

PERANCANGAN APLIKASI ANGSURAN DAN BONUS BAGI HASIL PADA ANGGOTA KSPPS BINA UMAT MADANI METRO BARAT

Intan Fitria Cahyani¹⁾, Mustika²⁾, M. Demsi Dupri³⁾

Program Studi Sistem Informasi UM Metro¹⁾

Program Studi Ilmu Komputer UM Metro^{2,3)}

intanfitria768@gmail.com, mustika@ummetro.ac.id, demsidupri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengambil data mengenai angsuran dan bonus bagi hasil pada KSPPS Bina Umat Madani Metro Barat khususnya. Saat ini KSPPS Bina Umat Madani proses pencatatan pembayaran angsuran sampai pelunasan masih menggunakan kartu angsuran anggota yang disalin dibuku pembiayaan dan menghasilkan rekapitulasi pembayaran, kelemahan sistem ini adalah sulitnya melakukan perhitungan bagi hasil dikarenakan perhitungan masih belum otomatisasi. Berdasarkan permasalahan maka dirancang aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil pembiayaan anggota KSPPS Bina Umat Madani Metro Barat. Jenis penelitian termasuk kedalam jenis penelitian terapan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Alat Pengembangan sistem menggunakan aliran informasi, diagram konteks, *data flow diagram*, dan *entitiy relationship diagram*. *Software* pendukung dalam pembuatan aplikasi ini adalah Netbeans, Java, Database MySQL dan pembuatan laporan menggunakan Ireport. Hasil penelitian ini menghasilkan rancangan input data yang akan diproses seperti data anggota, pembiayaan, pembayaran angsuran, pelunasan dan bonus bagi hasil. Manfaat dari aplikasi yang dibangun dapat mempermudah dalam perhitungan bonus bagi hasil dan tersedianya report angsuran yang bermanfaat untuk membuat relapitulasi setiap bulan sebagai informasi kepada Manajer KSPPS Bina Umat Madani.

Kata kunci: *aplikasi desktop, koperasi simpan pinjam, angsuran, bonus bagi hasil*

1. Pendahuluan

Perekonomian Indonesia disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas azas kekeluargaan sebagaimana yang disebut dalam pasal 33 UUD 1945. Salah satu bentuk badan usaha yang cocok dengan pasal tersebut adalah koperasi. Koperasi mempunyai tujuan utama untuk memajukan kesejahteraan ekonomi anggota khususnya, masyarakat pada umumnya. Koperasi merupakan organisasi ekonomi rakyat yang bersifat sosial, beranggotakan orang-orang dan berbadan hukum yang merupakan tata susun ekonomi sebagai badan usaha berdasarkan azas kekeluargaan.

KSPPS Bina Umat Madani yang beralamat di Jalan Flamboyan Nomor 06 Kelurahan Mulyojati Kecamatan Metro Barat, KSPPS Bina Umat Madani ini berdiri pada 31 Oktober 2017, yang dikukuhkan sebagai unit otonom dengan badan hukum No : 006454/BH/M.KUKM.2/XII/2017. KSPPS Bina Umat Madani memiliki anggota dengan jumlah kurang lebih 170 anggota di Metro, Koperasi ini bertujuan memberikan jasa pembiayaan modal usaha kecil (mikro) untuk masyarakat disekitar.

Dalam proses pembiayaan, anggota harus memberikan jaminan berupa sertifikat tanah, BPKB motor, BPKB mobil dan sebagainya. Anggota melakukan angsuran maksimal 20 bulan sesuai dengan perjanjian diakad, jika anggota pembiayaan akan melakukan pelunasan sebelum jatuh tempo maka akan mendapatkan bagi hasil dengan ketentuan kekurangan angsuran lebih dari 2 bulan, bagi hasil akan di serahkan kepada anggota.

Proses pencatatan pembayaran angsuran sampai pelunasan di KSPPS Bina Umat Madani masih menggunakan kartu angsuran anggota yang kemudian disalin dibuku pembiayaan dan pada akhirnya akan menghasilkan rekapitulasi pembayaran. Kelemahan sistem yang berjalan saat ini adalah sulitnya melakukan perhitungan bagi hasil dikarenakan perhitungan masih belum otomatisasi, sehingga penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dari kelemahan sistem saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini mengambil judul “Perancangan Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil Pada Anggota KSPPS Bina Umat Madani Metro Barat”.

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah merancang aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil pembiayaan anggota KSPPS yaitu pada masalah pengolahan data anggota tidak perlu menggunakan tulisan tangan atau manual. Manfaat yang didapatkan adalah dapat mempermudah karyawan koperasi dalam proses mendata pembiayaan, mencatat angsuran hingga pelunasan serta mempermudah penentuan bagi hasil sehingga mempercepat proses pembuatan laporan bulanan yang akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan kinerja KSPPS BinaUmat Madani.

2. KajianPustaka

2.1. Perancangan

Menurut Ladjamudin (2015:39) “Perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alterative sistem yang terbaik”.Dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan perancangan adalah suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang di hadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis.

2.2. Data

Menurut Sutanta (2011:13) “data dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak, yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal”.Menurut Kaharu dan Sakina (2016:30) “yang dimaksud dengan data adalah fakta dari suatu pernyataan yang berasal dari kenyataan, dimana pernyataan itu adalah hasil suatu pengukuran dan pengamatan”.Dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data merupakan suatu fakta atau kenyataan yang dapat dinyatakan dengan nilai angka atau beberapa karakter tertentu.

2.3. Koperasi

Dalam Undang-undang Koperasi tahun 1967 No. 12 yang dikutip oleh Anoraga dan Widiyanti (2007:4) “Koperasi Indonesia adalah organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial, beranggotakan orang-orang atau benda-benda hukum koperasi yang merupakan tata susunan ekonomi sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan”. Menurut Prasetyo (2013), Koperasi Simpan Pinjam adalah : “Salah satu lembaga keuangan bukan bank yang memiliki tugas memberikan pelayanan kepada masyarakat, berupa pinjaman dana dan tempat untuk menyimpan uang bagi masyarakat. Para anggota membentuk kepengurusan untuk mengelola koperasi melalui Rapat Anggota dan pelaksanaannya kegiatan usahanya berdasarkan prinsip koperasi”. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan koperasi adalah badan usaha sebagai gerakan ekonomi berdasarkan asas kekeluargaan yang bertujuan untuk menyejahterakan anggotanya.

2.4. Angsuran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 73) “Angsuran yaitu uang yang dipakai untuk mengangsur atau cicilan. Angsuran adalah uang yang dipakai untuk diserahkan sedikit demi sedikit atau tidak sekaligus, seperti untuk pembayaran utang, pajak dan sebagainya”.Dari pengertian diatas

dapat disimpulkan angsuran adalah suatu pembayaran atau pelunasan berkala dengan cara cicilan atau pembayaran sebagian dengan besar pembayaran dalam jangka waktu yang telah di tentukan.

3. Metode Penelitian

Metode pengembangan aplikasi menggunakan *SDLC (System Development Life Cycle)*. Tahapan tersebut antara lain analisis kebutuhan user, desain, implementasi, testing dan evaluasi. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan;

a. Observasi (*observation*)

Adapun data yang diperoleh dengan teknik observasi adalah melihat langsung alur proses pembiayaan, pencatatan anggota yang melakukan angsuran, dan anggota yang melakukan pelunasan.

b. Wawancara (*interview*)

Adapun data yang diperoleh dengan teknik wawancara adalah permasalahan yang dihadapi oleh pegawai dalam penentuan bagi hasil.

c. Dokumentasi (*dokumentation*)

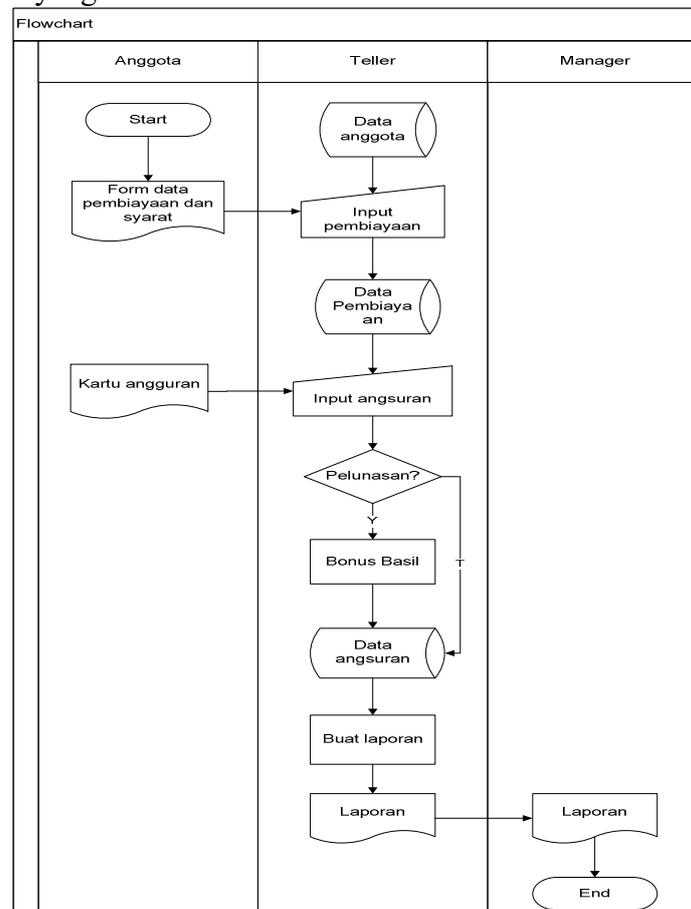
Adapun data-data pada KSPPS Bina Umat Madani adalah struktur organisasi, data kartu anggota angsuran, buku pembiayaan dan angsuran, dan buku kas.

d. Studi pustaka (*Library research*)

Data yang di peroleh dari studi pustaka adalah teori-teori tentang aplikasi, koperasi, pendekatan pemrograman berorientasi objek, metode SDLC, blackbox testing.

4. Hasil dan Pembahasan

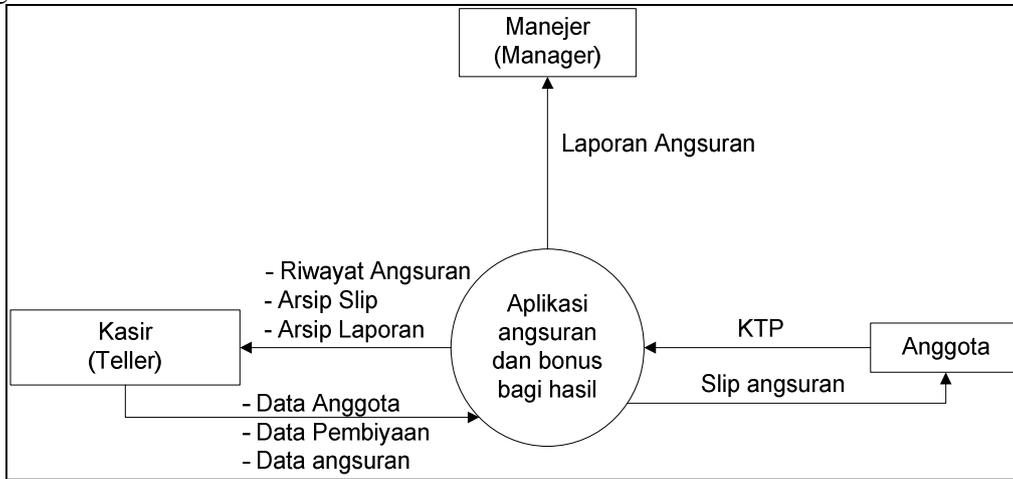
4.1. Flowchart aplikasi yang diusulkan



Gambar 1. Flowchart aplikasi yang diusulkan

Flowchart yang diusulkan terdiri dari 3 user yaitu anggota, teller dan manager. Gambar 1 adalah gambar Flowchart Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil.

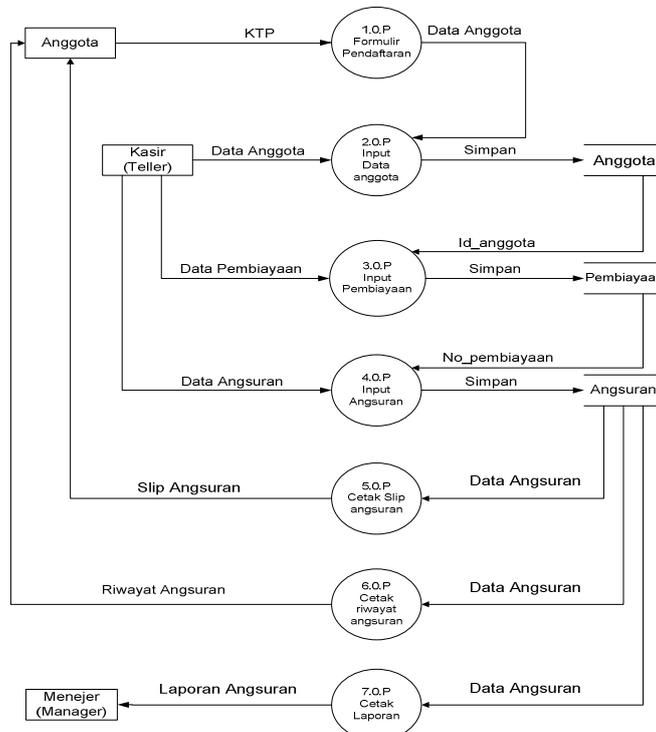
4.2. Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil terdiri dari 3 entitas (anggota, teller dan manager), sebuah proses yaitu aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil dan 3 aliran data dengan 4 input dan 4 output. Teller menginput data anggota, data pembiayaan dan data angsuran dengan menggunakan aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil, dimana output yang dihasilkan dengan aplikasi adalah laporan angsuran yang akan diserahkan kepada manager. Anggota mendapatkan slip pembayaran angsuran. Gambar 2 adalah Diagram Konteks Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil

4.3. Data Flow Diagram

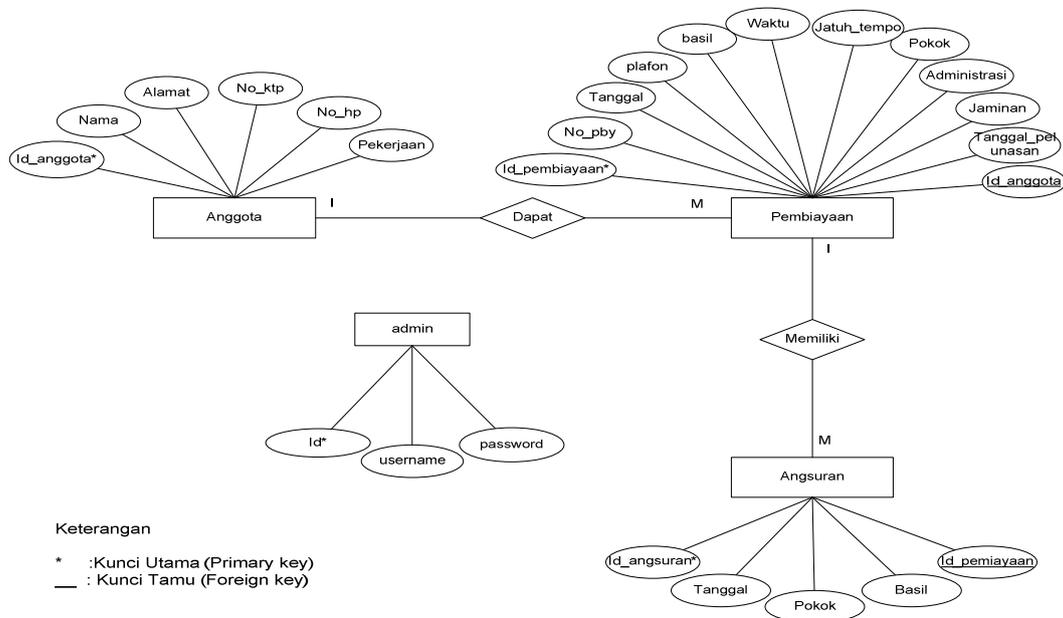


Gambar 3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) aplikasi pengajuan klaim terdiri dari 3 entitas (anggota, teller dan manager), 7 proses (formulir pendaftaran, input anggota, input pembiayaan, input angsuran, cetak slip angsuran, cetak riwayat angsuran dan cetak laporan), 3 penyimpanan data (anggota, pembiayaan, dan angsuran), serta 16 aliran data. Calon anggota membawa KTP, kemudian teller menginput data yang kemudian disimpan dalam tabel anggota. Anggota membawa berkas pengajuan pembiayaan, kemudian teller menginput data pembiayaan yang disimpan dalam tabel data pembiayaan. Teller menginput data angsuran dengan memasukkan no pembiayaan dan menyimpannya pada tabel angsuran, teller mencetak riwayat angsuran yang diserahkan kepada anggota dan laporan angsuran yang diserahkan kepada manager. Berikut ini adalah Gambar 3 merupakan Data Flow Diagram (DFD) aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil.

4.4 Entity Relationship Diagram (ERD) Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil

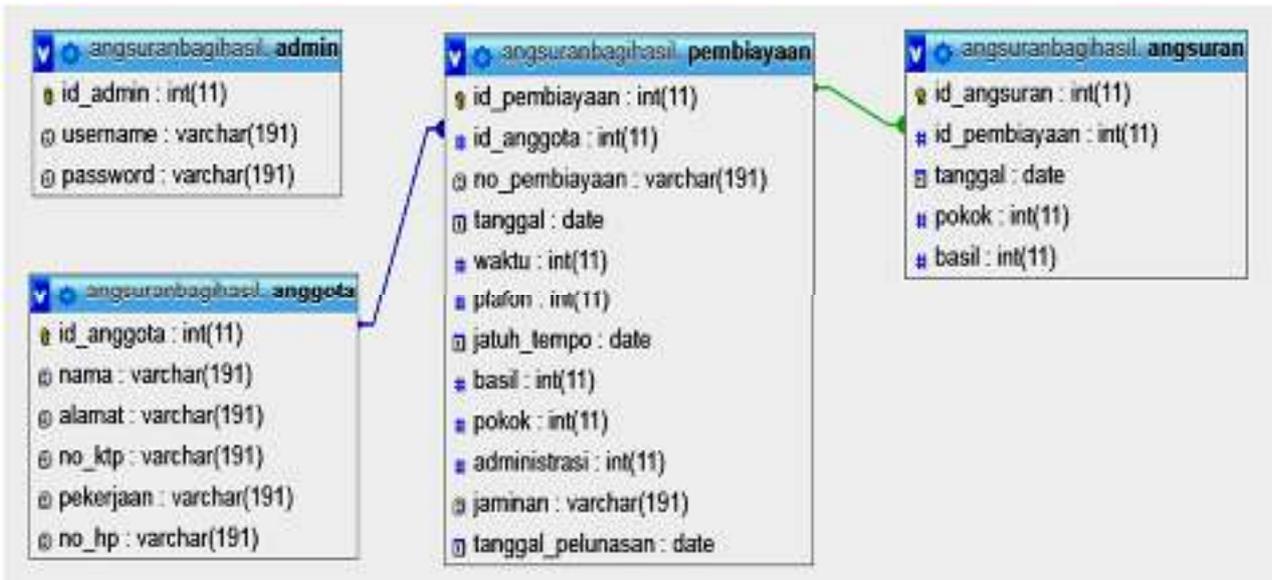
Entity Relationship Diagram (ERD) Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil terbagi menjadi 4 entitas (Admin, anggota, pembiayaan dan angsuran) dimana pada setiap entitas memiliki beberapa atribut, 4 garis dan 2 relasi. Anggota dapat melakukan pembiayaan, setiap pembiayaan memiliki angsuran dan membutuhkan seorang petugas yaitu teller sebagai admin. Dibawah ini adalah Gambar 4. ERD (Entity Relationship Diagram) Aplikasi Angsuran dan Bonus Bagi Hasil



Gambar 4. Tampilan Entity relationship Diagram (ERD)

4.5 Relasi Tabel

Relasi tabel ini memiliki, 4 tabel yaitu admin, anggota, pembiayaan dan angsuran. Tabel anggota berelasi dengan tabel pembiayaan karena terdapat field id_anggota pada masing-masing tabel. Juga tabel pembiayaan, tabel pembiayaan dan tabel angsuran saling berelasi karena terdapat field id_pembiayaan pada masing-masing tabel. Namun pada tabel admin tidak berelasi karena tabel ini hanya digunakan oleh teller untuk melakukan login. Dibawah ini adalah Gambar 5 merupakan Relasi Tabel.



Gambar 5. Relasi Tabel

4.6 Implementasi

a. Tampilan Login admin

Teller menginput username dan password pada menu Login admin sesuai dengan data yang telah didaftarkan sebelumnya untuk dapat masuk ke menu Home. Dibawah ini adalah Gambar 6 Tampilan Login Admin



Gambar 6. Tampilan Login admin

b. Tampilan Menu Utama / Home

Menu Utama digunakan oleh admin untuk melakukan proses pembiayaan, angsuran dan laporan dimana pada menu ini terdapat beberapa tombol yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Berikut ini adalah Gambar 7 Tampilan Home



Gambar 7. Tampilan Home

c. Tampilan Anggota

Anggota digunakan oleh admin untuk melakukan pendaftaran calon anggota baru. Berikut ini adalah Gambar 8. Tampilan Anggota



Gambar 8. Tampilan Anggota

d. Tampilan Data Pembiayaan

Admin menginput data anggota melalui menu Pembiayaan ini sebelum melakukan proses pembiayaan. Dibawah ini adalah Gambar 9. Tampilan Data Pembiayaan.



Gambar 9. Tampilan Data Pembiayaan

e. Tampilan Angsuran

Menu Angsuran digunakan untuk melanjutkan proses dari inputan pembiayaan. admin melakukan pencarian data anggota menggunakan no pembiayaan atau nama. Berikut ini adalah Gambar 10. Tampilan angsuran.



Gambar 10. Tampilan angsuran

f. Tampilan Laporan

Admin menginput angsuran maka akan dibuat laporan, cetak laporan dapat dibuat bulanan. Berikut ini adalah Gambar 11 Tampilan laporan.



Gambar 11. Tampilan cetak laporan

4.7 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, penulis mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proses angsuran dan bonus bagi hasil yang dulu dan sekarang. Dibawah ini adalah Tabel 1. Evaluasi angsuran dan bonus bagi hasil

Tabel 1. Evaluasi bonus dan bagi hasil

No	Kekurangan	Kelebihan	Report
1	Proses angsuran dan bonus bagi hasil yang lama belum bisa mencetak laporan pengajuan klaim secara otomatis	Dengan menggunakan aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil, admin dapat mencetak laporan angsuran secara otomatis	Dalam poses perancangan
2	Proses angsuran dan bonus bagi hasil yang lama belum bisa mencetak rekapitulasi angsuran dan bonus bagi hasil secara otomatis	Dengan menggunakan angsuran dan bonus bagi ini, admin dapat mencetak rekapitulasi angsuran dan bonus bagi hasil secara otomatis	Dalam poses perancangan

5. Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan penelitian pada KSPPS Bina Umat Madani dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini tercapai, yaitu dibangunnya aplikasi berbasis desktop dengan metode pengembangan aplikasi menggunakan metode SDLC dan teknik pengujian aplikasi menggunakan teknik black box testing. Manfaat aplikasi yang dibangun antara lain;

- a. Mempermudah pegawai atau admin KSPPS Bina Umat Madani dalam menginput data yang akan diproses seperti data anggota, pembiayaan, pembayaran angsuran, hingga pelunasan dan bonus bagi hasil.
- b. Mempermudah dalam perhitungan bonus bagi hasil, dikarekankan tersedianya logika dan algoritma perhitungan bonus bagi hasil secara otomatis.
- c. Tersedianya report angsuran yang bermanfaat untuk membuat rekapitulasi setiap bulan sebagai informasi kepada Manager KSPPS Bina Umat Madani.

Aplikasi angsuran dan bonus bagi hasil masih perlu dilakukan pengembangan baik dari sisi manfaat maupun dari sisi kerja sistem. Pada aplikasi ini perlu adanya pengembangan fitur seperti mengintegrasikan menjadi sitem informasi yang berbasis web.

Referensi

Anoraga, P., Widiyanti, N. 2007. *Dinamika Koperasi*. Jakarta: Rineka Cipta

Fuad, H., Sutarman, Y., 2018. Perancangan Sistem Infomasi Customer Relationship Management Pelayanan Berbasis Web di PT Sahabat Kreasi Muda. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 8 No. 1. ISSN : 2088 – 1762

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Kaharu, S., Sakina, O., 2016. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Akademik pada TK Al-Hidayah Lolu. Vol.2 No.1. ISSN 2502 2148

Ladjamudin, B. 2015. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Tangerang: Graha Ilmu.

Sutanta, E., 2011. *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi

Widiyanto, E., Arifin, M., Soebijono, T., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pegawai Negeri Republik Indonesia Hidup Tulungagung. *JSIKA*. Vol. 6, Nomor 3. ISSN: 2338-137X