

Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi BMT Surya Mandiri Serang

Darpi

Program Studi S1 Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
Jalan SA Tirtayasa No. 146 Cilegon Banten 42414
email : darpisupriyanto@yahoo.co.id

Abstrak

Pengelolaan simpan pinjam pada Koperasi BMT Surya Mandiri masih menggunakan buku dan aplikasi microsoft excel. Seiring dengan perjalanan waktu, transaksi simpan pinjam yang terjadi semakin tinggi dan proses penghitungan juga semakin banyak. Hal ini membutuhkan ketelitian karena banyak pengulangan penulisan dan pemborosan waktu pengerjaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, koperasi ini perlu menggunakan aplikasi simpan pinjam yang dapat membantu dalam proses pengolahan data simpan dan pinjam.

Metodologi yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah Metode Waterfall. Sistem ini dirancang dengan menggunakan konsep-konsep UML (Unified Modelling Language) serta diimplementasikan menggunakan Data Base Microsoft SQL Server 2000, dan Visual Basic 6.0.

Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi simpan pinjam yang dilengkapi pengolahan simpanan nasabah, dan pinjaman nasabah. Dengan menggunakan sistem informasi ini, pengolahan data dan pembuatan laporan menjadi lebih mudah, cepat dengan data akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Simpan Pinjam, Waterfall, Koperasi

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 memperkuat 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 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 BMT Surya Mandiri masih dilakukan secara manual, hal ini berpengaruh pada efisiensi waktu dan tenaga. Keamanan dan pengolahan data pun diragukan kebenarannya karena tidak menutup kemungkinan adanya kecurangan yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem informasi simpan pinjam yang berbasis komputer yang dapat membantu meningkatkan kinerja dan dapat mengakomodasi transaksi simpan pinjam di Koperasi BMT Surya Mandiri sehingga dapat memberikan solusi kecepatan, ketepatan, dan keakuratan dalam melakukan pengolahan data simpan pinjam agar mendapatkan hasil yang optimal.

2. Landasan Teori

2.1. 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.

2.2 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.

2.3. 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).

2.4. 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.

2.5. 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).

2.6. 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.

2.7. 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.

2.8. 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 :

a. 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.

b. 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.

c. Simpanan Sukarela

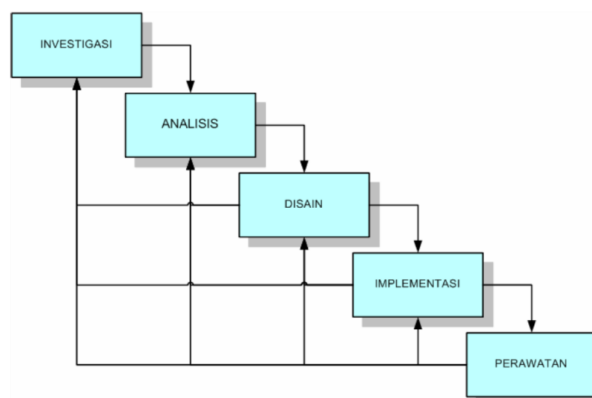
Simpanan Sukarela adalah jumlah tertentu yang diserahkan oleh anggota koperasi atas kehendak anggota koperasi sendiri.

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.

2.9. 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:

- a. 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
- b. Tahap analisis bertujuan untuk mencari kebutuhan (*need*) pengguna dan organisasi serta menganalisa kondisi yang ada (sebelum diterapkan sistem informasi yang baru).
- c. 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.
- d. Tahap Implementasi merupakan tahapan untuk mendapatkan atau mengembangkan *hardware* dan *software* (pengkodean program), melakukan pengujian, pelatihan dan perpindahan ke sistem baru.
- e. Tahapan perawatan (*maintenance*) dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan.

2.10. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis and Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* yang terdapat dalam sistem perangkat lunak UML sekarang menjadi standart untuk pemodelan orientasi object dengan menggunakan notasi untuk sejumlah model yang berbeda yang dihasilkan selama analisa dan desain orientasi object.

Penggunaan UML berdampak pada peningkatan produktivitas, kualitas, dan pengurangan biaya dan waktu. Kerumitan dalam segi arsitektural sistem

perangkat lunak yang dibangun dapat diatasi dengan menggambarkan blue print sistem tersebut. Tujuan utama dari pemodelan visual adalah memungkinkan adanya komunikasi antara pengguna, pengembang, penganalisis, tester, manager, dan siapapun yang terlibat dalam proyek. Menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem, obyek-obyek dalam sistem, dan antar sistem itu sendiri.

Pemodelan visual adalah suatu cara berpikir tentang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar dunia nyata. Model berguna untuk memahami persoalan, mengkomunikasikan dengan orang-orang yang terlibat dalam proyek (*customer*, ahli dibidangnya, analis, *designer*, dll), memodelkan *enterprise*, menyiapkan dokumentasi, merancang program, dan merancang basis data.

Berbeda dengan pemodelan terstruktur yang mengandalkan dua diagram yaitu diagram aliran data (DAD) dan *entity relationship diagram* (ERD). UML memandang sistem secara *komprehenship* dengan menyediakan lebih banyak diagram yang menunjukkan bermacam-macam aspek dalam sistem, sehingga didapatkan pemahaman yang menyeluruh terhadap sistem.

Unified Modelling Language (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis and Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* yang terdapat dalam sistem perangkat lunak UML sekarang menjadi standart untuk pemodelan orientasi object dengan menggunakan notasi untuk sejumlah model yang berbeda yang dihasilkan selama analisa dan desain orientasi object.

Penggunaan UML berdampak pada peningkatan produktivitas, kualitas, dan pengurangan biaya dan waktu. Kerumitan dalam segi arsitektural sistem perangkat lunak yang dibangun dapat diatasi dengan menggambarkan blue print sistem tersebut. Tujuan utama dari pemodelan visual adalah memungkinkan adanya komunikasi antara pengguna, pengembang, penganalisis, tester, manager, dan siapapun yang terlibat dalam proyek. Menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem, obyek-obyek dalam sistem, dan antar sistem itu sendiri.

Pemodelan visual adalah suatu cara berpikir tentang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar dunia nyata. Model

berguna untuk memahami persoalan, mengkomunikasikan dengan orang-orang yang terlibat dalam proyek (*customer*, ahli dibidangnya, analis, *designer*, dll), memodelkan *enterprise*, menyiapkan dokumentasi, merancang program, dan merancang basis data. Berbeda dengan pemodelan terstruktur yang mengandalkan dua diagram yaitu diagram aliran data (DAD) dan *entity relationship diagram* (ERD).

UML memandang sistem secara *komprehenship* dengan menyediakan lebih banyak diagram yang menunjukkan bermacam-macam aspek dalam sistem, sehingga didapatkan pemahaman yang menyeluruh terhadap sistem. Diagram-diagram UML diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Class diagram
- b. Use Case diagram
- c. Sequence diagram
- d. Activity diagram

3. Analisa dan Perancangan Sistem

3.1. Analisa Software

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

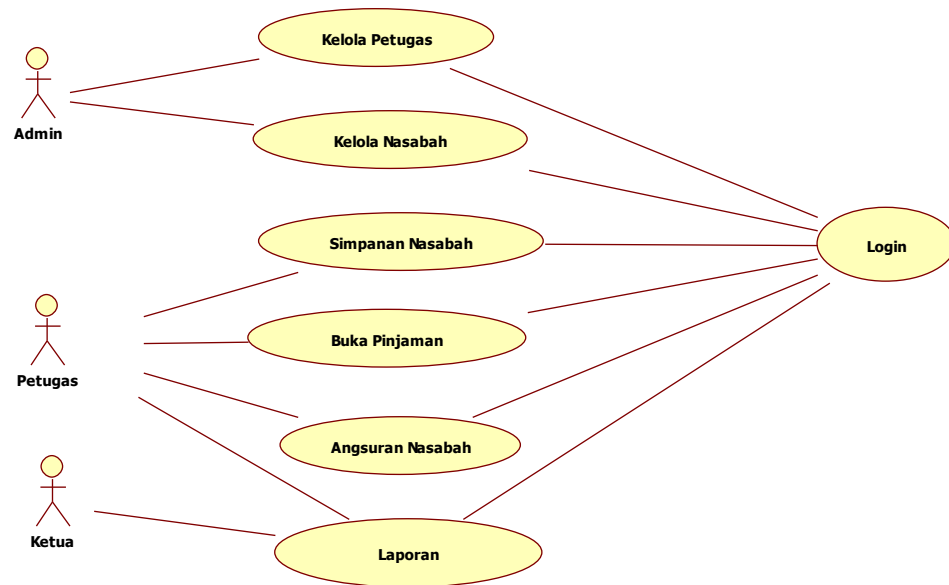
- Microsoft Windows XP
- Microsoft SQL Server 2000
- Microsoft Visual Basic Versi 6.0

3.2. Analisa Pengguna

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

3.3. Perancangan Sistem

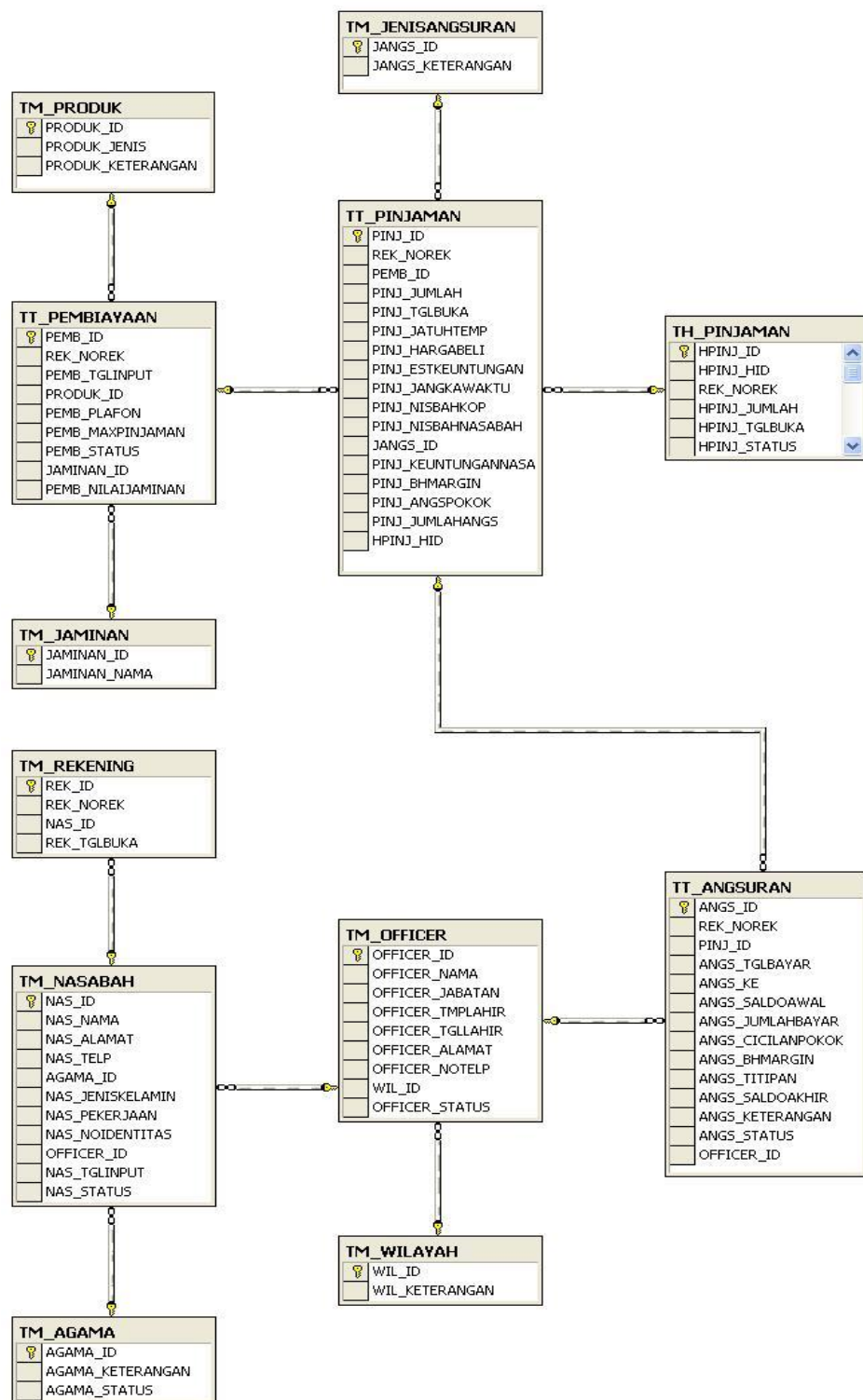
Metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan pada sistem informasi simpan pinjam adalah metode *Unified Modelling Language* (UML). Berikut ini gambar *use case diagram* dari sistem informasi simpan pinjam.



Gambar 2. *use case diagram* sistem informasi simpan pinjam

3.4. Desain Database

Perancangan database dari sistem informasi simpan pinjam pada Koperasi BMT Surya Mandiri menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft SQL Server 2000. Perancangan database dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram Sistem Keseluruhan

3.5. Permodelan User Interface

a. Form Login

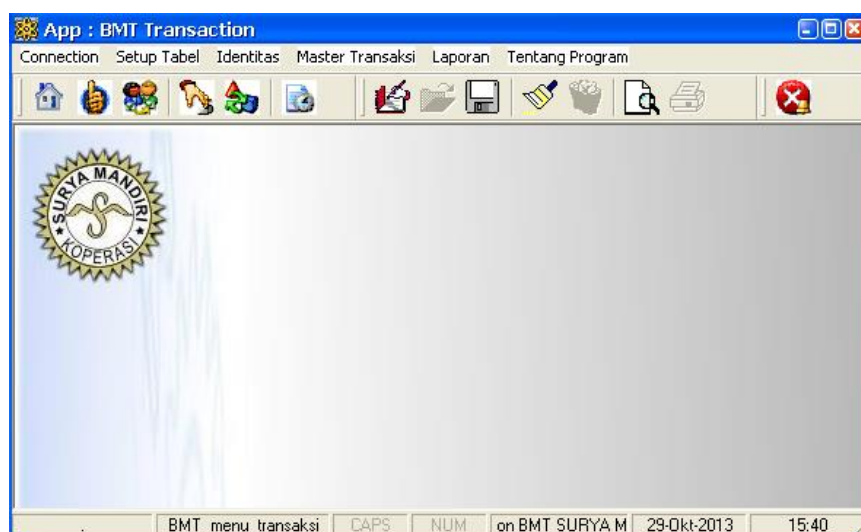
Sebelum menggunakan aplikasi ini, User harus terlebih dahulu melakukan proses login untuk dapat melanjutkan ke halaman otoritasnya masing-masing.

A screenshot of a login window titled "Security user". On the left, there is an illustration of a person's head and shoulders with a large key superimposed over it. To the right of the illustration is a box labeled "Identifikasi Pemakai" containing two input fields: "User Name" and "Password". Below these fields are two buttons: "Log In" and "Cancel".

Gambar 4. Form Login

b. Form Menu Utama

Pada form utama administrator terdapat beberapa menu yaitu connection, setup tabel, identitas, master transaksi, laporan, dan tentang program. Menu *connection* terdiri dari sub menu database, login, logout, dan exit. Setup tabel terdiri dari sub menu jaminan nasabah, jenis angsuran, dan produk pinjaman. Menu identitas terdiri dari sub menu account office dan bioadata nasabah. Menu Master Transaksi terdiri dari sub menu buka pinjaman, angsuran dan simpanan. Menu laporan terdiri dari sub menu laporan pembiayaan nasabah dan simpanan nasabah. Menu tentang program terdiri dari sub menu versi. Administrator memiliki hak akses untuk mengelola semua data master dalam sistem.



Gambar 5. Form Menu Utama

c. Form Identitas Officer

Pada form ini admin dapat mengelola data identitas officer atau petugas, baik menambah, mengedit, menghapus data petugas dan status petugas. Form identitas officer dapat dilihat pada gambar 6.

ID	NAMA	JABATAN	TEMPAT	TGL LAHIR	ALAMAT
1	DARLY	DEP KOLEKTOR	SERANG	28-Jul-1979	PEJATE
10	ROHADI	DEP KOLEKTOR	RANGKAS	16-Jul-1980	RANGKAS
11	DEDE SUPRIADI	DEP KOLEKTOR	BOGOR	21-Jul-1984	KERENC
12	RIAN FEBRIANA	KOLEKTOR	SERANG	04-Feb-1990	SERANG
13	TOHIR	KOLEKTOR	SERANG	04-Jun-1982	SERANG
14	AHWAN	KOLEKTOR	SERANG	04-Agust-1984	SERANG
15	ADE MAS"UD	KOLEKTOR	SERANG	05-Agust-2008	SERANG
16	BEGO	GJK	JKGJKGJ	08-Agust-2008	GJGJG
2	MASUDIN	DEP. KOLEKTOR	SERANG	21-Jun-2008	SERANG
3	UNUS	DEP. KOLEKTOR	SERANG	21-Jun-2008	SERANG

Gambar 6. Form Identitas Officer

d. Form Identitas Nasabah

Pada form ini admin dapat mengelola data nasabah, meliputi biodata nasabah, status, nama officer dan nomor rekeningnya. Form identitas nasabah ini dapat dilihat pada gambar 7.

KODE	NAMA	ALAMAT	TELP
00003	HJ HASYAH	KP TERATE BOJONEGARA	
00004	EDIN	KP TERATE BOJONEGARA	
00005	HASANAH	KP TERATE BOJONEGARA	
00006	ZUBAIDAH	KP TERATE BOJONEGARA	
00010	UDOH	KP WADAS RT.10/04 BOJONEGARA	
00011	SUGITO	KARANG KEPUH RT.05/04 BOJONEGARA	
00012	SUPRANAH	KP WADAS RT.017	
00013	ROHIMAH	KARANG KEPUH RT.05/04 BOJONEGARA	
00014	SUN SUNARA	KARANG KEPUH RT.05/04 BOJONEGARA	
00015	DARKINAH	KARANG KEPUH RT.05/04 BOJONEGARA	

Gambar 7. Form Identitas Nasabah

e. Form Simpanan

Pada form ini admin dapat mengelola simpanan anggota, meliputi besarnya simpanan pokok, wajib dan sukarela. Form simpanan nasabah dapat dilihat pada gambar 8.

ID	No. Rekening	Simpanan Pokok	Simpanan Wajib	Simpanan Sukarela
1	08070205	0	0	30000
10	08070010			
100	08070153			
1000	08070878			
1001	08070879			
1002	08070880			

Gambar 8. Form Simpanan Nasabah

f. Form Buka Pinjaman

Pada form ini admin dapat mengelola transaksi pembukaan pinjaman meliputi besarnya pinjaman, jaminan dan nilai jaminan serta validas pinjaman. Form buka pinjaman dapat dilihat pada gambar 9..

REKENING	NAMA NASABAH	OFFICER	TGL INPUT	JENIS PRODUK	TGL BUKA	Jw	KET. ANGUR	JATL
08070010	UDOH	DARLY	04-Jul-2008	MUROBAHAH	04-Jul-2008	24	Hari	28-Jul-2008
08071001	INDAH	AEP	07-Jul-2008	MUROBAHAH	07-Jul-2008	24	Hari	31-Jul-2008
08071002	AMAH	AEP						
08071003	EVI	AEP						
08071004	SRI YATI	AEP						
08071005	ENI	AEP						
08071007	UMI KULSUM	AEP						
08071008	TUTI TOL	AEP						
08071009	H.MUN	AEP						
08070101	TINI	DARLY						

Gambar 9. Form Buka Pinjaman

g. Form Angsuran Nasabah

Pada form ini admin dapat mengelola data transaksi pembayaran angsuran nasabah, meliputi jumlah pinjaman, pembayaran ke -1 sampai pembayaran terakhir dan total angsurannya. Form angsuran nasabah dapat dilihat pada gambar 10.

TGL. BAYAR	KE	NO BUKTI	SLD AWAL	JML BYR	CCLN	BH MRGN	TTPN	SLD AKH...	KET
11-Agust-2008	1	-	240000	40000	8333	1667	0	200000	LAN

Gambar 10. Form Angsuran Nasabah

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 mengakomodasi pencarian data dan pencatatan transaksi di BMT Surya Mandiri Serang.
2. Dengan Aplikasi ini transaksi yang dilakukan oleh anggota baru serta anggota lama dapat dikontrol sehingga apabila ada transaksi yang dibutuhkan dapat dicari dengan waktu yang relatif singkat.
3. Sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh BMT Surya Mandiri Serang diantaranya yaitu informasi daftar anggota, transaksi simpanan, pinjaman dan angsuran yang dilakukan oleh anggota beserta laporan-laporannya.

4. Dengan penggunaan komputer akan menghemat ruang penyimpanan, keamanan dan keutuhan data dapat lebih terjamin dan terpelihara.

5. Daftar Pustaka

- Adi Kurniadi, (1999), *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Fathansyah. (1999). *Basis data*. Bandung : Informatika.
- Fowler, Martin. (2004). *UML Distilled (3rd ed.)*. Yogyakarta : Andi.
- 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.
- Widiyanti, Ninik dan Sumindhia YW. (1998). *Koperasi dan Perekonomian Indonesia*. Jakarta : Reika Cipta.