

SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI MARGA MULYA KABUPATEN SOPPENG

Hendrawansyah¹, Sri Wulandari², Jumtriadi³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Amika Soppeng
E-mail: hendrawansyah@amiklps.ac.id · Sriwulandari@amiklps.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima : 11/04/2024

Direvisi : 10/05/2024

Diterbitkan : 01/06/2024

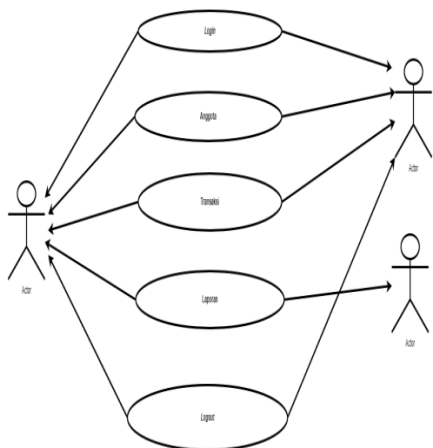
*Corresponding author

hendrawansyah@amiklps.ac.id

DOI: 10.70247/jumistik.v3i1.77

<https://ojs.amiklps.ac.id>

GRAPHICAL ABSTRACT



ABSTRACT

The Marga Mulya Cooperative is one of the cooperatives in Soppeng Regency which operates in the financial sector and covers three areas of the Regency, namely Soppeng, Wajo, Sidrap. The results of this research are through several instruments, namely observation, interviews and literature study. The results of interviews from the leadership of the Marga Mulya Cooperative are that there are still many transactions that are managed manually, both savings and loan processes. This manual system causes several problems, including managing loans and savings which will take up a lot of time, managing member data is not well organized and report management is not yet effective. Therefore, an information system is needed that can manage all data in order to improve members' work performance in managing data, be it savings, loans, installments, members or reports. The final result is to create an application. The application that will be built is a Savings and Loans Information System which can help Marga Mulya Cooperative employees increase work efficiency.

Keywords: Information Systems, savings and loan cooperatives, web

ABSTRAK

Koperasi Marga Mulya merupakan salah satu koperasi yang ada di Kabupaten Soppeng yang bergerak di bidang keuangan dan mencakup tiga area Kabupaten yaitu Soppeng, Wajo, Sidrap. Hasil dari penelitian ini melalui beberapa instrumen yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Adapun hasil wawancara dari pimpinan Koperasi Marga Mulya yaitu masih banyak transaksi yang dikelola secara manual baik itu proses simpanan maupun pinjaman. Sistem manual tersebut menimbulkan beberapa masalah diantaranya adalah pengelolaan pinjaman dan simpanan yang akan mengurus banyak waktu, pengelolaan data anggota tidak teratur dengan baik dan pengelolaan laporan belum efektif. Maka dari itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengelola keseluruhan data supaya agar meningkatkan performa kerja anggota dalam mengelola data baik itu simpanan, pinjaman, angsuran, anggota maupun laporan. Adapun hasil akhirnya adalah membuat sebuah aplikasi. Aplikasi yang akan dibangun yaitu Sistem Informasi Simpan Pinjam yang dapat membantu karyawan Koperasi Marga Mulya meningkatkan efisiensi kerja.

Kata kunci: Sistem Informasi, koperasi simpan pinjam, web

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin berkembang mengikuti zaman. Penggunaan teknologi informasi ini sangat penting dalam sebuah instansi. Meningkatnya peran teknologi informasi maka sangat berguna didalam berbagai bidang usaha, mulai dari usaha berskala kecil, menengah, maupun besar. Salah satu sumber informasi yang dapat memberikan masukan bagi setiap usaha adalah koperasi. Koperasi sangatlah berperan penting sebagai wadah bagi pengusaha kecil, menengah, besar maupun karyawan dalam suatu instansi.

Koperasi merupakan sebuah lembaga usaha bersama yang didirikan oleh orang perseorangan atau badan hukum koperasi. Keberadaan koperasi saat ini tidak hanya terdapat pada lingkungan masyarakat umum saja namun dalam beberapa perusahaan juga memiliki koperasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan taraf perekonomian anggotanya melalui kegiatan simpan pinjam dana yang terdapat pada kegiatan bisnis koperasi karyawan secara tidak langsung memberikan edukasi pada anggota koperasi untuk menabung.[1]

Salah satu koperasi yang masih aktif adalah Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng. Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng merupakan salah satu koperasi yang ada di Kabupaten Soppeng dan memberikan pelayanan kepada para pengusaha maupun masyarakat di kabupaten soppeng. Koperasi Maraga Mulya Kabupaten Soppeng juga bisa disebut salah satu koperasi berskala besar di Kabupaten Soppeng dengan penyaluran dana mencakup 1 (satu) Kabupaten Soppeng.

Proses simpan pinjam di Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng masih sangat sederhana dan dilakukan secara manual, sehingga rentan terjadinya beberapa masalah saat melakukan proses simpan pinjam. Sistem pencatatan yang ada tidak dapat mendata anggota karyawan secara sistematis. Sistem yang manual ini mengakibatkan terintegrasi dan terkelola dengan baik. Hal ini juga akan membuat kesulitan pegawai koperasi dalam mengecek data simpanan, data pinjaman, dan data angsuran pada transaksi simpan pinjam Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng.

Dari permasalahan-permasalahan yang ada, maka harus dilakukan pengembangan sistem informasi yang dapat membantu mempermudah segala proses simpan pinjam sehingga simpan pinjam dapat sistematis dan proses pengolahan data dapat dilakukan dengan sangat cepat, tepat dan akurat. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja pada Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng. Maka melalui proposal tugas akhir ini yang berjudul "Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Simpan

Pinjam pada Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan dan tersusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Sistem dapat didefinisikan sebagai suatu totalitas himpunan benda-benda atau bagian-bagian yang satu sama lain berhubungan sehingga menjadi satu kesatuan yang terpadu untuk mencapai suatu tujuan.[2] Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling terkait, bersatu dalam suatu lingkup untuk melakukan suatu kinerja atau menyelesaikan kegiatan tertentu. Sistem dapat abstrak atau fisik, Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan atau konsepsi-konsepsi yang saling terhubung. Sistem yang bersifat fisik adalah unsur yang bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jadi Sistem adalah sejumlah unsur yang saling berkaitan, berintraksi satu sama lain berdasarkan prosedur tertentu dan teratur untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.[3]

Berdasarkan pengertian sistem menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu himpunan benda-benda yang saling terkait dalam suatu lingkup menjadi satu kesatuan terpadu untuk mencapai sebuah tujuan melalui sebuah prosedur sehingga dapat mencapai hasil yang telah ditetapkan.

2. Informasi

Informasi merupakan suatu yang sangat penting dan berpengaruh terhadap pengambilan keputusan apabila sebuah hasil kebutuhan disadari oleh suatu informasi yang tidak akurat maka akan terjadi hal-hal yang dapat merusak tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena tingginya nilai sebuah informasi sehingga mampu mempengaruhi hasil keputusan.[4] Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.[5] Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa informasi yaitu suatu yang sangat penting berupa data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berpengaruh terhadap sebuah keputusan.

3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang saling terintegrasi dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyebar informasi untuk membantu sebuah organisasi dalam pengendalian sistem untuk

mencapai tujuan organisasi. [5] Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan oleh pihak tertentu.[6] Tujuan sistem informasi yaitu untuk menghasilkan produk informasi yang tepat bagi para pemakai akhir. Produk informasi meliputi pesan, laporan formulir dan gambar grafik, yang dapat disediakan melalui tampilan video, respons audio, produk kertas, dan multimedia. [7]

4. Koperasi Simpan Pinjam

Pada dasarnya koperasi merupakan suatu lembaga ekoomi yang penting dan diperlukan. Koperasi merupakan usaha bersama yang berlandaskan dasar kekeluargaan untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya. Koperasi berasal dari bahasa Inggris *co-operation* atau bahasa Latin *coopare* atau dalam bahasa Belanda: *cooperatie*, *cooperative*, yang kurang berarti bekerja bersama-sama atau kerja sama atau usaha bersama atau yang bersifat kerja sama.[8]

5. Website

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi data berupa konten, aktivitas, suara, dan video yang diberikan melalui koneksi web sehingga setiap orang dapat mengaksesnya. Sistem web adalah kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi data dalam bentuk lanjutan, berupa konten, gambar, video, suara dan aktivitas lain yang diberikan melalui koneksi web. Lebih khusus lagi, situs ini adalah data berharga bagi kliennya. Terdapat dua jenis Kategori Website diantaranya:

- a. Web Statis (web tidak aktif) merupakan situs yang memiliki halaman yang tidak berubah. Mengubah halaman dilakukan secara fisik dengan mengubah kode yang membentuk struktur situs.
- b. Web Dinamis (web energik) merupakan situs yang diatur untuk dirombak sesering mungkin. Biasanya halaman *Backend* diberikan untuk membuat perubahan pada substansi situs. Sebagai ilustrasi: entri web, web berita.[9]

6. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan *server-side* yang menyatu dengan html, untuk membuat halaman web yang dinamis, salah satu fungsinya adalah untuk menerima dan mengelola serta menampilkan data ke sebuah situs, data yang diterima akan diolah sebuah program database server untuk kemudian hasilnya ditampilkan kembali ke layar browser sebuah Situs.[10] PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengelola

informasi internet. Sedangkan PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web *server side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan *Script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada server. [11]

7. Hyperlink Text Mark Up Language (HTML)

HTML (Hyper Text Mark Up Language) adalah bahasa yang digunakan untuk menggambarkan struktur halaman web. HTML digunakan untuk mendistribusikan laporan secara *online*. Artikulasi dasar HTML disebut label. Tag diumumkan dalam tanda kurung siku (<>). Label yang merencanakan laporan atau bagian dari laporan yang harus dibuat secara berkelompok. Ini terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan potongan tambahan (/) diawal judul tag.[12]

8. Cascading Style Sheet (CSS)

CSS singkatan dari *Cascading Style Sheet* adalah bahasa yang berbicara ke halaman web. Seperti warna, format, dan gaya tekstual. Dengan memanfaatkan CSS, seseorang web designer dapat membuat halaman web yang dapat menyesuaikan dengan ukuran layar yang berbeda. Pembuatan CSS biasanya dipartisi dari halaman HTML. Terlepas dari kenyataan bahwa CSS dapat dimasukkan dalam halaman HTML. [13]

9. Xampp

Xampp adalah program komputer gratis, yang mendukung banyak sistem kerja, dapat berupa kompilasi dari beberapa program. Kerjanya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari program server HTTP Apache.[14] XAMPP adalah *software* yang membungkus Apache HTTP Server, MariaDB, PHP dan Perl. Dengan menggunakan XAMPP instalasi paket *software* yang dibutuhkan untuk proses pengembangan web (Apache HTTP Server, MariaDB dan PHP) dapat dilakukan dengan sangat mudah, tanpa harus dilakukan secara terpisah (*sendiri-sendiri*).[15]

10. CodeIgniter

CodeIgniter adalah alat *open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi. CodeIgniter adalah sistem PHP dengan demonstrasi MVC (Model, View, Controller) untuk membangun sistem web energik yang dapat mempercepat pengembangan membuat aplikasi web dengan dokumentasi dan ilustrasi lengkap.[16]

11. Basis Data

Basis data dicirikan sebagai kumpulan catatan atau informasi yang terorganisir secara internal komputer sehingga program dapat memperoleh catatan atau informasi untuk membalas pertanyaan. *Database* adalah strategi

pilihan untuk kapasitas aplikasi yang digunakan secara bersama-sama, *MultiUser* yang membutuhkan koordinasi antar banyak *client*. [17]

12. Activity Diagram

Activity diagram adalah pergerakan yang menggambarkan aliran kerja atau latihan dari suatu sistem atau rencana perdagangan atau menggambarkan latihan sistem bukan apa yang dilakukan seniman pertunjukan, jadi latihan yang dapat dilakukan oleh *system* tersebut. [18]

13. Use Case Diagram

Use Case adalah rangkaian atau gambaran dari suatu kelompok yang saling terkait dan membentuk sistem normal yang dilakukan atau dikelola sebuah aktor. [19]

14. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan evaluasi untuk membedakan penelitian dan penelitian sebelumnya serta akan memperkuat bahwa penelitian ini adalah penelitian asli. Berikut beberapa contoh penelitian yang bisa dijadikan pembandingan sehingga judul penelitian ini diangkat, antara lain sebagai berikut.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdi, Ibnu Mulyani, Ade Sri Talembuana dan Rini Kusuma. dengan judul "Rancangan Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Soliamitra Depok" yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah era industri 4.0 sekarang yang berkembang pesat dengan berkembangnya segala bentuk aplikasi digital untuk merekam semua transaksi yang sedang berjalan. Koperasi Unit Desa (KUD) Soliamitra membutuhkan adanya sistem pada proses bisnis berjalan karena dikarenakan pada sistem simpanannya sendiri sudah menggunakan sistem atau terkomputerisasi berbasis dekstop namun pada proses peminjaman masih dilakukan secara manual yaitu dengan microsoft excel mulai dari pengajuan pinjaman pembayaran angsuran sampai penyimpanan data yang berkaitan dengan peminjaman sampai dengan pembuatan laporan, sehingga pada saat merekap data pinjaman sering terjadi kesalahan pencatatan, dengan pemanfaatan teknologi sistem informasi simpan pinjam yang sudah berbasis web diharapkan dapat meningkatkan performa layanan kepada anggota KUD Soliamitra. [20]
- b. Penelitian yang dilakukan oleh M. Saepuloh dan M. Ramdani. dengan judul "Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Website Koperasi KSPPS BMT Amnah Bersama" yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Dalam setiap kegiatannya melibatkan banyak interaksi dan masih menggunakan sistem manual terutama dalam pengajuan simpanan dan pinjaman. Sistem manual tersebut menimbulkan beberapa masalah diantaranya adalah pengajuan

simpanan atau pinjaman yang memakan waktu cukup lama, pengelolaan data anggota tidak teratur dengan baik dan pembuatan laporan tidak efektif. Hasil dari penelitian ini yaitu rancang bangun sistem informasi simpan pinjam untuk memudahkan anggota dalam mendapatkan informasi yang akurat dan meningkatkan efisiensi dalam pengajuan simpan pinjam. [21]

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Salsabilah dan Sudarnilah. judul "Sistem Informasi Simpan Pinjam Di Koperasi Pendidikan Wonogiri" yang menjadi pokok permasalahan diatas adalah ketiadaan suport teknologi untuk sistem informasinya. Pelayanan di koperasi ini meliputi proesetransaksi simpan pinjam, pembayaran angsuran dan pengelolaan data anggota yang masih menggunakan pencatatan secara manual. Hal ini menimbulkan rentannya kesalahan dalam pengimputan data. Dari permasalahan tersebut Koperasi Pendidikan Wonogiri ini membutuhkan suatu sistem informasi dengan tujuan untuk memudahkan yang awalnya menggunakan non-komputerisasi menjadi komputerisasi. Dengan menggunakan metode waterfall dan diaplikasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan di simpan dalam sebuah Database MySQL. Sistem yang dibuat diharapkan dapat membantu pengguna khususnya anggota koperasi dan petugas koperasi dalam melakukan transaksi simpan pinjam. [22]

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

1. Analisis Kebutuhan
Sistem informasi ini merupakan awal untuk menemukan kekurangan dari sistem yang ada sehingga yang baru dapat memberikan performa yang maksimal dalam lingkup kerja yang tentunya lebih optimal dari sistem sebelumnya.
2. Desain dan Perancangan database
Sistem Informasi Simpan Pinjam bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data-data transaksi keuangan dan pengelolaan data anggota yang merupakan keunggulan dari sistem ini. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Codeigniter berbasis PHP, Xampp sebagai server Mysql sebagai database.
3. Pengujian Sistem
Pengujian sistem adalah tahap terpenting untuk melihat kemampuan software dalam menyelesaikan kekurangan pada software.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam perancangan sistem informasi.

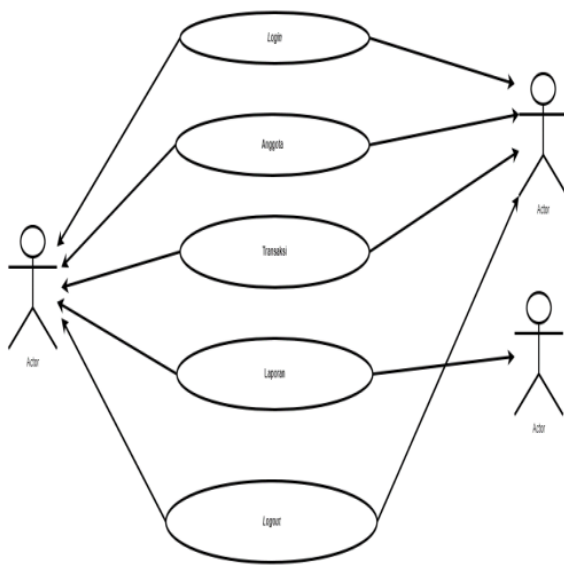
1. Observasi
Tindakan memeriksa dengan cermat di lokasi penelitian, serta membuat catatan secara terorganisir sehubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Wawancara
Diskusi antara dua orang atau lebih individu dan terjadi antara pewawancara dan narasumber. Alasan bertemu untuk mendapatkan data yang benar dari sumber terpercaya. Pertemuan dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan pewawancara kepada narasumber.
3. Studi literature
Serangkaian aktivitas yang berkaitan dengan sistem mengumpulkan informasi pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah subjek penelitian.

Analisis Data

1. Perancangan Sistem Secara Umum

Berikut adalah rancangan sistem secara umum digambarkan dengan use case.

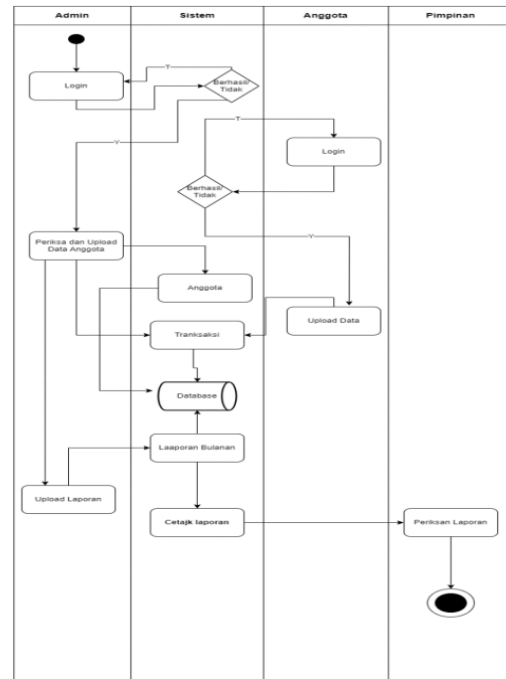


Gambar 1. Rancangan Sistem Secara Umum

Gambar diatas menjelaskan bagaimana cara kerja sistem. Sistem ini mempunyai 3 aktor yang berperan yaitu Admin, Anggota dan Pimpinan. Admin memiliki akses kesemua bagian aplikasi, mulai dari login, data anggota, simpanan, pinjaman, angsuran, laporan simpanan, laporan pinjaman, laporan angsuran serta logout. Anggota memiliki akses kedalam beberapa bagian mulai dari login, anggota, simpanan, pinjaman, angsuran dan logout. Serta pipinan memiliki beberapa akses juga mulai dari login, memeriksa laporan pinjaman, laporan simpanan, laporan angsuran serta logout pada sistem.

2. Sistem yang Diusulkan

Adapun alur sistem yang diusulkan dalam memberikan informasi Koperasi Simpan Pinjam pada activity diagram sebagai berikut:



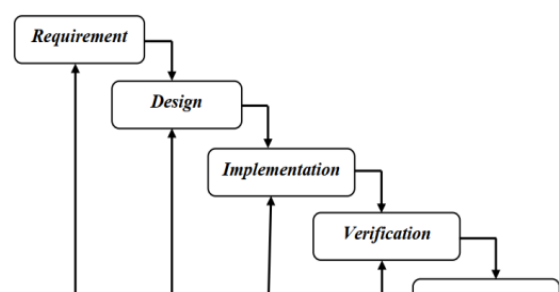
Gambar 2 Sistem yang Diusulkan

Metode Pengujian Sistem

Pengujian black box disebut sebagai pengujian perilaku. Dimana struktur bagian dalam program yang dicoba tidak diketahui oleh penganalisa. Penganalisis didasarkan pada spesifikasi kebutuhan dan tidak perlu melakukan pengujian kode, Pengujian black box. Pengujian black box dilakukan dari sudut pandang klien. Ada beberapa jenis pengujian black box, menghitung, membagi, pemeriksaan harga batas, grafik sebab akibat, pengujian gugus ortogonal, pengujian perpindahan negara, dan fuzzing.[23]

Metode Pengembangan Sistem

Waterfall adalah Strategi air terjun biasa disebut siklus klasik, yang menggambarkan pendekatan kemajuan program yang teratur dan berurutan, dimulai dari detail kebutuhan klien setelah itu dilanjutkan melalui tahapan penataan, pemodelan, pengembangan, serta penyampaian sistem kepada klien. *Finishing* dengan kembali untuk keseluruhan program komputer yang disampaikan.[24]



Gambar 3. Sistem Waterfall

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Sistem informasi simpan pinjam meliputi beberapa hal yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

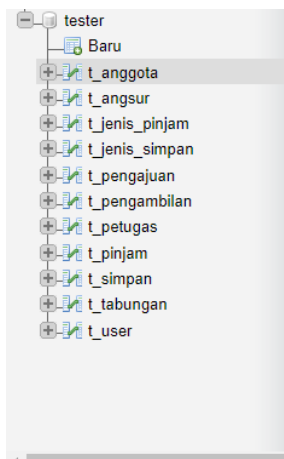
Sistem informasi ini merupakan awal untuk menemukan kekurangan dari sistem yang ada sehingga yang baru dapat memberikan performa yang maksimal dalam lingkup kerja yang tentunya lebih optimal dari sistem sebelumnya. Berdasarkan informasi dari Pimpinan Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng sangat membutuhkan sistem yang dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan transaksi simpan pinjam. Hasil observasi serta studi dokumentasi yang dilakukan mengungkap bahwa dibutuhkan sistem yang dapat mendukung kinerja karyawan yang lebih maksimal, efektif, dan efisien. Berdasarkan analisis kebutuhan sistem tersebut, sisten ini dapat mempermudah dalam mengakses data dan membantu proses transaksi simpan pinjam yang lebih optimal.

2. Desain dan Perancangan database

Sisten Informasi Simpan Pinjam bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data-data transaksi keuangan dan pengelolaan data anggota yang merupakan keunggulan dari sistem ini. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Codeigniter berbasis PHP, Xampp sebagai server Mysql sebagai database. Berikut ini uraian terkait desain dari Sistem Informasi Simpan Pinjam:

a. Database

Pembuatan database menggunakan aplikasi Mysql yang bertujuan untuk menyimpan data dari sistem yang dibuat. Data tabel dalam database Sistem Informasi Simpan pinjam yaitu table anggota, tabel angsuran, tabel jenis pinjaman, jenis simpanan, tabel pengajuan, tabel pengambilan, tabel petugas, tabel pinjaman, tabel simpanan, tabel tabungan, tabel user.



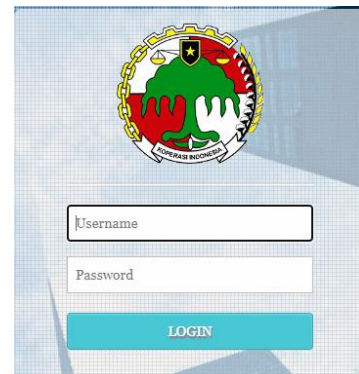
Gambar 4. Database

b. Back End

Back end merupakan bagian web atau aplikasi untuk mengatur dan memperoleh data yang berhubungan dengan server. Berikut hasil back end dari sistem informasi sipan pinjam.

1) Halaman Login

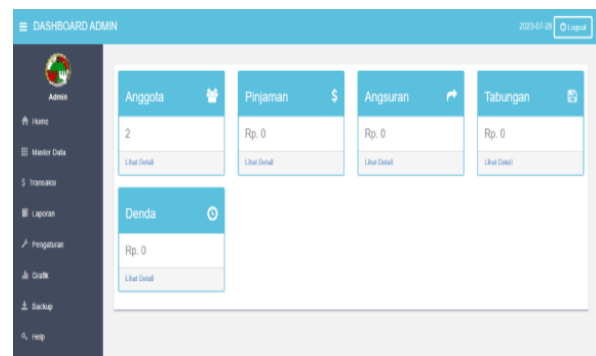
Halaman *login* adalah laman pertama yang muncul dan dipergunkan oleh admin untuk mengakses ke system informasi simpan pinjam dengan memasukkan nama pengguna dan password yang sudah terdaftar sebelumnya.



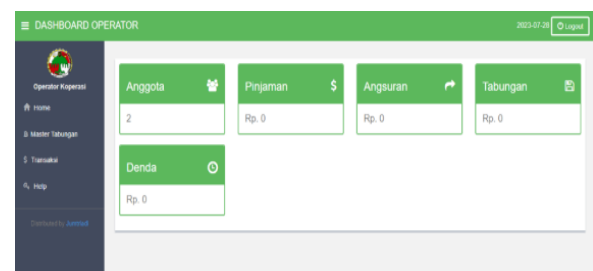
Gambar 5. Halaman Login

2) Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* merupakan halaman yang akan muncul apabila admin maupun anggota melakukan login. Pada halaman dashboard menampilkan judul dari aplikasi, bagian-bagian aplikasi, data transaksi berupa pinjaman, anggota, angsuran, tanumgam atau simpanan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Dashboard Admin



Pengujian sistem adalah tahap terpenting untuk melihat kemampuan software dalam menyelesaikan kekurangan pada software. Pengujian Sistem Informasi Simpan Pinjam ini menggunakan Black Box Testing untuk melihat reaksi sistem terhadap inputan.

Gambar 7. Dashboard operator atau anggota

3) Halaman Tambah Data

Halaman tambah data digunakan untuk menambah data pada sistem baik itu data anggota maupun transaksi terkait. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah.

Gambar 8. Tambah Data Anggota

Gambar 9. Tambah Data Pinjaman

4) Halaman Edit Data

Pada laman ini berisikan data-data yang telah diinput namun ingin diperbahui atau dikoreksi.

Gambar 10. Halaman edit data

PEMBAHASAN

1. Pengujian Sistem

Tabel 1, Pengujian Sistem

N o	Navigasi	Hasil	Behasil	tidak
1	Halaman login	Menampilkan halaman utama	√	
2	Fungsi CRUD	Dapat Manipulasi Data	√	
3	Tampilan Simpan Pinjam	Dapat menampilkan Simpan	√	
4	Cetak	Dapat Mecetak laporan	√	

2. Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian terhadap kebutuhan yang diperlukan. Selain itu, jika dalam testing program ditemui eror maka program bisa diperbaiki.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil penelitian yaitu aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman Codeigniter berbasis PHP, Mysql sebagai media database dan Xampp berperan sebagai server. Setelah dilakukan penelitian dan pembuatan aplikasi maka dapat disimpulkan, diantaranya:

- Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Marga Mulya Kabupaten Soppeng dibuat menggunakan PHP Mysql dapat membantu kinerja pegawai Koperasi Marga Mulya khususnya bendahara dan anggota untuk mengelola data transaksi simpan pinjam.
- Aplikasi ini dapat mempermudah untuk pengarsipan data simpan pinjam yang tersimpan dalam database sehingga data tidak tercecer atau mudah hilang.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data-data lapangan, pada dasarnya penelitian ini berjalan dengan baik. Namun bukan sesuatu yang tidak mungkin akan terjadinya suatu kekeliruan pada peneliti, dengan mengemukakan beberapa saran yang nantinya akan bermanfaat untuk pengembangan dan kemajuan pendidikan pada umumnya.

- a. Pada penelitian selanjutnya dapat memperdalam kembali mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan instansi tempat penelitian berkaitan dengan kepuasan yang akan didapatkan setelah digunakannya aplikasi tersebut pada lokasi penelitian dan dapat mengakses aplikasi berbasis web.
- b. Pada lokasi penelitian agar kiranya lebih memperhatikan penggunaan Sistem Informasi Simpan Pinjam agar dalam pemanfaatan teknologi dan efisiensi kerja lebih meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ketua, dosen dan staf Stmik Amika Soppeng yang telah mendukung dan memberikan izin pada penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apriliah, W., Subekti, N., & Haryati, T. (2021). Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(2), 34–42. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i2.69>
- [2] Syahrul Suci Romadhon1, D. (2019). Vol . 3 No . 1 Februari 2019 ISSN: 2597- 3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed) ISSN: 2597-3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed). PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA KOPERASI BUMI ISSN: 2579-5201 (Printed) PERANCANGAN SEJAHTERA JAKARTA Syahrul, 3(1), 21–28.
- [3] Hartanto, R., Yusuf, M., & Retnowati, N. (2021). Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Harapan Baru. *Journal of Computer Science and Technology (JCS-TECH)*, 1(1), 13–17. <https://doi.org/10.54840/jcstech.v1i1.6>
- [4] Simanjuntak, M. R., & Sitorus, J. H. P. (2021). Sistem Informasi Simpan Pinjam Di Koperasi Serba Usaha Cilengkrang Bandung. *Jurnal Bisantara Informatika*, 5(2), 12.
- [5] Syahrul Suci Romadhon1, D. (2019). Vol . 3 No . 1 Februari 2019 ISSN: 2597- 3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed) ISSN: 2597-3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed). PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA KOPERASI BUMI ISSN: 2579-5201 (Printed) PERANCANGAN SEJAHTERA JAKARTA Syahrul, 3(1), 21–28.
- [6] Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- [7] Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- [8] Darpi, D., Nurhayati, S., & Asrori, K. (2021). Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas). *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 5(2), 38–57. <https://doi.org/10.47080/saintek.v5i2.1513>
- [9] Arimbi Kurniasari. (2023). Pemanfaatan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Di Ukm Nadira Catering. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(1), 93–101. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i1>
- [10] Php, M., & Mysql, D. A. N. (2019). JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. 2(2), 41–52.
- [11] Php, M., & Mysql, D. A. N. (2019). JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. 2(2), 41–52.
- [12] Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- [13] Risti, E. A. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). 3(4), 435–445.
- [14] Albert, M., & Santoso, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Crm Pada Car Wash Auto 74 Cabang Rajabasa Berbasis Web. *Teknologiterkini.Org*, 2(3), 1–14.
- [15] Syahrul Suci Romadhon1, D. (2019). Vol . 3 No . 1 Februari 2019 ISSN: 2597- 3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed) ISSN: 2597-3673 (Online) ISSN: 2579-5201 (Printed). PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA KOPERASI BUMI ISSN: 2579-5201 (Printed) PERANCANGAN SEJAHTERA JAKARTA Syahrul, 3(1), 21–28.
- [16] Maulida Solihat, N., Studi Teknik Informatika, P., Sumbawa Jln Raya Olat Maras, U., Alang, B., Hulu, M., Sumbawa, K., & Tenggara Barat, N. (2019). Rekayasa Aplikasi Center Rumah Kost Berbasis Web Di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi*, 4(2), 141– 148.
- [17] Arianto Pradana, A. P., & Ibnu Hardi, I. H. (2021). Sistem Informasi Alat Kesehatan Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.51903/juisi.v1i1.257>
- [18] Setiawansyah, Titian Lestari, D., & Ayu Megawaty, D. (2022). Sistem Informasi Pkk Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Kampung Purwoejo). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 244–253.
- [19] Nurfitriana, E., Apriliah, W., Ferliyanti, H., Basri, H., & Ratnawati, R. (2021). Implementasi Model

- Waterfall Dalam Sistem Informasi Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada Pt. Tricipta Swadaya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 36–45. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.86>
- [20] Rusdi, I., Mulyani, A. S., Telaumbanua, D. W., & Wardani, R. K. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Soliamitra Depok. *INTI Nusa Mandiri*, 14(2), 211–218. <https://doi.org/10.33480/inti.v14i2.1232>
- [21] Saepuloh, M., & Ramdhani, Y. (2021). Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Website Koperasi KSPPS BMT Amanah Bersama. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 2(2), 150.
- [22] Salsabila, H., & Sudarmilah, E. (2020). Sistem Informasi Simpan Pinjam di Koperasi Pendidikan Wonogiri. *Jurnal Repositor*, 2(5), 541–552. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i5.911>
- [23] Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (2023). Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING. 1(1), 1–16.
- [24] Aceng Abdul Wahid. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.