BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori atau kajian pustaka yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi terbagi dalam dua kelompok, yaitu landasan teori tentang permasalahan dan landasan teori tentang ilmu yang terkait. Landasan teori tentang permasalahan yaitu pemahaman koperasi simpan pinjam. Sedangkan landasan teori tentang ilmu yang terkait terdiri dari konsep dasar sistem informasi, analisis perancangan sistem, dan bagan alir dokumen. *Data Flow Diagram*, sistem basis data, sistem informasi manajemen, dan tujuan desain sistem. Landasan teori pembuatan sistem informasi ini secara detail dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1. Koperasi

Menurut Hendrojogi (2005:20), bahwa koperasi merupakan suatu wadah bagi golongan masyarakat yang berpenghasilan rendah yang dalam rangka usaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya berusaha meningkatkan tingkat hidup.

3.1.1 Azas-azas Koperasi

Komite pusat dari ICA pada tahun 1994 telah membentuk suatu komisi tentang azas-azas koperasi, dimana kerja komisi ini dilaporkan dalam Konggres ICA yang ke-23 yang diadakan di Vienna pada tahun 1966 dan laporan tersebut disetujui oleh Konggres. Hasil kerja dari komisi adalah sebagai berikut:

1. Kenaggotaan sukarela dan terbuka
2. Pengelolaan secara demokrasi
3. Bunga yang terbatas oleh modal.

STIKOM SURABAYA

4. Pembagian sisa hasil usaha kepada anggota secara proporsional dengan transaksi.
5. Pendidikan koperasi.
6. Kerja sama antar koperasi

3.1.2 Manajemen Koperasi

Pengertian manajeman koperasi dapat merujuk kepada orang / sekelompok orang atau bisa kepada proses. Dalam hal tersebut, manajemen koperasi itu terdiri dari: Rapat Anggota, Pengurus dan Manajemen. Ada hubungan timbal balik antara ketiga unsur tersebut, dalam arti bahwa tidak ada satu unsur pun akan bisa bekerja secara efektif tanpa dibantu atau didukung oleh unsur-unsur lainnya.

Prof. Ewell Paul Roy, Ph.D dari *Agricultural Economics and Agribusiness Lousiana State University* mengatakan bahwa manajemen dari koperasi itu melibatkan 4 unsur (perangkat) yaitu: Anggota, Pengurus, Manajer, dan Karyawan. Khusus tentang karyawan ini dikatakan bahwa mereka merupakan penghubung antara manajemen dan anggota pelanggan.

3.2. Simpan Pinjam

Simpan pinjam adalah kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana melalui usaha simpan pinjam dari dan untuk anggota koperasi maupun kepada koperasi dan anggota lainnya. Kegiatan usaha simpan pinjam biasanya dilaksanakan oleh koperasi simpan pinjam atau unit usaha simpan pinjam pada sebuah koperasi.

STIKOM SURABAYA

3.2.1 Simpanan

Setiap anggota koperasi diwajibkan untuk membayar beberapa iuran sebagai berikut:

a. Simpanan Pokok

Iuran ini dibayar sewaktu pertama kali mendaftarkan diri menjadi anggota koperasi, dimana besarnya iuran ditentukan pihak koperasi sebesar Rp. 50.000,-.

b. Simpanan Wajib

Iuran ini dibayar setiap bulan selama menjadi anggota koperasi, dimana besarnya iuran ditentukan oleh pihak koperasi sebesar Rp. 100.000,-

c. Simpanan Sukarela

Iuran ini dibayar oleh anggota koperasi secara sukarela atau tidak ada paksaan, dimana besarnya iuran sesuai dengan kemampuan anggotanya (bersifat sukarela). Bunga simpanan yang diberikan anggota telah ditentukan oleh pihak koperasi yaitu sebesar 0,5 % dari jumlah simpanan per bulannya untuk simpan maksimal satu bulan sekali simpan.

Simpanan pokok dan wajib tidak bisa diambil selama menjadi anggota koperasi dan hanya bisa diambil bila anggota keluar dari keanggotaan, sedangkan simpanan sukarela boleh diambil sewaktu-waktu selama dibutuhkan.

3.2.2 Pinjaman

Pemberian kredit pinjaman merupakan jasa atau bisnis yang beresiko, karena kemngkinan kredit yang diberikan tidak dapat ditagih/macet. Sehubung dengan hal tersebut sudah menjadi keharusan bagi koperasi hanya memberikan pinjaman kepada anggota yang layak dengan menseleksi setiap usulan kredit dan

STIKOM SURABAYA

memberikan batas maksimal peminjaman. Adapun persyaratan bagi anggota yang ingin transaksi pinjam yaitu:

a. Setiap anggota koperasi mendapatkan pinjaman dalam bentuk uang maupun barang, khusus untuk pinjaman barang perhitungan besarnya ditentukan berdasarkan nilai harga jualnya.

b. Jumlah maxsimal pinjaman yang diberikan kepada anggota ditentukan pihak koperasi, dimana besarnya sama tergantung jenis pinjaman. Masing-masing pinjaman maximalnya berbeda.

c. Jangka waktu pinjaman dan bunga sudah ditentukan pihak koperasi, anggota tinggal memilih paket pinjam.

Pinjaman dapat diangsur dalam beberapa periode yaitu tergantung dari paket yang dipilih. Angsuran pinjaman yang harus dibayar oleh seorang peminjam dipengaruhi oleh pokok pinjam dan jangka waktu.

3.3. Angsuran

Penjualan angsuran adalah penjualan barang atau jasa yang dilaksanakan dengan perjanjian dimana pembayaran dilakukan secara bertahap atau berangsur. Biasanya pada saat barang atau jasa diserahkan kepada pembeli, penjual menerima uang muka (down payment) sebagai pembayaran pertama dan sisanya diangsur dengan beberapa kali angsuran. Karena penjualan harus menunggu beberapa periode untuk menagih seluruh piutang penjulannya, maka biasanya pihak penjual akan membebankan bunga atas saldo yang belum diterimanya

Resiko atas tidak tertagihnya piutang usaha angsuran ini sangat tinggi, mungkin saat akan dilakukan penjualan angsuran telah dilakukan survai atas pembeli dan memperoleh hasil yang baik. Karena penagihan piutang usaha

STIKOM SURABAYA

angsuran memakan waktu yang cukup lama (beberapa periode), hal tersebut kemungkinan dapat merubah hasil survai yang telah dilakukan semula terhadap pembeli. Untuk menghindari hal-hal demikian, penjual biasanya akan membuat kontrak jual beli (security agreement), yang memberikan hak kepada penjual untuk menarik kembali barang yang telah di jual dari pembeli.

Untuk mengurangi barang angsuran tersebut dari resiko terbakar atau hilang, pihak penjual dapat menetapkan syarat bagi pembeli agar barang angsuran tersebut diasuransikan untuk kepentingkan pihak penjual. Premi asuransi ditanggung oleh pembeli, jika barang angsuran hilang atau terbakar, pihak asuransi akan membayar ganti rugi kepada penjual dan bukan pembeli. Kadang kala mungkin jiwa dari pembeli diwajibkan oleh penjual untuk diasuransikan dengan premi auransi atas tanggungan si pembeli.

3.4. Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi dapat dihasilkan dari sistem informasi atau disebut juga *pricessing system* atau *information processing system* atau *information generation system.* Menurut Lucas (2005:180) sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen atau blok-blok yang berinteraksi satu sama lain berbentuk satu kesatuan mencapai sasaran. Komponen atau blok-blok yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Blok *input*

   Blok *Input* adalah data yang digunakan unuk memasukkan sistem informasi yang termasuk media dan metode. Misalnya, memasukkan data anggota pada master anggota.

b. Blok model

STIKOM SURABAYA

Blok model adalah rangkaian gabungan antara prosedur logika dan model matematika yank akan mengelola data *input*. Sehingga diperoleh data *output* yang diinginkan.

c. Blok teknologi

Blok teknologi merupakan kotak atau alat salam sistem informasi yang diperoleh untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data. Hal tersebut terjasi saat proses sistem informasi sedang berjalan.

d. Blok *output*

Blok *output* adalah hasil dari sistem informasi berupa informasi yang berkualitas yang bermanfaat untuk manajemen dan seluruh pemakaian sistem. Hasil *output* tersebut dapat berupa laporan atau dalam bentuk gambar grafik hasil dari proses transaksi.

e. Blok *database*

Blok *database* adalah kumpulan data yang paling berhubungan satu sama lain yang tersimpan dan bertanggung jawab mengelola serta mengumpulkan data. Kumpulan dari data tersebut dapat dikelompokan dalam struktur tabel atau *file database*.

3.5. Data dan Informasi

Data adalah apapun dan atau semua fakta yang dikumpulkan, disimpan, dan diproses oleh suatu sistem informasi, sedangkan informasi adalah data yang telah diatur dan diproses sehingga dapat memiliki arti (Romney, 2000). Informasi dapat berupa dokumen laporan, atau jawaban suatu pertanyaan. Dokumen merupakan catatan transaksi atau data suatu perusahaan/instansi.

STIKOM SURABAYA

Terdapat enam karakteristik yang membuat informasi menjadi berguna dan berarti :

1. *Relevant* : informasi adalah relevant bila dapat mengurangi ketidakpastian, meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dalam membuat prediksi, atau memastikan, membenarkan pikiran mereka.
2. *Reliable* : informasi adalah *reliable* bila bebas dari kesalahan atau bisa dan secara tepat menampilkan kejadian yang atau aktifitas organisasi.
3. *Complete* : informasi adalah *complete* bila dapat mencakup aspek-aspek penting dari kejadian atau aktifitas yang diukurnya.
4. *Timely* : informasi adalah *timely* bila dapat menyediakan tepat waktu bagi para pembuat keputusan untuk mengunakannya dalam membuat keputusan.
5. *Understandable* : informasi adalah *understandable* bila informasi yang ditampilkan dengan format yang dapat dibaca dan dimengerti oleh *user*
6. *Verifiable* : informasi adalah *verifiable* bila dua orang yang berpengetahauan menghasilkan informasi yang sama.

3.6. Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer menurut Wicaksono (2005:3) adalah bidang studi yang mempelajari, manusia, teknologi komputer dan interaksi antara kedua belah pihak, merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif untuk dipakai oleh manusia, beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksinya.

Adapun karakteristik dari desain antar muka yang memperhatikan *usability* adalah sebagai berikut :

1. *User centered design*

STIKOM SURABAYA

yang menitik beratkan kepada *user* dan *task* sejak awal pembuatan desain.

2. *Participative design*

   User diartikan sebagai bagian dari tim desainer, agar terbentuk suatu desain yang mudah dioperasikan.

3. *Iterative design*

   Pembuatan desain, testing hingga penilaiannya dan pendesainan ulang memenuhi spesifikasi *usability* yang diinginkan.

4. *Experimental design*

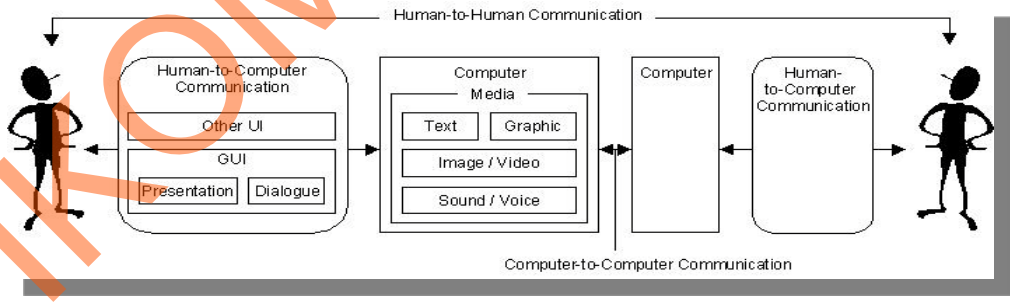
   Terdapat testing *usability* oleh *user* secara formal pada percobaan awal, simulasi dan evaluasi *prototype* secara keseluruhan.

5. *User supportive design*

   Melakukan pelatihan, seleksi manual jika diperlukan, seperti bantuan dari ”ahli” disekitarnya, misal :

   a. *online* : spesifikasi bantuan konten desain.

   b. *offline* : customer service.



Gambar 3.1 Ilustrasi Interaksi Manusia dan Komputer

(Sumber : Agastya, 2008:22)

STIKOM SURABAYA

3.7. Analisis dan Perancangan Sistem

Menurut Kendall dan Kendall (2003:7), analisis dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi. Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.

STIKOM SURABAYA