



## SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI SERBA USAHA KOTA RAYA KABUPATEN PARIGI MAUTONG

<sup>1</sup> Hendra Irawan, <sup>2</sup> A Burhanuddin A Masse <sup>3</sup> Ilham Saleh

*Ilmu Komputer*

*Stmik-Bina Mulia Palu*

Website kampus:stmik-binamulia.ac.id

### ABSTRAK

Aplikasi Simpan Pinjam merupakan suatu aplikasi yang memberikan informasi mengenai sistem operasional dari proses transaksi adminitrasi Simpan Pinjam yang meliputi transaksi pelayanan,adminitrasi,dan transaksi lainnya yang berhubungan dengan sistem simpan pinjam untuk memudahkan pembacaan laporan,laporan yang disajikan meliputi : laporan nasabah yang menabung, laporan nasabah yang meminjam uang , laporan nasabah yang membayar dan report lainnya dalam sistem simpan pinjam.Tujuan penelitian adalah mempelajari sistem administrasi dan laporan nasabah yang telah diterapkan oleh Koperasi Serba usaha. Dengan demikian maka diperoleh suatu gambaran untuk membangun suatu sistem administrasi dan pelaporan secara komputerisasi yang berbasiskan program aplikasi Visual Basic 6.0. Sistem pelaporan yang masih dilakukan secara manual masih sering mengalami kendala dalam menangani proses pelaporan ini sering terjadinya kesalahan pengisian dan keterlambatan pelaporan setiap bulannya.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, simpanan, pinjaman dan pembayaran.

### 1. Pendahuluan

*Era Globalisasi* ditandai dengan persaingan sangat kuat dalam bidang teknologi, manajemen, dan sumber daya manusia (SDM). Perkembangan teknologi informasi dimasa kini sangat terasa dalam bebagai aspek. Teknologi informasi sudah menjadi bagian yang sangat penting dan mutlak dibutuhkan, mengingat ketergantungan terhadap ketersediaan informasi yang cepat dan akurat sangat diperlukan dalam kegiatan sehari-hari.

Salah satu teknologi informasi yang mendukung pengolahan data secara cepat dan penyediaan informasi yang akurat adalah komputer. Kemampuan komputer untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengolahan data baik mudah maupun rumit sekalipun, menjadikan komputer tidak bisa dilepaskan dari kegiatan-kegiatan sehari-hari. Kebutuhan akan komputerisasi turut dirasakan dalam kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data. Hal ini berlaku pada berbagai instantansi, perusahaan, dan perkantoran, tidak terkecuali Koperasi Serba Usaha Kotaraya salah satu aspek yang sangat penting untuk menunjang kegiatan harian pada Koperasi Serba Usaha Kotaraya Kabupaten Parigi Mautong adalah informasi simpan pinjam[2].

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lapangan peneliti menemukan kenyataan bahwa peroses adminitrasi simpan pinjam masih dilakukan dengan secara sederhana yaitu pada saat nasabah datang Koperasi Serba Usaha Kotaraya dengan

maksud menyimpan atau meminjam uang terlebih dahulu dicek satu persatu pada buku album besar untuk mengetahui apakah nasabah tersebut telah menyimpan atau meminjam uang, jika nasabah tersebut tidak bermasalah, maka dilayani sesuai dengan harapannya dan selanjutnya diproses dan ditulis pada buku album besar yang kemudian diolah kembali menggunakan *Microsoft Word* dan *Excel* untuk membuat laporan sesuai informasi yang diinginkan dengan kata lain proses pengolahan data dengan pencatatan data masih bersifat sederhana dan tersimpan pada banyak *file* baik berupa *hardcopy* maupun *softcopy* di kumputer yang berakibat *integritas* dan *validitas* data tidak terjamin dengan baik. Hal ini mengakibatkan proses pengelolaan data terjadi berulang-ulang yang tentunya menyita waktu dan boros dalam penggunaan media penyimpanan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian yaitu Sistem Informasi Simpan Pinjam pada Koperasi Serba Usaha Kotaraya Kabupaten Parigi Mautong[1].

### 2. Penelitian Terkait

1. Sistem informasi Keuangan pada Toko Butik Toraja Makassar Oleh : *Feronika (2009) STMIK HANDAYANI*. Penelitian tersebut bertujuan untuk membangun Sistem informasi Keuangan pada Toko Butik Toraja Makassar yang dapat menghasilkan informasi yang akurat sebagai penunjang dalam pengambilan keputusan, Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian[3]

rekayasa perangkat lunak, jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *system development Life Cycle* (SDLC) dan menggunakan bahasa pemrograman *visual foxpro*.

2. Sistem Informasi Keuangan Apotik Juanda Yoyjakarta Oleh : *Aziza (2009) AMIKOM Yoyjakarta*. Penelitian tersebut bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Keuangan Apotik Juanda Yoyjakarta yang dapat menghasilkan informasi yang akurat sebagai penunjang dalam pengambilan keputusan, Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian rekayasa perangkat lunak, jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode SDLC *system development Life Cycle* yakni menggunakan bahasa pemrograman *visual foxpro*[4].
3. Sistem Informasi Keuangan Toko Elektronik Mahkota Palu Oleh : *Moh. Fadli (2011) STMIK Adi Guna Palu*. Penelitian tersebut bertujuan untuk membangun *Sistem Informasi Keuangan Toko Elektronika Mahkota Palu* yang akurat sebagai penunjang dalam pengambilan keputusan, Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian rekayasa perangkat lunak, jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *system development Life Cycle* (SDLC) dan menggunakan bahasa pemrograman *visual foxpro* [10].

Menurut *Jerry FitsGerald dalam Jogiyanto (2005:1)* mengemukakan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. *Sutanta (2003 : 4)* bahwa sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

Menurut *Davis 1985 (dalam Ladjamudin : 2005 :3)* mendefinisikan sistem berdasarkan dua pendekatan yaitu pendekatan sistem menurut elemennya didefinisikan bahwa sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai tujuan.

Pendapat lain mengemukakan bahwa sistem adalah suatu *komponen* atau *variabel* yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Sedangkan Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur didefinisikan bahwa sistem yaitu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu[5].

## 2.2.1 Data

Data merupakan kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan data dapat berupa angka-angka, huruf-huruf atau simbol-simbol khusus gabungan darinya. Oleh karena itu data tersebut merupakan data mentah yang belum bisa bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Pengolahan Data telah dilakukan oleh manusia sejak zaman dahulu kala. Manusia rasanya telah ditantang dengan suatu perhitungan-perhitungan untuk memecahkan bermacam-macam persoalan. Manusia telah berpikir untuk menemukan peralatan-peralatan yang dapat mengolah data dengan lebih cepat dan lebih tepat.

Dalam pengertian lain yang diutarakan oleh *Ladjamudin (2005 : 8)* bahwa data adalah *deskripsi* dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi (*the description of things and events that we face*)[9]

## 2.2.2 Informasi

Informasi adalah suatu data yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (*Jogiyanto, 2005*)

Informasi dapat juga didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian (*event*) yang nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan. (*Jogiyanto, 2005*)[6].

Menurut *Faried Irmansyah (2003)*, informasi merupakan hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang real (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut *Ace Suryadi (2006)*, Informasi diartikan sebagai hasil pengolahan data yang digunakan untuk suatu keperluan, sehingga penerimanya akan mendapat rangsangan untuk melakukan tindakan[7].

Menurut *Robert Leitch, K. Roscoe Davis (Jogiyanto, 2005:8)* bahwa:

Informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Adapun menurut *Jogiyanto (2005:8)*, pengertian informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya[8].

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya yang mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya yang diperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan.

### 2.2.5 Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic adalah salah satu bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Bahasa pemrograman *Visual Basic*, yang dikembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman *BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code)* yang dikembangkan pada era 1950-an. *Visual Basic* merupakan salah satu *Development Tool* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi *Windows*. *Visual Basic* merupakan salah satu bahasa pemrograman komputer yang mendukung *object* (*Object Oriented Programming = OOP*). (*Krisna, D Octovhiana, 2003*).

Pada *Visual Basic* terdapat istilah-istilah berikut ini:

1. *Form* : Merupakan tempat merancang *user interface* dai aplikasi

2. *Project* : Berisi gambar-gambar dari semua modul yang terdapat dalam aplikasi.
3. *Object* : Komponen di dalam sebuah program
4. *Property* : Karakteristik yang dimiliki *object*
5. *Methode* : Aksi yang dapat dilakukan oleh *object*.
6. *Event* : Kejadian yang dapat dialami oleh *object*. Untuk membuat suatu program manajemen *database* dengan *Microsoft Visual Basic 6.0* diperlukan suatu *file database* yang akan diproses. Selanjutnya *file database* tersebut diproses lewat program. Dalam pembuatan sistem informasi simpan pinjam pada koperasi serba usaha kotaraya kabupaten parigi mautong, peneliti menggunakan *database Visual data manager*.

### 2.2.6 Simpan Pinjam

Simpan pinjam adalah simpanan yang dikumpulkan bersama dan pinjamkan kepada anggota yang memerlukan pinjaman dalam berbagai usaha dimana anggota mengajukan permohonan tertulis kepada pengurus dengan mencantumkan jumlah uang yang diperlukan, kemudian pengurus mempertimbangkan dan memutuskan permohonan pinjaman sesuai dengan kemampuan koperasi, pada saat itu dimana pengurus berhak menentukan besarnya jumlah pinjaman, syarat-syarat pengembalian, dan bentuk nilai.

### 4.3. 2.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini bertujuan untuk menguji komponen sistem yang telah dirancang sebelumnya dan untuk memastikan bahwa setiap elemen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pengujian ini akan membahas mengenai Rencana Pengujian, Kasus dan Hasil Pengujian dan Kesimpulan Hasil Pengujian.[10]

Proses uji coba sistem dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang dibuat telah berjalan sesuai dengan yang sebenarnya. Tahapan Uji coba sistem dilakukan dengan dua kegiatan yaitu :

1. Pengetesan program dimaksudkan untuk meyakinkan program yang dibuat bebas dari kesalahan baik kesalahan bahasa (*language errors*), kesalahan penulisan, kesalahan logika (*logical errors*) dan kesalahan waktu proses (*run time errors*).
2. Pengetesan sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakkan antar komponen sistem yang akan diimplementasikan dengan tujuan untuk memastikan apakah elemen-elemen

sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

21

3. Konversi sistem merupakan proses untuk meletakkan sistem baru supaya siap digunakan. Konversi sistem yang dilakukan dalam hal ini yaitu *konversi paralel (parallel conversion)* yaitu dengan mengoperasikan sistem baru bersama-sama dengan sistem lama/manual, dengan tujuan untuk melakukan perbandingan antara sistem baru dengan sistem manual serta untuk lebih meyakinkan bahwa sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang diinginkan [11].

#### 4. METODE PENELITIAN

##### Metode Analisa Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *metode analisis komparatif*. *Metode komparatif* adalah metode penelitian yang sifatnya membangun dua hal yang berbeda misalnya sistem lama yang diteliti dibandingkan dengan sistem yang diusulkan atau sistem baru yang akan dirancang].

##### 3.6. Metode Pengembangan Sistem

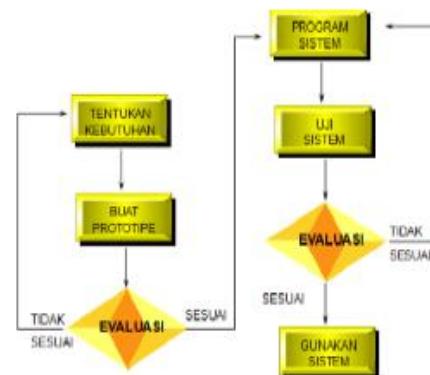
###### 3.6.1 Paradigma Pengembangan Sistem

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik rekayasa perangkat lunak dengan *paradigma protipe* yaitu suatu teknik *analisis* dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *Prototype* digunakan untuk mengembangkan kebutuhan pemakai yang sulit didefinisikan untuk memperlancar proses *siklus hidup pengembangan sistem*.

*Prototype* paling baik digunakan untuk mengembangkan untuk penerapan sistem kecil yang unik atau sebuah aplikasi sederhana. Berikut ini alur proses menggunakan *metode prototipe*[12].

###### 1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.



Sumber: Nusa Mandiri, 2010

Gambar 3.1 metode pengembangan Prototipe

###### 2. Membangun *prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format *output*)

###### 3. Evaluasi *protootyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

###### 4. Mengkodekan *system*

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai

###### 5. Menguji *system*

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan

###### 6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

###### 7. Menggunakan *system*

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan .

*Prototipe* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototipe* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototipe* memudahkan komunikasi antar *developer* dan *klien*, membuat *klien* mendapat gambaran awal dari *prototipe*, membantu mendapatkan kebutuhan detil lebih baik namun demikian *prototipe* juga menimbulkan mas

Data yang akan di gunakan sekumpula dataset teks diatanra judul lagu genre musik,artist,album.

## 5. Hasil Penelitian

**Output Eksekusi Program**  
**Gambar 4.27 ModelForm Login**

**Gambar 4.28 Model Form Master Anggota**

**Gambar 4.29 Model Form Simpanan**

**Gambar 4.30 Model Form Pinjaman**

## 6. Kesimpulan

Dari uraian bab yang sebelumnya telah dipaparkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan atas tulisan yang telah penulis buat sebelumnya. Berikut kesimpulan yang dapat diberikan :

1. Dengan adanya Aplikasi pengolahan data yang berbasis komputerisasi, dapat meningkatkan kinerja Karyawan Koperasi Serba Usaha Kotaraya yang lebih baik dan cepat.
2. Lebih memudahkan karyawan serta pemilik koperasi dalam mengambil keputusan serta memberikan kemudahan dalam pembukuan koperasi

## Daftar Pustaka

- [1] Aziza, 2009, *Sistem Informasi Keuangan Apotik Juanda Yogyakarta* AMIKOM Yogyakarta
- [2] Edi, 2012. *Pengertian Simpan Pinjam*. <http://www.lepank.com>, diakses 15 juli 2015.
- [3] Faried Irmansyah 2003. *Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [4] Feronika, 2009, *Sistem informasi Keuangan pada Toko Butik Toraja Makassar*, STMIK Handatani

- [5] Haryanto, 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktis*, Andi Yogyakarta.
- [6] Hasibuan SP, 2003. *Perbandingan Yang Terbaik antara Input dan Output.*
- [7] Jogiyanto, H.M 2005. *Sistem Teknologi Informasi. Pendekatan Terintegrasi Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan*. Andi Offset Yogyakarta
- [8] Jogiyanto H.M, 2005. *Analisis dan Desain sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset, Yogyakarta
- [9] Ladjamudin Al-Bahra Bin, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- [10] Moh. Fadli, 2011, *Sistem Informasi Keuangan Toko Elektronik Mahkota Palu*, STMIK Adi Guna Palu
- [11] Mulyamah, 2003. Membandingkan Rencana Penggunaan Masukan Dengan Penggunaan Yang Direalisasikan.
- [12] Nugroho Adi, 2002. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Imfomatika Bandung