
SISTEM INFORMASI KUMKINDO KABUPATEN EMPAT LAWANG**M. Junius Effendi¹, Medi Triawan²****Dosen AMIK Lembah Dempo****e-mail: junius04@gmail.com¹, medymeu@rocketmail.com²**

Abstract: KUMKINDO is an organization that has a savings and loan business activities. Where in carrying out its operational activities are still experiencing problems in the process of saving data and loan data that require a long time in the process, the process of finding data is quite difficult because they have to search and check one by one in the documents / archives with an increasing number of members, so cause delays in report completion. This study aims to find out the system that is running, make system design, conduct testing and system implementation. This research is useful to build a decent KUMKINDO information system and in accordance with the functions needed and can run well and produce the results as expected. In this research the PHP programming language used, the tools used to design the system are UML (Unified Modeling Language) and MySQL database. The system built is a WEB-based information system that can manage member data. With the existence of this cooperative information system, it can assist the management in carrying out all cooperative operational activities easily, precisely and accurately as intended.

Keywords: KUMKINDO, PHP, MySQL dan Web

Abstrak: KUMKINDO adalah suatu organisasi yang mempunyai kegiatan usaha simpan pinjam. Dimana dalam melakukan kegiatan operasionalnya masih mengalami kendala dalam proses data simpanan maupun data pinjaman yang memerlukan waktu lama dalam pengerjaannya, proses pencarian data yang dilakukan cukup sulit karena harus mencari dan mengecek satu persatu dalam dokumen/arsip yang ada dengan jumlah anggota yang semakin banyak, sehingga menyebabkan keterlambatan dalam penyelesaian laporan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, membuat perancangan sistem, melakukan pengujian dan implementasi sistem. Penelitian ini berguna untuk membangun sistem informasi KUMKINDO yang layak dan sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan serta dapat berjalan dengan baik juga mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP, alat yang digunakan untuk merancang sistem yaitu UML (Unified Modeling Language) dan database MySQL. Sistem yang dibangun adalah sistem Informasi berbasis WEB yang dapat mengelola data anggota. Dengan adanya sistem informasi koperasi ini maka dapat membantu pengurus dalam melakukan seluruh kegiatan operasional koperasi dengan mudah, tepat dan akurat sesuai tujuan.

Kata Kunci: KUMKINDO, PHP, MySQL dan Web

I. PENDAHULUAN

Empat lawang merupakan bagian dari wilayah Sumatra Selatan, Empat Lawang berarti empat pendekar/pahlawan. Pembentukan kabupaten Empat Lawang melalui UU RI NO 1 tahun 2007 tentang pembentukan kabupaten Empat Lawang, kabupaten Empat Lawang terdiri dari 10 kecamatan dengan mencakup wilayah kecamatan Muara Pinang, kecamatan Lintang Kanan, kecamatan Pendopo, kecamatan Tebing Tinggi, kecamatan Ulu Musi, kecamatan Talang Padang, kecamatan Pesemah Air Keruh, kecamatan Sikap Dalam, kecamatan Saling Pendopo Barat. Di Empat Lawang banyak sekali organisasi salah satunya organisasi yang bernama organisasi pemuda Koperasi Usaha Mikro Kecil INDONESIA (KUMKINDO). KUMKINDO (Koperasi Usaha Mikro Kecil INDONESIA) adalah organisasi sosial generasi muda yang bersifat keswadayaan, kebersamaan, berdiri sendiri, mandiri serta merupakan organisasi penggerak ekonomi pemuda dan masyarakat berbasis koperasi, usaha mikro dan kecil, program ini awalnya bergerak dibidang pertanian dan seiring berjalanya waktu KUMKINDO ini bekerjasama dengan pihak koperasi sehingga organisasi ini bergerak dibidang sosial, ekonomi dan budaya. Pencatatan pengelolaan data tentang calon anggota, jenis usaha, permodalan usaha dilakukan menggunakan komputer disimpan dalam bentuk file excel, dicetak dan disimpan dalam bentuk berkas, kelemahan lain dari sistem lama yang digunakan di organisasi pemuda KUMKINDO adalah untuk

melihat data pinjaman, angsuran dan simpanan, anggota harus datang langsung ke kantor saat ingin mendaftar sebagai anggota pemuda KUMKINDO.

Mengingat pentingnya pengolahan data pemuda KUMKINDO maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang berfungsi untuk membantu petugas dalam mengelolakan data sekaligus membantu calon anggota saat ingin menjadi anggota, mendaftar dan pinjamannya bisa melalui website sistem yang berbasis web, web merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan (Zuhri, 2013:9), untuk membuat program situs web dinamis dan dengan menyimpan data kedalam database mysql, mysql adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat *Open Source*. *Database* adalah kumpulan data-data yang saling berhubungan dan terorganisasi yang disimpan dalam media penguinat (hard disk) agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (Sutarman, 2012:15). Dengan adanya sistem informasi KUMKINDO Empat Lawang dapat memudahkan dalam mengelola data kelompok dan memberikan laporan secara cepat dan tepat, diharapkan semua kendala yang ada dapat teratasi dengan baik dan bisa lebih meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat sehingga terwujud sistem yang efektif dan efisien.

1.1. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sistem informasi pemuda KUMKINDO berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menerapkan MySQL sebagai databasanya.

1.2. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka diberikan batasan sebagai berikut:

1. Sistem ini akan menampilkan sistem informasi anggota, dan ketua dapat melihat laporan pinjaman, simpanan dan angsuran pemuda KUMKINDO Empat Lawang.
2. Pengolahan data ini diambil dari data kepemudaan KUMKINDO Empat Lawang pada tahun 2019.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi pemuda KUMKINDO melalui bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui sistem informasi KUMKINDO yang dibangun memberikan kemudahan pengolahan data calon anggota, jenis usaha, pinjaman, angsuran dan simpanan usaha anggota serta laporan kepada ketua pemuda KUMKINDO akan lebih efektif dan efisien.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2018 s/d Juni 2018 dan dilaksanakan pada Toko Service Satelit

Elektronik yang berlokasi di Talang Jawa Kota Pagar Alam.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (*Interview*)
Penulis melakukan tanya jawab dengan dengan pakar yang ahli dalam bidang ilmu komputer terkait masalah kerusakan *hardware*.
2. Metode Pustaka (*Literatur*)
Metode ini yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku serta referensi yang berhubungan dengan penelitian ini.
3. *Internet*
Pengambilan sumber data dari *internet* berupa jurnal dan referensi yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.5.3. Sistematika Penelitian

Di dalam penelitian ini penulis membuat sistematika penelitian sebagai pedoman untuk menyusun Laporan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Sistematika Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Tanggal														
		Sept 2019			Okt 2019			Nov 2019			Des 2019					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6
1	Persiapan Objek Penelitian	█														
2	Mengacu ke: Uji Penelitian dari LPPM AMER	█														
3	Leleh Dengan Colocang data	█	█													
4	Planing															
5	Analisa															
6	Design															
7	Coding															
8	Testing															
9	Implementasi															

II. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah Suatu Sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Ali Amran, 2017).

2.2. Database

Database merupakan sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya. Jadi, database atau basis data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan dan terorganisasi yang disimpan dalam media pengingat (hard disk) agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (Sutarman, 2012:15).

2.3. Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan standar yang relatif terbuka yang di kontrol oleh *Object Management Group* (OMG), sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. Dimana OMG di bentuk untuk membuat standar-standar yang mendukung interoperabilitas, khususnya untuk sistem berorientasi

objek. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah di mengerti serta di lengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain (Deni Mahdiana, 2011).

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis

Analisa yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kondisi yang sedang berjalan secara langsung sehingga dapat diketahui kelemahan-kelemahan yang dihadapi.

3.1.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai suatu proses penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen sistem dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan. Dari hasil penelitian diperoleh suatu hasil yakni proses pengolahan data anggota pemuda KUMKINDO masih belum efektif dan efisien. Proses pengolahan data keanggotaan masih dilakukan

secara manual, dimana anggota masih harus datang langsung ke kantor atau ketempat petugas pemudah desa masing-masing. Berikut ini merupakan gambaran dari analisis sistem yang sedang berjalan:



Gambar 2. Sistem Yang Berjalan

3.1.2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Dalam perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu Sistem informasi KUMKINDO yang di dalamnya berisi konten-konten yang memudahkan *user* untuk mengakses sistem.



Gambar 3. Sistem Yang Diusulkan

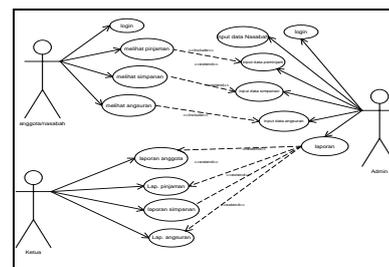
3.2. Perancangan

3.2.1. Perancangan Proses

Tahapan perancangan dilakukan berdasarkan dari hasil analisis sistem dan hasil

dari perancangan sistem ini akan digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam implementasi sistem. Perancangan sistem ini merupakan tahap lanjutan setelah tahap analisis sistem pada model SDLC. Dalam perancangan sistem, terdapat empat tahapan perancangan yang dilakukan yakni perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan *interface* (antar muka) serta perancangan tampilan baik input dan output.

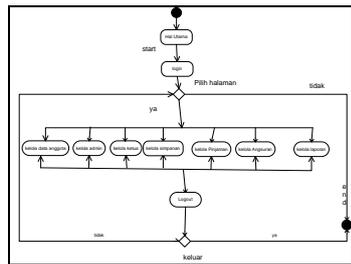
1. Use Case Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram

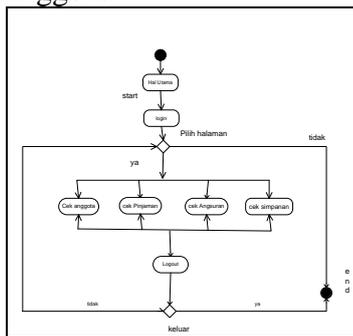
2. Activity Diagram Admin

Activity diagram admin yang menjadi aktor adalah admin, kemudian sistem menampilkan halaman *website*, kemudian memasukkan *username* dan *password*, sistem akan mengecek *username* dan *password* kemudian akan ada verifikasi sukses atau gagal kemudian dihadapkan pada beberapa menu pilihan seperti kelola data anggota, kelola data ketua, kelola data usaha, kelola data pinjaman, kelola angsuran dan kelola simpanan anggota. Aktor bertugas mengatur tampilan *website* sesuai dengan kebutuhan *activity* diagram admin.



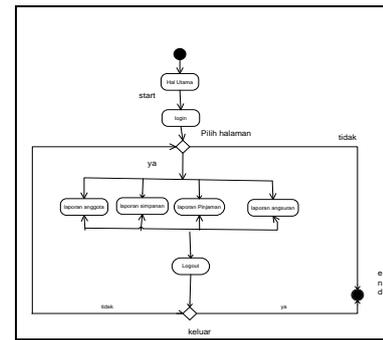
Gambar 5. Activity Diagram Admin

3. Activity Diagram Anggota
Activity diagram anggota dihadapkan pada beberapa menu pilihan seperti cek data anggota, cek data pinjaman, cek data ngsuran dan cek data simpanan. Aktor bertugas mengatur tampilan website sesuai dengan kebutuhan activity diagram anggota.



Gambar 6. Activity Diagram Anggota

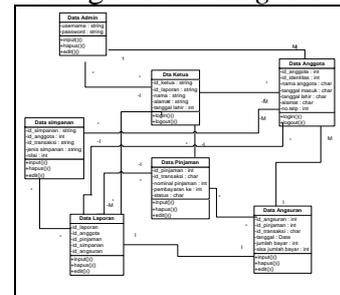
4. Activity Diagram Ketua
Activity diagram ketua terdapat beberapa menu pilihan seperti data laporan nama anggota, laporan usaha, laporan pinjaman, laporan angsuran dan laporan pinjaman. Aktor bertugas mengatur tampilan website sesuai dengan kebutuhan activity diagram Ketua.



Gambar 7. Activity Diagram Ketua

3.2.2. Perancangan Basis Data

Hasil analisis kebutuhan fungsional dan perancangan proses digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam perancangan basis data yang digunakan dalam sistem baru secara rinci tentang basis data yang akan digunakan dalam sistem baru mulai dari tabel, atribut, relasi antar tabel, tipe data. Dalam perancangan basis data menggunakan perancangan class diagram.



Gambar 8. Rancangan Basis Data

3.2.3. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka atau tampilan dilakukan untuk mengetahui dan memahami bagaimana nanti tampilan yang ada di dalam sistem sesuai dengan spesifikasi kebutuhan

fungsional dan fasilitas yang ada di dalam sistem.

1. Halaman Utama (*Home*)
Halaman utama (*home*) ini akan muncul pertama kali saat user atau pengunjung membuka website. Seperti pada gambar 9 berikut ini:



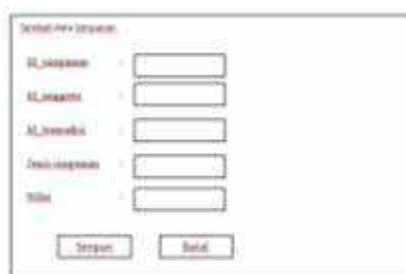
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama (*Home*)

2. Halaman Input Anggota
Desain input anggota merupakan digunakan untuk menginputkan data anggota, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini:



Gambar 10. Tampilan Halaman Input Anggota

3. Halaman Input Simpanan



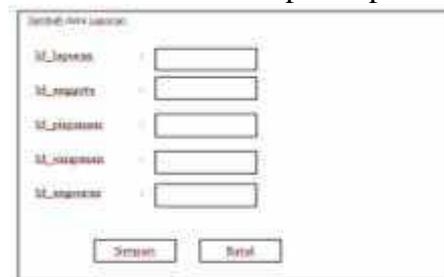
Gambar 11. Halaman Input Simpanan

4. Halaman Input Pinjaman



Gambar 12. Halaman Input Pinjaman

5. Halaman Input Laporan



Gambar 13. Halaman Input Laporan

IV. IMPLEMENTASI DAN HASIL

4.1. Implementasi

Implementasi yang dilakukan merupakan cara bagaimana mewujudkan hasil dari perancangan sistem yang telah dirancang sehingga menghasilkan suatu sistem informasi yang dapat bekerja sebagaimana mestinya. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome* sebagai *Web Browser*, mesin basis data yang digunakan adalah *Macromedia Dreamwaver* dan *Xampp (MySQL dan Server Apache)*.

4.2. Hasil

1. Tampilan Menu Utama (*Home*)

Halaman utama *website* merupakan halaman yang pertama kali tampil saat

pengguna mengakses halaman Web. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 14 berikut ini :



Gambar 14. Tampilan Halaman Utama (Home)

2. Tampilan Anggota

Menu halaman Anggota adalah halaman masukan yang digunakan oleh admin untuk memberikan informasi mengenai anggota pada *website* dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini:



Gambar 15. Tampilan Anggota

3. Tampilan Simpanan

Tampilan simpanan merupakan *form* yang digunakan oleh Admin untuk menginputkan dan menampilkan inputan simpanan anggota KUMKINDO seperti gambar 16 berikut ini:



Gambar 16. Tampilan Simpanan

4. Halaman Pinjaman

Tampilan simpanan merupakan *form* yang digunakan oleh Admin untuk menginputkan dan menampilkan inputan pinjaman anggota KUMKINDO seperti gambar 17 berikut ini:



Gambar 17. Tampilan Pinjaman

5. Halaman Laporan

Pada halaman ini menunjukkan tampilan antarmuka Laporan dari sistem informasi KUMKINDO. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 18 berikut ini:



Gambar 18. Halaman Laporan

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini diharapkan dapat mempermudah pengurus

dalam melakukan tugasnya, tidak kesulitan dalam mengelola data nasabah.

2. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam proses penghitungan transaksi simpan pinjam sehingga tidak ada lagi kesalahan penghitungan dan pembuatan laporan bisa sesuai dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Aris, 2016, "*Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Mudharabah pada Koperasi Baitul Maal Wat Tamwil ArRum*". Fakultas teknologi universitas

asahan berbasis web : Vol.2. no 1 juni 2018. 41 – 46.

Imran Ali, 2017, "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*", Yogyakarta : Andi.

Haryani Sri, 2011, *Belajar Database Menggunakan MySQL*, Yogyakarta, Andi.

Rosa A.S dan Shalahuddin M, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika.

Sholikhin Akhmad, 2013, *Kitab Suci Web Programming*, Yogyakarta, Mediakom.

Mahdiana Deni 2011, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Bandung: Informatika.