

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koperasi merupakan salah satu lembaga keuangan tertua di Indonesia yang muncul sejak penjajahan belanda. Dengan landasan organisasi yang berbeda dari lembaga atau badan usaha lainnya, koperasi menganut prinsip kekeluargaan serta gotong royong. Koperasi simpan pinjam (KSP) meskipun bentuknya lembaga keuangan tidak bisa disamakan dengan bank, karena KSP merupakan badan usaha yang terdiri dari beberapa anggota perseorangan dengan sifat terbuka atau sukarela dan dikelola mandiri sekaligus demokratis. Dalam menjalankan usaha ini KSP memiliki modal yang terdiri dari Simpanan Pokok; Simpanan Wajib; Simpanan Sukarela; Dana Cadangan; Modal Pinjaman; dan Hibah atau Donasi. Agar roda ekonomi KSP selalu berputar dan mampu memberikan manfaat kepada anggota, koperasi ini memberikan pinjaman kepada anggota atau pihak lain dengan mekanisme yang sudah ditentukan (Wati & Siahn, 2017).

Koperasi simpan pinjam di SMKN 3 Surabaya, selalu melakukan pencatatan secara tradisional menggunakan buku serta digital menggunakan excel, dan interaksi antar anggota dilakukan menggunakan platform media sosial seperti WhatsApp. Melalui wawancara yang dilakukan terdapat ketidak praktisan dalam pencatatan menggunakan kertas dengan kemungkinan hilang atau lupa. Selain itu diperlukannya konfirmasi kepada anggota untuk kepastian transaksi yang dilakukan apabila terjadi kelalaian.

Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti penelitian "Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research And Development" oleh Sumetna M. S., Lina T. S. & Santoso A. B pada tahun 2020, sistem koperasi yang dibuat menggunakan metodologi *Research and Development* sebagai metode perancangan, kemudian untuk pengumpulan data dilakukanlah wawancara serta studi literatur digunakan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan koperasi yang dibuat. Pada sistem koperasi ini dibangun menggunakan *website* dalam guna memanfaatkan kemudahan akses *website*. Selanjutnya pada penelitian "Aplikasi Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Dengan Metode

Incremental” oleh Hassan N. & Susanto W. E. pada tahun 2020, sistem koperasi yang dibuat menggunakan metode perancangan *incremental* untuk pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan studi literatur. Sistem koperasi yang dibuat untuk implementasi berbasis *website* guna memanfaatkan kemudahan akses. Selanjutnya pada penelitian ” Pemanfaatan Framework React Native dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Merchandise” oleh Kuniawan A. A. & Yulhendri pada tahun 2023, sistem yang dibangun menggunakan React Native dengan alasan proses pembangunan *debugging* pada React Native lebih cepat daripada bahasa native android yang membuat peneliti mengambil React Native, metode yang digunakan adalah Prototype untuk mempercepat pengembangan tanpa perlu menyelesaikan tahapan secara berurutan.

Dalam melakukan pembangunan aplikasi ini dan beberapa pertimbangan berdasarkan literatur sebelumnya, metode yang digunakan untuk perancangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena alur tahapannya yang jelas dan terukur (Sasmito G. W, 2017). Kemudian pada perancangan pemodelan pada sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). UML dipilih sebagai bentuk pemodelan pada penelitian ini dikarenakan model-model dari UML yang mendukung penerapan desain yang berbasis *object oriented design* (Nugroho, 2009), yang sangat cocok dengan proses pembuatan sistem ini yang juga *object oriented*. Hasilnya adalah perancangan pada sistem ini akan lebih cepat dan mudah dimengerti ketika akan dilakukan proses tahapan pembangunan sistem. Kemudian dalam pembangunan aplikasi *mobile* ini, *framework* yang digunakan adalah React Native. React Native dipilih karena merupakan sebuah *framework* berbasis JavaScript untuk membuat aplikasi berbasis mobile, baik nantinya akan digunakan berbasis android maupun ios (Eisenman, 2017). Dengan begitu tidak perlu dilakukan pembuatan ulang dari awal untuk membuat aplikasi dengan platform berbeda seperti android ataupun ios. Selain itu React Native dibuat untuk memudahkan web developer untuk membuat aplikasi berbasis mobile, baik di android maupun di ios. Itu memudahkan saya yang latar belakangnya menggeluti IT sebagai *web developer*.

Dari pertimbangan tersebut dibuatlah penelitian dengan judul “Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan React Native” yang menjadi

sarana anggota koperasi dan pengurus koperasi untuk melakukan transaksi KSP. Anggota koperasi dapat mengajukan pinjaman melalui aplikasi dan melihat apakah pinjamannya diterima, ataupun dapat melihat notifikasi pengingat pembayaran simpanan wajib. Begitu pula dengan pengurus koperasi, yang dapat melihat ringkasan dan riwayat peminjam, ataupun mengecek status pembayaran simpanan wajib dan memberi pengingat kepada anggota. Pengguna aplikasi disini difokuskan pada keanggotaan koperasi itu sendiri. Dari segi platform aplikasi dibangun berbasis aplikasi android, karena dimanapun dan kapanpun semua orang menggunakan telepon pintar. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan nantinya setiap pencatatan transaksi koperasi menjadi lebih teratur dan lengkap serta efektif dalam penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, didapatkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. “Bagaimana caranya merancang aplikasi koperasi simpan pinjam menggunakan UML sebagai pemodelan desain sistem ?”
2. “Bagaimana caranya membangun aplikasi koperasi simpan pinjam berbasis android menggunakan React Native di koperasi simpan pinjam pegawai SMKN 3 Surabaya ? “.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki batasan dan ruang lingkup yang tidak meluas, beberapa batasan masalah telah ditemukan. Batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Pengguna aplikasi (user) diutamakan adalah anggota koperasi simpan pinjam SMK 3 Surabaya. Baik yang sudah mendaftar maupun yang akan mendaftar.
2. Ketua, dan sekretaris akan dapat melakukan monitor terhadap simpanan dan pinjaman anggota.
3. Bendahara koperasi yang akan menerima dan mengelola tindakan kegiatan keuangan koperasi melalui menu khusus bendahara
4. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat data uji coba dan bukan data sesungguhnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang desain sistem dari koperasi simpan pinjam yang akan dibangun menggunakan UML sebagai pemodelan dan membangun aplikasi koperasi simpan pinjam menggunakan React Native. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan memberikan kemudahan kepada kepengurusan dan keanggotaan koperasi simpan pinjam SMK 3 Surabaya untuk melakukan kegiatan transaksi dan pendataan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan agar nantinya penulisan penelitian ini memiliki acuan/kerangka penulisan sehingga penulisan penelitian sesuai dengan apa yang direncanakan. Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi beberapa BAB yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB ini memuat dasar teori dan penelitian terdahulu. uraian mengenai landasan teori dan landasan empiris yang mendukung pendekatan pemecahan masalah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

BAB ini berisi tentang penjelasan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang diangkat pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB ini berisi hasil dan pembahasan dari aplikasi yang akan dibangun. Pada BAB inilah metodologi penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya akan diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

BAB ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi penelitian ini dan saran yang disampaikan penyusun terkait pengembangan sistem yang telah dibuat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang sumber-sumber literatur yang digunakan pada penelitian ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang relevan dengan penelitian.