

# **Sistem Informasi Simpan Pinjam Dana Gapoktan Pada Desa Pematang Panjang Berbasis Desktop**

**Darmono**

Program Studi Budidaya Ikan, Politeknik Seruyan, Kuala Pembuang, Indonesia

Email: [darmono298@gmail.com](mailto:darmono298@gmail.com)

**Abstrak** - Koperasi Gapoktan merupakan sebuah organisasi kemasyarakatan yang bergerak pada sektor ekonomi dengan bentuk badan usaha koperasi pada desa pematang panjang kecamatan seruyan hilir timur kabupaten seruyan kalimantan tengah. Pengolahan data pada koperasi Gapoktan Desa Pematang Panjang masih dilakukan menggunakan aplikasi *Ms Excel dan Ms Word* dalam kegiatan pencatatan data anggota, pencarian data anggota, pinjaman, dan simpanan anggota. Hal itu menjadi hambatan bagi petugas koperasi, sehingga mengakibatkan lamanya pelayanan pada anggotanya. Maka perlunya dibangun sistem informasi simpan pinjam dana gapoktan berbasis desktop yang dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapan koperasi gapoktan desa pematang panjang karena pencatatan dan pencarian data dapat dilakukan dengan cepat. Sehingga kesalahan ataupun kekeliruan yang selama ini terjadi dapat di minimalisir. Dalam pembuatan program aplikasi menggunakan perangkat lunak (*software*) Borland Delphi 7 sebagai bahasa pemrogramannya serta menggunakan *software Interbase* sebagai basisdatanya.

**Kata Kunci:** Program Aplikasi, Simpan Pinjam, koperasi Gapoktan, Borland Delphi 7, Interbase

**Abstract** – *Gapoktan Cooperative is a community organization engaged in the economic sector in the form of a cooperative business entity in Pematang Panjang village, East Seruyan Hilir sub-district, Seruyan district, central Kalimantan. Data processing at the Gapoktan collective in Pematang Panjang Village is still carried out using Ms. Excel and Ms. Word applications in the activities of recording member data, searching member data, loans, and member deposits. This is an obstacle for cooperative officers, resulting in the length of service to its members. So the need to build a desktop-based information system for saving and borrowing Gapoktan funds that can solve the problems faced by the Pematang Panjang village Gapoktan cooperative because recording and searching data can be done quickly. So that errors or mistakes that have occurred so far can be minimized. In making application programs using software (software) Borland Delphi 7 as a programming language and using Interbase software as a database.*

**Keywords:** *Application Program, Savings, and Loan, Gapoktan cooperative, Borland Delphi 7, Interbase*

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang kian pesat, mendorong setiap instansi baik pemerintahan maupun swasta untuk mengupayakan suatu sistem kerja cepat, tepat dan akurat. Sistem yang berbasis komputerisasi merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan seperti pendataan dan laporan sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pemerataan sistem komputerisasi di segala bidang sangatlah penting dalam mengembangkan dan membantu sebuah sistem kerja yang menuntut kecepatan, ketepatan dan keakuratan dalam setiap prosesnya.

Demikian pula halnya pada Koperasi Gapoktan di Desa Pematang Panjang belum maksimal dalam menggunakan komputer di berbagai kegiatan usaha koperasinya. Dalam melaksanakan kegiatan transaksinya, unit simpan pinjam masih mengandalkan sistem pencatatan, dimana setiap transaksi di catat dalam bentuk catatan dalam buku kas. Penggunaan komputer pada lembaga simpan pinjam dana gapoktan sebatas untuk transaksi simpan pinjam dan pembuatan laporan yang masih menggunakan *Ms Excell dan Ms Word*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas maka dalam penelitian ini akan dilakukan pembuatan sistem informasi. Dengan demikian harapan hasil dari pembuatan sistem dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam meningkatkan kegiatan koperasi Gapoktan di Desa Pematang Panjang.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pembuatan sistem yang mengacu pada metode SDLC (Systems development life cycle), dimana metode SDLC merupakan tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh system analyst dan programmer dalam membangun sebuah sistem informasi. SDLC adalah proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji perangkat lunak yang berkualitas tinggi. Metode SDLC memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. **Planning**  
Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang melaksanakan
2. **Analys**  
*Analisis system* adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang system baru atau memperbaharui system yang sudah ada.
3. **Design**  
*Rancangan system* adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh system baru. Jika system ini berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan
4. **Implementation**  
Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu: Coding, Testing, Instalasi. Dan Output dari tahapan ini adalah : source code, prosedur, pelatihan.
5. **Operation and support**  
Tahapan penggunaan terdiri dari 3 langkah, yaitu :
  1. Menggunakan Sistem Pemakaian menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diidentifikasi pada tahap perancangan.
  2. Audit Sistem Setelah sistem baru mapan, penelitian formal dilakukan untuk menentukan seberapa baik sistem baru ini memenuhi kriteria kinerja. Studi semacam ini disebut dengan penelaahan setelah penerapan dan dapat dilakukan seseorang dari jasa informasi atau oleh seorang auditor internal.
  3. Memelihara Sistem Selama manajer menggunakan sistem, berbagai modifikasi dibuat sehingga sistem terus memberikan dukungan yang diperlukan. Modifikasi ini disebut dengan pemeliharaan sistem.

### **3. ANALISIS DAN DESAIN**

#### **3.1 ANALISIS SISTEM**

Analisis sistem bertujuan untuk memperbaiki berbagai fungsi didalam sistem yang sedang berjalan merancang atau mengganti output yang sedang digunakan, untuk mencapai tujuan yang sama dengan seperangkat input yang lain atau untuk melakukan perbaikan serupa.

Analisis Sistem merupakan penguraian dari suatu system informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. (Jogiyanto 2005).

#### **3.2 DESAIN MASUKAN DAN KELUARAN SISTEM**

Tampilan antar-muka (*interface*) yang berfungsi sebagai media masukan (input) data dan media keluaran (*output*) hasil pengolahan data dalam program aplikasi dirancang dalam beberapa bentuk.

▲ Sistem Informasi Simpan Pinjam

Login

Home

Master

Transaksi

Laporan

Help

Keluar

Image

Tanggal Jam User

Gambar 3.1 Desain Halaman Muka

▲ Admin

Baru Edit Hapus Simpan Batal Keluar

Admin Id X (14)

Nama Admin X (30)

Tempat Lahir X (30)

Tanggal Lahir X (14)

Password X (14)

Hak Akses 9 (0)

Alamat X (30)

Kota X (30)

Telp / Hp X (14)

Cari data berdasarkan nama

Cari

Tampil Data

--	--	--	--

Gambar 3.2 Desain Input Data Admin

▲ Anggota

Baru Edit Hapus Simpan Batal Cetak Keluar

Nomor X (14)

Nama Anggota X (30)

Tempat Lahir X (30)

Tanggal Lahir X (14)

Jenis Kelamin  Laki-laki  Perempuan

Pekerjaan X (30)

Agama X (30) ▾

Alamat X (30)

Telp. X (14)

Saldo X (15)

Cari data berdasarkan nama

Cari

Tampil Data

--	--	--	--

Gambar 3.3 Desain Input Data Anggota

**Pengurus**

Baru Edit Hapus Simpan Batal Keluar

Pengurus Id X (14)

Nama Pengurus X (30)

Jenis Kelamin  Laki-laki  Perempuan

Jabatan X (30)

Alamat X (30)

Telp. X (14)

Cari data berdasarkan nama

Cari

Tampil Data

Gambar 3.4 Desain Input Data Pengurus

**Kategori**

Baru Edit Hapus Simpan Batal Keluar

No X (14)

Jenis X (30)

Cicilan X (15)

Angsuran X (15)

Cari data berdasarkan no

Cari

Tampil Data

Gambar 3.5 Desain Input Data Pengurus

**Simpanan**

Baru Edit Hapus Simpan Batal Cetak Keluar

Cari data berdasarkan nama

Cari

Tampil Data

No Simpanan X (15)

Tgl Simpanan X (15)

Nama X (30)

Nomor Anggota X (14)

Alamat X (30)

Tabungaan X (15)

Saldo X (15)

Penarikan X (15)

Total X (15)

Gambar 3.6 Desain Input Data Simpanan

The screenshot shows a window titled "Pengembalian" with a search bar and a "Cari" button. Below the search bar is a "Tampil Data" label and a table with 4 columns and 1 row. To the right, there are input fields for "No Pengembalian" (X (15)), "Tgl Pengembalian" (X (15)), "Nama" (X (30)), "Nomor Anggota" (X (14)), "Angsuran ke" (9 (255)), and "Sisa angsuran" (9 (255)). A "Bayar Lunas" button is located below the "Sisa angsuran" field. At the bottom right, there is another table with 4 columns and 1 row.

Gambar 3.7 desain input pengembalian

The screenshot shows a window titled "Peminjaman" with a search bar and a "Cari" button. Below the search bar is a "Tampil Data" label and a table with 4 columns and 1 row. To the right, there are input fields for "No pinjam" (X (15)), "Tgl Pinjam" (X (15)), "Nama" (X (30)), "Nomor Anggota" (X (14)), "Alamat" (X (30)), "Saldo" (X (15)), "Jenis" (X (30) with a dropdown arrow), "Cicilan" (X (15)), and "Angsuran" (X (15)). At the bottom right, there is another table with 4 columns and 1 row.

Gambar 3.8 Desain input peminjaman

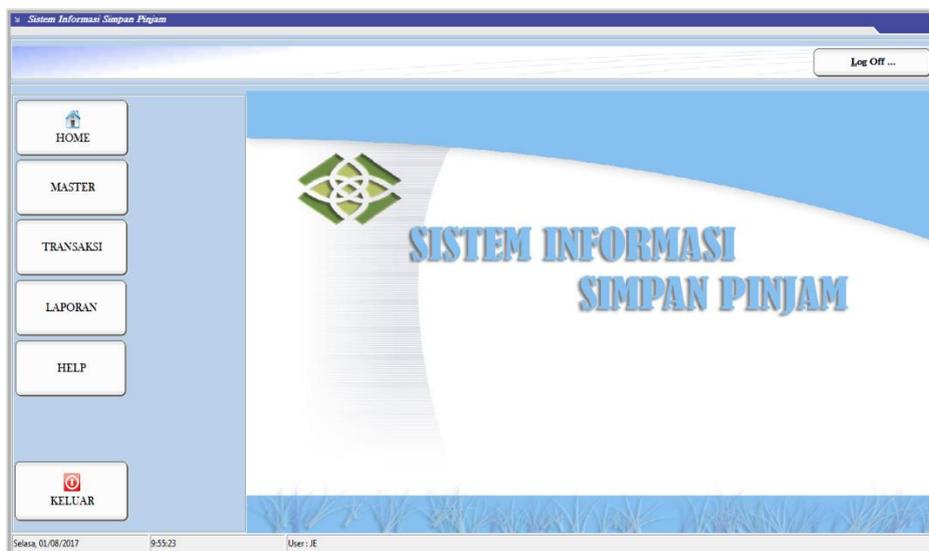
## 4. HASIL DAN IMPLEMENTASI

### 4.1 HASIL

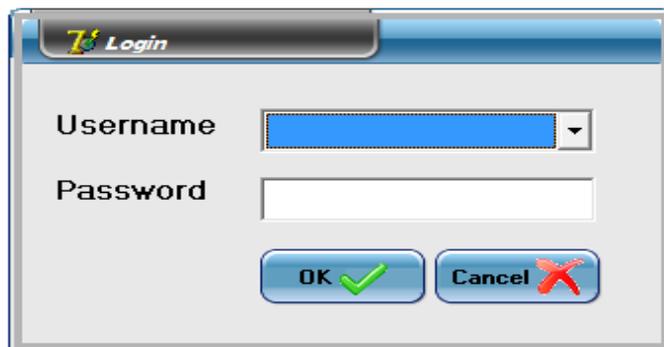
Pada bagian ini akan dijelaskan gambaran tentang sistem informasi simpan pinjam gapoktan desa pematang panjang. Gambaran sistem tersebut meliputi berbagai alur pengolahan data yang dilakukan oleh sistem tersebut. Dengan diterapkannya sistem informasi simpan pinjam tersebut, diharapkan dapat mempermudah dan menggantikan sistem manajemen keuangan yang telah berjalan sebelumnya agar lebih efektif, efisien dan cepat, dan dapat menghasilkan keluaran ataupun *output* yang lebih baik dan lebih terperinci.

### 4.2 IMPLEMENTASI

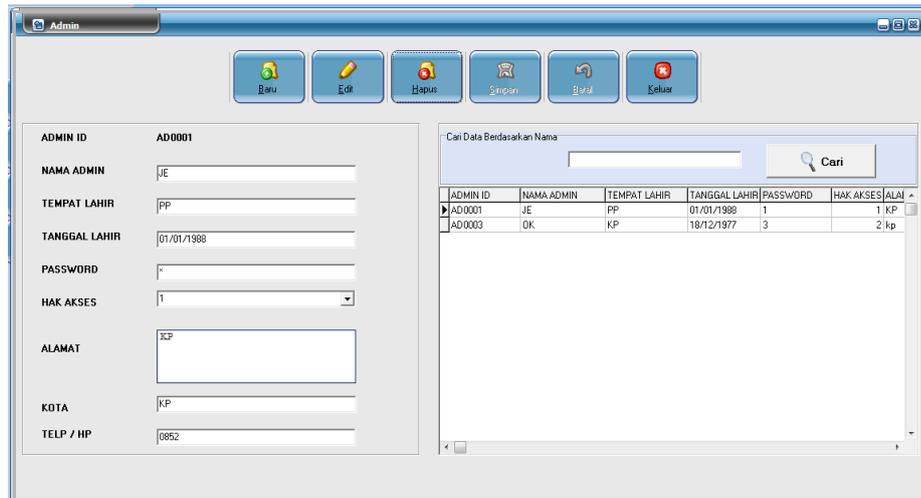
Dalam bagian ini akan dijelaskan jalannya sistem informasi simpan pinjam gapoktan di desa pematang panjang.



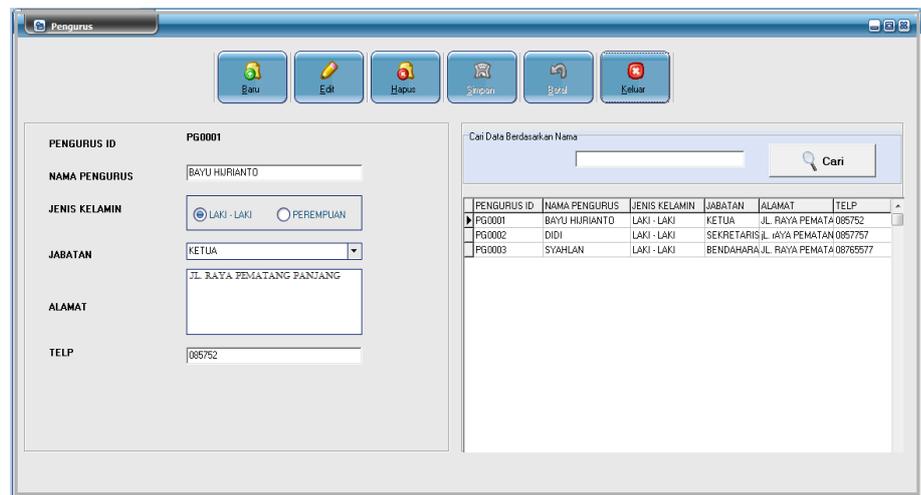
**Gambar 4.1** Halaman Menu Utama



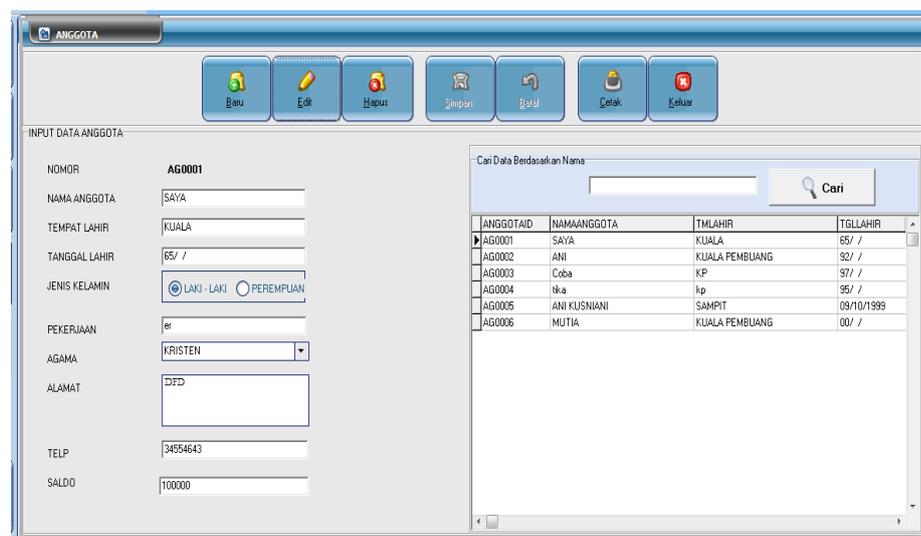
**Gambar 4.2** Halaman Menu Login



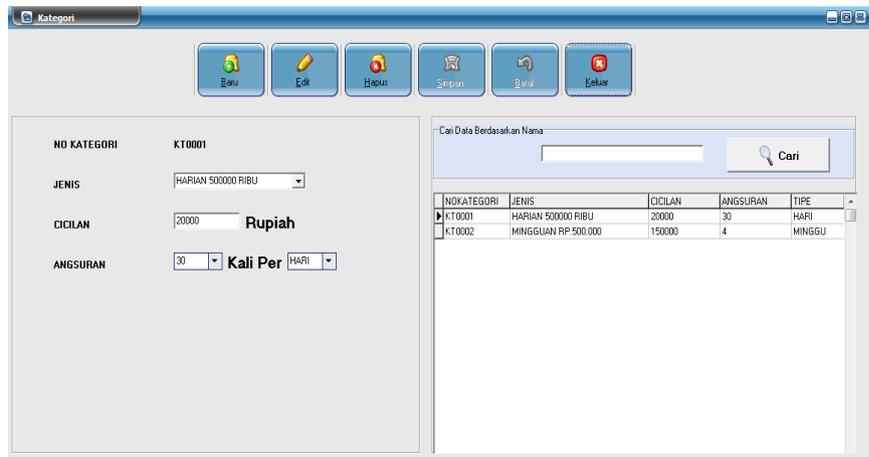
**Gambar 4.3** Halaman Menu Admin



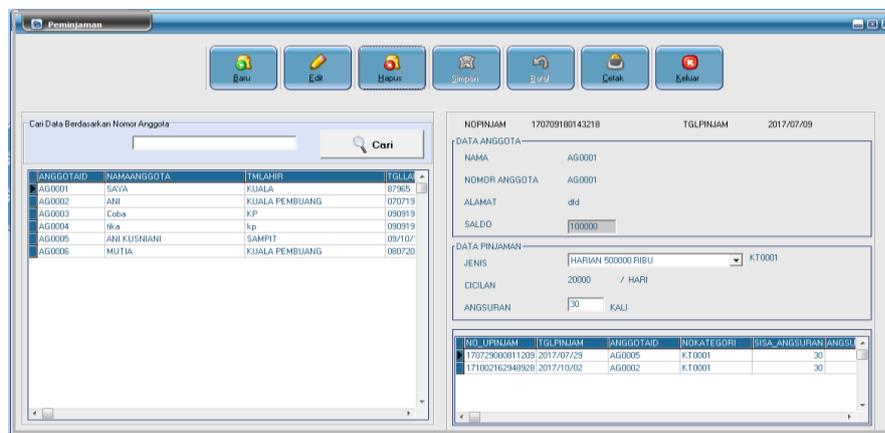
**Gambar 4.4** Halaman Menu Pengurus



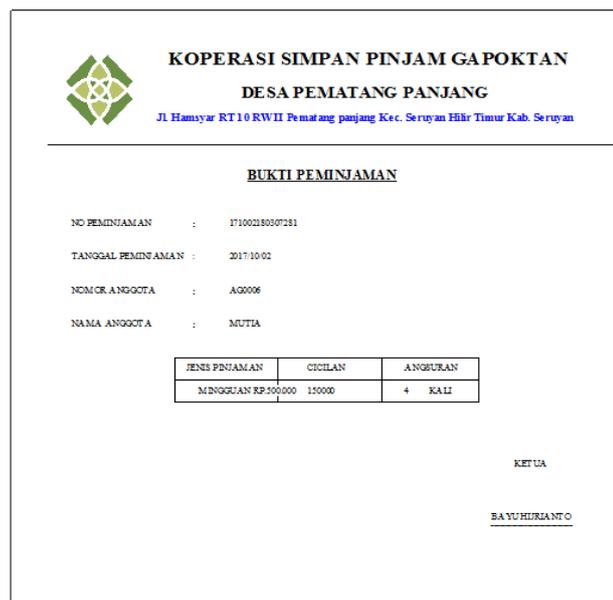
**Gambar 4.5** Halaman Menu Anggota



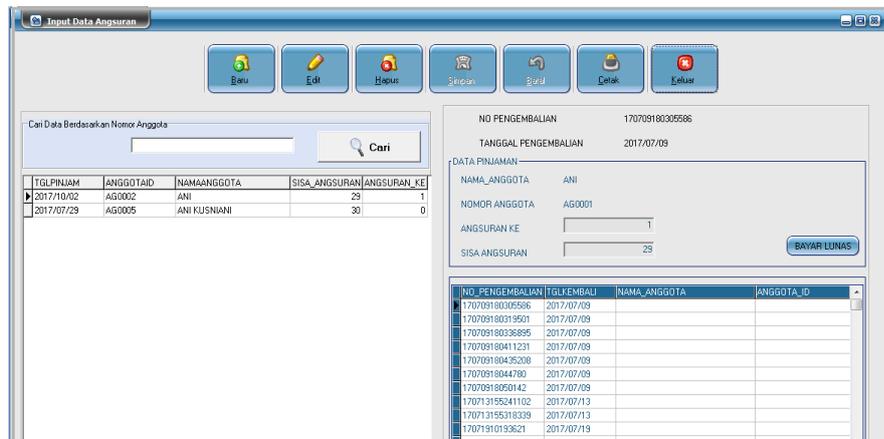
**Gambar 4.6** Halaman Menu Kategori



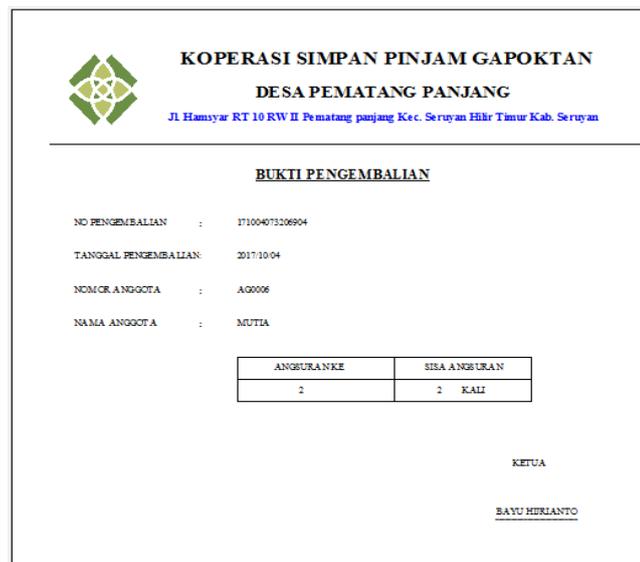
**Gambar 4.7** Halaman Menu Peminjaman



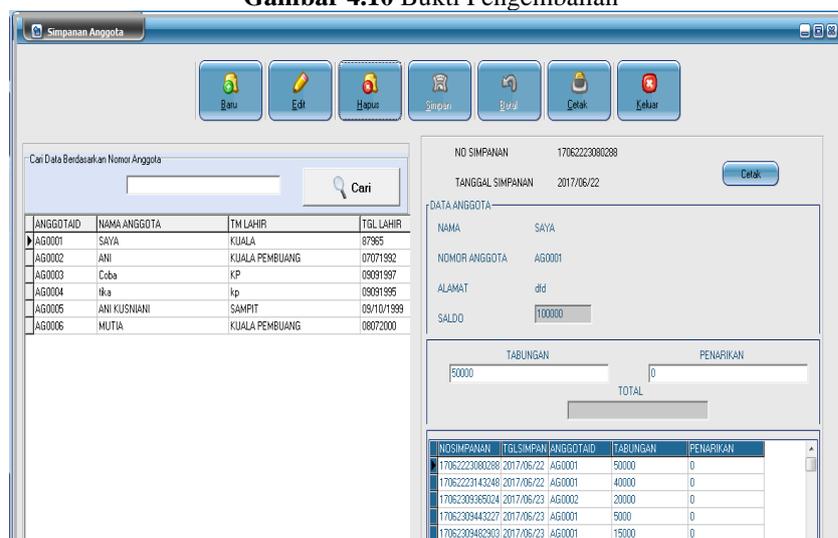
**Gambar 4.8** Bukti Peminjaman



**Gambar 4.9** Halaman Pengembalian



**Gambar 4.10** Bukti Pengembalian



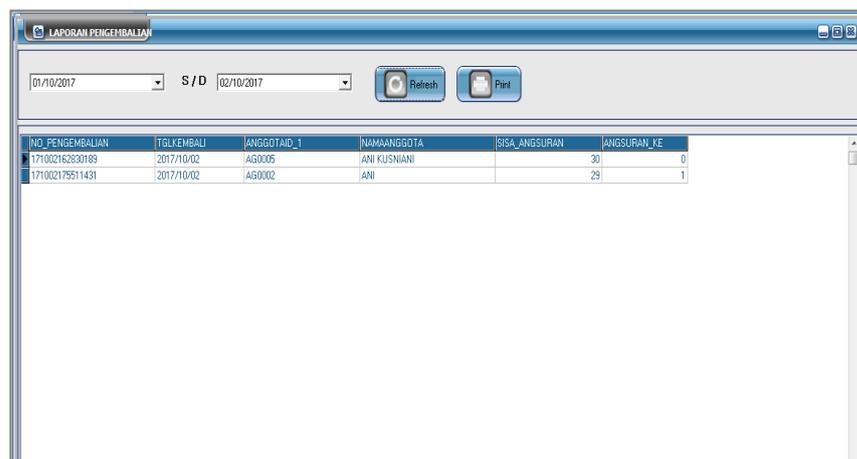
**Gambar 4.11** Halaman Data Simpanan



**Gambar 4.12** Bukti Cetak Simpanan



**Gambar 4.13** Halaman Laporan Peminjaman



**Gambar 4.14** Halaman Laporan Peminjaman

**Gambar 4.15** Halaman Laporan Simpanan

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan hasil pembahasan pada bagian sebelumnya , maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasin Simpam Pimjam Dana Gapoktan dapat mempermudah pekerjaan pengurus Gapoktan di Desa Pematang Panjang dalam mengelolan kegiatan simpan pinjam. Sehingga dalam studi masa depan akan di kembangkan untuk meningkatkan pengelolaan lebih baik lagi.

## REFERENCES

- Broad, J. (2013). System Development Life Cycle (SDLC). In Elsevier (Ed.), Risk Management Framework (Vol. 4, pp. 39–45).
- Gottschalk. 2010. *Computer Information Systems In Financial Crime Investigation*. Academic Journal, Vol.50
- Nugraha, Erlangga (2018) *Sistem Informasi Manajemen Pertanian Pada Lembang Agri Gapoktan*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia. Elibrary unikom, 443.
- Ni'mah Yusnia Khoirun,(2017) *SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM GABUNGAN KELOMPOK TANI (GAPOKTAN) SURYA TANI BERBASIS WEB DI DESA TULUS AYU KECAMATAN BELITANG*. Repository, radenfatah, 11282, 1
- Ladjamuddin. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak,cet-keII GRAHA ILMU, Yogyakarta*, hal.170
- Pemrograman Visual (Borland Delphi 7.0)*, ([http: Jutami.staff.Gunadarma.ac.id/download/file/29492/Delphi.pdf](http://Jutami.staff.Gunadarma.ac.id/download/file/29492/Delphi.pdf) (diakses 12 Oktober 2015)
- Rosa, & Shalahuddin, M. (2015). Pengertian SDLC. In *Rekayasa perangkat lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.