

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi banyak membawa perubahan dalam organisasi dan proses bisnis. Teknologi informasi merupakan suatu kebutuhan bagi organisasi yang dapat membantu kinerja organisasi dan individu. Sistem informasi akan membantu perusahaan untuk menyajikan laporan keuangan ke dalam bentuk informasi yang akurat dan terpercaya, sehingga banyak pihak yang memanfaatkan sistem informasi akuntansi untuk mencapai keunggulan bagi perusahaan (Alannita, dkk, 2014). Pengaruh faktor kecanggihan teknologi dapat mempengaruhi kinerja individu pada suatu perusahaan dalam partisipasi manajemen dan kemampuan teknik pemakai sistem informasi akuntansi. Dengan adanya kecanggihan dari teknologi yaitu komputer, maka semua bidang dalam suatu bisnis dapat dikomputersasikan untuk hal-hal penting yang mendukung keberhasilan suatu tujuan dari perusahaan. Sistem pendukung keputusan merupakan salah satu bagian dari kecanggihan teknologi informasi.

Dengan adanya sistem pendukung keputusan kinerja setiap organisasi dan individu dapat terbantu dalam proses kinerja pekerjaan. Sistem pendukung keputusan mengambil peran dalam menentukan sebuah keputusan yang ditentukan dalam perusahaan maupun lembaga keuangan. Sistem pendukung keputusan memiliki bagian yang sangat membantu yaitu metode pendukung. Metode pendukung yang membantu dalam penelitian ini adalah metode *tsukamoto* yang merupakan bagian dari metode *fuzzy inference system*. Seperti contoh dalam menentukan karyawan terbaik atau berapa besar bonus tahunan bagi anggota yang memiliki kinerja baik dalam sebuah lembaga keuangan maupun perusahaan.

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Kelompok yang mengusung prinsip gotong royong dalam operasionalnya ini dipastikan akan berkembang menuju koperasi modern berbasis teknologi informasi (KKUKM RI, 2012). Salah satu sektor usaha dalam koperasi adalah simpan pinjam,

koperasi simpan pinjam adalah koperasi yang bergerak di bidang simpanan dan pinjaman. Pengelolaan transaksi yang terkomputerisasi sangat bermanfaat bagi unit usaha simpan pinjam karena terdapat transaksi yang rutin terjadi atau berulang ulang. Hal ini dapat dilihat dengan adanya simpanan wajib yang dilakukan sebulan sekali ataupun dengan adanya angsuran pinjaman dari anggota yang memerlukan ketelitian dalam pencatatannya (Endaryati, 2014).

Koperasi Karya Bhakti Kotabumi Lampung Utara merupakan lembaga keuangan non-Bank yang salah satu kegiatan yang dijalankan adalah simpan pinjam. Permasalahan yang dihadapi oleh Koperasi Karya Bhakti Kotabumi Lampung Utara dalam menentukan kelayakan pemberian bonus akhir tahun adalah dari segi waktu, dimana membutuhkan waktu yang lama untuk memvalidasi data anggota-anggota koperasi. Kekurangan yang tampak dari permasalahan yang sedang terjadi di koperasi Karya Bhakti yaitu petugas administrasi koperasi harus membuka setiap data transaksi anggota mulai dari data anggota yang menabung dan melakukan pinjaman hingga anggota yang hanya melakukan simpanan pokok. Permasalahan ini muncul dikarenakan tidak adanya suatu sistem yang dapat mencari dan menverifikasi data dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka diperlukan sebuah perangkat lunak (*software*) untuk menentukan bonus akhir tahun kepada anggota koperasi Karya Bhakti di Kotabumi Lampung Utara. Aplikasi ini dibangun untuk dapat menghasilkan *output* berupa hasil perhitungan peringkat dari metode pendukung Tsukamoto. Metode yang digunakan dalam aplikasi pendukung adalah Tsukamoto yang merupakan dalam bagian *Fuzzy* .

1.2. Rumusan Masalah

Seperti yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

Bagaimana menerapkan Sistem Pendukung Keputusan pemberian bonus akhir tahun kepada anggota koperasi karya bhakti menggunakan metode tsukamoto?

1.3. Batasan Masalah

Aspek-aspek yang akan menjadi batasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan program kerja yang sudah berjalan di koperasi Karya Bhakti Kotabumi Lampung Utara adalah sebagai berikut.

1. Kriteria – kriteria yang digunakan koperasi karya bhakti tahun 2015 / 2016 yang menggunakan metode tsukamoto adalah data – data dari anggota, yaitu:
 - a. Simpanan
 1. Simpanan Pokok.
 2. Simpanan Wajib.
 3. Simpanan Sukarela.
 4. Simpanan Kesehatan.
 - b. Masa Anggota
 1. Masa Anggota Baru.
 2. Masa Anggota Sedang.
 3. Masa Anggota Lama.
2. Aplikasi dibangun berbasis dekstop menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic (VB.net)* dan MySQL sebagai *database*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian dan pengembangan sistem *pemberian bonus akhir tahun kepada anggota koperasi karya bhakti* ini, secara terperinci dijelaskan sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Membuat sistem pendukung keputusan pemberian bonus akhir tahun kepada anggota koperasi menggunakan metode Tsukamoto.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Membantu dalam proses perhitungan menjadi lebih cepat dan besaran nilai bonus menjadi lebih fleksibel berdasarkan lama simpanan dan besaran pokok masing – masing anggota.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodelogi Penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian dan pengembangan sistem Pemberian Bonus Akhir Tahun Kepada Anggota Koperasi Karya Bhakti ini, secara terperinci dijelaskan sebagai berikut.

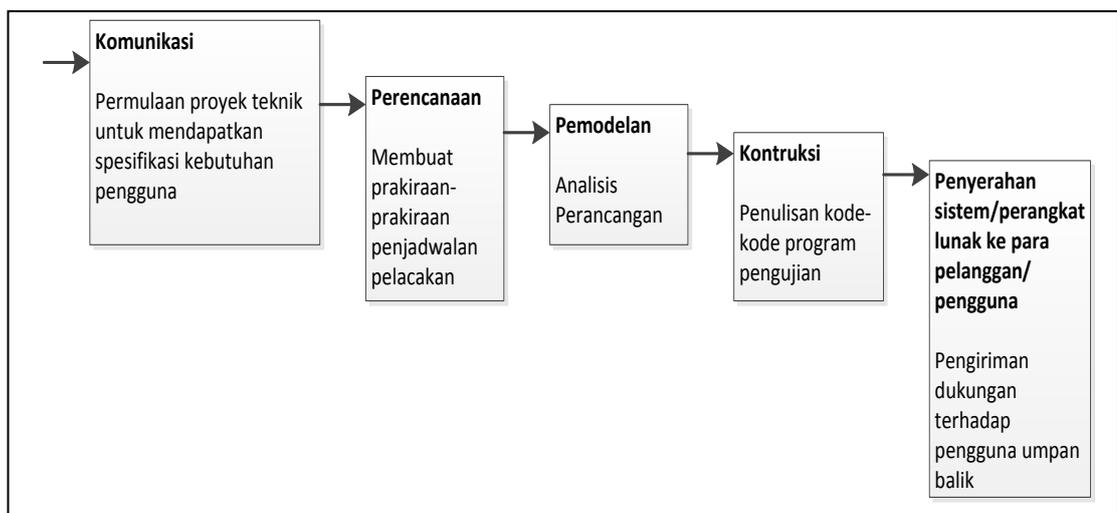
1.5.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan sistem atau produk. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan Sistem Teknologi Informasi dan mengimplementasikan metode pengambilan keputusan Tsukamoto dalam sebuah perangkat lunak Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bonus Akhir Tahun Kepada Anggota Koperasi Karya Bhakti dengan Metode Tsukamoto di Koperasi Karya Bhakti Kotabumi Lampung Utara.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan adalah sebuah pengembangan sistem terstandarisasi yang didefinisikan satu set aktivitas, metode, praktek terbaik, barang siap kirim, dan perangkat terotomasi yang akan digunakan oleh pengembang sistem dan manajer proyek untuk mengembangkan dan secara berkesinambungan memperbaiki sistem informasi dan perangkat lunak (Whitten *et al.*, 2004).

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall* yang dikonsep oleh Roger R. Pressman. Model ini merupakan metode sekuensial atau berurutan yang dibagi menjadi lima fase utama seperti yang diperlihatkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Model Air Terjun (Sumber: Pressman,2012)

Model air terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berkanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan *system*/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna; yang diakhiri dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan (Pressman, 2012).

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk menggambarkan secara garis besar dari laporan Skripsi, berikut akan diuraikan secara singkat sistematika penulisan, yang terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yang terdiri dari definisi Sistem Pendukung Keputusan, Metode Logika *Fuzzy*, *Fuzzy Tsukamoto* dan Bonus Akhir Tahun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan mengenai analisis objek penelitian, analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan sistem (kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional). Perancangan sistem memaparkan tentang desain sistem dan basis data dalam bentuk *Entity Relational Diagram* (ERD), *Data FlowDiagram* (DFD), *Flowchart* (diagram alir), dan rancangan *Interface* (antarmuka).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Akan dibahas proses *coding* dan perancangan *form*. *Tools* yang digunakan adalah menggunakan *Visual Basic.NET*. Pengujian terhadap sistem yang telah selesai diimplementasikan. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* dan *white box*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang bermanfaat dapat ditarik sebagai upaya penyempurnaan sistem yang dibuat.