

SISTEM INFORMASI KOPERASI SIMPAN PINJAM BERBASIS WEB PT. KOSHIMA JAYA PRATAMA DI TANGERANG

Ricko Immanuel Wicaksana¹, Nurjeli², Yuliarman Saragih³

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi STMIK Ganesha

³Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Singaperbangsa Karawang
ricko.ganesha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat website kolaboratif. Website ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin canggih dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat, baik dari segi hardware maupun software. Sistem ini dirancang menggunakan software XAMPP dengan bahasa pemrograman PHP MySQL. Perancangan sistem informasi membutuhkan data dan informasi yang akurat agar sistem informasi yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan. Sistem berisi informasi terkini tentang perusahaan, profil, layanan kredit, layanan tabungan, dan modul entri data yang terkait dengan data yang berguna bagi perusahaan.

Kata kunci: Sistem, Website, XAMPP, MySQL

I. PENDAHULUAN

Dalam waktu yang relatif singkat, teknologi informasi (TI), khususnya teknologi Internet dan Web, telah berkembang sangat pesat. Penggunaan Internet dan Web di Indonesia meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun. Karena teknologi informasi sebenarnya dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Industri, agen perjalanan, rumah sakit, bank, lembaga pendidikan dan pemerintah menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasional. Teknologi informasi memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi tanpa batas dalam ruang dan waktu.

Memiliki sebuah *website* mempunyai arti penting bagi instansi, sekolah ataupun perguruan tinggi. Dengan memiliki media informasi berupa *website*, Lembaga atau sekolah memiliki forum untuk menginformasikan kepada masyarakat umum tentang profil, kemungkinan,

kegiatan, dan berbagai manfaat mereka. Situs web yang diprogram dengan pemrograman tertentu. B. PHP dapat dirancang secara mandiri.

Dalam hal ini KSP Nasari merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang simpan pinjam. Kami memberikan pelayanan kepada anggota kami khususnya dalam bidang jasa simpan pinjam. Jika pengelolaan data masih menggunakan metode akuntansi, pelayanan kepesertaan khususnya simpan pinjam tidak secepat komputerisasi, sehingga membutuhkan waktu yang lama bagi anggota untuk menyetor atau meminjam.

Oleh sebab itu penulis di sini mengambil masalah di bidang simpan pinjam itu sendiri. Tujuannya adalah untuk membantu koperasi meningkatkan pelayanan anggotanya dan menyimpan data dan dokumen penting lainnya yang perlu disimpan dengan baik sehingga penyajian informasi relatif cepat dan akurat.

Penulis memiliki kendala dalam menghadapi proses simpan pinjam ini, sulit untuk mengetahui anggota mana yang masih memiliki simpanan/pinjaman karena masih menggunakan pembukuan manual, dan anggota mana yang masih menyimpan atau mengambil pinjaman.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penulis membuat web yang memudahkan anggota koperasi untuk mendapatkan data SHU (pencapaian yang tersisa), agenda, dan cara penyimpanan rapat RAT bulanan (rapat penyelesaian tahunan). saya tertarik. Sistem informasi pembuatan kredit dengan KSP Nasari dan memudahkan untuk mengetahui anggota mana saja yang memiliki simpanan dan kredit.

II. METODE PENELITIAN

Perancangan dan Pengembangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengkonfigurasi perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Metode Fabbri dan Schwan yang terdiri dari:

1. Studi Kelayakan

Studi kelayakan bertujuan untuk mengetahui apakah sistem

informasi yang dibuat memenuhi persyaratan.

2. Analisis Sistem

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennnya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

3. Rencana Pendahuluan

Pra-perencanaan bertujuan untuk menentukan ruang lingkup sistem yang akan dikelola

4. Perancangan Sistem

Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk serta mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

5. Implementasi sistem Fase di mana sistem diatur untuk beroperasi.

Perancangan Output

Desain sistem adalah aktivitas yang dilakukan setelah proses sistem selesai. Salah satu faktor yang menarik pengunjung ke *website* Anda adalah desain tata letak yang baik. Sebelum merancang tata letak, Anda harus terlebih dahulu membuat sketsa dengan memperhatikan hal berikut:

1. Bagian *header* berisi nama organisasi, yaitu Koperasi Simpan Pinjam

2. Nasari dan beberapa grafik untuk mempercantik tampilan.

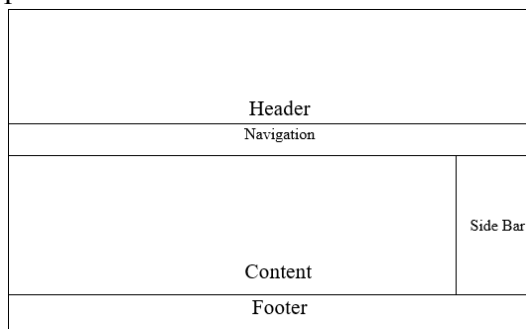
3. Navigasi harus dikenali dan mudah digunakan.
4. Bagian konten merupakan isi yang ingin disampaikan pada pengunjung.
5. Bagian footer berisi nama dan info dari pemilik situs.
6. Bagian lain memiliki artikel, pembaruan, kategori, spanduk, tanggal dan waktu. Tujuan dari perancangan keluaran

adalah untuk mengubah data menjadi informasi berkualitas yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang baik.

Halaman Utama Desain dan Administrasi Halaman

Halaman Beranda

adalah halaman beranda untuk setiap halaman situs web. Halaman ini juga dikenal sebagai halaman selamat datang karena ini adalah kunjungan pertama Anda ke situs. Halaman utama dirancang dengan sangat rumit dengan tautan ke semua halaman lainnya. Rencana beranda ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.



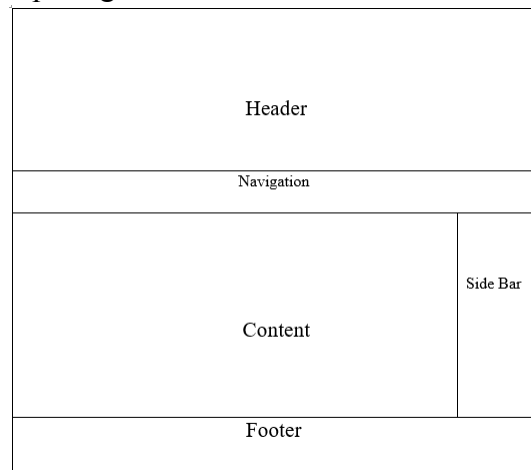
Gambar 1. Perancangan Halaman Utama

Halaman administrasi

adalah halaman untuk memantau, memasukkan dan memperbarui aktivitas, komentar, galeri, dan berita dari semua halaman situs. Halaman ini juga bisa disebut halaman pemilik website karena hanya

administrator yang memiliki akses ke semua konten dan berita website. Di sisi administrator, ini dirancang untuk memberikan kemampuan tambah, perbarui, edit, hapus, dan pencarian untuk memberikan tampilan informasi yang diproses yang mudah dipahami.

Tema halaman administrasi seperti gambar 2 berikut:



Gambar 2. Perancangan Halaman Admin

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengelola data menggunakan komputer memerlukan tiga komponen utama:

1. Perangkat Keras

Perangkat keras adalah komponen fisik dari suatu rangkaian komputer yang bekerja sama dalam pengolahan data. Spesifikasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. CPU (Control Processing Unit)
- b. Monitor
- c. Keyboard dan mouse
- d. Hardisk sebagai tempat sistem beroperasi dan media penyimpanan
- e. Printer
- f. Memori minimal 256 MB

2. Software (Perangkat Lunak)

Perangkat lunak

Perangkat lunak adalah pernyataan program yang dapat digunakan pada komputer, dan menyediakan fungsionalitas sesuai dengan perangkat lunak yang diinginkan yang diperlukan untuk menjalankan perangkat keras untuk aplikasi pemrosesan data. Dengan kata lain,

A. Windows XP / Windows Vista / Windows 7

B. Macromedia Dreamweaver CS6 sebagai editor desain.

1. Microsoft MySQL sebagai bahasa pemrograman untuk database dalam bahasa SQL.
2. Apache Web Server sebagai server lokal saat menguji situs web Anda. Contoh: PHP sebagai bahasa pemrograman sisi server.
3. Browser sebagai media untuk menampilkan halaman web. Seperti: Mozilla.
4. Brainware (Elemen Manusia)
Brainware adalah orang yang dapat mengatur dan memahami sistem operasi komputer untuk menjalankan program. Faktor manusia yang memenuhi syarat adalah mereka yang mengoperasikan sistem dan merupakan faktor manusia berikut:
 - Analisis sistem, yaitu, manusia merancang dan membangun sistem atau peralatan desain program.
 - SM Programmer, yaitu orang yang mengerti bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat dan membangun program.
 - Operator, yaitu orang yang menjalankan sistem. B. Input data yang dioperasikan oleh

komputer dalam menghasilkan informasi.

- Publik (pengguna), yaitu orang-orang yang menggunakan sistem yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

XAMPP 3.2.1 bertindak sebagai server web yang menyediakan layanan yang memenuhi kebutuhan pengguna yang mengakses aplikasi. Misalnya, lakukan hal berikut:

1. Nonaktifkan program antivirus karena beberapa komponen XAMPP mungkin tidak dapat diinstal dengan lancar.
2. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti pada Gambar 3..

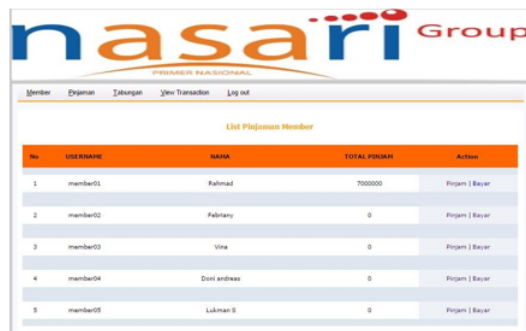


Gambar 3. Instalasi XAMPP

Tema sistem Tema adalah tema yang dibuat dalam Adobe Dreamweaver CS6. Menu merupakan jalur pengguna (interface path) yang berisi beberapa opsi yang ditampilkan kepada pengguna. Pengguna dapat memilih opsi menu dengan menggerakkan kursor. Struktur menu merupakan gambaran umum dari isi keseluruhan program yang dibuat. Struktur menu program aplikasi ini adalah seperti pada gambar 4 dan 5 berikut:



Gambar 4. Menu Home



Gambar 5. Form List Pinjaman

Pemeliharaan sistem diperlukan agar sistem dapat beroperasi secara normal. Tujuan dari pemeliharaan sistem ini adalah untuk:

1. Mencegah perubahan sistem yang menyebabkan masalah lain.
2. Ubah sistem sesuai kebutuhan organisasi Anda.
3. Meningkatkan proses persiapan dan pemeliharaan sistem dengan menganalisis informasi tentang perubahan sistem.
4. Jika kebutuhan akan perubahan relatif tinggi, ganti perawatan sistem dengan pemeriksaan sistem. Tujuan dari implementasi sistem adalah:
5. Menyelesaikan desain sistem yang terdapat dalam dokumen desain sistem yang disetujui.
6. Deskripsi, uji dan dokumentasi program dan prosedur yang dilakukan oleh dokumen desain sistem yang disetujui.

7. Siapkan pengguna dan staf pelatihan untuk memungkinkan staf menggunakan sistem baru.
8. Seluruh sistem harus diuji, mengingat desain sistem memenuhi kebutuhan pengguna.
9. Verifikasi bahwa migrasi ke sistem baru berjalan dengan benar dengan merencanakan, mengontrol, dan menjalankan instans sistem baru dengan benar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, bab ini mencoba menarik kesimpulan dari penjelasan-penjelasan tersebut.

1. Melalui website ini berbagai kalangan dapat dengan mudah mengakses informasi tentang KSP Nasari kapan saja, dimana saja. dan hanya, dimana adalah Informasi tentang KSP Nasari
2. Dijalankan pada intranet atau komputer lokal yang tidak terhubung dengan. Koneksi internet diperlukan untuk meng-host situs web dan mengakses situs web setelah hosting.
3. Didesain dengan Sistem Informasi, Data, Anggota, Peristiwa dan, dapat menghasilkan efektifitas dan efisiensi kerja di bidang penerbitan KSP Nasari. Betul :
 - Kami menyarankan Anda untuk membuat cadangan database Anda secara teratur ke media penyimpanan lain untuk menghindari hal-hal yang tidak perlu seperti kehilangan data atau kerusakan.
 - Website ini dapat dikembangkan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, Bunafit. 2008. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Jakarta : Gava Media.
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemrograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver*. Jakarta : Gava Media
- Riyanto, Slamet. 2014. *Step by Step Adobe Photoshop to CSS3*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*. Lokomedia, Yogyakarta
- Arifin, Hasnul. 2010. *Buku Wajib Programmer: Syntax/eWolf Community*. Yogyakarta: MediaKom
- www.google.com yang di akses mulai dari maret-mei 2017