

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG) sebagai koperasi serba usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan barang dan jasa telah berkembang sedemikian pesat. Perkembangan yang terjadi tersebut juga diikuti dengan perkembangan sistem manajemen yang digunakan dan tuntutan kompetensi dari pegawai yang ada. Adapun bidang usaha di KWSG yaitu simpan pinjam, perdagangan bahan bangunan, pertokoan v-mart. Dimana pada tiap bidang tersebut mempunyai sistem informasi yang sangat menunjang dalam penyelesaian tugas pekerjaan pada masing-masing bidang tersebut.

Permasalahan yang muncul adalah ketika pihak pimpinan menginginkan adanya proses pengawasan dan pelaporan yang cepat dan akurat tidak dapat dilakukan dengan baik dan cepat, dikarenakan setiap aplikasi sistem informasi tersebut berdiri sendiri pada platform yang berbeda yaitu simpan pinjam menggunakan Foxpro, pertokoan V-Mart menggunakan VB.Net dan penjualan bahan bangunan menggunakan web based PHP MySQL yang dalam proses pengembangannya tidak memperhatikan faktor integrasi.

Berdasarkan kondisi Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG) di atas, maka penulis mempunyai inisiatif membuat aplikasi sistem informasi terintegrasi dengan menggunakan teknologi web service untuk mendukung pengambilan keputusan pihak pimpinan yang cepat, tepat dan akurat. Pengambilan informasi yang tepat dalam skala yang cukup besar dapat dilakukan dengan menggunakan dukungan salah satu pendukung pengolahan data sistem informasi yang tercakup dalam sistem informasi eksekutif (EIS).

Sistem Informasi Eksekutif (EIS) ini diharapkan dapat mempermudah pimpinan dalam memperoleh informasi mengenai perolehan omset penjualan bahan bangunan dan pertokoan v-mart, laba dari simpan pinjam Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG) secara cepat, tepat dan akurat. Sehingga pimpinan mengetahui sejauh mana perkembangan koperasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengintegrasikan sistem informasi yang ada di KWSG meliputi sistem informasi simpan pinjam, sistem informasi perdagangan bahan bangunan, sistem informasi pertokoan dengan menggunakan teknologi web service?
2. Bagaimana cara membuat sistem informasi yang mampu menyajikan data keuangan Koperasi Warga Semen Gresik sesuai dengan kebutuhan eksekutif secara real time, efisien dan *up to date*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada pimpinan mengenai perolehan omset perusahaan yang meliputi penjualan bahan bangunan dan pertokoan v-mart, laba dari simpan pinjam Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG) secara cepat, tepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah pada penulisan skripsi ini sehingga akan lebih memberikan pemahaman yang lebih terarah serta tidak menyimpang dari perumusan masalah yang ada. Batasan masalah tersebut antara lain :

1. Ruang lingkup penelitian adalah Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG).

2. Ruang lingkup permasalahan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah pembuatan Sistem Informasi Eksekutif.
3. Data yang digunakan adalah data di bidang keuangan meliputi data keuangan simpan pinjam, data keuangan perdagangan bahan bangunan, data keuangan pertokoan.
4. Aplikasi hanya digunakan oleh internal koperasi.
5. Software aplikasi yang digunakan dalam proses pembangunan adalah web service.
6. Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah SOAP.
7. Data yang digunakan adalah data tahun 2013 dan 2014.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat bagi peneliti sendiri maupun pihak-pihak terkait yakni antara lain :

1. Eksekutif memperoleh informasi tentang koperasi secara cepat, tepat dan akurat.
2. Memberikan sarana tidak langsung bagi eksekutif untuk mengevaluasi keuangan koperasi.
3. Memberikan sarana tidak langsung bagi eksekutif untuk memeriksa status penerimaan dan pengeluaran koperasi.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa tahap dalam proses penyelesaiannya dapat dilakukan seperti berikut ini :

1.6.1 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan.

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa langkah studi kepustakaan, antara lain :

1. Melakukan landasan teori dengan maksud digunakan dalam pengertian data-data baik bersifat tulis maupun dokumen yang ada.
2. Dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber antara lain buku-buku ilmiah, katalog, karangan-karangan ilmiah, majalah, jurnal, ensiklopedia dan laporan hasil penelitian berupa cetak maupun elektronik (internet) yang menunjang penelitian ini.

1.6.2 Studi Lapangan

Studi Lapangan (*Field Research*) adalah pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan mempergunakan teknik pengumpulan data terhadap obyek yang diteliti, dalam penelitian ini ada dua pembagian :

1. Studi kasus

Mengumpulkan data dan informasi dengan jalan mempelajari kasus yang sering terjadi dalam masyarakat melalui literatur. Dalam penelitian ini studi kasus yang dilakukan adalah Koperasi Warga Semen Gresik (KWSG).

2. Pengamatan

Memperoleh data dan informasi yang dilakukan secara tidak langsung terhadap obyek yang akan di amati.

1.6.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik penelitian yang paling sosiologis karena bentuknya yang berasal dari interaksi verbal antara peneliti dan responden dan juga cara yang paling baik untuk menentukan kenapa seseorang bertingkah laku, dengan menanyakan secara langsung.

1.6.4 Perancangan dan Pembangunan Aplikasi

Dalam melaksanakan perancangan dan pembangunan aplikasi dibutuhkan beberapa tahapan untuk menyelesaikannya setelah salah satunya yakni pengumpulan data, tahapan tersebut dikelompokkan sebagai berikut :

1. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis desain dan perancangan sistem yang akan dilakukan :

- a. Pemodelan dan perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) terdiri dari use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram dengan menggunakan Star UML, kemudian melakukan *generate* kedalam sebuah *database*.
- b. Perancangan antar muka yang dilakukan guna membuat aplikasi yang *user friendly* sehingga mudah dioperasikan oleh pengguna.

2. Pembangunan Sistem

Dalam tahap inilah aplikasi sistem informasi eksekutif disusun dan dirangkum sedemikian rupa setelah sebelumnya dilakukan proses pengumpulan data dan desain sistem.

3. Uji Coba dan Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai ini nantinya akan diuji coba dan dilakukan evaluasi guna mengetahui kelayakan sistem serta sejauh mana sistem tersebut mampu diimplementasikan.

4. Operasi Dan Pemeliharaan

Pemberitahuan kesalahan dari sistem yang ditemukan dan membuat dokumentasi berupa laporan untuk setiap tahapan proses di atas sebagai kebutuhan laporan dalam tugas akhir ini dan untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang .

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II:LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori yang dipergunakan dalam membantu memecahkan masalah serta teori ilmu yang terkait.

BAB III:ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan perencanaan secara umum tentang sistem yang akan dibuat.

BAB IV:IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari aplikasi sekaligus melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut.

BAB V:PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diambil sesuai dengan hasil pembahasan.