

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan orang saat ini terus meningkat dan beragam. Bila memiliki uang atau dana yang cukup, semua kebutuhan yang diinginkan dapat terpenuhi. Tetapi terkadang uang yang tersedia tidak cukup untuk mendapatkan kebutuhan sehingga memanfaatkan jalan lain yang salah satunya adalah dengan meminjam. Peminjaman uang lewat koperasi merupakan salah satu solusinya. Syarat dan ketentuan peminjaman yang diberlakukan koperasi sangat mudah. Peminjaman uang dari koperasi dapat menjangkau semua kalangan, baik dari kalangan atas, menengah maupun bawah. Hal itu akan berdampak terus meningkatnya nasabah koperasi [KAB-13].

Pembayaran angsuran ataupun pelunasan hutang yang diberikan memiliki tata cara dan aturan yang telah dibuat oleh koperasi dan disepakati oleh nasabah. Bila nasabah telah melebihi batas pembayaran atau jatuh tempo, maka nasabah dikenakan denda [YOM-07]. Petugas mendatangi nasabah untuk menagih pembayaran angsuran. Disinilah awal masalah terjadi. Petugas sering kali memanfaatkan uang hasil pembayaran yang diterima dari nasabah dengan tidak langsung disetorkan ke kantor koperasi. Dalam hal itu nasabah sangat dirugikan karena di buku pembukuan koperasi yang seharusnya telah tercatat membayar menjadi tetap belum membayar karena uang pembayaran masih berada pada petugas. Ketika petugas menyetorkan uang ke koperasi, admin menghitung nota secara manual karena harus melihat dalam buku catatan pembukuan. Akan tetapi, jika setiap nasabah melakukan transaksi, staf akuntansi koperasi harus membuat laporan keuangan, di mana hal itu akan sangat merepotkan sekali. Selain itu, nasabah tidak mengetahui total tagihan dan bukti pembayaran angsuran, yang diketahui hanyalah bulan terakhir pembayaran. Untuk mengetahui, nasabah harus datang ke koperasi itu sendiri dan selanjutnya admin akan melihat di buku pembukuan yang ditulis secara manual dan pastilah memakan waktu yang lama.

Berdasarkan masalah diatas maka dibuatlah aplikasi sistem pembayaran pada koperasi. Pembukuan pinjaman tidak perlu ditulis oleh admin secara manual, tetapi dapat langsung memasukkan dalam basis data. Begitu juga data nasabah dan petugas akan tersimpan dalam basis data. Ketika akan mendekati jatuh tempo pembayaran, nasabah akan mendapat sms konfirmasi dari admin koperasi berupa peringatan. Bila melewati jatuh tempo, nasabah akan mendapat sms konfirmasi dari admin koperasi berupa total pembayaran dan denda. Ketika petugas datang melakukan penagihan kepada nasabah, nasabah akan menyerahkan angsuran pembayaran kepada petugas. Pada saat itu juga petugas mengirim sms kepada admin koperasi bahwa nasabah telah menyelesaikan pembayaran angsuran, kemudian secara otomatis nasabah mendapat sms konfirmasi berupa bukti telah menyelesaikan pembayaran. Sehingga petugas tidak akan melakukan kecurangan dan tidak merugikan nasabah. Selain itu, nasabah bisa mengetahui pembukuan pinjaman dengan mengirim sms sesuai format yang telah ditentukan. Dengan demikian akan meningkatkan kepercayaan kedua belah pihak yaitu koperasi maupun nasabah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses analisis kebutuhan perancangan dalam membangun aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.
2. Bagaimana proses implementasi aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.
3. Bagaiman proses menguji sistem pembayaran pada koperasi untuk mempermudah kinerja admin koperasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Koperasi yang dimaksud adalah KSU Mitradika sebagai salah satu koperasi.

2. Transaksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sistem pembukuan nasabah yang dikhususkan pada pembayaran angsuran atau cicilan oleh nasabah koperasi.
3. *SMS Gateway* pada aplikasi ini digunakan menggunakan nomor handphone sesuai tarif sms biasa.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi ini adalah bahasa pemrograman delphi.
5. Basis data yang digunakan adalah basis data MySQL.
6. Kenyamanan nasabah diukur dengan menghitung lama konfirmasi yang dilakukan oleh pihak koperasi kepada nasabah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kebutuhan koperasi untuk membangun aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.
2. Dapat mengimplementasikan aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.
3. Menguji aplikasi sistem pembayaran pada koperasi sesuai dengan kebutuhan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - Mengaplikasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Teknik Informatika Universitas Brawijaya.
 - Dapat lebih memahami tentang pembukuan koperasi.
2. Bagi Nasabah
 - Dapat memberikan kenyamanan pada nasabah sehingga mengurangi keluhan dari nasabah mengenai sistem pembukuan yang ada pada koperasi.
 - Dapat mempercepat waktu komunikasi nasabah.

3. Bagi Koperasi

- Dapat meningkatkan pelayanan terhadap nasabah.
- Dapat mempermudah kinerja admin koperasi.
- Dapat meningkatkan kepercayaan publik terhadap koperasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka sistematika penulisan yang disusun dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan waktu pengerjaan.

BAB II Dasar Teori

Membahas teori-teori yang mendukung dalam perancangan aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.

BAB III Metodologi Penelitian

Membahas tentang metode yang digunakan dalam penulisan yang terdiri dari studi literatur, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, pengujian dan analisis.

BAB IV Perancangan Implementasi

Membahas tentang perancangan dari aplikasi sistem pembayaran pada koperasi dan pengimplementasian aplikasi sistem pembayaran pada koperasi.

BAB V Pengujian dan Analisis

Memuat tentang hasil pengujian dan analisis terhadap aplikasi yang telah direalisasikan.

Bab VI Penutup

Memuat kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan dan pengujian perangkat lunak yang dikembangkan dalam skripsi ini serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.