

**APLIKASI KOPERASI SIMPAN PINJAM FEDERASI PERJUANGAN
BURUH INDONESIA BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana



IKHSAN DWI ROMADHONI

12150275

Program Studi Teknik Informatika

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

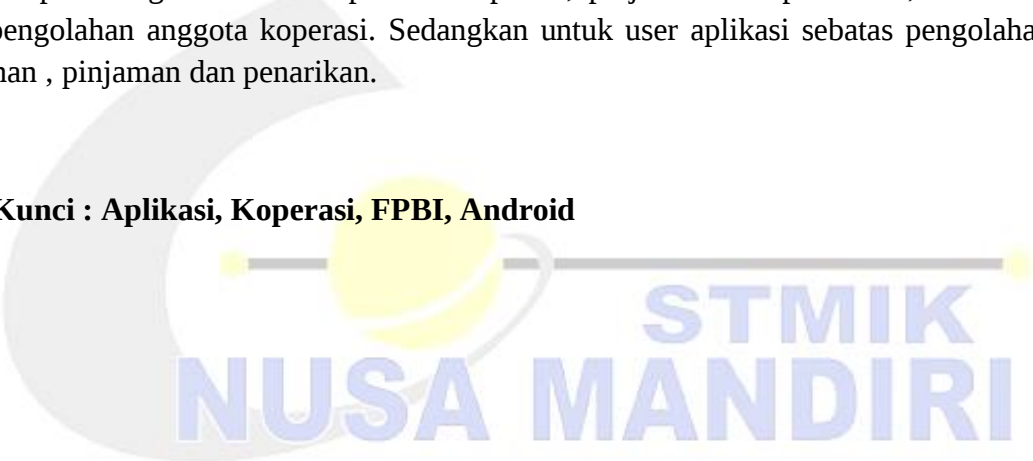
2019

ABSTRAKS

Ikhsan Dwi Romadhoni(12150275), Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Federasi Perjuangan Buruh Indonesia Berbasis Android

Perkembangan teknologi semakin pesat, termasuk dalam perkembangan dalam bidang usaha koperasi simpan pinjam. Saat ini koperasi simpan pinjam yang berjalan di organisasi Federasi Perjuangan Buruh Indonesia (FPBI) dalam pengolahan datanya masih terbatas dan manual. Terkadang untuk mendapatkan informasi tentang Koperasi masih sulit dan sebatas lewat layanan social media yang kurang efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mencoba membuat aplikasi koperasi yang berbasis smartphone android yang banyak anggota pakai. Aplikasi berisi tentang menu penginputan simpananan, pinjaman dan penarikan, bahkan terdapat informasi lainnya tentang laporan kas dan saldo anggota. Dimana metodologi penelitian yang digunakan dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu mengumpulkan data dari hasil wawancara maupun analisa. Aplikasi yang dibuat dimana admin dapat mengelola seluruh proses simpanan, pinjaman dan penarikan, verifikasi data serta pengolahan anggota koperasi. Sedangkan untuk user aplikasi sebatas pengolahan data simpanan, pinjaman dan penarikan.

Kata Kunci : Aplikasi, Koperasi, FPBI, Android



STMIK
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Ikhsan Dwi Romadhoni (12150275), Application Cooperative the Indonesian Labor Struggle Federation Based On Android

The development of technology is growing rapidly, including in developments in the field of business savings and loan cooperatives. At present the savings and loan cooperative that runs in the Indonesian Labor Struggle Federation (FPBI) in processing its data is still limited and manual. Sometimes getting information about cooperatives is still difficult and limited through ineffective social media services. To overcome these problems, the author tries to create a cooperative application based on Android smartphones that many members use. The application contains a menu of inputting deposits, loans and withdrawals, even there is other information about cash reports and member balances. Where the research methodology used by using descriptive analysis is to collect data from the results of interviews and analysis. Applications are made where the admin can manage the entire process of savings, loans and withdrawals, data verification and processing of cooperative members. As for the application user, the data processing is limited to savings, loans and withdrawals.

Keywords: *Application, Cooperative, FPBI, Android*



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 Kata Pengantar.....	vii
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Tabel.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Metode Penelitian	3
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	3
a.Observasi	3
b. Wawancara	3
c.Studi Pustaka	4
1.4.2 Metode Pengembangan Aplikasi	4
a.Analisa Kebutuhan Sistem	4
b. Desain.....	4
c.Pembuatan Kode Program.....	4
d. Pengujian.....	5
1.5. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Jurnal	6
2.2 Konsep Dasar Progam.....	6
2.1.Activity	7
2.2.Fragment	8
2.3.Intent	8
2.4.Layout.....	10
2.3 Metode Algoritma.....	11
2.4 Pengujian Aplikasi.....	13
2.4.1 Blackbox Testing	13
2.5 Peralatan Pendukung.....	14
2.5.1 Android Studio	14
2.5.2 React Native	18
2.5.3 Google Maps Api	18
2.5.4 Unifield Modelling Language	18
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SOFTWARE	20
3.1 Tinjauan Perusahaan.....	20

3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	20
3.1.2. Struktur Organisasi.....	20
3.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	21
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	21
3.2.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	21
3.3 Desain.....	22
3.3.1 Rancangan Algoritma.....	22
3.3.2 <i>Database</i>	23
3.3.3 <i>Software Architecture</i>	31
3.3.4 <i>User Interface</i>	41
3.4 Testing.....	63
3.5 Implementasi	64
3.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	70
 BAB IV PENUTUP	72
4.1. Kesimpulan	72
4.2. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KOSNULTASI BIMBINGAN

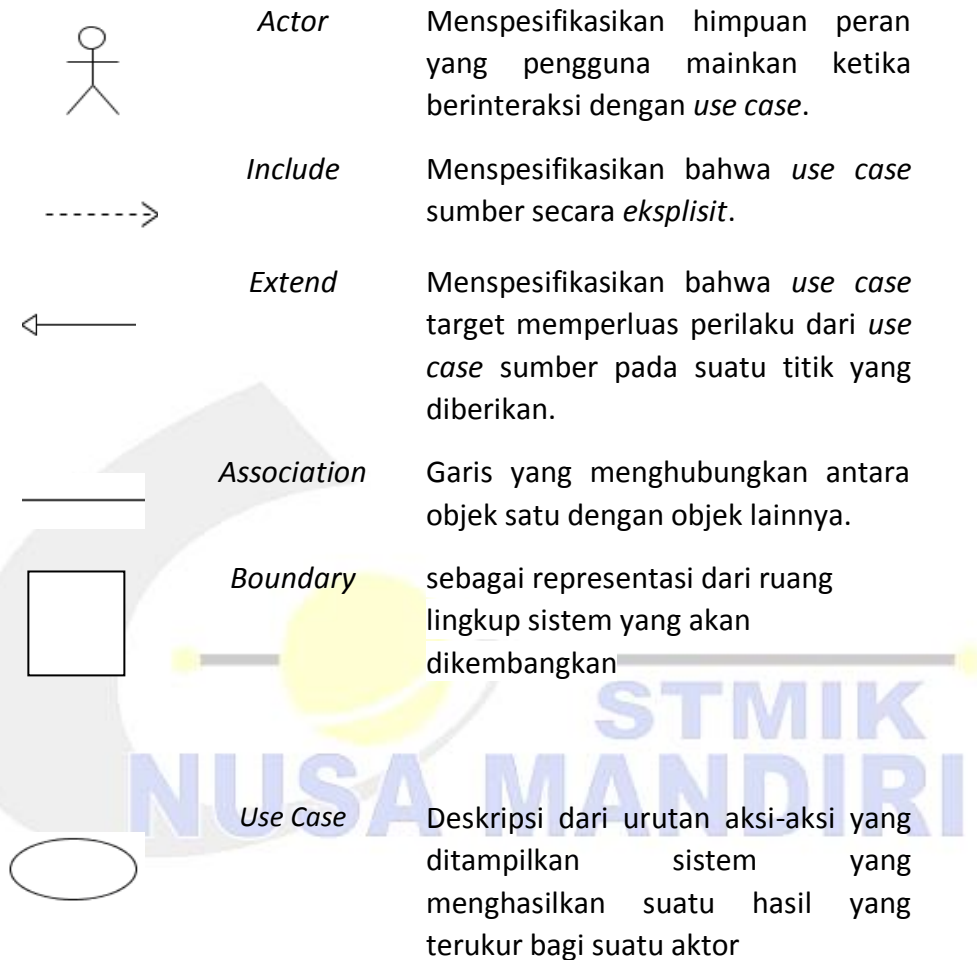
SURAT KETERANGAN RISET



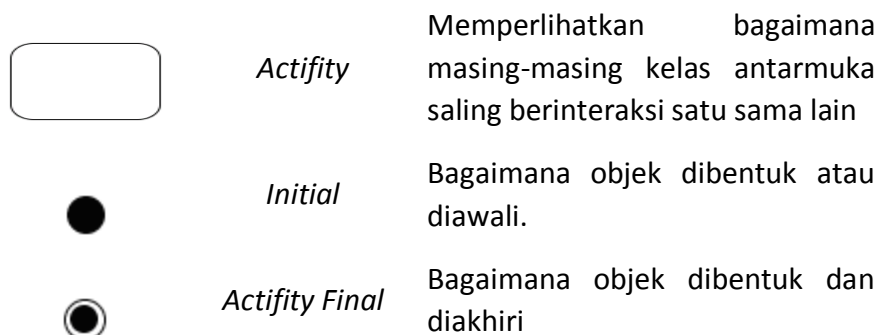
DAFTAR SIMBOL

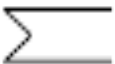
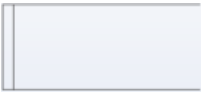
a. Simbol UML

1. Simbol Use Case Diagram



2. Simbol Activity Diagram

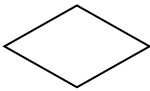
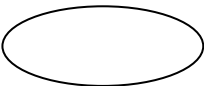
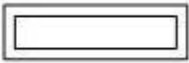


	<i>Decision</i>	Membuat pilihan dari beberapa kemungkinan
	<i>Fork/join</i>	Suatu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
	<i>Send</i>	Tanda pengiriman
	<i>Receive</i>	Tanda penerimaan
	<i>Partition</i>	pembagian bagian dalam activity diagram berdasarkan aktor atau divisi yang melakukan aktivitas tersebut

3. *Simbol Componen Diagram*

	<i>Dependency (ketergantungan)</i>	Menotasikan antara komponen
	<i>Component</i>	Sebuah komponen melambangkan etintas software dalam sebuah sistem

b. *Simbol ERD*

	<i>Etintas</i>	Jenis etintas dapat berupa suatu elemen lingkungan, suberdaya atau transaksi yang field-fieldnya digunakan dalam aplikasi program
	Hubungan atau <i>Relasi</i>	Menunjukkan nama relasi antar satu etintas dengan etintas lainnya
	<i>Atribut</i>	Karakteristik dari sebuah etintas
	<i>Weak Entity</i>	Entitas yang bergantung pada entitas lain (entitas induk)



*Identifying
Relationship*

Entity induk dan
relationshipnya

Line

Penghubung antara relasi
dan entitas atau relasi dan
entitas dan atribut

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Siklus Internet	9
Gambar II.2 Metode Regreesion Degree	12
Gambar II.3 Metode Classification Degree	12
Gambar III.1 Struktur Organisasi Koperasi Mandiri.....	21
Gambar III.2 ERD Database	23
Gambar III.3 Use Case Halaman Admin.....	32
Gambar III.4 Use Case Diagram Halaman User	32
Gambar III.5 Activity Diagram Login Admin.....	33
Gambar III.6 Gambar Activity Diagram Login User	34
Gambar III. 7 Gambar Activity Diagram Angsuran.....	34
Gambar III.8 Gambar Activity Diagram Penarikan.....	35
Gambar III.9 Gambar Activity Diagram Daftar Simpanan	35
Gambar III. 10 Gambar Activity Diagram Daftar Pinjaman	36
Gambar III. 11 Gambar Activity Diagram Daftar Penarikan	36
Gambar III. 12 Gambar Activity Diagram Input Simpanan	37
Gambar III.13 Gambar Activity Diagram Input Pinjaman.....	37
Gambar III. 14 Gambar Activity Diagram Input Penarikan	38
Gambar III. 15 Gambar Activity Diagram Jenis Simpanan	38
Gambar III. 16 Gambar Activity Diagram Jenis Pinjaman	39
Gambar III. 17 Gambar Activity Diagram Rekening Anggota	39
Gambar III. 18 Gambar Activity Diagram Laporan Kas.....	40
Gambar III. 19 Gambar Activity Diagram	40
Gambar III.20 Tampilan Halaman Login.....	41
Gambar III.21 Tampilan Halaman Utama admin	42
Gambar III. 22 Tampilan Halaman Utama User.....	43
Gambar III.23 Tampilan Halaman Simpanan.....	44
Gambar III. 24 Tampilan Halaman Simpanan	44
Gambar III. 25 Tampilan Hitung Input Simpanan	45
Gambar III. 26 Tampilan Verifikasi.....	46
Gambar III. 27 Tampilan Halaman Daftar Simpanan	47
Gambar III. 28 Tampilan Halaman Jenis Simpanan	48

Gambar III. 29 Tampilan Halaman Pinjaman.....	49
Gambar III. 30 Tampilan Hitung Input Pinjaman.....	50
Gambar III. 31 Tampilan Angsuran	51
Gambar III. 33 Tampilan Halaman Daftar Pinjaman	53
Gambar III. 34 Halaman Jenis Simpanan.....	54
Gambar III. 35 Tampilan Halaman Penarikan.....	55
Gambar III. 36 Halaman Input Penarikan.....	56
Gambar III. 37 Tampilan Halaman Penarikan	57
Gambar III. 38 Tampilan Halaman Input Penarikan.....	58
Gambar III. 39 Tampilan Halaman Laporan Kas.....	59
Gambar III. 40 Tampilan Halaman Anggota	60
Gambar III. 41 Tampilan Halaman Profil.....	61
Gambar III. 42 Tampilan Halaman Pengaturan.....	40
Gambar III. 43Tampilan Halaman Anggota.....	41
Gambar III. 44 Tampilan Halaman Admin	68
Gambar III.45 Tampilan Halaman Anggota.....	69
Gambar III.46 Tampilan Halaman Simpanan.....	70
Gambar III.47 Tampilan Halaman Pinjaman	71



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel III.1	Aktor Koperasi Mandiri Jaya	32
Tabel III.2	Spesifikasi File Tabel User	25
Tabel III.3	File Tabel Angsuran.....	26
Tabel III.3	File Tabel Pinjaman	36
Tabel III.5	Spesifikasi File Penarikan.....	27
Tabel III.6	Spesifikasi File Tabel Simpanan	28
Tabel III.7	Spesifikasi File Tabel Konsultasi	29
Tabel III.8	File Keterangan Pinjaman	30
Tabel III.9	Pengujian Data Anggota	31
Tabel III.10	Pengujian Data Daftar Simpanan	36
Tabel III.6	Spesifikasi File Tabel Simpanan	38
Tabel III.7	Spesifikasi File Tabel Konsultasi	40



DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, W., & Gunawan. (2016). *Informasi Kebun Binatang*. 4(1), 16–21.
- Fridayanthie, E., & Charter, J. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: Pt. Arta Buana Sakti Tangerang). *None*, 13(2), 63–70.
- Google Developer Training Team. (2016). *Android Developer Fundamentals Course*. Google, 444. <https://doi.org/10.1002/ejoc.201200111>
- Kadir, A. (2012). *Algoritma & Pemrograman Menggunakan Java*. Jogjakarta: Andi.
- Kusrini. (2008). *Aplikasi Sistem Pakar Menentukan Faktor Kepastian Pengguna dengan Metode Kuantifikasi Pertanyaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrini. (2010). *Sitem Pakar Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kusumadewi, Sri. (2003). *Artifical Intelligence: Teknik dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Graha ilmu.
- Maranti, O. S., Ramdhani, L. S., Nugraha, R., Rizal, K., Pinjaman, P., & Informasi, S. (2018). *PINJAMAN KOPERASI BERBASIS MOBILE PADA*. 6(1), 72–77.
- Muhamad Tabrani. (2017). Penerapan Model Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Pendaftaran. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2).
- Nugroho, Bunafit. (2019). *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurajizah, S. dan Saputra, M. (2018). Sistem Pakar Berbasis Android Untuk Diagnosa Penyakit Kulit Kucing Dengan Metode *Forward Chaining*. Jakarta: Jurnal PILAR Nusa Mandiri Vol. 14, No. 1 Maret 2018.
- Pakpahan, R., Fitriani, Y. dan Asriani. (2018). Sistem Informasi Perancangan Aplikasi Data *Record Training* Karyawan. Jakarta: Jurnal Teknik Komputer, Volume IV No. 2 Agustus 2018
- Pressman, S, Roger. 2012. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 7th ed. Dialihbahasakan oleh Nugroho, Adi, et.al. Yogyakarta: Andi.
- Permana,A.A. 2016. Rancangan Sistem Informai Simpan Pinjam Pada Koperasi Guru Dan Pegawai SMP Negeri 45 Jakarta. *Jurnal Speed*, vol. 8, no.1, 2016.
- Rosmita dan Nainggolan, K. (2018). Pengaruh Kepemimpinan,Iklim,Organisasi Dan Motivasi Berpretasi Terhadap Kinerja Karyawan Pt.Bintang Mandiri

Finance Jawa Barat. Jakarta: Ecodemica Nusa Mandiri Vol. 3, No. 2 Maret 2015.

Saryoko, Andi dan Anggraheni Putri, Y. (2016). Penerapan Metode Inferensi *Forward Chaining* Dalam Mendiagnosa Penyakit Kulit Pada Kucing. Jakarta: Jurnal Pilar Nusa Mandiri Vol.XII, No. 1 Maret 2016.

Sembiring, Muhamad Ardiansyah. (2016). Penerapan Metode Decission Tree Algoritma C45 Untuk Memprediksi Hasil Belajar Mahasiswa Berdasarkan Riwayat Akademik. Medan: Vol 3, No1 Desember 2016.

Sukamto, R. A. Dan Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Jakarta: Informatika.

Sukamto, R. A. dan Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berbasis Objek. Bandung: Informatika.

Sukamto, R. A. (2013a). Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.

Susanto, B. M. (2015). Aplikasi Android Untuk Mendeteksi Penyakit Saluran.

Yunita, Maruloh, Saputri Alquraini, (2018). Rancang Bangun E-library pada SMA 1 Pagerbarang Tegal : Jurnal Sisfokom, vol.7, No1 Maret 2018

