

# PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN UANG PADA KSU SEJAHTERA ABADI – BEKASI

Triono<sup>1)</sup>, Sri Sungkowati<sup>2)</sup>

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Borobudur

Jl. Raya Kalimalang No. 1 Jakarta 13620

Email: [triono@yahoo.com](mailto:triono@yahoo.com), [sungko@borobudur.ac.id](mailto:sungko@borobudur.ac.id)

## Abstract

*The purpose of this study is to provide service solutions to the Sejahtera Abadi Cooperative Bekasi. System design process begins by conducting surveys to obtain data or information needed for the design of the Savings and Loans application. The interview material that can be collected is then analyzed. The analysis shows that KSU Sejahtera Abadi Bekasi Cooperative requires the application of Savings and Loans in improving service to its members. Application Design Analyze Method using UML.*

**Keywords:** *Analysis, System, Lending.*

## Abstrak

*Tujuan Penelitian ini adalah untuk memberikan solusi pelayanan pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Abadi Bekasi. Proses perancangan sistem diawali dengan melakukan survey guna mendapatkan data atau informasi yang diperlukan untuk perancangan aplikasi Simpan Pinjam. Materi hasil interview yang dapat dikumpulkan selanjutnya dianalisis. Hasil analisis memperlihatkan bahwa Koperasi KSU Sejahtera Abadi Bekasi memerlukan adanya Aplikasi Simpan Pinjam dalam meningkatkan layanan pada Anggotanya. Metode Analisis Perancangan Aplikasi menggunakan UML.*

**Kata Kunci:** *Analisa, Sistem, Peminjaman.*

## 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini kebutuhan masyarakat di bidang keuangan terutama untuk peminjaman uang sangat meningkat pesat. Untuk mengimbangi kebutuhan tersebut, maka dibutuhkan peningkatan pelayanan yang memadai. Salah satu contoh fasilitas sebuah lembaga atau instansi keuangan dalam hal pelayanan masyarakat yang sangat diperlukan baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan adalah sistem pelayanan keuangan. Fasilitas pelayanan yang ada, merupakan salah satu hal yang penting dalam memenuhi permintaan pelayanan bagi keuangan masyarakat, yang memerlukan pelayanan keuangan dari lapisan mana saja, dengan mutu pelayanan yang baik.

Pada saat ini, Koperasi sebagai organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial yang berdasarkan asas kekeluargaan muncul sebagai salah satu pilihan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang pelayanan keuangan. Namun, sistem pelayanan keuangan yang ada pada pelayanan koperasi, banyak menghadapi permasalahan. Permasalahan yang harus dicari jalan keluar untuk memperoleh kemudahan-kemudahan dalam memberikan pelayanan keuangan pada masyarakat.

Salah satu tujuan koperasi adalah memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat umumnya, serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Dengan ditingkatkannya pelayanan terhadap anggota, maka diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas independensi sebagai pelayanan masyarakat dalam bidang keuangan. dengan struktur permodalan yang lebih kokoh, penerangan dan pengendalian risiko yang lebih baik serta dukungan dari semua pihak.

KSU (Koperasi Serba Usaha) Sejahtera Abadi merupakan salah satu koperasi di wilayah Bekasi dalam mengelola pelayanan keuangan masyarakat pada umumnya dan anggota-anggotanya pada khususnya berusaha memberikan yang terbaik dimasa yang mendatang.

Keberhasilan-keberhasilan itu tentunya tidak terlepas dari sistem informasi yang bersifat relevan, akurat, lengkap dan tepat waktu. Selain itu semua teknologi yang diterapkan juga mempengaruhi. Semua itu menjadi faktor pendukung untuk mencapai laba, karena tujuan koperasi umumnya adalah mencapai laba yang maksimal, mempertahankan kelangsungan hidup dan mengejar pertumbuhan dalam usahanya.

KSU (Koperasi Serba Usaha) Sejahtera Abadi ini dalam pengolahan administrasi masih manual, yakni dengan mencatat di buku atau lembar dokumen koperasi. Misalnya data anggota, besar pinjaman, angsuran yang dibayar, yang menjadi permasalahan bagaimana cara memperbaiki sistem yang ada, untuk menyajikan data yang akurat dan tepat waktu.

### 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Proses peminjaman yang berlangsung saat ini di Koperasi KSU Sejahtera Abadi masih menggunakan sistem manual
- 2) Sistem yang ada saat ini kurang efektif dan efisien
- 3) Diperlukan suatu aplikasi sistem informasi Peminjaman uang pada Koperasi KSU sejahtera abadi Berbasis Web

### 1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya kepada sistem peminjaman uang pada KSU Sejahtera Abadi – Bekasi yang meliputi permintaan, informasi pengajuan formulir peminjaman, isi data calon nasabah, mengisi form isian peminjaman, mengembalikan surat perjanjian peminjaman, memberi kartu angsuran, memberikan hasil survey calon nasabah, memberikan status peminjaman telah disetujui atau tidak disetujui, memberikan laporan peminjaman.

### 1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

#### 1) Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai :

- 1) Untuk mengetahui proses peminjaman yang berlangsung selama ini di Koperasi KSU Sejahtera Abadi!
- 2) Untuk mengetahui apakah sistem yang ada saat ini sudah berjalan secara efektif dan efisien!
- 3) Untuk mengetahui sistem seperti apa yang harus di rancang pada Koperasi KSU sejahtera abadi dalam penanganan peminjaman uang!

#### 2) Manfaat Penelitian

- a) Dapat menciptakan sistem yang di butuhkan sesuai dengan kondisi yang berjalan saat ini.
- b) Informasi yang diberikan lebih efektif dan efisien.
- c) Proses peminjaman uang dapat dilakukan melalui aplikasi berbasis *website*.

## 2 LANDASAN TEORI

### 2.1. Pengertian Perancangan Sistem

Menurut John Burch, dikutip oleh Jogiyanto H.M (2001:11) memaparkan "Perancangan sistem sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa/pengaturan atas beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi". Sedangkan menurut Scott, dikutip oleh Jogiyanto H.M (2001:23) memberikan definisi bahwa "Rancangan sistem adalah kegiatan untuk menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang harus diselesaikan, tahap ini menyangkut

mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem sehingga setelah instalasi atas sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

*Design system* adalah sebuah proses menerjemahkan kebutuhan pemakai informasi kedalam alternatif rancangan sistem informasi. Design system dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan oleh analisis sistem (Mulyadi, 2001:51). Jogiyanto (2001:196) mendefinisikan design system sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sebuah proses yang terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut:

- ❖ Menentukan secara tepat dan terperinci kebutuhan dan bentuk – bentuk informasi yang sebenarnya diperlukan untuk menunjang keberhasilan operasional perusahaan yang berkaitan dengan kegiatan pengolahan data yang dikehendaki oleh manajemen.
- ❖ Mengatur semua kebutuhan serta membaginya secara sistematis pada beberapa tahap dan bagian, yang nantinya akan dioperasikan secara standar untuk menghemat waktu dan biaya.
- ❖ Menentukan cara pelaksanaan tiap – tiap tugas tersebut.
- ❖ Menentukan tingkat ukuran mutu untuk menilai keberhasilan dan kegagalan dari tiap – tiap performa tugas – tugas tersebut.
- ❖ Menghilangkan sebanyak mungkin pekerjaan yang akan menghambat implementasi sistem, seperti terjadinya duplikasi (pengulangan yang tidak perlu) mengenai fungsi, tujuan operasi, data, formulir – formulir data masukan, dan laporan – laporan yang sejenis. Disamping itu, juga mengurangi sebanyak mungkin hal – hal yang tidak bermanfaat, yang mungkin terdapat dalam sistem dan prosedur, aliran data yang tidak efisien, dan laporan – laporan yang kurang bermanfaat atau bahkan tidak berguna.

## 2.2. Pengertian Sistem

Menurut Raymond McLeod, Jr ( 2001 : 11-12) mengungkapkan bahwa “Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan”.

Sistem berdasarkan cara pengendalian operasinya dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:

- 1) Sistem tertutup, adalah sistem yang dapat mengendalikan operasi mereka sendiri sehingga didalam sistemnya mereka memiliki mekanisme kontrol dan memantau proses transformasi untuk meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuannya. Menurut Raymond McLeod, Jr (2001:11-12), sistem tertutup adalah suatu sistem yang tidak dihubungkan dengan lingkungannya.
- 2) Sistem terbuka, adalah sistem yang tidak dapat mengendalikan operasi mereka sendiri, sehingga sistem ini berhubungan dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Menurut Raymond McLeod, Jr (2001:11-12), sistem terbuka adalah suatu sistem yang dihubungkan dengan lingkungannya melalui arus sumber daya.

Berdasarkan teori - teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Sistem adalah suatu satuan (*entity*) yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang erat berhubungan dan saling terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menerima dan menghasilkan keluaran dengan menggunakan proses transformasi yang terorganisasi.

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi.

Sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerjasama atau yang dihubungkan dengan cara – cara tertentu sehingga

membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. (Edhy Sutanta, 2003:3).

Terdapat beberapa definisi sistem, yaitu:

Gordon B. Davis, Sebuah sistem terdiri dari bagian – bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

Selanjutnya Raymond McLeod “Sistem adalah himpunan dari unsur – unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu”.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian – bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item – item penggerak. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan diantara mereka.

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah sistem yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang – bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan persyaratan ini, sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang dihubungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang terorganisir dari elemen – elemen tersebut. Elemen sistem disamping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

### 2.3. Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri dari input, proses, output, selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

Karakteristik sistem mempunyai beberapa komponen diantaranya:

#### 1) Komponen Sistem (*system components*)

Komponen sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan dan dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem.

#### 2) Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara satu dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar yang dapat memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dalam sistem tersebut.

#### 3) Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan Luar Sistem (*Environments*) dari suatu sistem yaitu apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut.

#### 4) Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sub sistem lainnya yang dapat memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari sub sistem ke sub sistem lainnya.

#### 5) Masukan Sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan kedalam sistem yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan (*signal input*).

#### 6) Pengolahan Sistem (*process*)

Pengolahan suatu sistem akan merubah masukan menjadi keluaran. Adapun proses itu merupakan jalannya suatu sistem.

#### 7) Keluaran Sistem (*output*)

Keluaran sistem (*output*) merupakan hasil dari energy yang olah dan

diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

8) Sasaran Sistem (*objective*) atau Tujuan (*goal*)

Sasaran sistem sangat menentukan sekali masukan yang akan dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Sistem di katakan berhasil bila mengenai sasaran tujuannya.

9) Kontrol Sistem (*Control*)

Kontrol sistem (*control*) merupakan pengawas bagi pelaksanaan sistem dalam pencapaian sasaran atau tujuan. Kontrol sistem dapat berupa kontrol masukan (input), kontrol proses (process), maupun kontrol keluaran (output).

10) Umpan Balik (*Feed Back*)

Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (control) sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya kedalam kondisi normal.

**2.4. Konsep Dasar Koperasi**

1) Pengertian, Prinsip dan Fungsi Koperasi

Menurut Hendro jogi (2004:343) Koperasi seperti badan usaha lainnya memiliki keleluasan gerak dalam menjalankan usaha selama tidak menyalahi ketentuan perundang-undangan dan idiologi normatif yang ada. Usaha merupakan proses rasional yang akhirnya bermuara pada penciptaan keuntungan (profit), simulasi keuntungan tersebut digunakan untuk melayani kebutuhan anggota. Dengan demikian, usaha koperasi dapat dilaksanakan selama memperhatikan dua hal pokok, yakni :

2) Usaha yang dijalankan selaras dengan kebutuhan anggota dan sejauh mungkin mengandung unsure pemberdayaan bagi usaha anggota.

3) Keuntungan usaha dialokasikan untuk anggota selaras dengan jasa yang diberikan anggota pada usaha koperasi.

Pengertian koperasi menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1995 tentang Pelaksanaan Kegiatan Usaha Simpan Pinjam okeh koperasi yaitu :

Hendro jogi (2004 : 343)”Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan”

Prinsip Koperasi :

- a) Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka
- b) Pengelolaan demokratis
- c) Pembagian SHU secara adil
- d) Balas jasa terbatas pada modal
- e) Kemandirian/organisasi berakar kuat dimasyarakat

Fungsi peran koperasi :

- a) Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota pada khususnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan social.
- b) Berperan serta aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan anggota.
- c) Memperkokoh perekonomian nasional dengan koperasi sebagai soko gurunya.
- d) Berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

**2.5. Tahapan Unified Modeling Language (UML)**

UML adalah salah satu bentuk notasi atau bahasa yang sama yang digunakan oleh professional dibidang software untuk menggambarkan atau memodelkan sebuah system software. Sebelumnya ada banyak notasi atau bahasa

lain untuk mencapai keperluan yang sama misalnya DFD (Data Flow Diagram) dan Booch Diagram. Tetapi sejak matang dan populernya teknologi pemrograman, perancangan, dan analisis berorientasi object, UML telah menjadi de facto standard language.

- 1) Menurut Afif Amrullah (2002). “*Unified Modeling Language (UML)* dapat didefinisikan sebagai sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak”.
- 2) Menurut Joomla dari <http://soetrasoft.com> (2007). “Unified Modeling Language (UML) merupakan standard modeling language yang terdiri dari kumpulan-kumpulan (diagram, dikembangkan untuk membantu para pengembang sistem dan software agar bisa menyelesaikan tugas-tugas seperti”:

  - Spesifikasi,
  - Visualisasi,
  - Desain Arsitektur,
  - Konstruksi,
  - Simulasi dan testing,
  - Dokumentasi

Unified Modeling Language (UML) biasa digunakan untuk ( Henderi, 2007 : 11)

- 1) Menggambarkan batasan system dan fungsi-fungsi system secara umum, dibuat dengan use case dan actor.
- 2) Menggambarkan kegiatan atau proses bisnis yang dilaksanakan secara umum, dibuat dengan intercation diagrams.
- 3) Menggambarkan reprensitasi struk statik sebuah sistem dalam bentuk class diagrams.
- 4) Membuat model behavior ”yang menggambarkan kebiasaan atau sifat sebuah sistem” dengan state transition diagrams.
- 5) Menyatakan arsitektur implementasi fisik menggunakan komponen & development diagrams
- 6) Menyampaikan atau memperluas fungsionalitas dengan stereotypes

Tiga cara dalam memakai unified modeling language dalam melakukan pemodelan sistem:

- 1) UML sebagai skets

Unified Modeling Language (UML) digambarkan dalam sketsa coretan-coretan dalam kertas atau whitboard secara tidak formal. Biasanya digunakan dalam sesi diskusi tim untuk membahas aspek tertentu dalam tahap analisis dan perancangan.

- 2) UML sebagai blueprint system

Seperti diagram kelistrikan adalah blueprint dari komponen atau produk yang akan dihasilkan, UML juga bisa menggambarkan blueprint yang identik untuk sebuah sistem software.

- 3) UML sebagai bahasa pemrograman

UML berfungsi sebagai bahasa pemrograman mencoba melakukan semuanya dengan UML sampai kepada produk jadinya. Analisis dan perancangan dilakukan dengan diagram-diagram yang ada dalam UML, sementara sebuah tool atau generator bisa menghasilkan produk akhir dari diagram-diagram ini.

### 3. METODELOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan adalah metode Deskriptif yaitu suatu metode dengan cara mengumpulkan dan menggambarkan data mengenai keadaan secara langsung dari lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam mencari dan mengumpulkan data serta mengolah informasi yang diperlukan menggunakan beberapa metode seagai berikut:

- 1) Metode Wawancara (Interview)

Interview yang berupa tanya jawab penulis lakukan kepada beberapa pegawai yang terkait langsung dengan instansi seperti interview yang dilakukan kepada beberapa pegawai di koperasi KSU Sejahtera Abadi - Bekasi. Semua interview yang dilakukan guna untuk mendapatkan data yang akurat yang dapat dipertanggung jawabkan

oleh orang yang bersangkutan langsung dengan instansi yang terkait.

2) Metode Pengamatan Langsung (Observasi)

Dengan metode observasi penulis mendapatkan data dengan cara mendatangi langsung objek dalam melakukan Skripsi yaitu pada koperasi KSU Sejahtera Abadi Bekasi serta menganalisa secara langsung jalannya informasi dokumentasi tersebut.

3) Metode Study Pustaka (Library Search)

Metode ini dilakukan guna mendapatkan gambaran secara teoritis yang berkaitan dengan penulisan laporan Skripsi sebagai acuan. Penulis mengumpulkan data yang bersumber dari berbagai buku guna mendapatkan gambaran secara teoritis yang berkaitan

dengan penulisan laporan Skripsi ini sebagai acuan. Disamping materi yang didapat semasa kuliah dan beberapa literatur yang diperlukan.

**3.2. Metode Analisis**

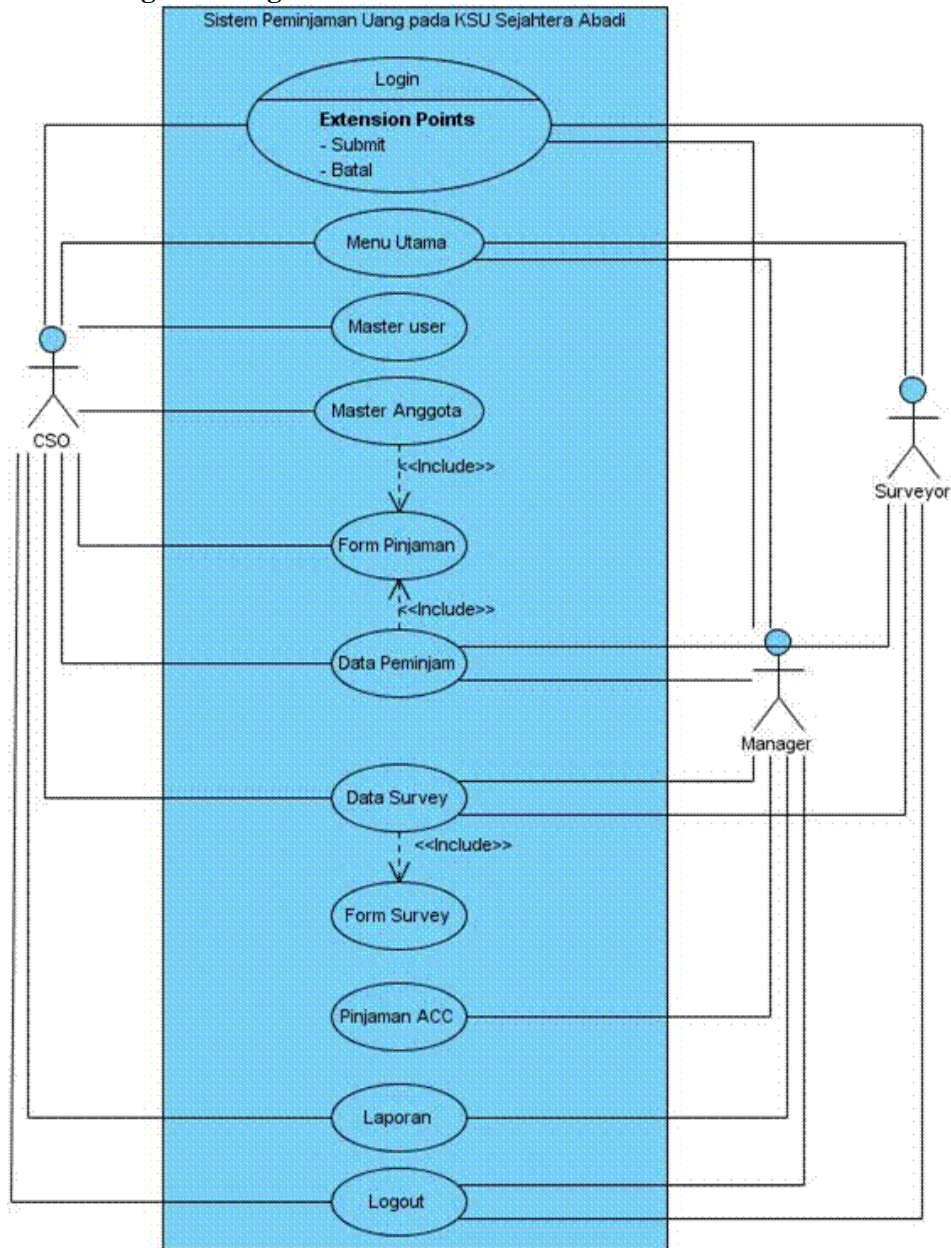
Metode analisis yang dilakukan dalam penulisan ini terdapat 4 (empat) tahapan sebagai berikut :

- 1) Survey atas sistem yang sedang berjalan.
- 2) Analisis terhadap temuan survey.
- 3) Identifikasi kebutuhan informasi.
- 4) Identifikasi persyaratan sistem

Hasil analisis kemudian dibuat laporannya untuk masukan dalam perencanaan sistem yang diusulkan.

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. UseCase Diagram Yang di Usulkan



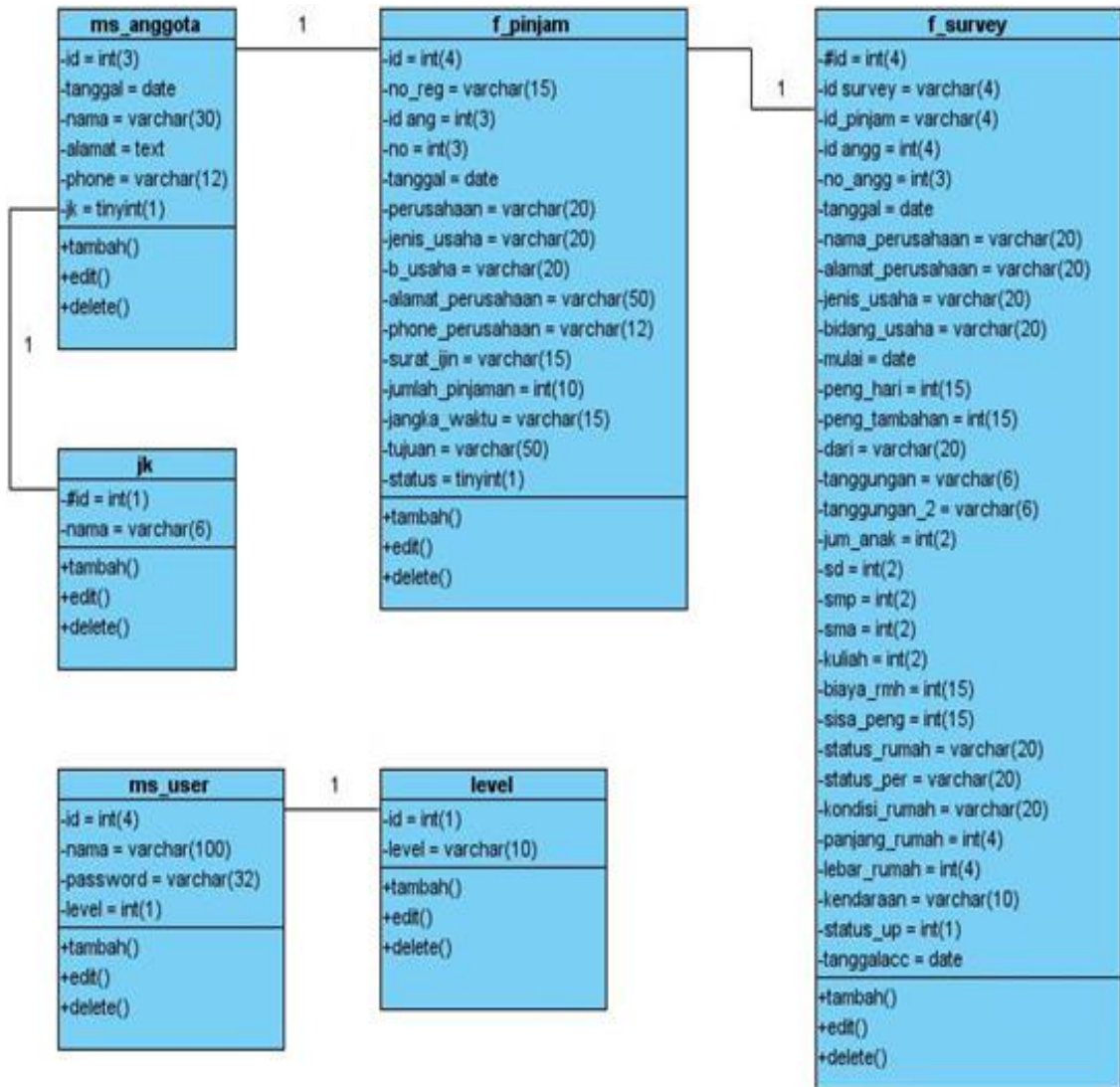
Gambar 1 UseCase Diagram

Berdasarkan gambar 1. Usecase Diagram yang diusulkan terdapat Sistem yang mencakup keseluruhan sistem Pinjaman Uang Pada KSU Sejahtera Abadi:

1) 3 Actor diantaranya : CSO, Surveyor, dan Manager

2) 11 Usecases yang biasa dilakukan oleh Actor tersebut diantaranya : Login, Menu utama, Master user, Master anggota, Form pinjaman, Data peminjam, Form survey, Data survey, Pinjaman ACC, Laporan, Logout.



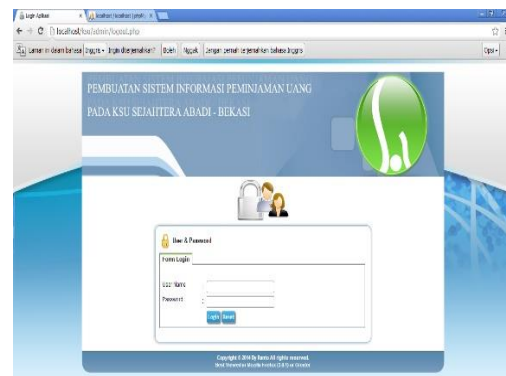


Gambar 2. UseCase Diagram Usulan

#### 4.2. Tampilan Halaman Aplikasi

Untuk dapat mengakses Sistem Komputerisasi Peminjaman uang pada Koperasi Sejahtera Abadi Bekasi, pada windows address Mozilla Firefox ketikkan alamat link yang dituju yaitu <http://localhost/KSU> maka akan tampil layar pembuka yang merupakan tampilan login website KSU Sejahtera Abadi Bekasi

- 1) Halaman Login ke Sistem

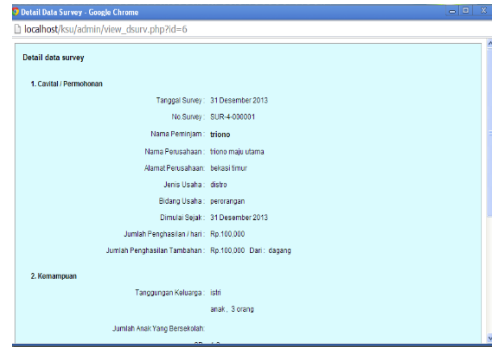


Gambar 3. Tampilan login Sistem

- 2) Halaman Data User



Gambar 4. Tampilan Data User



Gambar 7. Tampilan Form. Data Survey

3) Halaman Menu Peminjaman



Gambar 5. Tampilan Menu Peminjaman

6) Halaman Data Di ACC



Gambar 8. Tampilan Data Di ACC

4) Halaman Data Survey



Gambar 6. Tampilan Form. Data Survey

5) Halaman Entri Data Survey

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa permasalahan yang ada khususnya tentang penerimaan nasabah pada Koperasi (KSU) Sejahtera Abadi - Bekasi adalah sebagai berikut :

- 1) Proses peminjaman yang berlangsung selama ini di Koperasi KSU Sejahtera Abadi Masih dirasakan belum maksimal, karena masih menggunakan sistem manual.
- 2) Data belum teroganisir dengan baik, karena masih berupa kertas print out sehingga masih mengalami kesulitan untuk mencari data-data yang sebelumnya.
- 3) Untuk menangani sistem peminjaman uang pada Koperasi (KSU) Sejahtera Abadi perlu di buat sebuah sistem peminjaman uang pada Koperasi KSU sejahtera abadi Berbasis Web.

## 5.2. Saran

Untuk menanggulangi permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan saat ini, saran yang dapat diberikan adalah :

- 1) Diperlukan SDM yang mengerti dan familiar terhadap sistem, agar sistem peminjaman uang pada Koperasi KSU sejahtera abadi dapat berjalan dengan baik
- 2) Guna meningkatkan kinerja sistem, sebaiknya diberikan tambahan Hardware (printer, keyboard, mouse) untuk menunjang pelayanan agar lebih efektif dan efisien.
- 3) Diimplementasikan dan dievaluasi untuk pengembangan lebih lanjut terutama dalam pelatihan-pelatihan khususnya dalam penggunaan sistem yang telah dibuat.

HM., Jogiyanto, 2001. *Analisa & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta:

\_\_\_\_\_, 2007 *Komponen sistem informasi*, Andi, Yogyakarta

Mulyadi, 2001, *Sistem Akuntansi*, Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga, Penerbit Salemba Empat, Jakarta.

Sunarto, *Manajemen Karyawan*, Amus, Yogyakarta, 2005

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Ed.1 Andi Yogyakarta.

Adi Nugroho. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

Afif Amrullah, 2002, *“Unified Modeling Language (UML)*, Pustaka, Bandung

Amrullah, Afif, 2002, *Langkah-langkah penggunaan Unified Modeling Language (UML)*.

Andri Kristanto, 2008, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.

Arief, M. Rudyanto, 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*, Andi, Yogyakarta.

Edhy Sutanta. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Henderi, 2007, *Analysis and Design System with Unified Modeling Language (UML)*,

Jeffry L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman, (2004 : 712)