

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Koperasi merupakan suatu badan usaha sebagai sarana membangun dan mengembangkan potensi serta menegakan kemandirian. Koperasi didirikan atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

Koperasi di SMA Negeri 1 Karanganyar merupakan salah satu bentuk organisasi sebagai unit pelaksana bidang kesejahteraan anggota, dalam hal ini khususnyapengurus, anggota, para guru, seta parasiswa yang berada di lingkungansekolah. Koperasitersebutmenangani jenis usaha yang bergerak pada sektor perlengkapan dan simpan pinjam. Pada sektor perlengkapanmenyediakan barang-barang keperluansekolahseperti : alat tulis, buku pelajaran serta semua perlengkapan sekolah dan aneka kebutuhan sehari hari yang dibutuhkandalamskalakecil. Pada sektor simpan pinjam memberikan jasa simpan dan pinjam yang di peruntukanoleh anggotakoperasi.

Seiringdenganberjalanyakoperasidi SMA Negeri 1 Karanganyar, pengelolaan transaksi simpanan, piutang maupun angsuran masih secara manual dankurangdiandalkandalampengerjaanya,diantaranyadenganmencatatransaksi yang dilakukan,penghitunganangsuranpeminjaman, pendataanjumlahtabungantiapanggota, pencatatanpembukuan yang membutuhkanwaktu yang relatif lama, data-data yang tidaktertadenganrapi,

dansampaipadapembuatanlaporan. Tidakdapatdipungkiri, pencatatan data secara manual rentan terhadapkesalahanmanusia. Dan untukmengatasinya, biasanyamembuatsuatucarakerjaatau model pencatatantertentu.

Komputerisasi adalah cara tepat. Oleh karena itu dibuatlah suatu aplikasi perangkat lunak untuk menggantikan pekerjaan yang semula masih secara manual sekarang menjadi berbasis komputer. Perangkat lunak tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah dalam mengelola dan mengatur berjalanya koperasi untuk kedepannya nanti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkanlatar belakang masalah yang telah diutarakan, maka perumusan masalahnya adalah bagaimanamerancangdanmembuataplikasiSistemInformasiKoperasi SMA Negeri 1 Karanganyar.

C. Batasan Masalah

Pembatasanmasalahdalampenelitianiniadalah:

- a. Obyek pembuatan aplikasi desktop ini adalah koperasi simpan-pinjam bagi guru dan karyawan di SMA Negeri 1 Karanganyar.
- b. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah *Microsoft visual basic* dan *MySql* sebagai database sistem.
- c. Informasi yang dihasilkan berupa proses *input* data, pengolahan data dan *output*.

- d. Data yang ada dimaksud adalah data koperasi simpan pinjam dan data koperasi perlengkapan peralatan sekolah, di antaranya: data anggota koperasi, data transaksi simpanan wajib, sukarela dan lebaran. data transaksi peminjaman uang, data angsuran dan data stok barang koperasi.
- e. *Output* berupa hasil cetak dari data transaksi dan rekap keseluruhan data koperasi.
- f. Sistem ini dibangun hanya sebagai aplikasi yang berdiri sendiri, bukan jaringan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi Sistem Informasi Koperasi di SMA Negeri 1 Karanganyar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai penulis dalam pembuatan sistem ini adalah:

- a. Menjadikan koperasi di SMA Negeri 1 Karanganyar dapat dikelola secara terstruktur dan efisien.
- b. Memudahkan dalam pengelolaan data koperasi, sehingga memperkecil tingkat kesalahan yang sering terjadi..
- c. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang *Information Technology (IT)*.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan penelitian skripsi ini, maka penulisan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan telaah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan serta landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.