

---

## WEBSITE USAHA EKONOMI DESA SIMPAN PINJAM

Studi Kasus: UED-SP Lancang Kuning Desa Rumbai Jaya Kecamatan Kempas

Dwi Yuli Prasetyo

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Indragiri  
Jln.Provinsi Parit1 Tembilahan - Indragiri Hilir – Riau  
Email : dwiyuliprasetyo@gmail.com

### Abstract

*Savings and loan village economic business (UED-SP) Lancang Kuning is a rumbai village government-owned business entity in the Kempas sub-district which is engaged in storing and borrowing village community money that serves to help financial management of rural communities, as village-owned enterprises operating at the service level. financial activities that are quite complete and almost similar to banking, the UED-SP Lancang Kuning must implement a computerized (computerized) technology system to help facilitate the performance of the operators / officers, administrators, chairmen, and members of the Lancang Kuning UED-SP, therefore researchers try help facilitate by designing the village economic business website save yellow sassy loan which in this website there are several supporting facilities such as deposit, loan, withdrawal, member and reporting menu, where all menus displayed on this website are daily activities carried out by the operator so it can assisting in facilitating users, not only operators who are helped but members or customers are also helped because the transaction will be more easier and faster, and minimize the occurrence of data input errors that can harm customers or members. This website is built using the Php programming language and MySQL database, using PHP and MySQL can reduce website errors and large data storage, so that it can reduce system development costs (maintenance), the results of the implementation of this website obtained a hypothesis where the business website Savings and loan village economics can help customers in terms of deposits, withdrawals and loans, for operators or officers can help manage deposit, withdrawal, loan input and facilitate reporting, so that with this website can improve the effectiveness of user and system user performance.*

*Keywords: website, economy, save, borrow, village*

### Abstrak

Usaha ekonomi desa simpan pinjam (UED-SP) Lancang Kuning adalah badan usaha milik pemerintah desa rumbai jaya kecamatan kempas yang bergerak dalam bidang penyimpanan dan peminjaman uang masyarakat desa yang berfungsi untuk membantu memenejemen keuangan masyarakat pedesaan, sebagai badan usaha milik desa yang bergerak ditingkat pelayanan kegiatan keuangan yang cukup lengkap dan hampir mirip dengan perbankan, maka UED-SP Lancang Kuning harus menerapkan sistem teknologi komputer (terkomputerisasi) untuk membantu memfasilitasi kinerja operator/petugas, pengurus, ketua, dan anggota UED-SP Lancang Kuning, oleh karena itu peneliti mencoba membantu memfasilitasi dengan merancang *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam lancang kuning yang dimana didalam *website* ini terdapat beberapa fasilitas pendukung seperti menu setoran, pinjaman, penarikan, anggota dan pelaporan, dimana semua menu yang ditampilkan dalam *website* ini merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh operator, sehingga bisa membantu dalam memudahkan pengguna, bukan hanya operator yang terbantu akan tetapi anggota atau nasabah juga terbantu dikarekan transaksi akan semakin lebih mudah dan cepat, serta meminimalkan terjadinya kesalahan *input* data yang bisa merugikan nasabah atau anggota. *Website* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan *database* MySQL, dengan menggunakan Php dan MySQL ini bisa mengurangi *error website* dan penyimpanan data yang cukup besar, sehingga bisa mengurangi biaya pengembangan system (*maintenance*), hasil dari implementasi website ini didapatkan sebuah hipotesis dimana *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam dapat membantu nasabah dalam hal setoran, penarikan dan peminjaman, bagi operator atau petugas dapat membantu memenejemen *inputan* setoran, penarikan, pinjaman serta memudahkan dalam pelaporan, sehingga dengan adanya *website* ini dapat meningkatkan efektifitas kinerja pengguna dan pemakai sistem.

Katakunci: *website*, ekonomi, simpan, pinjam, desa

## I. PENDAHULUAN

Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam menurut Permendagri No. 06 Tahun 1998 adalah suatu lembaga yang bergerak dibidang simpan pinjam dan merupakan milik masyarakat desa keseluruhan yang diusahakan serta dikelola masyarakat desa/kelurahan. Badan usaha milik desa adalah semua usaha ekonomi yang diusahakan oleh masyarakat desa/kelurahan dan untuk masyarakat desa/ kelurahan baik secara perorangan atau secara kelompok (*koperatif*).

Lajunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi website dalam jangka waktu yang relative singkat, berkembang dengan cukup pesat. Penggunaan website di indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat signifikan, berdasarkan data perkiraan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sampai akhir tahun 2005 pengguna Internet Indonesia mencapai 16 juta pengguna, naik hampir 50% di banding data pengguna internet tahun 2004 yang mencapai 11 juta pengguna. Dari peningkatan perkembangan website diatas menunjukkan bahwa website sangat penting berperan dalam kehidupan masyarakat dan akan terus meningkat dari tahun-ketahun, apa lagi, saat ini pemanfaatan website tidak hanya di daerah perkotaan melainkan sudah masuk ke daerah pedesaan hampir diseluruh indonesia, termasuk di desa Rumbai Jaya, kecamatan Kempas, website sudah sering digunakan sebagai penunjang kegiatan dikantor-kantor desa.

Sistem Informasi menurut John F. Nash dan Martin B. Roberts (dalam Anwar *et al*, 2016) adalah kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusan yang cerdas. Sedangkan menurut beberapa ahli lainnya sistem informasi adalah sebagai berikut: (1) Wilkinson, sistem informasi

adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan. (2) Alter, sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah suatu kombinasi kerangka kerja dari manusia dan Komputer yang berfungsi mengubah masukan menjadi keluaran yang berguna dan bermanfaat.

*Website* (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*. *Home page* adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi website. Dari *home page*, pengunjung dapat mengklik *hyperlink* untuk pindah kehalaman lain yang terdapat dalam website tersebut (Hendrianto, 2014). Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan *hiperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Sovia & Febio, 2011).

Simpan pinjam terdiri dari 2 kata yaitu “simpan” dan “pinjam” dan terdiri 2 transaksi yaitu transaksi simpan dan transaksi pinjam. Simpanan adalah suatu kepercayaan seseorang untuk menyimpan uang pada suatu tempat tertentu. Macam-macam simpanan dibedakan menjadi 2 tabungan dan deposito berjangka. Tabungan adalah simpanan rupiah dan valuta asing milik pihak ketiga pada bank yang bersangkutan termasuk kantornya di luar negeri, yang penarikannya dapat dilakukan menurut syarat-syarat dan cara-cara tertentu (Nanik, 2014).

Simpan pinjam didirikan untuk memberikan kesempatan kepada anggotanya memperoleh pinjam dengan modal dan bunga yang ringan,

koperasi simpan pinjam berusaha untuk, "mencegah para anggotanya terlibat dalam jeratan kaum lintah darat pada waktu mereka memerlukan sejumlah uang dengan jalan menggiatkan tabungan dan mengatur pemberian uang dengan bunga yang serendah-rendahnya." Menurut Rudianto Kegiatan utama koperasi simpan pinjam adalah menyediakan jasa penyimpanan dan peminjaman dana kepada anggota koperasi (Anggoro *et al* 2015).

Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning yang terletak dikabupaten Indragiri Hilir tepatnya yaitu didesa Rumbai Jaya Kecamatan Kempas adalah salah satu lembaga yang didirikan oleh pemerintah desa Rumbai Jaya dalam memajukan kesejahteraan desa khususnya di bidang perekonomian desa, bidang peternakan dan bidang pertanian, yang mana melalui Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning ini masyarakat merasa terbantu dalam hal pengelolaan keuangan.

Sebagai salah satu lembaga yang bergerak dibidang jasa pelayanan masyarakat yang harus menerapkan sistem teknologi dan informasi dalam pengolahan datanya agar lebih mudah dicari pada saat dibutuhkan. Terlalu banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh Usaha Ekonomi Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning ini, maka dari itu dibutuhkan suatu sistem informasi website yang dapat membantu kinerja Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning agar dalam proses transaksi simpan dan pinjam lebih meringankan kinerja pengurus dan pengelola koperasi ini sendiri. Tujuan Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning sebagaimana dikemukakan dalam pasal 3 UU No.25/1992 adalah sebagai berikut: Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan pada masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Subandi. 2010) dalam (Manik. 2014).

Dari penjelasan Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning tersebut dapat kita lihat bahwa UED-SP Lancang Kuning memiliki potensi yang belum dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat desa rumbai jaya sehingga perlu di rancang sebuah website, sistem

JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI) informasi website ini diharapkan dapat membantu Usaha Ekonomi Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning dalam pengelolaan simpanan, pinjaman, peternakan, perkebunan dan usaha pendukung lainnya. Sehingga pengurus dan pengelola dapat dengan mudah mengelola Usaha Ekonomi Simpan Desa Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning tersebut sehingga visi dan misi dapat tercapai untuk kemakmuran masyarakat desa Rumbai Jaya.

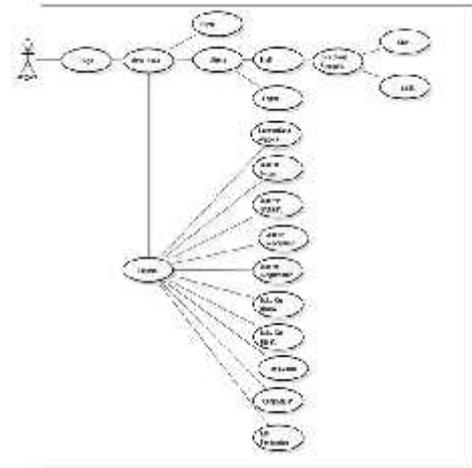
## II. METODELOGI PENELITIAN

Untuk mendukung kelancaran penelitian ini dibutuhkan data-data dan informasi dari Usaha Ekonomi Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning guna mendukung implementasi sistem informasi website tersebut. Untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan yaitu menggunakan teknik sebagai berikut :

1. Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti di Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan serta mengamati proses simpanan dan pinjaman.
2. Wawancara merupakan proses peneliti bertanya langsung kepada pengurus, pengelola Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning dan beberapa masyarakat (nasabah) untuk mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan.
3. Studi Literature merupakan proses peneliti mencari informasi melalui berbagai macam buku-buku, jurnal, artikel dan berbagai macam sumber lainnya, guna melengkapi penelitian ini.

Setelah mendapatkan data-data untuk dijadikan informasi dalam pembuatan sistem. Selanjutnya disini peneliti menggunakan UML sebagai gambaran dari program. Menurut Rosa *et al* (2015), Salah satu pemodelan yang saat ini paling banyak digunakan adalah UML. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Pemodelan adalah gambaran dari realita yang simpel dan dituangkan dalam bentuk pemetaan dengan aturan tertentu. Pada dunia pembangunan perangkat lunak sistem informasi juga diperlukan

pemodelan. Pemodelan perangkat lunak digunakan untuk mempermudah langkah berikutnya dari pengembangan sebuah sistem informasi sehingga lebih terencana. Seperti halnya market, pemodelan pada pembangunan perangkat lunak yang akan dibuat. Menurut Nugroho (dalam Sanjani *et al*, 2011), UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.



Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 1.** Use Case Diagram Aktivitas Ketua UED-SP

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum dilakukannya perancangan sebuah sistem, diperlukan adanya suatu gambaran yang memuat keterangan atau informasi yang berhubungan dengan sistem yang ada sekarang atau sistem yang sedang berjalan pada organisasi yang bersangkutan. Hal ini bertujuan agar mempermudah dalam menganalisa dan merancang sistem yang baru.

**3.1. Perancangan Sistem**

Rancangan sistem berguna untuk memberikan gambaran kepada Pengguna tentang sistem yang diterapkan, guna mempermudah pemakaian dan memberi pemahaman atau pengertian tentang *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam (UED-SP) lancang kuning yang akan diterapkan. Perancangan Sistem pada Penelitian ini menggunakan metode *unified modelling language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

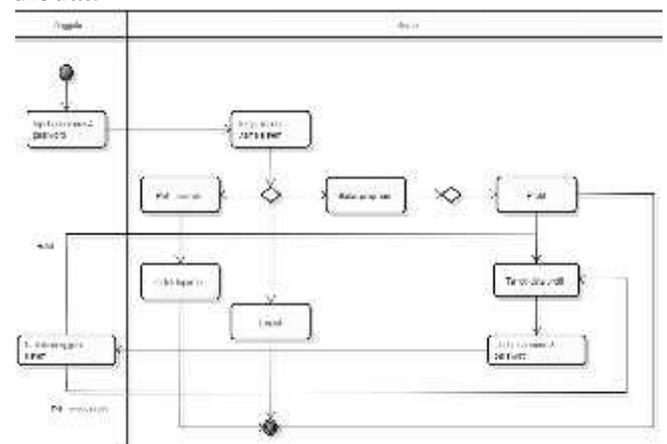
**3.1.1. Use Case Diagram**

Pada rancangan usulan *use case diagram* ini menggambarkan aktivitas-aktivitas yang sebenarnya terjadi pada rancangan sistem yang dibuat.

Gambar 1 menjelaskan tentang proses pembuatan *use case diagram* aktivitas ketua / pimpinan hal yang bisa memantau dan mengelola Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam (UED-SP) Lancang Kuning dapat melihat secara langsung seluruh laporan yang terdapat pada sistem, Aktivitas ini akan menampilkan tombol dan fungsi tombol tersebut diantaranya sebagai berikut : (1) tombol laporan berfungsi untuk melihat laporan, (2) tombol profil berfungsi untuk melihat status pengguna sistem, (3) tombol ubah berfungsi untuk memperbaharui status pengguna sistem, (4) tombol batal berfungsi untuk membatalkan aktivitasinput, (5) tombol logout berfungsi untuk keluar dari sistem.

**3.1.2. Activity Diagram**

Pada rancangan usulan *activity diagram* ini menggambarkan aktivitas-aktivitas yang sebenarnya terjadi pada rancangan sistem yang dibuat.



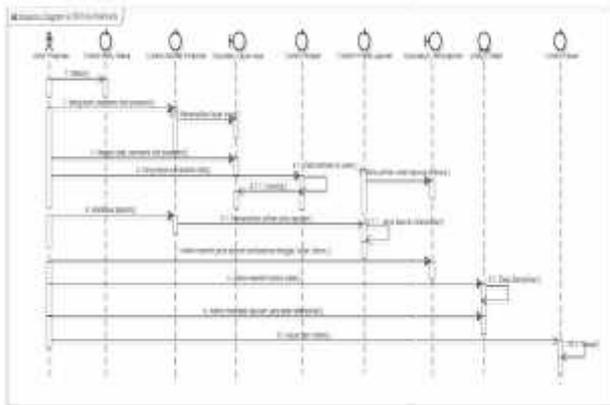
Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 2.** Activity Diagram Aktivitas Ketua UED-SP

Pada gambar 2 rancangan *activity diagram* aktivitas ketua diatas penjelasannya sebagai berikut: (1) *start*, (2) *input*, isi *username* dan *password*, (3) masuk, menu utama ditampilkan, (4) aktivitas pertama yang dapat dilakukan pimpinan ialah melihat laporan, mencetak laporan, (5) aktivitas berikutnya membuka profil, mengubah ptofil, memperbaharui *username* dan *password*, (6) *logout* (7) *stop*.

3.1.3. *Squence Diagram*

Pada rancangan usulan *sequence diagram* ini menggambarkan aktivitas-aktivitas yang sebenarnya terjadi pada rancangan sistem yang dibuat.



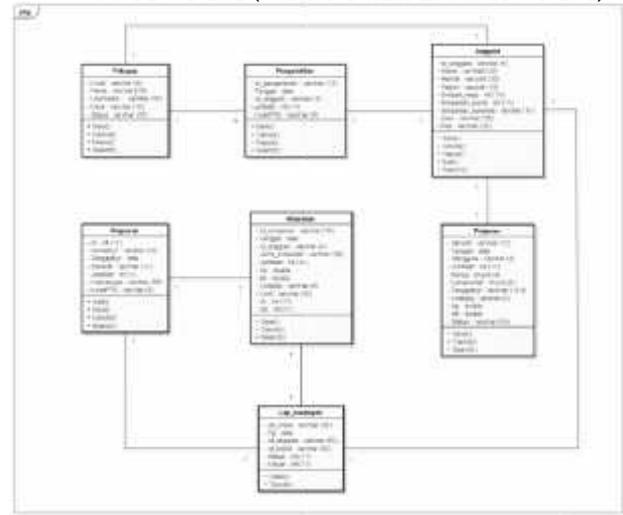
Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 3.** *Squence Diagram*  
 Aktivitas Ketua UED-SP

Pada gambar 3 rancangan *sequence diagram* aktivitas ketua diatas penjelasannya sebagai berikut: (1) masuk, berada pada menu utama, (2) aktivitas yang dilakukan diantaranya, memperbaharui *username* dan *password*, (3) sistem menampilkan layar input ubah *username* dan *password*, (4) actor mengisi data, memilih *save* untuk mennyimpan perubahan data, (5) aktivitas selanjutnya membuka lapiran, pilih jenis laporan, (6) data laporan ditampilkan, melihat laporan, mencek alaporan, (7) keluar dari sistem.

3.1.4. *Class Diagram*.

*Class* pengelola berasosiasi dengan *class-class* lainnya, yaitu *class* petugas, kemudian *class* anggota, *class* pengambilan, *class* angsuran, *class* pinjaman, *class* pengembalian, *class* lap\_keuangan dan *class* simpanan. Rancangan *class diagram* ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 4.** *Class Diagram*  
 Aktivitas UED-SP

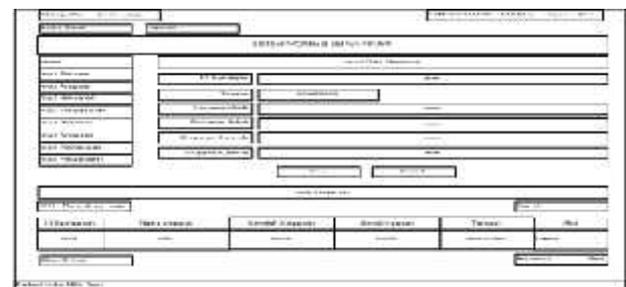
3.2. Perancangan Antar Muka Sistem

Berikut ini merupakan rancangan *interface/antarmuka* yang dibuat, adapun macam-macam desain dijelaskan pada gambar-gambar dibawah ini



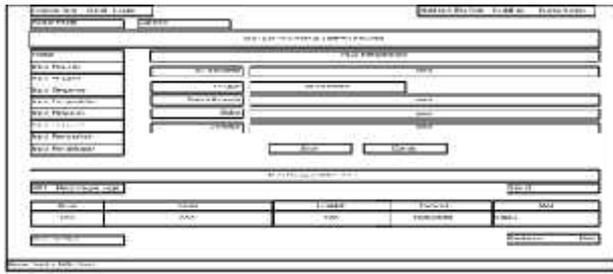
Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 5.** Antarmuka Admin Sistem  
 UED-SP Lancang Kuning



Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 6.** Antarmuka Input Setoran  
 UED-SP Lancang Kuning



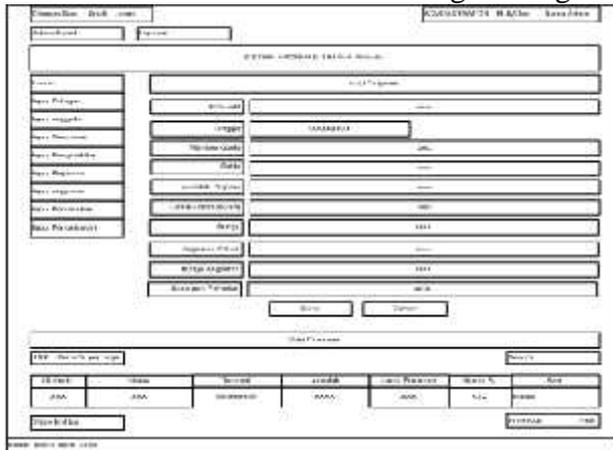
Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 7.** Antarmuka Input Penarikan UED-SP Lancang Kuning

Pada halaman ini admin dan ketua dapat melihat hasil dari data-data yang telah dimasukkan ke dalam sistem yang mana data-data tersebut menjadi sebuah laporan, laporan dibawah ini adalah laporan setoran. Seperti pada gambar 6 dibawah ini

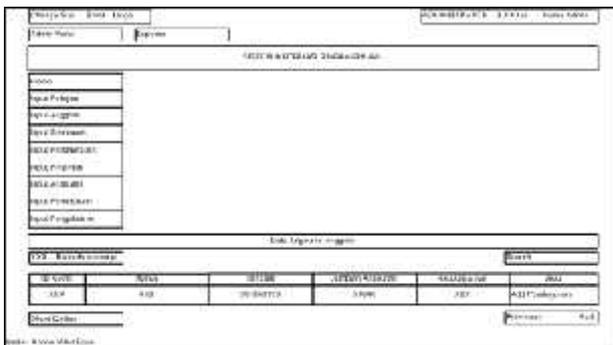
Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 8.** Antarmuka Laporan Setoran UED-SP Lancang Kuning



Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 8.** Antarmuka Input Pinjaman UED-SP Lancang Kuning



Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 9.** Antarmuka Input Angsuran UED-SP Lancang Kuning

LAMP

LAPORAN DATA ANGGOTA

Anggota	Nama	Alamat	Agama	Pendidik	Pekerjaan	P. Keluarga	Usia	Waktu
001	SAHA	SAHA	SAHA	SAHA	SAHA	SAHA	SAHA	SAHA

Indonesian HOME BUSINESS  
Pinjaman

Sumber : Data diolah, 2018

**Gambar 10.** Antarmuka Lap. Anggota UED-SP Lancang Kuning

Pada Gambar 5, 6, 7, 8, 9 dan 10 merupakan gambaran antarmuka sistem yang akan dibuat nantinya dalam *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam (UED-SP) lancang kuning.

3.3. Implementasi Sistem Informasi

Implementasi merupakan mempresentasikan hasil desain kedalam program, yang mana dalam tahap ini peneliti merancang sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman *Php* dan untuk penyimpanan data dalam bentuk database *MySQL*. Implementasi sistem ini bertujuan untuk membangun *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam lancang kuning.

3.3.1. Pendukung Perangkat Keras (*hardware*)

Dalam tahapan implentasi perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan diantaranya sebagai berikut: (1) CPU : Processor Intel® Inside Core-i3, RAM DDR3 2 GB, Hard Disk 100 GB, (2) mouse, (3) keyboard, (4) monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768, (5) koneksi internet.

3.3.2. Pendukung Perangkat Lunak (*software*)

Dalam tahapan implentasi perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan diantaranya sebagai berikut: (1) sistem operasi : microsoft windows 7 home 32 bit, (2) dreamweaver CS 5, (3) Aplikasi *MySQL*, (4) aplikasi *phpMyAdmin*.

3.3.3. Pendukung Operator Sistem (*brainware*)

Orang / operator / admin (*brainware*) yang mempunyai wewenang menjalankan sistem informasi website ini dan telah memiliki minimal menguasai aplikasi *microsoft office* dan mahir menjalankan *internet* dasar.

3.3.4. Implementasi Program

Implementasi / penerapan program pada *website* usaha ekonomi desa simpan pinjam lancang kuning berdasarkan hasil perancangan antarmuka dengan menggunakan *software* pendukung dan *database support*.



nasabah				
5	Ugrade	Apakah pihak UED-SP Lancang Kuning ingin beralih sepenuhnya ke sistem terkomputerisasi	X5	

Sumber : Data diolah, 2018

setoran, penarikan dan pinjaman, dapat merubah pola pikir nasabah dengan susahnya sistem lama dengan menggunakan buku menjadi sekarang menjadi mudah dengan adanya sistem komputerisasi yang baru.

**Tabel 2. Hasil Uji SPSS Sistem Baru Nasabah**

	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kinerja_admin	29.000	20	.000	2.9	2.6738	3.1262
Efektifkah_sistem	15.377	20	.000	3.4	2.8998	3.9002
Perhitungan_transaksi	15.000	20	.000	2.5	2.1230	2.8770
Pembuatan_laporan	14.697	20	.000	2.4	2.0306	2.7694
Upgrade	10.371	20	.000	2.7	2.1111	3.2889

Sumber : Data diolah, 2018

**Tabel 3. Hasil Uji SPSS Sistem Baru Operator**

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kinerja_admin	10.954	5	.000	2.85714	2.2189	3.4953
Efektifkah_sistem	12.050	5	.000	3.14286	2.5047	3.7811
Perhitungan_transaksi	22.000	5	.000	3.14286	2.7933	3.4924
Pembuatan_laporan	9.721	5	.000	3.00000	2.2449	3.7551
Upgrade	8.167	5	.000	2.42857	1.7009	3.1562

Sumber : Data diolah, 2018

Tabel *one sample statistics* Nasabah

Pada kasus ini kita buat hipotesis yaitu :

$H_0$  = Sistem yang lama tidak berbeda dengan sistem yang baru.

$H_1$  = Sistem yang lama berbeda dengan dengan sistem yang baru.

Jika nilai sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Jika t-hitung (output hasil perhitungan spss) (nilai mutlak) > t-tabel, maka  $H_0$  ditolak dan berlaku sebaliknya jika t-hitung < t-tabel. Berdasarkan perhitungan spss diperoleh t-hitung = 29.000, 15.377, 14.697, 14.697, 10.37, t-tabel dapat dicari berdasarkan *criteria* taraf signifikan 5% dan *degree of freedom* (derajat kebebasan=dk) dengan rumus  $dk = n-1 = 10-1 = 9$ . Maka sistem ini berhasil memudahkan nasabah dalam proses transaksi

Tabel *one sample statistics* Operator

Pada kasus ini kita buat hipotesis yaitu :

$H_0$  = Sistem yang lama tidak berbeda dengan sistem yang baru.

$H_1$  = Sistem yang lama berbeda dengan dengan sistem yang baru.

Jika nilai sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka di tolak. Jika t-hitung (output hasil perhitungan spss) (nilai mutlak) > t-tabel, maka  $H_0$  ditolak dan berlaku sebaliknya jika t-hitung < t-tabel.

Berdasarkan perhitungan spss diperoleh t-hitung = 10.954, 12.56, 22.00, 9.721, 8.167-tabel dapat dicari berdasarkan *criteria* taraf signifikan 5% dan *degree of freedom* (derajat kebebasan=dk) dengan rumus  $dk = n-1 = 10-1 = 9$ . Maka sistem ini berhasil memudahkan operator / petugas dalam melakukan proses transaksi setoran, penarikan, pinjaman dan pelaporan, sehingga operator bisa merekap semua transaksi yang terjadi baik itu harian, bulanan maupun tahunan, sehingga mengurangi tingkat kesalahan serta memudahkan operator dalam pencarian data anggota dan transaksi anggota.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini di ambil kesimpulan sebagai berikut (1) dengan adanya sistem informasi ini dapat mengurai permasalahan yang mana diantaranya memecahkan masalah pencarian data nasabah, pembuatan laporan harian bulanan tahunan, dan penginventarisan data yang terorganisir, (2) mempermudah proses perhitungan transaksi setoran, penarikan dan pinjaman sehingga operator tidak lagi mengalami kebingungan dalam hal proses transaksi di UED-SP Lancang Kuning, (3) sistem informasi simpan pinjam ini dapat menyimpan informasi yang lebih besar, sehingga memudahkan operator dalam penyimpanan data, serta visualisasinya yang mudah untuk dipelajari oleh pengguna baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro *et al* (2015). Rancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Guru Dan Pegawai Pada Koperasi SMK Magelang Tengah. Jakarta: Universitas Budi Luhur Jakarta.
- Anwar, S., Efendi, Y., Rustam, R., & Andrew. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Dan Pengisian Kartu Rencana Studi ( Krs ) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–98.
- Hendrianto, D. E. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *Indonesian Juournal on Networking Security*, 3(4), 57–64.
- Manik, M, I *et al* (2014). *ComtTech (Computer, Matetatics and Engineering, Aplications)*. Jakarta: Binus University.
- Nanik, S. (2014). Sistem Informasi Simpan Pinjam Badan Keswadayaan Masyarakat Studi Kasus Bkm Sarana Makmur. Kdus: Universitas Mutiara Kudus.
- Rosa, & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Sanjani, L. A., Hartati, S. J., & Sudarmaningtyas, P. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Dan Remunerasi Jasa Medis Pada Rumah Sakit Bedah Surabaya. *Sistem Informasi*, 6(1), 15–33.
- Sovia, R., & Febio, J. (2011). Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan HTML, PHP Script, Dan MSQl Database. *Teknologi Informasi & Pendidikan*, 3(1), 86–101.