



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sudah berkembang dengan sangat pesat, ditandai dengan berkembangnya alat-alat elektronik salah satunya komputer baik pada perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*). Komputer digunakan sebagai alat pengolah data elektronik yang membantu dalam penyelesaian masalah karena tingkat ketelitiannya yang akurat. Dengan demikian keberadaan komputer sangatlah penting, terutama dalam sektor pemerintahan, pendidikan maupun perusahaan swasta yang terbesar hingga yang terkecil banyak melakukan aktivitas pelayanan dengan menggunakan komputer yang tentunya tingkat efisiensinya lebih akurat dibanding cara manual. Tentunya dengan pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data.

Hal ini juga berlaku pada perkembangan teknologi sistem informasi yang semakin canggih, contohnya berbagai macam pendaftaran yang dapat dilakukan melalui media elektronik diantaranya pendaftaran keanggotaan, pendaftaran tes, dan lain sebagainya. Jika dahulu melakukan pendaftaran dilakukan dengan cara datang langsung dan bertanya kepada bagian administrasi dan melakukan pengisian data yang langsung di isi oleh bagian administrasi, cara tersebut sangatlah baik namun tidak efektif dan relevan untuk diterapkan sekarang. Maka dengan adanya aplikasi sebagai alat untuk mempercepat proses pendaftaran yang dilakukan secara *online* atau berbasis *web*. Aplikasi berbasis *website* menjadi hal yang sudah lumrah di era saat ini. Hal ini sejalan dengan majunya teknologi yang tiap hari mengalami perkembangan. Aplikasi berbasis *website* mempunyai banyak keunggulan yang bisa kita gunakan baik dalam bidang instansi pemerintahan hingga suatu bentuk badan usaha dapat memanfaatkannya.

Bentuk badan usaha merupakan penjelmaan dari ekonomi rakyat adalah badan usaha dalam skala mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Untuk memperkuat diri dan kelompok dalam industrinya maka koperasi bisa dijadikan



salah satu wadah yang tepat untuk itu (Suprayitno, 2007:15). “Koperasi pada dasarnya adalah organisasi yang terdiri dari beberapa anggota yang mempunyai kepentingan yang sama. Anggota tersebut bisa terdiri dari pertama adalah konsumen atau produsen yang berfungsi sebagai pembeli barang dan jasa atau input untuk produksi sedangkan yang kedua adalah terdiri atas produsen sebagai pemasok barang dan jasa untuk konsumsi ataupun input untuk produksi” (Suprayitno, 2007:18).

Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang adalah salah satu bentuk badan usaha koperasi yang bergerak pada bidang retail, dimana hasil dari koperasi ini adalah mini market yang terdapat 10 gerai di Palembang yang menyediakan barang dan bahan kebutuhan sehari-hari. Sistem keanggotaan dari Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang ini adalah sebagai Investor.

Dalam pendaftaran keanggotaan atau sebagai investor pada Koperasi Konsumen Veteran Utama Palembang ini membutuhkan waktu yang lama, untuk pendaftaran satu orang mungkin bisa menghabiskan kurang lebih 1-2 jam dilihat dari beberapa proses yang dilalui. Proses yang dilalui meliputi, pihak administrasi harus melakukan *scan* pada data diri calon investor seperti Kartu Keluarga (KK), Kartu Tanda Penduduk (KTP), yang datanya di input menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* sebagai syarat pendataan calon investor, hingga terkadang syarat-syarat dari calon investor tertinggal karena kurangnya informasi. Cara tersebut sangat lah baik namun tidak efektif dan relevan untuk diterapkan sekarang. Maka dengan aplikasi ini akan sangat membantu mengatasi beberapa masalah yang muncul.

Dari rangkaian permasalahan diatas dapat disimpulkan masalah sebelumnya adalah belum adanya aplikasi pendaftaran investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang untuk bergabung keanggotaan pada koperasi tersebut. Maka penulis menawarkan solusi sebuah aplikasi berbasis *Website* guna memudahkan dalam pendaftaran investor dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* sebagai media text editor dan database *MySQL*.



Berdasarkan penulisan diatas, maka penulis bermaksud menyusun Laporan Akhir dengan judul **“Aplikasi Pendaftaran Investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka masalah yang dihadapi oleh Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang yaitu, belum ada suatu aplikasi pendaftaran investor dan Sistem yang ada mempunyai kekurangan dimana pendaftaran dan pendataan dilakukan masih menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* yang tentunya kurang efisien. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, yaitu **“Bagaimana merancang dan membuat suatu Aplikasi Pendaftaran Investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*”**.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dalam rumusan masalah yang diajukan, agar pembahasan dalam penyusunan Laporan Akhir ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang ke pembahasan yang lebih luas, maka penulis membuat batasan masalah hanya pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi Pendaftaran Investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang.
2. Sistem hanya menyediakan informasi kepada pengguna mengenai pendaftaran investor, berita mengenai koperasi dan profil singkat mengenai Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang
3. Aktivitas pada sistem ini dibatasi hanya sampai pengguna melakukan pendaftaran keanggotaan (investor), mengakses berita yang diunggah oleh admin dan admin melakukan pengecekan data pada investor yang telah mendaftar yang selanjutnya akan diberikan *notifikasi* bahwa syarat pendaftaran diterima.



1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi pendaftaran investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang.
2. Membuat proses pengolahan data pendaftaran investor menjadi lebih mudah.
3. Untuk menerapkan ilmu yang didapat dan memenuhi salah satu syarat mata kuliah guna menyelesaikan Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Koperasi Konsumen Veteran Utama Palembang dalam pendaftaran calon investor.
2. Mempermudah pihak administrasi dalam melakukan pengolahan data pendaftaran calon investor dengan sistem yang baru.
3. Sebagai sarana untuk mengimplementasi dan menerapkan ilmu komputer khususnya dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* yang diringkas dengan *Framework Code Igniter*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu Pelaksanaan

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang, Jl. R.E. Martadinata, 2 Ilir, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30163.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data disajikan dalam tiga jenis data, yang pertama data yang didapat melalui wawancara, kedua data melalui observasi atau pengamatan dan ketiga data yang diambil melalui dokumen (Patton dikutip Semiawan, 2010:110-111). Data yang diperoleh dapat dikumpulkan melalui



berbagai macam sumber diantaranya observasi masyarakat atau mempelajari dokumen-dokumen yang tertulis (Semiawan, 2010:51). Melalui pendapat yang diuraikan diatas maka penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan kegiatan seperti berikut :

a. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku dan tindakan keseluruhan interaksi antar manusia yang terjadi langsung di lapangan (Semiawan, 2010:112).

Pada proses penyusunan laporan ini, penulis membuat pengamatan atas apa yang dikerjakan oleh setiap anggota dan pengelola pada bagian administrasi di Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data atau informasi dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada bagian yang memiliki informasi mengenai data yang di butuhkan (Destiningrum dan Adrian 2017:34). Menurut Semiawan (2010:116), “Wawancara (*interview*) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner. Ini disebabkan oleh karena peneliti tidak dapat mengobservasi seluruhnya.”

Pada proses penyusunan laporan ini, penulis membuat beberapa pertanyaan atas apa yang di butuhkan yang sebelumnya tidak dapat diperoleh pada tahap observasi. Pada tahap wawancara ini penulis akan bertanya langsung kepada bagian administrasi di Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang.

c. Dokumen

Dokumen merupakan material data yang tertulis dan tersimpan. Dokumen dapat berupa *memorabilia* atau korespondens, selain itu ada dokumen yang berupa audiovisual (Patton dikutip Semiawan, 2010:111).

Dalam proses penyusunan Laporan Akhir ini, penulis telah memperoleh data dari berbagai sumber, diantaranya sebagai berikut :

1. Data resmi mengenai Instansi yang menjadi lokasi pengambilan data.
-



2. Data-data bagian administrasi dan pengelolaan Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang.
3. Referensi dari Laporan Akhir dan Laporan Kerja Praktek Alumni Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun gambaran yang jelas mengenai isi dan pembahasannya, maka Laporan Akhir ini disusun secara sistematis menjadi lima BAB. Secara garis besar sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang akan digunakan untuk dasar pembahasan Laporan. Secara garis besar landasan teori ini akan membahas tentang pengertian yang berkaitan dengan teori umum, teori judul, teori khusus dan teori program yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini diuraikan tentang sejarah Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang, visi dan misi Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang, Struktur Organisasi Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang, dan beberapa hal terkait dengan pengelolaan data Koperasi.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat tentang pembahasan terperinci mengenai Pendaftaran Investor pada Koperasi Konsumen Warmart Veteran Utama Palembang dengan menggunakan *Website* sebagai mediana.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup dan di dalamnya memuat tentang poin-poin dari berbagai hal yang telah dibahas pada bab sebelumnya ke dalam sebuah kesimpulan. Selain itu pada bab ini juga terdapat saran-saran yang dibuat penulis terkait dengan isi laporan.