

**SAVING AND LOAN ACCOUNTING INFORMATION
SYSTEM AND FINANCIAL STATEMENT ANALYSIS
USING CLIENT SERVER-BASED FINANCIAL RATIOS
METHOD
(CASE STUDY IN THE KOSCOMINDO EMPLOYEE
COOPERATIVE SEMARANG)**

Lati Fatur Rizma

Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Nuris Dwi Setiawan

Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Majapahit 605, Semarang, telp/fax : (024) 6723456

***Abstract.** When presented with an accounting information system based on a reliable system, it will certainly produce objective information as well. One way to achieve a reliable accounting system is by utilizing information technology which is currently being developed. Computerized transaction management is very beneficial for the savings and loan business unit because there are transactions that occur regularly or repeatedly. Likewise, in presenting financial statements where financial statements are records of a company's financial information during an accounting period that can be used to describe the company's performance. while financial analysis is used to assess business continuity, stability, profitability of a business, sub-business or project.*

Koperasi Koscomindo which is a financial institution in making customer reports, savings, loans and installments, as well as monthly and annual financial reports still rely on Ms. Excel which still needs processing first because it has to combine data from books, both savings, loans and installments so that the leader cannot receive reports quickly and accurately. Likewise, in analyzing financial statements, this process makes it difficult for management to make decisions quickly

For this reason, a design of a savings and loan accounting information system that can process data on members, savings, loans, installments and analysis of financial statements is made more effectively and has high accuracy using a computer, with Visual Basic and Microsoft SQL Server programming languages and in financial analysis. which is used with the Financial Ratio method.

From the results of the program that has been made to help reduce errors in data entered, financial reports and financial analysis can be produced more quickly and effective and efficient achievements can be made.

Keywords: Accounting Information Systems, Financial Statements, Financial Ratio Analysis, R & D

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini menghasilkan beberapa produk yang canggih, termasuk di dalamnya teknologi informasi dan komputer. seiring dengan perkembangan teknologi saat ini dalam proses pencatatan, dan perhitungan secara manual kurang efektif sehingga membutuhkan sistem yang dapat memenuhi dan mempermudah dalam proses pencatatan dan perhitungan data keuangan simpan pinjam. pemakaian komputer sebagai alat bantu pengolah data yang dapat meningkatkan kecepatan pekerjaan dan dapat membantu unit pengelola keuangan dalam memproses data simpan pinjam menjadi lebih mudah, cepat dan tepat. Demikian pula sistem informasi akuntansi, apabila disajikan dengan bertolak pada sistem yang andal tentu akan menghasilkan informasi yang objektif pula. Salah satu cara dalam mencapai sistem akuntansi yang andal dengan cara pemanfaatan teknologi informasi yang sedang berkembang.

Koperasi karyawan koscomindo merupakan salah satu koperasi karyawan yang beralamat di Jl. Tambak Aji No. 1 Ngaliyan Semarang. Salah satu kegiatan usaha pada koperasi karyawan koscomindo adalah memberikan bunga kepada para anggota koperasi yang menyimpan atau menabung dengan ketentuan tertentu dan memberikan pinjaman kepada anggota koperasi yang memerlukan pinjaman dengan bunga ringan, hal ini dimaksudkan untuk membantu meringankan bunga pinjaman para anggota yang membutuhkan dan mencukupi kebutuhan para anggota koperasi. Bunga yang didapat nantinya akan kembali ke anggota lagi apabila anggota mengundurkan diri dari koperasi. Anggota pada koperasi terdiri dari anggota dan non anggota.

LANDASAN TEORI

1. Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer (Human Computer Interaction) adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri dititikberatkan pada perancangan dan evaluasi antar muka pemakai (user interface). Interaksi ini akan menjadi maksimal apabila kedua belah pihak mampu memberikan stimulat dan respon (aksi dan reaksi) yang saling mendukung.

2. Antarmuka Pengguna

Antar muka pengguna merupakan bagian sistem yang akan dikendalikan oleh pengguna, untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi dari suatu sistem. Antarmuka secara tidak langsung, menunjukkan kepada pengguna tentang fungsi sistem.

3. Computer Aided Instruction (CAI)

Computer Aided Instruction telah lama dikenal di dunia pendidikan sebagai salah satu perangkat ajar dengan menggunakan komputer.

4. Desain Grafis

Desain grafis menurut Slamet Riyanto dalam situs IlmuKomputer.com, adalah salah satu bentuk seni lukis terapan yang memberikan kebebasan kepada desainer untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi atau dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

5. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan.

6. Definisi Pembelajaran

Proses pembelajaran mencakup tiga komponen, yaitu input, proses, dan output. Contoh komponen input antara lain peserta didik, bahan pelajaran yang cukup relevan dan up-to-date, ruang kelas yang cukup memadai, bahan- bahan, alat-alat, media pengajaran telah tersedia, semua anggota guru atau dosen telah memahami tugas dan kewajibannya.

7. Digital Imaging

Digital Imaging juga disebut dengan *Digital Image Processing* atau *Digital Photographic Imaging*. Suatu metode mengedit gambar yang di-scan dari dokumen asli menjadi digital file dalam bentuk pixel yang dapat dibaca dan dimanipulasi oleh komputer, dan mengubah bentuk bagian-bagiannya menjadi gambar yang mempunyai nilai lebih.

8. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC (System Development Lyfe Cycle). System Development Lyfe Cycle (SDLC) merupakan salah satu metodologi terawal yang digunakan oleh organisasi dalam pembangunan sistem.

Tahapan SDLC adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan, yaitu menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian.
 - a. Mendefinisikan materi yang perlu dibahas dalam media pembelajaran berdasarkan skala prioritas. *Digital Imaging* sebagai tren teknik editing fotografi mutakhir belum begitu banyak dibahas di STEKOM Semarang.
 - b. Menyiapkan ketersediaan materi untuk menjadikannya suatu media pembelajaran, meliputi buku, artikel, kamera dan komputer.
 - c. Mengembangkan rencana pembuatan media pembelajaran, meliputi semua detail agar materi dapat disampaikan secara menarik.
 - d. Mengatur alur kerja pembuatan berdasarkan efisiensi waktu .
2. Analisis, yaitu melakukan pengamatan terhadap masalah.
 - a. *Problem detection*
Mengamati beberapa mata kuliah yang berhubungan dengan editing foto, apakah sudah membahas *Digital Imaging* secara mendalam.
 - b. *Initial Investigation*
Memilih salah satu mata kuliah yang berhubungan dengan *Digital Imaging*, yaitu Desain Grafis untuk mengamati materi yang diberikan dalam satu trimester.
 - c. *Requirement Analysis (determination of ideal media)*
Melalui kuesioner penulis merangkum pendapat mahasiswa tentang materi editing foto, dan materi ideal yang harus ditambahkan.
 - d. *Generation of media alternatives*
Menggali keunggulan media pembelajaran yang tidak dimiliki oleh mata kuliah yang ada saat ini dalam menampilkan materi secara lebih menarik dan mudah diikuti.

3. Perancangan, yaitu membuat rencana desain yang sesuai dengan masalah yang diteliti.

- a. Perancangan isi, meliputi penseleksian materi berupa buku, artikel dan foto yang dapat mewakili pembelajaran *Digital Imaging* dari tingkat dasar sampai lanjut.
- b. Perancangan tampilan, meliputi tata letak, warna, grafik, dan huruf untuk menciptakan kesan visual yang menarik dan lugas.
- c. Perancangan navigasi, meliputi pemetaan arus informasi yang berguna mempermudah pengguna untuk memperoleh materi yang dibutuhkan.

4. Penerapan, yaitu melakukan tindakan nyata dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Tahap-tahap dalam penerapan :

- a. Melakukan kegiatan spesifikasi rancangan media pembelajaran ke dalam suatu bentuk jadi.
- b. Mengimplementasikan media pembelajaran.
- c. Menjamin bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dapat berjalan secara optimal.

5. Penggunaan, yaitu implementasi hasil penelitian oleh sasaran penelitian dalam hal ini mahasiswa STEKOM.

Tahap-tahap dalam penggunaan :

- a. *Testing*

Mengaplikasikan media pembelajaran oleh pengguna dalam suatu uji coba agar dapat mengetahui adanya kekurangan yang perlu diperbaiki.

- b. *Release*

Media pembelajaran yang telah disempurnakan siap digunakan oleh mahasiswa STEKOM.

Bahan Penelitian

Untuk menjalankan media pembelajaran ini minimal harus memenuhi spesifikasi sebagai berikut :

- a. Software

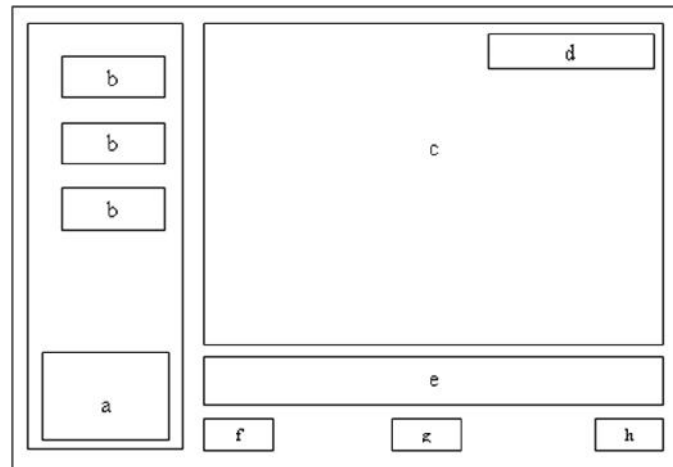
Sistem operasi : Microsoft Windows 98/ SE/ ME / 2000/ XP

- b. Hardware

Processor : Pentium II

- RAM : 64 Mb
Monitor : SVGA dengan resolusi 800 x 600 dengan 16 bit *color*
Memori VGA : 1 Mb
Sound card : diperlukan
CD drive : tidak diperlukan jika mahasiswa mengakses melalui jaringan
Media output audio : *speaker* atau *earphone*

Desain Penelitian



Gambar 1 Layout Multimedia *Digital Imaging*

Keterangan gambar :

a : Lambang STEKOM

b : Tombol dasar, menengah, lanjut

c : Penjelasan materi

d : Judul materi

e : Panel pilihan materi

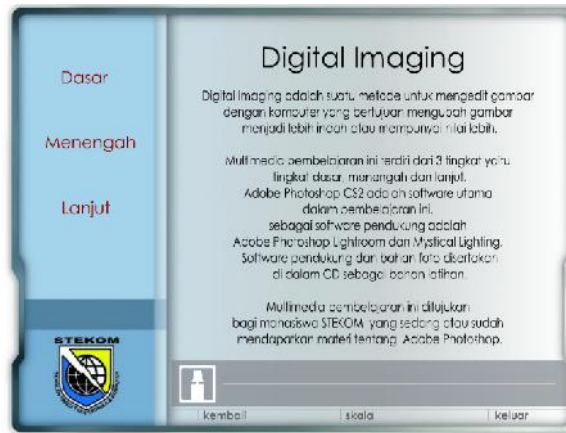
f : Tombol kembali

g : Tombol skala

h : Tombol keluar

Perancangan

a. Halaman desain utama



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama.

b. materi tingkat dasar



Gambar 3 Tampilan Materi Tingkat Dasar.

c. Tampilan sub materi tingkat dasar



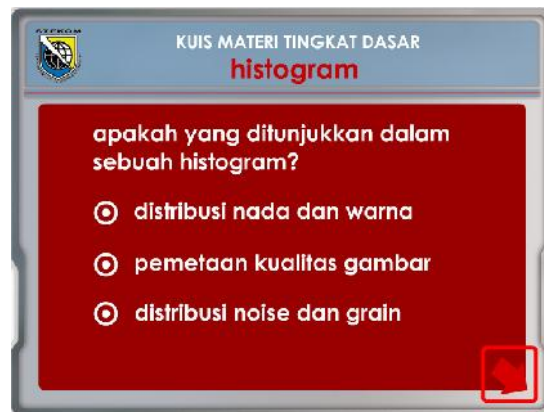
Gambar 4 Tampilan Sub Materi Tingkat Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah tampilan dari kuis :



Gambar 5 Tampilan Awal Kuis.



Gambar 6 Tampilan Pertanyaan Kuis.



Gambar 7 Tampilan Benar dan Salah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisa sistem lama, kemudian dikembangkan ke dalam sistem baru yang dituangkan dalam penyusunan skripsi ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem yang dilakukan dalam penerimaan siswa baru di SMK Negeri 4 Kendal masih menggunakan sistem konvensional.
2. Kelemahan pada sistem penerimaan siswa baru secara konvensional yaitu seperti terjadinya antrian pada saat penerimaan siswa baru.
3. Bagi calon siswa yang tinggal jauh dari lokasi sekolah merupakan kendala tersendiri, selain itu calon siswa yang ingin mendapatkan informasi jurnal penerimaan siswa baru harus datang langsung ke sekolah.
4. Dengan adanya sistem penerimaan siswa baru online diharapkan dapat memecahkan masalah yang terjadi pada saat penerimaan siswa baru di SMK Negeri 4 Kendal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 2018, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”, Jakarta, Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar, 2015, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persaja.

Bitpipe. 2018. *Digital Imaging*. [online]. Tersedia: <http://www.bitpipe.com/tlist/Digital-Imaging.html>. [7 Februari 2018].

Digital Studio. 2018. *Adobe Photoshop*. [online]. Tersedia: http://www.digitalstudio.co.id/resources/tips_&_trick/article.php?article_id=93 [4 Juni 2018].

Geocities. 2018. *Multimedia*. [online]. Tersedia: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/3771/multi1.html> [13 Maret 2018].

Hartono, Mulia, 2019, “*7 Langkah Mudah Membangun Sistem Informasi ERP*”, Jakarta, Elex Media Komputindo.

Hutasoit, Andar Parulian, Wijaya, Didik (2018), “*Tips dan Trik Macromedia Flash MX dengan ActionScript*”, Jakarta, Elex Media Komputindo.

Ilmu Komputer. 2018. *Desain Grafis*. [online]. Tersedia: <http://www.ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2016/12/bagaimana-memulai-desain-grafis-slametriyanto.pdf>. [30 April 2018].

Ilmu Komputer. 2018. *Multimedia Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://ilmukomputer.com/2018/01/29/multimedia-instructional-design-pengantar/> [4 Maret 2018].

Kearsley, G. P. & Hillelsohn, M. J. Human factors considerations for computer-based training. “*Journal of Computer-Based Instruction*, 1982, 8(4), 74-85.

Kearsley, G., Hunter, B. & Seidel, R. J. Two decades of computer based instruction projects: What have we learned? *Technological Horizons in Education Journal*, 1983, 10(4), 88-96.

McLeod, Raymond Jr, 2018, “*Management Information System*”, Prentice Hall, Texas.

Nawawi, Hadari & Martini, Mimi, 2016, “*Penelitian Terapan*”, Yogyakarta, Gajah Mada University Press.

P. Insap santosa, 2017, “*Interaksi Manusia dan Komputer; Teori dan Praktek*”, Yogyakarta, ANDI.

Pressman, Roger, 2018, “*Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*”, Yogyakarta, ANDI.

Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2015, “*Dasar-Dasar Desain dan Tata Rupa (Nirmana)*”, Yogyakarta, CV. Arti Bumi Intaran.

Schwier, R., & Misanchuk, E. (2015). “*Interactive multimedia instruction*”, Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, Inc.

Sugiyono, 2016, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung, CV. Alfabeta.

Sugiyono, 2018, “*Metode Penelitian Bisnis*”, Bandung, CV. Alfabeta.

Suradijono, S. H. "Is Being in Control of One's Own Learning Activity in Hypertext-based Courseware Enough?" In *Proceedings of ED-MEDIA 95. World Conference on Educational Multimedia on Hypermedia*. Charlottesville, VA: Association for the Advancement of Computing in Education, 1995: 613-18.

Suyanto, M., 2016, “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing*”, Yogyakarta, ANDI.

Techsmith. 2008. *Camtasia Studio*. [online]. Tersedia : <http://www.techsmith.com/camtasia.asp> [17 Maret 2008].