungsi Tombol Data Bunga

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Kegunaan** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk menambah anggota |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk menyimpan anggota ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data anggota |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data anggota |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form desain bunga |

Form Input Jenis Simpanan

Id. Jenis Simpanan

Nama Simpanan

Hapus

Simpan

Ubah

Tambah

Keluar

^

Id. Jenis Simpanan Nama Simpanan

V

>

<

Form 4.31 Desain Jenis Simpanan

Tabel 4.22 Fungsi Tombol Data Jenis Simpanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Tombol** | **Kegunaan** |
| 1. | Tombol Tambah | Untuk menambah jenis simpanan |
| 2. | Tombol Simpan | Untuk jenis simpanan ke database |
| 3. | Tombol Hapus | Untuk menghapus data jenis simpanan |
| 4. | Tombol Ubah | Untuk mengubah data jenis simpanan |
| 5. | Tombol Keluar | Untuk keluar dari form input jenis simpanan |

 KOPERASI SIMPAN PINJAM “MEKAR SURYA”

GROMPOL, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR

Jln. Grompol-Batujamus, Kaliwuluh, Kebakkramat

KWITANSI

No : A0001

Nama :

Angsuran ke :

Angsuran (Rp) :

Jatuh Tempo :

Denda :

Jumlah yang harus dibayar :

Kebakkramat,........................2013

Penyetor Bendahara

(.........................) (.........................)

Gambar 4.32 Form Desain Kwitansi

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan pada sistem informasi Simpan Pinjam Koperasi “Mekar Surya” , Grompol, Kebakkramat, Karanganyar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini dapat memberikan informasi kepada anggota mengenai anggota yang terdaftar, jumlah anggota yang melakukan transaksi simpan pinjam.
2. Sistem yang dibuat juga dilengkapi *Search* ( pencari) yang dapat digunakan untuk menampilkan maupun mencari data secara cepat dan tepat.
3. Penyimpanan data didalam media komputer akan lebih hemat dan aman serta dapat digunakan berkali-kali.

5.2 SARAN

Penulis memberikan saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan untuk pengembangan berikutnya yaitu :

1. Program aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam yang dibuat sebaiknya dikembangkan ke model *client – server,* dengan demikian dapat diakses lebih dari satu pengguna dalam waktu yang bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

Binanto, Iwan, 2005, *Konsep Bahasa Pemrograman*, Yogyakarta : Andi Offset.

Harianto K. Pangestu, 1990, DbaseIII+MultiUser, Yogyakarta : Andi Offset.

Jogiyanto HM, 1995, *Analisa Dan Desain Sistem*, Yogyakarta : Andi Offset.

Jogiyanto HM, 1999, *Pengenalan Komputer*, Yogyakarta : Andi Offset.

Kristanto, Andri, 2003, *Perancangan Sistem Dan Aplikasinya*, Yogyakarta : Gava Media.

M. Agus J. Alam, 2005, *Belajar Sendiri Pemrograman Database Lokal Dan Server Menggunakan Borland Delphi 2005*, Jakarta : PT Elex Komputindo.

Nugroho,Eko,1992,*Bahasa-bahasa Pemrograman*, Yogyakarta : Andi Offset.

Supriadi, Muhamad, 2005, *Pemrograman IC PPI 8255 Menggunakan Delphi*, Yogyakarta : Andi Offset.

Sutabri, Tata, S.Kom, 2004, *Sistem Informasi Manajemen*, AMIK BSI, Jakarta.