

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOPERASI SIMPAN PINJAM
BERBASIS DESKTOP**

Studi Kasus di Koperasi Sari Usaha Tani Tebo Jambi

Oleh : Umi Markhamah¹, Asroni², Aprilia Kurniati³

¹ Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta

² Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta

³ Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta

INTISARI

Koperasi Sari Usaha Tani adalah sebuah koperasi yang bergerak dalam bidang simpan dan pinjam yang berada di Jambi. Pelayanan transaksi yang sekarang ini berjalan masih dilakukan secara manual dengan menggunakan alat tulis, kalkulator dan buku, hal tersebut dapat di lihat dari proses transaksi simpan pinjam, pembayaran angsuran, dan pengolahan data anggota. Dimana pada proses manual tersebut sering terjadi salah pencatatan, arsip data yang sulit dicari dan lain sebagainya. Koperasi Sari Usaha Tani membutuhkan sistem informasi pengolahan data dan penyimpanan data simpan pinjam yang baik dan dapat mengurangi risiko kehilangan atau kerusakan pada data. Dalam skripsi ini, pembangunan sistem dirancang dan diimplementasikan berdasarkan kebutuhan koperasi yaitu menampilkan data data anggota, menyimpan catatan transaksi dengan sistem komputerisasi, dapat menghitung jumlah pembayaran, dan terdapat laporan transaksi sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem dapat menampilkan data anggota, dapat mengoptimalkan proses transaksi simpanan wajib, simpanan sukarela, pinjaman dan angsuran, serta dapat

menampilkan dan mencetak laporan anggota, simpanan, pinjaman dan angsuran. Sistem secara otomatis menampilkan saldo simpanan wajib dan simpanan sukarela setelah melakukan tindakan penarikan atau simpanan oleh anggota. Petugas koperasi juga tidak perlu menghitung total pembayaran angsuran secara manual karena aplikasi sudah menghitung total pembayaran angsuran.

Kata Kunci : *Aplikasi Dekstop, koperasi, C sharp, simpan pinjam*

The Development of Information System of Credit Union Desktop Based

Case Study Koperasi Sari Usaha Tani Tebo Jambi

By : Umi Markhamah¹, Asroni², Aprilia Kurniati³

¹ Student of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

² Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

³ Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah University of Yogyakarta

ABSTRACT

Sari Usaha Tani is a cooperative that is engaged in savings and loans that are in Jambi. The current transaction service is still done manually using stationery, calculator and book, it can be seen from the process of savings and loan transactions, installment payments, and data processing members. Where in the manual process is often wrong recording, data archive difficult to find and so forth. Cooperative Sari Usaha Tani requires a system of data processing and storage data storage and good data storage and can reduce the risk of loss or damage to the data. In this thesis, the system development is designed and implemented based on

the cooperative needs of displaying data member data, storing transaction records with computerized system, can calculate the amount of payment, and can report the transaction as needed. Based on the test results can be concluded that the system can display member data, can optimize the process of mandatory savings transaction, voluntary savings, loans and installments, and can display and print member reports, deposits, loans and installments. The system automatically displays the balance of mandatory savings and voluntary savings after a member's withdrawal or saving action. Cooperative officers also do not need to calculate the total installment payments manually because the application has calculated the total installment payments.

Keywords : *Dekstop application, koperasi, C sharp, saving and loan*

A. PENDAHULUAN

Sistem informasi dalam pemanfaatannya digunakan untuk mengelola suatu proses informasi dalam suatu lembaga, organisasi ataupun institusi. Kebutuhan efisiensi waktu dan biaya menyebabkan sangat penting menerapkan teknologi dalam sistem informasi. Tak terkecuali sistem informasi pada Koperasi Simpan Pinjam Sari Usaha Tani. Koperasi Simpan Pinjam atau koperasi kredit adalah salah satu jenis koperasi yang ada di Indonesia yang mempunyai kegiatan utama adalah menyediakan jasa penyimpanan dan pinjaman dana kepada anggota koperasi dengan tujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Koperasi simpan pinjam berusaha untuk mencegah para anggotanya terlibat dalam jeratan kaum lintah darat pada waktu mereka memerlukan sejumlah uang dengan jalan menggiatkan tabungan dan mengatur pemberian pinjaman uang dengan bunga yang serendah-rendahnya.

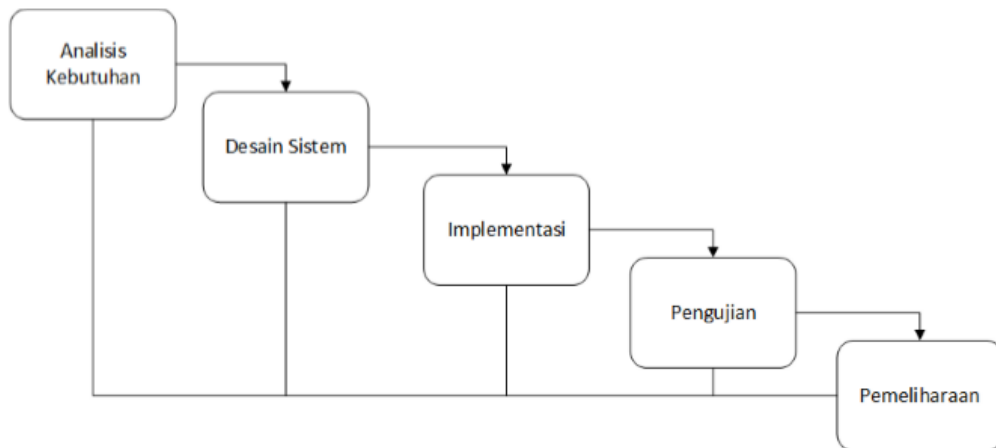
Permasalahan yang peneliti temukan pada Koperasi Simpan Pinjam Sari Usaha Tani saat ini adalah ketiadaan *support* teknologi untuk sistem

informasinya. Pelayanan transaksi yang sekarang ini berjalan masih dilakukan secara manual, hal tersebut dapat di lihat dari proses transaksi simpan pinjam, pembayaran angsuran, dan pengolahan data anggota. Dimana pada proses manual tersebut sering terjadi salah pencatatan, arsip data yang sulit dicari dan lain sebagainya.

Agar proses transaksi dan pengelolaan data Koperasi Simpan Pinjam Sari Usaha menjadi lebih cepat, mudah, dan akurat maka perlu dikembangkan suatu media informasi berupa aplikasi desktop sistem informasi serta pengelolaanya. Aplikasi desktop yang dijadikan penelitian adalah aplikasi desktop yang menggunakan *software Visual Studio 2013* dengan bahasa pemrograman C# (*C Sharp*).

B. METODE

Sistem informasi Koperasi Simpan Pinjam Sari Usaha Tani berbasis desktop ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. Model *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya *parallel* itu alasan kenapa metode ini digunakan dalam mengerjakan sistem ini. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* ditunjukkan pada Gambar dibawah ini:



Gambar *Waterfall*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan aplikasi diperlukan sebuah basis data yang digunakan sebagai sumber data untuk kemudian disimpan di dalam *server*. *Database server* yang digunakan adalah *SQL Server*. Dalam pembuatan sistem, perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Microsoft Visual Studio*.

Dalam implementasi, desain antar muka yang sudah dibuat sebelumnya diubah kedalam bahasa pemrograman yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman C# (*Sharp*). Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam implementasi adalah *Microsoft Visual Studio*.

1. Halaman *login* merupakan halaman yang pertama muncul pada saat mulai menjalankan aplikasi. Halaman *login* berfungsi untuk memberikan keamanan di dalam sistem. Pengguna terlebih dahulu harus mengisi *username* dan *password* yang benar sebelum masuk ke dalam sistem.
2. Setelah pengguna berhasil memasukkan *username* dan *password*, maka halaman utama aplikasi akan muncul. Dalam halaman utama terdapat beberapa menu yang dapat dioperasikan oleh pengguna.
3. Halaman sub menu transaksi simpanan wajib adalah halaman *form* dimana pengguna mengisi data-data anggota yang melakukan simpanan wajib.

4. Halaman sub menu transaksi simpanan sukarela adalah halaman *form* dimana pengguna mengisi data-data anggota yang melakukan simpanan sukarela.
5. Halaman sub menu transaksi pinjaman adalah halaman *form* dimana pengguna mengisi data-data anggota yang melakukan pinjaman.
6. Halaman sub menu transaksi angsuran adalah halaman *form* dimana pengguna mengisi data-data anggota yang melakukan angsuran.
7. Halaman sub menu registrasi anggota adalah halaman *form* dimana pengguna mendaftarkan anggota baru.
8. Halaman laporan adalah *form* yang menampilkan seluruh laporan transaksi simpanan wajib, simpanan sukarela, pinjaman, angsuran dan registrasi anggota.
9. Halaman *setting* adalah halaman yang berisi pengaturan ganti *password*, *setting* jabatan, lama pinjam dan tindakan.
10. Halaman *register admin* adalah halaman yang berfungsi untuk registrasi *admin* baru.

D. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan dalam pengembangan aplikasi Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Sari Usaha Tani berbasis desktop dengan bahasa pemrograman C# (*sharp*), maka di dapatkan kesimpulan sebagai berikut

1. Aplikasi dapat mencatat dan menampilkan data anggota, seluruh transaksi simpanan atau penarikan anggota, pinjaman anggota, dan angsuran anggota.
2. Aplikasi *desktop* dapat mencari dan melihat data yang diinginkan.
3. Sistem secara otomatis menghitung dan menampilkan total pembayaran dari transaksi pinjaman, angsuran, simpanan wajib dan simpanan sukarela yang dilakukan oleh anggota.

4. Sistem dapat melakukan penarikan dan menampilkan sisa saldo anggota pada transaksi simpanan wajib dan simpanan sukarela
5. Sistem dapat mencetak laporan transaksi per anggota yang dapat diberikan kepada anggota sebagai bukti transaksi simpanan atau penarikan, pinjaman dan angsuran.

E. SARAN

Berikut beberapa saran yang selanjutnya digunakan untuk menambah fitur-fitur tambahan dalam pengembangan aplikasi :

1. Desain *interface* aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan aplikasi yang lebih menarik dan mudah dipahami pengguna (*user-friendly*).
2. Sistem dapat menampilkan dan mencetak laporan yang diperlukan seperti laporan anggota, simpanan, pinjaman dan angsuran berdasarkan bulan dan tahun.

F. DAFTAR PUSTAKA

Alfian.s, Mgs. Abd. Rahman Faja dan M. Haviz Irfani “Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Pada PT Elnusa Petrofin Palembang”, (2013).

Hilda Helty Pratiwi “Pengembangan Aplikasi Desktop Sistem Informasi Bmt (Studi Kasus Di Bmt Insan Madani Kalibayem)”, (2016).

Gin Gin Ichwaniadi Ginanjar, Asep Deddy Supriatna “Pengembangan Sistem Informasi Ksp Di Kpri Makmur Sejahtera Berbasis Desktop” , (2015).

Menurut Konixbam “Desktop Based Application”, (2009)

Anisyah, ”Analisa dan Desain Sistem Informasi” . PT. Andi Offset. Yogyakarta (2000).

Abid Alfan Syakir. 2015. “Bahasa Pemrograman C# Berbasis Windows Application

Menggunakan Editor SharpDevelop 4.4”. Banyuwangi: Sekolah Tinggi Ilmu

Komputer PGRI.

Bodnar, George H., William S. Hopwood. “Sistem Informasi Akuntansi”, (2000:4)

Ariesto Hadi S. (2003). Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sommerville I., “Rekayasa Perangkat Lunak”, Erlangga, Jakarta, 2011.

Rosa dan Shalahuddin,” Rekayasa Perangkat Lunak”, Bandung, 2011.

Munawar. (2005), “Pemodelan Visual dengan UML”, Graha Ilmu, Yogyakarta,
17-100.

A Potter, & Perry, A. G. (2006). Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep,
Proses, Dan Praktik, edisi 4, Volume.2. Jakarta: EGC.

Al Fatta, H. (2007). “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi”. Yogyakarta:

ANDI

