

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi akuntansi merupakan bagian yang terpenting dari seluruh informasi yang diperlukan oleh manajemen. Informasi akuntansi terutama berhubungan dengan data keuangan dari suatu perusahaan. Selanjutnya dikatakan bahwa agar data keuangan yang ada dapat dimanfaatkan oleh pihak manajemen maupun pihak di luar perusahaan, maka data tersebut perlu disusun dalam bentuk-bentuk yang sesuai. Untuk dapat menghasilkan informasi yang sesuai dan dalam bentuk yang sesuai juga, diperlukan suatu sistem yang mengatur arus dan pengolahan data akuntansi dalam perusahaan. Begitu juga pada koperasi, Koperasi Al Ishlah yang berlokasi di Jl Banda Aceh-Medan, Desa Lampreh Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar, Aceh. selain menangani simpan pinjam ada juga kantin dan toserba/waserda (warung serba ada) di kawasan Lambaro. Dengan aset akhir (2018) mencapai Rp. 5.876.042.036, hasil (SHU) Rp. 405.554.485, simpanan pokok Rp. 93.200.000, Simpanan wajib Rp. 3.892.862.000 dan simpanan khusus Rp. 739.685.137. Koperasi Al Ishlah yang beranggotakan hampir semua PNS Kankemenag (Kantor Kementrian Agama) Aceh Besar, Koperasi Al Ishlah merupakan salah satu unit usaha yang sehat menurut penilaian pihak yang berkompeten di provinsi dan kabupaten. Unit Simpan Pinjam disinilah jika anggota ingin melakukan transaksi Simpan Pinjam. pengelolaan di Koperasi Al Ishlah masih menggunakan manual yaitu dengan mencatat data simpan, pinjam dan penjualan ke dalam buku agenda setiap terjadi transaksi. Sehingga pada saat pembuatan laporan di akhir periode harus merekap terlebih dahulu kemudian mengkalkulasikannya. Ditambah lagi adanya kemungkinan hilangnya formulir dan data mengenai transaksi simpan pinjam. Sesuai dengan peraturan Koperasi Al Ishlah, jenis simpanan yang diolah adalah simpanan wajib, simpanan pokok, dan simpanan khusus. Semua PNS Kankemenag Aceh Besar adalah anggota Koperasi Al Ishlah yang memiliki anggota 933 orang. Proses pengelolaan simpanan diawali saat pegawai menjadi pegawai tetap di Kankemenag Aceh Besar. Bendahara Kankemenag Aceh Besar akan mendata setiap

anggota baru pada Kankemenag Aceh Besar lalu membuat daftar simpanan pokok anggota, simpanan wajib dan simpanan khusus. Pada proses pengelolaan pinjaman, dimulai dari mengisi formulir peminjaman yang diserahkan kepada bagian simpan pinjam koperasi. Kemudian bagian simpan pinjam memvalidasi persyaratan-persyaratan yang telah ditentukan. Syarat untuk meminjam di Koperasi Al Ishlah yaitu pegawai tetap yang tidak memiliki pinjaman di Bank atau tempat lain dan bisa memilih angsuran melalui gaji sebesar 40%. Kendalanya, data pegawai tidak dapat direkap secara cepat karena data masih ditulis secara manual. Pada proses pengelolaan angsuran, pegawai diberi kebebasan dalam memilih besarnya angsuran, Bagian Simpan Pinjam akan menghitung jumlah angsuran dan merekap laporannya untuk diserahkan ke Bendahara perusahaan anggota. Selanjutnya Bendahara perusahaan anggota akan menyerahkan uang sejumlah hutang anggota tersebut dan diserahkan ke Unit Simpan Pinjam. Simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan khusus dapat di ambil atau diserahkan kepada anggota apabila anggota tersebut pensiun, meninggal dunia. Dari keseluruhan proses di atas dibutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan bagian koperasi untuk mengelola Simpan Pinjam, dapat menghitung angsuran perbulan atas pinjaman, menyajikan Jurnal Umum, karena Jurnal Umum pada bagian Simpan Pinjam masih belum sesuai standar akuntansi. Dapat menyajikan Buku Besar, laporan pinjaman dan laporan angsuran.

Sistem Informasi koperasi simpan pinjam adalah suatu sistem yang akan membantu proses operasional koperasi simpan pinjam dengan menerapkan tertib bagian simpan pinjam pada koperasi yang ketat dengan pencatatan data anggota, simpanan anggota, pinjaman dan jatuh tempo pinjaman. Produk ini kustom dan cocok untuk koperasi simpan pinjam, KUD, dan usaha simpan pinjam lainnya, dll [9].

Adapun karakteristik Sistem Menurut Jogiyanto (2005c:3) Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu mempunyai komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran” [9]. Adapun karakteristik yang dimaksud, yaitu :

a. *Komponen Sistem (Component)*

Bagian-bagian yang ada didalam suatu sistem yang saling berinteraksi dan juga bagian ini dapat berupa subsistem yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

b. *Batasan Sistem (Boundary)*

Daerah yang membatasi antar sistem dengan sistem yang lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c. *Lingkungan Luar Sistem (Environment)*

Bentuk apapun yang ada di luar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga bersifat merugikan sistem tersebut.

d. *Penghubung Sistem (Interface)*

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung.

e. *Masukan Sistem (Input)*

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

f. *Keluaran Sistem (Output)*

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan bagian subsistem yang lain.

g. *Pengolahan Sistem (Proces)*

Bagian sistem yang mengubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengelola simpanan anggota?
- b. Bagaimana mengelola pinjaman anggota?
- c. Bagaimana mengelola angsuran anggota?
- d. Bagaimana membuat Jurnal Umum atas simpanan, pinjaman dan angsuran?
- e. Bagaimana membuat Buku Besar atas simpanan, pinjaman dan angsuran?
- f. Bagaimana membuat laporan atas pinjaman dan angsuran?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut.

- a. Mengelola simpanan anggota.
- b. Mengelola pinjaman anggota.
- c. Menghitung dan menampilkan data angsuran perbulan yang harus dibayar anggota.
- d. Menyajikan Jurnal Umum simpanan, pinjaman dan angsuran
- e. Membuat laporan simpanan, pinjaman dan angsuran.
- f. Membuat Buku Besar pinjaman dan angsuran.

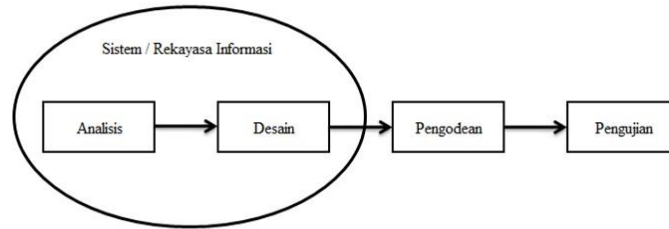
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan proyek akhir ini berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini hanya dipakai untuk anggota Koperasi Al Ishlah.
- c. Tidak menangani laporan hasil usaha.
- e. Tidak membahas penjualan pada Koperasi Al Ishlah.
- f. Anggota bisa melakukan pinjaman beberapa kali, tetapi dengan syarat pinjaman yang selanjutnya hanya maksimal Rp. 20.000.000
- g. Anggota yang hanya meminjam Rp. 1.000.000 s/d Rp. 5.000.000 termasuk pinjaman darurat dan tidak bisa di angsur melalui gaji.
- h. maksimal angsuran 2 tahun atau 24 bulan.

1.5 Metode pengerjaan

Proses pembuatan aplikasi proyek akhir ini memerlukan beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan sistem sampai dengan tahapan pengujian. Untuk menjalankan tahapan tersebut, dibutuhkan suatu metode yang dapat mengelola pembuatan atau pengembangan perangkat lunak yang disebut dengan *System Development Life Cycle (SDLC)*. Pada pengembangan perangkat lunak ini, penulis menerapkan *waterfall* model. *Waterfall* model merupakan model yang berisi fase-fase yang saling tumpang tindih, suatu informasi dari satu tahapan akan menjadi inputan bagi tahapan berikutnya.



Gambar 1 .1

Waterfall model versi Rosa dan Shalahuddin

Gambar 1.1 menunjukkan *waterfall* menurut Rosa dan Shalahuddin. Model ini dipilih karena sesuai dengan yang akan dikerjakan dalam pembuatan proyek akhir ini. Tahapan-tahapan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisis

Pada tahap ini, observasi dilakukan di tempat studi kasus, yaitu Koperasi Al-Ishlah. Dilakukan wawancara dengan pihak koperasi untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi di sana serta kebutuhan koperasi tersebut terutama yang berhubungan dengan penerapan sistem. Selain itu, beberapa literatur mengenai sistem informasi manajemen koperasi juga menjadi referensi dalam pembuatan aplikasi ini.

b. Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan atau pemodelan perangkat lunak ke dalam bentuk *rich picture* dan *Business Process Modelling Notations* (BPMN) yang berfungsi untuk mengkomunikasikan proses bisnis perusahaan secara garis besar. *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berfungsi untuk menggambarkan relasi antar data yang terdapat pada *database*. Kemudian, untuk pemodelan digunakan pemodelan dengan teknik pemrograman berorientasi objek yakni *Unified Modeling Language* yang memiliki beberapa model yaitu *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* yang berguna untuk menjelaskan aliran data dari suatu proses bisnis secara visual. Tujuannya untuk menggambarkan seluruh proses

bisnis yang terjadi di perusahaan tempat studi kasus. Hasil dari tahapan ini akan dijadikan acuan dalam pembuatan kode program.

c. Pengkodean

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan kode program untuk menjadikan program aplikasi berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang ditetapkan pada tahap desain. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan dirancang dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* (CI), sedangkan pengelolaan basis data menggunakan bahasa *query* dalam *database MySQL* menggunakan *XAMPP server*.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mencari celah dari aplikasi yang telah dibangun. Pada tahapan ini akan diuji secara manual maupun secara aplikasi. Pengujian menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* untuk mengetahui program aplikasi secara fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditentukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini merupakan jadwal pengerjaan aplikasi proyek akhir.

Tabel 1. 1
Jadwal Pengerjaan

no	kegiatan	Sep-19	Okt-19	Nov-19	Des-19	Jan-20	Feb-20	Mar-20	Apr-20	mei-20	Jun-20	Jul-20	agust-20	sept-20											
		minggu ke-																							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■	■																					
2	Desain			■	■	■																			
3	Implementasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■