

Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas)

Darpi¹, Sawitri Nurhayati², Khasan Asrori³

^{1,2} Program Studi S1 Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al-Khairiyah
Jalan H.Enggus Arja No. 1 Lingk. Citangkil Cilegon 42443

³Universitas Banten Jaya
Jl. Ciwaru II No. 73 Warung Pojok Kota Serang Banten

darpisupriyanto@yahoo.co.id¹, sawitri.nurhayati@gmail.com², khasanasrori@gmail.com³

Abstract

The management of savings and loans at the Wredatama Krakatau Steel Cooperative (Kopwekas) already uses Microsoft Excel, but in savings and loan transactions there are still obstacles, such as the process of recording deposits, loans and arrears of members. This requires accuracy in the checking process and waste of processing time. With these problems, this cooperative needs to use a savings and loan application that can assist in the processing of savings and loan data. The methodology used in the design of this information system is the Waterfall Method. This system is designed using the concepts of DFD (Data Flow Diagram) and ERD (Entity Relationship Diagram) and is implemented using the Microsoft Access 2019 Database, and Visual Basic 6.0. The expected result of this research is to produce a savings and loan information system that is equipped with processing customer deposits, and customer loans. By using this information system, data processing and report generation becomes easier, faster with accurate data.

Keywords: Information System, Savings and Loans, Waterfall, Cooperative

1. Pendahuluan

Koperasi merupakan salah satu badan usaha yang berbadan hukum dengan usaha yang beranggotakan orang - seorang yang berorientasi menghasilkan nilai tambah yang dapat dimanfaatkan bagi peningkatan kesejahteraan anggotanya. Selain itu, koperasi juga sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berorientasi untuk menumbuhkan partisipasi masyarakat dalam upaya memperkokoh struktur perekonomian nasional dengan demokrasi ekonomi yang berdasarkan atas asas kekeluargaan. Banyak jenis koperasi yang didasarkan pada kesamaan kegiatan dan kepentingan ekonomi anggotanya seperti Koperasi

Simpan Pinjam (Koperasi Simpan Pinjam), Koperasi Konsumen, Koperasi Produksi, Koperasi Pemasaran dan Koperasi Jasa.

Menurut Menteri Koperasi dan UKM (2008) mengemukakan bahwa Koperasi Simpan Pinjam adalah koperasi yang melaksanakan kegiatan usahanya hanya menghimpun dana dan menyalurkannya melalui kegiatan usaha simpan pinjam.

Widiyanti dan Sumindhia (1998) Koperasi simpan pinjam atau koperasi kredit adalah yang bergerak dalam lapangan usaha pembentukan modal melalui tabungan-tabungan para anggotanya dengan cara yang mudah, murah, cepat, dan tepat untuk tujuan produktivitas dan kesejahteraan.

Pengolahan data simpan pinjam di Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas) pada sistem yang sedang berjalan sudah menggunakan Microsoft Excel, tetapi dalam transaksi simpan pinjam masih terdapat kendala, misalnya proses perekapan simpanan, pengajuan pinjaman, pembayaran angsuran dan tunggakan anggota. Hal ini membutuhkan ketelitian dalam proses pengecekan dan pemborosan waktu pengerjaan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi simpan pinjam yang berbasis komputer yang dapat membantu meningkatkan kinerja dan dapat mengakomodasi transaksi simpan pinjam di Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas) sehingga dapat memberikan solusi kecepatan, ketepatan, dan keakuratan dalam melakukan pengolahan data simpan pinjam agar mendapatkan hasil yang optimal.

2. Landasan Teori

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Fatta (2007:3) secara umum sistem adalah sekumpulan objek – objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel – variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain.

Suatu mekanisme pengendalian memantau proses transformasi untuk meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuannya. Mekanisme pengendalian dihubungkan pada arus sumber daya dengan memakai suatu lingkaran umpan balik (*feed-back-loop*) yang mendapatkan informasi dari keluaran sistem dan menyediakan informasi bagi mekanisme pengendalian. mekanisme pengendalian membandingkan

sinyal-sinyal umpan balik ke sasaran dan mengarahkan sinyal pada elemen masukan jika sistem operasi memang perlu diubah.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur – unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya :

1. Batasan (*Boundary*)

Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk didalam sistem dan mana yang ada diluar sistem.

2. Lingkungan (*Environment*)

Segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.

3. Masukan (*input*)

Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.

4. Keluaran (*Output*)

Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

5. Komponen (*Component*)

Kegiatan – kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan *input* menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.

6. Penghubung (*Interface*)

Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.

7. Penyimpanan (*Storage*)

Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dan berbagai data yang sama.

2.2 Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Pengertian Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting menurut Jogiyanto adalah: Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jogiyanto, 2005).

2.2.2 Kualitas Informasi

Kualitas informasi tergantung dari tiga hal, yaitu :

1. Akurat (*Accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias (menyesatkan). Dimana informasi harus akurat karena sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat Waktu (*Timelines*)

Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat, karena informasi tidak mempunyai nilai lagi.

3. Relevan (*Relevance*)

Informasi harus mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi (Henry C. Lucas dalam (Jogianto, 2000:p88). Ahli lain menyebutkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang mengarah pada penggunaan teknologi komputer dalam organisasi yang menyajikan informasi kepada pemakai. (O'Brien, 2003:p89).

Namun Sistem Informasi juga dapat didefinisikan sebagai sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pemakai.(Hall, 2001:77)

Sistem informasi mengandung tiga aktivitas dasar di dalamnya, yaitu: aktivitas masukan (input), pemrosesan (processing), dan keluaran (output). Tiga aktivitas dasar ini menghasilkan informasi yang dibutuhkan organisasi untuk pengambilan keputusan, pengendalian operasi, analisis permasalahan, dan menciptakan produk atau jasa baru. Masukan berperan di dalam pengumpulan bahan mentah (raw data), baik yang diperoleh dari dalam maupun dari lingkungan sekitar organisasi. Pemrosesan berperan untuk mengkonversi bahan mentah menjadi bentuk yang lebih memiliki arti. Sedangkan, keluaran dimaksudkan untuk mentransfer informasi yang diproses kepada pihak-pihak atau aktivitas-aktivitas yang akan menggunakan. Sistem informasi juga membutuhkan umpan balik (feedback), yaitu untuk dasar evaluasi dan perbaikan di tahap input berikutnya (Jogiyanto, 2001:p56).

Dewasa ini, sistem informasi yang digunakan lebih berfokus pada sistem informasi berbasis komputer (computer-based information system). Harapan yang ingin diperoleh di sini adalah bahwa dengan penggunaan sistem informasi berbasis komputer, informasi yang dihasilkan dapat lebih akurat, berkualitas, dan tepat waktu, sehingga pengambilan keputusan dapat lebih efektif dan efisien. Ada perbedaan yang cukup tajam antara komputer dan program komputer di satu sisi dengan sistem informasi di sisi lainnya. Komputer dan perangkat lunak komputer yang tersedia merupakan fondasi teknis, alat, dan material dari sistem informasi modern. Komputer dapat dipakai sebagai alat untuk menyimpan dan memproses informasi. Program komputer atau perangkat lunak komputer merupakan seperangkat instruksi operasi yang mengarahkan dan mengendalikan pemrosesan informasi (Kristianto, 2003:p78).

2.4 Definisi Koperasi

Pada dasarnya koperasi merupakan suatu lembaga ekonomi yang penting dan diperlukan. Koperasi merupakan usaha bersama yang berlandaskan asas kekeluargaan untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya. Koperasi berasal dari bahasa Inggris *co-operation*, *cooperative*, atau bahasa Latin: *coopere*, atau dalam bahasa Belanda: *cooperatie*, *cooperatieve*, yang kurang lebih berarti bekerja bersama-sama, atau kerja sama, atau usaha bersama atau yang bersifat kerja sama.

Dasar hukum keberadaan koperasi di Indonesia ada dalam pasal 33 UUD 1945 dan UU No. 25 tahun 1992 tentang perkoperasian. Yang dimaksud dengan koperasi adalah :

Badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melaksanakan kegiatannya berdasar prinsip koperasi, sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan.

Tujuan kopersai sebagaimana dikemukakan dalam pasal 3 UU No.25/1992 adalah sebagai berikut:

Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan pada masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Pengertian koperasi menurut Rudianto (2006:1) : “Secara umum koperasi dipahami sebagai perkumpulan orang yang secara sukarela mempersatukan diri untuk memperjuangkan peningkatan kesejahteraan ekonomi mereka, melalui pembentukan sebuah badan usaha yang dikelola secara demokratis”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa koperasi yaitu suatu badan/lembaga usaha yang beranggotakan orang-seorang untuk memperbaiki nasib penghidupan ekonomi dalam bentuk kerja sama yang bersifat sukarela yang berdasarkan asas kekeluargaan.

2.5 Koperasi Simpan Pinjam

Di Indonesia banyak sekali usaha yang bergerak di bidang simpan pinjam, sebagai contoh yaitu perbankan dan koperasi. Dari kedua contoh tersebut terdapat banyak perbedaan sesuai dengan peraturan-

peraturan yang mengatur masing- masing usaha. Koperasi yang kegiatan usahanya menyimpan dan memberi pinjaman disebut Koperasi Simpan Pinjam.

Adanya beberapa pengertian koperasi simpan pinjam menurut Burhanuddin (2010:14)

“Koperasi Simpan Pinjam adalah koperasi yang didirikan guna memberikan kesempatan kepada para anggotanya untuk memperoleh pinjaman atas dasar kebaikan”.

Koperasi Simpan Pinjam menurut Rudianto (2006:76):

“Koperasi Simpan Pinjam adalah Koperasi yang kegiatannya untuk menghimpun dana dan menyalurkan melalui kegiatan simpan pinjam dari dan untuk anggota koperasi yang bersangkutan, calon anggota koperasi yang bersangkutan, koperasi lain dan atau anggotanya.

Pada dasarnya Koperasi Simpan Pinjam (KSP) menjalankan fungsi yang hampir sama dengan bank, yaitu menjalankan penggalan dana masyarakat dan menyalurkan kembali dan bentuk kredit pada masyarakat yang membutuhkan. Yang membedakan adalah bahwa koperasi dimiliki bersama oleh anggotanya dengan hak dan kedudukan yang sama. Sedangkan bank dimiliki oleh sejumlah orang/badan sebagai pemegang saham, pengendalian dana dari masyarakat luas, namun hanya menyalurkan dana yang terhimpun kepada masyarakat yang mampu memenuhi persyaratan teknis bank.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, suatu kegiatan penyimpanan dan penyediaan dana dari dan untuk anggota koperasi, calon anggota koperasi, dan koperasi lain berdasarkan kesepakatan simpan menyimpan dan pinjam meminjam atas dasar kebaikan.

2.6 Jenis – Jenis Simpanan Pada Koperasi

Pada setiap koperasi mempunyai simpanan-simpanan yang dijadikan sebagai ekuitas pada koperasi tersebut yang salah satunya dari simpanan anggota.

Jenis-jenis simpanan pada koperasi antara lain :

1. Simpanan Pokok

Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang sama banyaknya dan atau sama nilainya yang wajib dibayarkan anggota koperasi pada saat masuk menjadi anggota. Simpanan Pokok tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan menjadi anggota.

2. Simpanan Wajib

Simpanan Wajib adalah sejumlah simpanan tertentu yang tidak harus sama yang wajib dibayar oleh anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota. Simpanan wajib tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan masih menjadi anggota.

3. Simpanan Sukarela

Simpanan Sukarela adalah jumlah tertentu yang diserahkan oleh anggota koperasi atas kehendak anggota koperasi sendiri.

Sejumlah uang simpanan pada koperasi ditentukan oleh masing-masing koperasi. Antara koperasi satu dengan koperasi lain tentu berbeda dalam menentukan beberapa jumlah uang wajib yang dibayarkan anggotanya. Tetapi jumlah simpanan pokok yang wajib dibayarkan oleh setiap anggota dalam suatu koperasi yang sama mempunyai jumlah yang sama antara anggota satu dengan lainnya.

2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau DFD adalah salah satu media analisis sistem dengan menggunakan simbol tertentu untuk menggambarkan aliran data dalam sistem apa saja yang mempengaruhinya serta perubahan apa yang dibawa oleh sistem. Diagram aliran data dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data, menggambarkan ruang lingkup dan sistem yang digunakan. Selain itu juga menggambarkan aliran data dan informasi antara sistem itu sendiri dengan unit satuan di luar sistem tersebut.

2. Diagram Overview

Diagram overview merupakan tahapan dan pemecahan diagram konteks menjadi beberapa proses penting yang lebih dimengerti berdasarkan perbedaan prosesnya. Atau dengan kata lain, diagram overview digunakan untuk mengidentifikasi proses-proses utama yang ada dalam sistem.

3. Diagram Rinci

Diagram rinci menggambarkan proses-proses yang lebih terperinci dan proses utama yang ada dalam sistem, atau lebih rinci dan diagram overview. Proses-proses utama yang digambarkan dalam diagram overview dipecah lagi menjadi beberapa proses, sampai pada suatu tahap tertentu dimana proses sudah tidak dapat dipecah lagi. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan Data Flow Diagram dengan notasi versi Gane dan Sarson adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
	Entitas Luar : Mewakili suatu objek yang detail informasinya dibutuhkan oleh suatu organisasi baik sebelum maupun setelah pemrosesan.
	Proses : Menggambarkan proses sistem dan setiap proses memerlukan satu atau lebih masukan maupun keluaran dari dan berupa data informasi.
	Aliran Data : Menggambarkan aliran data yang mengalir. Aliran data harus diberi nama, darimana asalnya dan kemana tujuannya.

	Data Store : Menggambarkan tempat penyimpanan data sistem poses data dapat memasukan atau mengambil data dari data store.

7. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R Diagram (*Entity Relationship Diagram*) adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dari sebuah sistem E-R diagram, dan tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data, dan menghapus data. Berbeda dengan DAD, dimana Diagram Arus Data menggambarkan data yang mengalir dan fokus analisisnya tertuju pada analisa proses dengan menggambarkan data dalam keadaan diam. Elemen – elemen Diagram Hubungan Entitas

1. *Entity Set*

Pada E-R Diagram entity set digambarkan dengan sebuah persegi panjang. Entity adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data entitas diberi nama dengan kata berbeda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis yaitu orang, benda, lokasi dan kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

2. *Relationship Set*

Pada E-R Diagram relationship dapat digambarkan dengan sebuah belah ketupat. Relationship Set adalah hubuhan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*relationship*) diberi nama kata kerja. Penggambaran hubungan yang terjadi adalah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan bentuk dua persegi panjang.

3. *Attribute*

Secara umum atribute adalah sifat atau karakteristik dari setiap entitas maupun setiap relationship. Maksudnya atribute adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan atribute adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.

2.9 Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan pada prototype adalah metode *waterfall*. Metode ini membagi proses pembangunan perangkat lunak kedalam fase-fase individu atau langkah-langkah. Fase atau langkah yang satu dengan yang lainnya terpisah secara kronologis dan fungsional.

Model *waterfall* merupakan salah satu dari model-model yang terdapat pada penerapan Daur Hidup Pengembangan Sistem. Roger.S, Pressman (2001:p57) membagi model Waterfall ke dalam beberapa tahap, yaitu: tahap rekayasa sistem, analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan, pemrograman, pengujian, dan pemeliharaan yang dapat digambarkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Skema model *waterfall*

Sedangkan tahapan-tahapan dalam model proses *waterfall* yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap investigasi dilakukan untuk menentukan apakah terjadi suatu masalah atau adakah peluang suatu sistem informasi buat dan dikembangkan. Pada tahapan ini studi kelayakan perlu dilakukan untuk menentukan apakah sistem informasi yang akan dibuat dan dikembangkan merupakan solusi yang layak
2. Tahap analisis bertujuan untuk mencari kebutuhan (*need*) pengguna dan organisasi serta menganalisa kondisi yang ada (sebelum diterapkan sistem informasi yang baru).
3. Tahap disain bertujuan menentukan spesifikasi detil dari komponen- komponen sistem informasi (manusia, *hardware*, *software*, *network* dan data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.
4. Tahap Implementasi merupakan tahapan untuk mendapatkan atau mengembangkan *hardware* dan *software* (pengkodean program), melakukan pengujian, pelatihan dan perpindahan ke sistem baru.
5. Tahapan perawatan (*maintenance*) dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan.

3. Analisa dan *User Interface*

3.1. Analisa Kebutuhan

3.1.1 Analisa *Software*

Dalam pembuatan aplikasi perancangan sistem informasi simpan pinjam ini, kebutuhan minimum perangkat lunak yang digunakan adalah

- Microsoft Windows 10
- Microsoft Access 2019
- Microsoft Visual Basic Versi 6.0

3.1.2 Analisa Pengguna

Analisa Kebutuhan dalam perancangan sistem informasi simpan pinjam akan digunakan oleh user/pemakai yaitu Anggota, bendahara dan Ketua.

2. Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan pada sistem informasi simpan pinjam adalah DFD. Diagram konteks dari sistem informasi koperasi simpan pinjam Wredatama Krakatau Steel dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2. Diagram Konteks Sistem Informasi Simpan Pinjam

2. Database design

ERD Perancangan database dari sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas) dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 3. *Entity Relationship Diagram* Sistem Keseluruhan

3.4. Perancangan *User Interface*

3.4.1 Perancangan Form Login

Sebelum menggunakan aplikasi ini, User harus terlebih dahulu melakukan proses login untuk dapat melanjutkan ke halaman otoritasnya masing-masing.

Gambar 4. Perancangan Form Login

3.4.2 Perancangan Form Anggota

Pada perancangan form anggota ini digunakan untuk menambah data anggota baru koperasi Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas). Perancangan form anggota dapat dilihat pada gambar 5.

Id Anggota	:	
Nip Karyawan	:	
Nama Karyawan	:	
No Ktp	:	
Tgllahir	:	dd-mm-yyyy
Jenis Kelamin	:	--Pilihan--
Status	:	--Pilihan--
No Telp	:	
Alamat	:	

Pendidikanterahir	:	--Pilihan--
Asal sekolah	:	
Tahunlulus	:	
Jabatan	:	--Pilihan--
Tglmasukkerja	:	

Gambar 5. Perancangan Form Anggota

3.4.3 Perancangan Form Simpanan

Pada perancangan form simpanan ini digunakan untuk menyimpan simpanan anggota yang terdiri dari simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela. Perancangan form simpanan dapat dilihat pada gambar 6.

Kode Transaksi	:	
Kode Tabungan	:	
Kode Anggota	:	
Jenis Pinjaman	:	--Pilihan--
Tanggal Transaksi	:	dd-mm-yyyy
Jumlahtabungan	:	
Bunga	:	
Bunga Masuk	:	
Jumlah Masuk	:	

Gambar 6. Perancangan Form Simpanan

3.4.4 Perancangan Form Pengajuan

Pada perancangan form ini digunakan untuk menyimpan data pengajuan pinjaman anggota koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas). Perancangan form pengajuan dapat dilihat pada gambar 7.

Kode Pengajuan	:	
Jenis Pinjaman	:	
Kode Anggota	:	--Pilihan--
Tanggal Pengajuan	:	dd-mm-yyyy
Jumlah Pinjaman	:	
Pajak	:	
Beban Pajak	:	
Jangka Waktu	:	

Gambar 7. Perancangan Form Pengajuan

3.4.5 Perancangan Form Pembayaran

Pada perancangan form ini digunakan untuk menyimpan data – data pembayaran cicilan pinjaman anggota Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas). Perancangan Form pembayaran dapat dilihat pada gambar 8.

Kode Pembayaran	:	
Kode Pengajuan	:	
Kode Anggota	:	
Tanggal Bayar	:	dd-mm-yyyy
Bulan	:	--Pilihan--
Total Pinjaman	:	
Jumlah Pinjaman	:	
Cicilan/Bulan	:	
Sisa	:	

Gambar 8. Perancangan Form Pembayaran

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan uji coba perangkat lunak ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan Sistem Informasi Simpan Pinjam ini dapat mempermudah kinerja petugas dalam melakukan pencarian data dan pencatatan transaksi di Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas).
2. Sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas) diantaranya yaitu informasi daftar anggota, transaksi simpanan, pinjaman dan angsuran yang dilakukan oleh anggota beserta laporan-laporannya.
3. Dengan penggunaan komputer akan menghemat ruang penyimpanan, keamanan dan keutuhan data dapat lebih terjamin dan terpelihara.

5. Daftar Pustaka

- Adi Kurniadi, (2001), *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Ario Suryo Kusumo,(2015), *Buku Latihan Pemrograman Database Dengan Visual Basic 6.0*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Fathansyah. (2018). *Basis data*. Bandung : Informatika.
- Jogiyanto, H. M. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur* . Yogyakarta : Andi.
- Kadir, Abdul. (2009). *Dasar perancangan dan implementasi database relasional*. Yogyakarta : Andi.
- Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta : Andi.
- Nugroho, Adi. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta : Andi
- Murdick, Robert G. (1993). *Sistem informasi untuk manajemen modern (3rd ed.)*. Jakarta : Pressindo.
- Prabawati, Arie. (2012). *Microsoft Excel 2010 dan MySQL untuk membuat Aplikasi Akuntansi*. Yogyakarta : Andi.
- Ramadhan, Arif. (2010). *SQL Server 2000 dan Visual Basic 6*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Subandi. (2010). *Ekonomi Koperasi (Teori dan Praktik)*, Bandung : Alfabeta.

Suyantoro, Sigit. (2006). *Seri Panduan Praktis : Pengolahan Database MySQL*. Yogyakarta : Andi.

Uus Rusmawan, *Visual Basic 6.0 Untuk Semua Lanjutan*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2014

Widiyanti, Ninik dan Sumindhia YW. (1998). *Koperasi dan Perekonomian Indonesia*. Jakarta : Reika Cipta.

Wahana Komputer, (2019), *Microsoft Access 2019*, Yogyakarta: Andi.