



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan *website* KOPNET pada Dinas Koperasi dan UMKM Propinsi Papua, penulis membagi menjadi tiga (3) bagian penting mendasar yang perlu dibahas dan dikaji lebih jauh, yakni dari segi bisnis koperasi, sistem informasi dan sistem informasi koperasi.

2.1 Konsep Dasar Bisnis Koperasi

2.1.1 Sejarah dan Pengertian Koperasi

Ide awal berdiri dan diproklamatirkannya koperasi diseluruh dunia, sebut saja negara-negara seperti Inggris, Jerman dan Perancis di dasari karena tidak ada pemecahan atau solusi atas permasalahan kemiskinan yang dipicu oleh dengan semakin maraknya pertumbuhan perekonomian yang dimonopoli oleh kaum kapitalis.

Koperasi pertama di dunia muncul di negara Inggris pada tahun 1844 dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan kebutuhan konsumsi para anggotanya dengan berlandaskan pada asas kebersamaan. Secara etimologi, koperasi berasal dari dua suku kata, yakni '*co*' dan '*operation*', yang memiliki arti sebagai bekerja bersama-sama.

Kehadiran koperasi di Indonesia dimulai pada tahun 1896 yang diprakarsai oleh R. Aria Wiriatmadja di Purwokerto dengan hanya menitik beratkan pada aktivitas atau usaha simpan pinjam. Pertumbuhan koperasi pada masa sebelum kemerdekaan mengalami pasang surut pertumbuhannya, hingga akhirnya pada tahun 1945 setelah negara Indonesia memproklamasikan kemerdekaan, pertumbuhan ekonomi koperasi sedikit demi sedikit mengalami suatu perkembangan kearah yang lebih baik, hal ini tidak lepas dari campur tangan dan kerja keras dari DR. H.Muh. Hatta yang berusaha merumuskan koperasi kedalam 'konstitusi' negara Indonesia.

Pada tanggal 12 Juli 1947 di Tasikmalaya diselenggarakannya kongres pertama dan berhasil membentuk Sentral Organisasi Koperasi Rakyat Indonesia (SOKRI) dan menjadikan tanggal 12 Juli sebagai Hari Koperasi Indonesia serta memulai membuat semacam pelatihan dikalangan para pengurus dan pegawai koperasi serta masyarakat. Dengan melihat kegigihan dan kerjakeras dari DR. Muh.Hatta yang tiada hentinya dalam memperjuangkan nasib koperasi yang terkatung-katung, hingga akhirnya Pemerintah Indonesia mendeklarasikan Dr. Muh. Hatta sebagai 'Bapak Koperasi Indonesia'.

Berikut ini merupakan pengertian dari koperasi yang penulis dapatkan dari beberapa literatur. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Winarno, P.M., & Setiawan, J. (2013) berpendapat bahwa koperasi adalah salah satu fondasi dalam perekonomian Indonesia, selain perusahaan besar, usaha berukuran mikro, perusahaan berukuran kecil dan menengah.
- b. Undang-Undang RI Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, mendefinisikan bahwa koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan.
- c. ILO (1965, h.5) mendefinisikan bahwa koperasi merupakan perkumpulan orang-orang (biasanya terbatas) yang bergabung secara sukarela untuk mencapai tujuan ekonomi bersama dan organisasi perusahaan yang dikendalikan secara demokratis dan kontribusi yang adil terhadap modal yang diperlukan dan menanggung resiko serta menerima bagian keuntungan secara adil.

2.1.2 Bentuk Koperasi

Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, membagi bentuk koperasi di Indonesia menjadi dua (2) bagian besar, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Adapun penjelasan dari kedua bentuk koperasi tersebut sebagai berikut:

1) Koperasi Primer

Koperasi primer adalah sebuah bentuk koperasi yang di dirikan berdasarkan dan beranggotakan orang-seseorang dan untuk dapat membentuk dan mendirikan koperasi primer dibutuhkan setidaknya dua puluh (20) orang.

2) Koperasi Sekunder

Koperasi sekunder adalah sebuah bentuk koperasi yang di dirikan berdasarkan dan beranggotakan koperasi dan untuk membentuk dan mendirikan koperasi sekunder dibutuhkan setidaknya tiga (3) buah koperasi.

2.1.3 Jenis-Jenis Koperasi

Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, pembagian dan pengklasifikasian koperasi di Indonesia dibagi menjadi lima (5) jenis, yakni koperasi simpan pinjam, koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi pemasaran dan koperasi jasa. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Koperasi Simpan Pinjam

Koperasi simpan pinjam adalah sebuah koperasi atau badan usaha yang bergerak dalam menyediakan usaha simpan yang berlandaskan pada asas kekeluargaan.

b) Koperasi Konsumen

Koperasi konsumen adalah sebuah koperasi atau badan usaha yang bergerak dalam menjalankan usaha jual beli (menjual barang konsumsi). Koperasi konsumen anggotanya terdiri dari para konsumen.

c) Koperasi Produsen

Koperasi produsen adalah sebuah koperasi atau badan usaha yang bergerak dalam menjalankan dan menyediakan bahan baku dengan tujuan untuk menolong dan mensejahterakan anggotanya. Koperasi produsen anggotanya terdiri dari para pengusaha kecil.

d) Koperasi Pemasaran

Koperasi pemasaran adalah sebuah koperasi atau badan usaha yang menjalankan aktivitas penjualan dan ikut membantu memasarkan produk atau barang dari para anggotanya. Koperasi pemasaran anggotanya terdiri dari para produsen yang tidak mempunyai lapak untuk menjajakan hasil usahanya.

e) Koperasi Jasa

Koperasi jasa adalah sebuah koperasi atau badan usaha yang aktivitas dengan menawarkan jasa kepada para anggotanya hendak membutuhkan. Koperasi jasa anggota terdiri pada penyedia jasa, seperti jasa transportasi dan lain sebagainya.

UMMN

2.1.4 Permodalan Koperasi

Permodalan di dalam sebuah koperasi seyogianya dipergunakan untuk mensejahterakan para anggotanya yang berlandaskan pada asas kekeluargaan dan bukan sekedar mencari keuntungan belaka atau dengan kata lain, permodalan merupakan salah satu sumber kekuatan yang sangat vital bagi keberlangsungan hidup dan pengembangan usaha koperasi.

Pembagian ataupun pemberian modal di dalam koperasi tidak segampang yang kita pikirkan selama ini, karena untuk mendapat pembagian dan pemberian modal, seorang atau badan usaha tentunya sedari awal sudah memenuhi syarat dan sudah membangun kerjasama yang baik dengan koperasi serta harus tunduk dan patuh terhadap peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, permodalan koperasi pada dasarnya dibagi menjadi dua (2) bagian berdasarkan sumbernya, yakni modal yang berasal dari para anggotanya atau yang biasanya disebut sebagai modal sendiri dan modal yang berasal dari pihak ketiga atau yang biasanya disebut sebagai modal luar. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Modal Sendiri

Modal sendiri adalah sebuah modal koperasi yang berasal dari para anggota yang memiliki tingkat resiko cukup tinggi. Modal sendiri bersumber dari:

a. Simpanan Pokok

Simpanan pokok adalah besarnya nominal uang yang dibayarkan pertama kali yang sifatnya wajib ketika anggota baru pertama kali bergabung menjadi anggota koperasi.

b. Simpanan Wajib

Simpanan wajib adalah besarnya nominal uang simpanan yang tidak harus sama dan bersifat wajib untuk diserahkan oleh masing-masing anggota kepada koperasi dalam waktu dan periode tertentu.

c. Dana Cadangan

Dana cadangan adalah besarnya nominal uang yang disisihkan dari sisa hasil usaha (SHU), dimana sewaktu-waktu dapat digunakan untuk memupuk modal sendiri dan menutup kerugian koperasi, jika hal tersebut cukup memungkinkan berdasarkan hasil rapat anggota tahunan (RAT).

d. Hibah atau Donasi

Hibah atau donasi adalah adanya bantuan dana dari pihak ketiga (3) yang diberikan kepada koperasi secara sukarela.

e. Sisa Hasil Usaha (SHU)

Sisa hasil usaha (SHU) merupakan selisih dari pemasukan dan pengeluaran yang berdasarkan pada hasil usaha yang dijalankan oleh sebuah koperasi dalam periode tertentu.

2. Modal Luar

Modal luar atau modal pinjaman adalah pemberian modal yang diberikan oleh pihak ketiga (3) kepada koperasi tertentu untuk menjalankan usaha koperasinya dan modal tersebut akan digantikan berdasarkan kontrak kesepakatan yang telah disepakati bersama. Modal luar atau modal pinjaman bersumber dari pinjaman bank, pinjaman koperasi lainnya dan sumber lain yang sah dimata hukum.

U
M
M
N

2.1.5 Perangkat Organisasi Koperasi

Sama seperti perangkat organisasi pada umumnya, di dalam koperasi memiliki perangkat organisasinya sendiri. Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, perangkat organisasi koperasi secara umum terbagi menjadi tiga (3) komponen utama, yakni rapat anggota, pengurus dan pengawas. Untuk lebih jelasnya mengenai ketiga perangkat koperasi diatas, alangkah baiknya kita tengok sedikit penjelasan singkat dibawah ini.

a. Rapat Anggota

Tugas dari rapat anggota atau RAT antara lain adalah mengurus anggaran dasar, memilih, mengangkat dan memberhentikan pengawas dan pengurus, melakukan pembagian sisa hasil usaha (SHU) serta membuat dan mengesahkan laporan keuangan di dalam koperasi.

b. Pengurus

Tugas dari pengurus koperasi antara lain adalah mengolah koperasi beserta kegiatan usahanya, mengusulkan rancangan rencana kerja, rancangan rencana pendapatan dan belanja dan lain sebagainya.

c. Pengawas

Tugas dari pengawas antara lain adalah membuat laporan tertulis tentang hasil pengawasannya, meneliti semua catatan yang ada pada koperasi dan lain sebagainya.

2.1.6 Laporan Keuangan Koperasi

Secara umum, cara penyajian laporan keuangan pada koperasi tidak jauh berbeda dengan cara penyajian laporan keuangan pada perusahaan ataupun organisasi lainnya yang biasanya disajikan setelah tahun buku berakhir. Berikut ini merupakan penjelasan singkat dari laporan keuangan koperasi berupa laporan laba rugi.

1. Laporan Laba Rugi

Laporan laba rugi adalah sebuah laporan keuangan koperasi yang merupakan hasil dari jumlah pendapatan dikurangi dengan jumlah pengeluaran yang dihitung berdasarkan periode tertentu yang telah disepakati bersama oleh seluruh anggota koperasi dalam rapat anggota. Hasil dari laba rugi seringkali disebut sebagai volume usaha.

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.2.1 Pengertian Data

Penggunaan istilah antara data dan informasi seringkali diputar balikkan penyebutannya oleh sekelompok orang dan agar tidak membuat kita keliru dalam membedakan antar data dan informasi, alangkah baiknya kita melihat penjelasan dari beberapa pakar dibawah ini. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a) Sutabri (2012: 2) berpendapat bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi.
- b) Shelly, dkk. (2007, h.4) menjelaskan bahwa data adalah kumpulan dari suatu yang belum diproses dapat berupa teks, angka, audio dan video.

Dari beberapa definisi dan uraian data diatas dapat disimpulkan bahwa, data merupakan bahan atau fakta mentah yang diproses dan disusun untuk menyajikan informasi kepada penerimanya sehingga mudah dipahami dan digunakan.

2.2.2 Pengertian Sistem

Dengan hadirnya sebuah sistem di dalam perusahaan membuat kinerja dari perusahaan menjadi lebih baik, misalkan sistem pengupahan, sistem persediaan dan sistem penagihan. Untuk lebih jelasnya mengenai pengertian sistem, alangkah baiknya kita tengok penjelasan dari beberapa para ahli dibawah ini.

1. Kendall dan Kendall (2014, h.535) menjelaskan bahwa sistem adalah sekumpulan dari sub sistem yang saling terhubung dan saling bergantung, bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.
2. Mathiassen, dkk. (2000, h.9) menjelaskan bahwa sistem merupakan sekumpulan komponen-komponen yang mengimplementasikan bentuk kebutuhan, fungsi dan desain.

Dari beberapa uraian dan penjelasan singkat diatas, dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah sekelompok unsur yang saling erat kaitan dan hubungannya satu dengan lainnya dan mempunyai fungsi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan.

2.2.3 Pengertian Informasi

Ada begitu banyak sekali pendapat tentang informasi dari para ahli dan tentunya tidak cukup waktu untuk mengadopsikan semua pemikiran-pemikiran tersebut kedalam karya tulis ini. Disini penulis hanya memilih dan mencantumkan beberapa pengertian tentang informasi dari ahli. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Davis (1991: 28) menjelaskan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.
- b. Jogiyanto (1999: 692) berpendapat bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan pengertian informasi diatas yang telah dijabarkan dengan jelas oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang dikumpulkan dan diolah sehingga memiliki arti bagi penerimanya untuk kemudian dapat digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan.

Shelly, dkk. (2007: h.440) menyimpulkan bahwa untuk membantu pengambilan keputusan yang kuat, maka setidaknya sebuah informasi memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

1. Informasi yang akurat dan bebas dari kesalahan, sehingga tidak menghasilkan pengambilan keputusan yang salah.
2. Informasi yang dapat diverifikasi, sebab dengan melakukan verifikasi terhadap informasi, maka bisa dibuktikan kebenaran dan kesalahannya.
3. Informasi yang tepat waktu lebih bernilai untuk digunakan dalam membuat dan menghasilkan keputusan, jika dibandingkan informasi yang telat datangnya.
4. Informasi yang tertata dan mudah diatur dapat memenuhi kebutuhan dalam membuat dan menghasilkan sebuah keputusan.
5. Informasi harus selalu tersedia ketika hendak diakses oleh penggunanya.
6. Informasinya harus berguna sehingga memiliki arti bagi penerimanya.

2.2.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi seringkali digunakan oleh sebuah perusahaan atau organisasi dengan berbagai macam cara, diantaranya dengan tujuan untuk memfasilitasi penggunaan bersama dan komunikasi dalam perusahaan.

Sutabri (2012: 46) menjelaskan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan paparan diatas yang terkait dengan definisi sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kesatuan komponen sistem informasi yang telah dirangkaikan sehingga menghasilkan sebuah informasi bagi penerima atau pemakainya dalam membuat dan menghasilkan sebuah keputusan.

2.2.5 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terbagi menjadi enam (6) komponen besar, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), basis data (*database*), jaringan (*network*), orang (*people*) dan prosedur (*procedure*). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Perangkat keras (*hardware*) merupakan perangkat yang terdapat pada komputer yang bersifat *tangible*, artinya bisa dilihat, diraba dan dirasakan, seperti *keyboard*, *printer* dan *processor*.
- b. Perangkat lunak (*software*) seringkali disebut sebagai program yang memungkinkan suatu perangkat keras (*hardware*) untuk memproses suatu data, seperti *excel*, *power point* dan lain sebagainya.
- c. Basis data (*database*) adalah kumpulan tabel-tabel yang berisikan data dan saling terhubung secara logikal, contoh tabel mahasiswa, tabel mata kuliah dan tabel tunggakan keuangan mahasiswa yang membentuk sebuah *database* kampus UMN.
- d. Jaringan (*network*) merupakan sebuah sistem yang saling terhubung satu dengan lainnya yang memperbolehkan komputer untuk saling bertukar data atau informasi dalam waktu bersamaan.

e. Orang (*people*) adalah individual yang menggunakan, menjalankan dan mengoperasikan *hardware* dan *software* serta menggunakan keluarannya (*output*) untuk membuat dan menghasilkan sebuah keputusan.

f. Prosedur (*procedure*) merupakan sekumpulan instruksi-instruksi tentang bagaimana mengkombinasikan komponen yang telah disebutkan diatas, sehingga dapat memproses informasi dan memperoleh keluaran (*output*) yang diinginkan.

UMMN

2.2.6 Pengertian Metode SDLC

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan sebuah metodologi klasik yang banyak digunakan untuk membuat dan mengembangkan sebuah sistem informasi yang nantinya akan diimplementasikan kedalam perusahaan atau organisasi.

Menurut Susanto dan Andriana (2016, h.42) merumuskan bahwa metode SDLC adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut. Secara umum metode pengembangan sistem atau SDLC terdiri dari enam (6) kegiatan atau proses yang meliputi:

a. Analisis Sistem

Pada tahapan analisis sistem, perlu adanya *interview* dengan calon pengguna sistem untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan (*requirements*) yang diinginkan oleh calon pengguna sistem.

b. Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan sistem, *requirements* yang dikumpulkan dari tahapan sebelumnya, yakni tahapan analisis sistem kemudian digunakan untuk membangun dan merancang sistem seperti merancang tampilan halaman muka (*user interface*), membuat dan merancang basis data (*database*) dan

membuat UML (*Unified Modelling Language*) dan lain sebagainya.

c. Pembangunan Sistem

Pada tahapan pembangunan sistem, rancangan sudah siap untuk direalisasikan ke dalam program sesungguhnya oleh *programmer* dengan berpatokan pada kebutuhan-kebutuhan (*requirements*) yang diinginkan oleh calon pengguna sistem.

d. Pengujian Sistem

Pada tahapan pengujian sistem, hasil program yang telah selesai dikerjakan terlebih dahulu diuji untuk memastikan apakah modul atau menu yang ada di dalam program sudah berjalan dengan baik berdasarkan kebutuhan sebelum diserahkan dan digunakan oleh calon pengguna sistem. Pengujian sistem (*system testing*) dimaksudkan untuk mengurangi dan menghilangkan kesalahan (*error*) di dalam kode program komputer, seperti kesalahan sintaks (*syntax error*) dan kesalahan alur logika (*logic error*).

e. Implementasi Sistem

Pada tahapan implementasi, program yang sudah jadi tersebut kemudian diserahkan kepada calon pengguna sistem untuk menggunakan sistem tersebut.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahapan pemeliharaan sistem bertujuan untuk merawat dan menjaga program dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti memperbarui versi *software* yang digunakan agar kompatibel dan lain sebagainya.

Pada dasarnya ada terdapat tiga (3) pendekatan yang digunakan sewaktu membangun dan membuat sebuah sistem informasi dengan menggunakan metode SDLC, yaitu *waterfall*, *prototype* dan *spiral*. Pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan *prototype* dan berikut ini merupakan penjelasannya.

a) Pendekatan Prototype

Prototyping adalah sebuah pendekatan di dalam SDLC yang mendefinisikan atau menjabarkan daftar kebutuhan setiap pengguna dengan cara membuat semacam *prototype* dan menyempurnakan sistem tersebut berdasarkan pada umpan balik (*feedback*) dari pengguna. Dengan menggunakan pendekatan *prototype*, kebutuhan data dapat ditambahkan dan dikurangi, perubahan dapat dilakukan kapan saja terhadap sistem dan sistem yang sudah selesai dibangun akan sesuai dengan kebutuhan pengguna karena melibatkan pengguna sistem dari awal hingga akhir proyek tersebut selesai dikerjakan.

2.2.7 Sejarah dan Pengertian Internet

Pada awalnya *internet* merupakan jaringan yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 melalui sebuah proyek yang disebut dengan ARPANET. Misi awal dari proyek ini awalnya hanya untuk keperluan militer saja, tetapi lambat laun *internet* terus berkembang dan bisa dinikmati oleh semua kalangan diseluruh dunia.

Lahirnya *internet* telah membawa dan memberikan perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek dan sendi-sendi kehidupan manusia. Lebih dari satu miliar orang di dunia menggunakan dan mengonsumsi *internet* setiap hari dengan berbagai tujuan, seperti untuk bertemu dan berkomunikasi dengan orang lain, mengakses beraneka ragam informasi dan lain sebagainya.

Sebesta (2009: 7) menjelaskan bahwa *internet* adalah kumpulan komputer dan perangkat lainnya yang terhubung dengan peralatan yang memungkinkan mereka untuk saling berkomunikasi satu sama lain.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa *internet* merupakan sekumpulan jaringan komunikasi antar komputer di seluruh dunia yang saling terhubung dan bertukar data ataupun informasi dalam waktu yang hampir bersamaan.

2.2.8 Sejarah dan Pengertian Website

Website pertama kali ditemukan oleh Tim Berners-Lee, seorang ilmuwan berkebangsaan Inggris pada tahun 1980-an dengan versi awalnya, yaitu *web 1.0* yang masih bersifat statis atau kaku dan hingga saat ini sudah bergeser ke *web 2.0* yang dinilai lebih dinamis.

Survive dan Thrive (2002, h.7) menjelaskan bahwa *website* adalah sekumpulan dokumen yang bersifat *online* yang dikelola oleh secara individu atau kelompok. *Website* hingga saat ini saja boleh dikatakan merupakan salah layanan yang sangat digemari dan populer di *internet*. Sebuah halaman *website* dapat berisikan gambar, teks, video dan lain sebagainya.

2.2.9 Pengertian Bahasa Pemrograman

Secara umum dapat disimpulkan bahwa bahasa pemrograman (*programming language*) yaitu bahasa yang digunakan oleh seorang *programmer* untuk berkomunikasi dengan komputer. Bahasa pemrograman (*programming language*) terdiri atas dua (2) bahasa, yaitu bahasa tingkat rendah (*low level language*) yang lebih berorientasi kepada mesin sehingga sulit dimengerti oleh manusia dan bahasa tingkat tinggi (*high level language*) yang lebih berorientasi kepada manusia sehingga mudah dimengerti.

2.2.10 Sejarah dan Pengertian PHP

Bahasa pemrograman PHP pertama kali diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dengan versi awalnya, yaitu PHP 1.0. Ide awal dikembangkan PHP adalah untuk mengetahui dan mencatat jumlah pengunjung (*visitor*) yang datang dan mampir ke halaman situs pribadinya (*personal website*).

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman (*scripting language*) yang bekerja pada sisi *server* dengan cara menyisipkan langsung ke dalam sebuah dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*). PHP kebanyakan digunakan oleh *programmer* untuk membuat dan merancang halaman sebuah *website* menjadi lebih ringan, dinamis dengan dipadukan menggunakan MySQL *database*.

Adapun keunggulan yang membuat PHP menjadi begitu disukai dan disenangi oleh para *programmer* jika dibanding dengan bahasa pemrograman lainnya, yaitu *multiplatform* (windows, mac, linux dan lain sebagainya), didukung oleh banyak DBMS (oracle, MySQL dan lain sebagainya) dan keluaran (*output*) yang dihasilkan cukup banyak dan beragam.

2.2.11 Pengertian HTML

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan sebuah bahasa tanda dan bukan bahasa pemrograman (*scripting language*). HTML hanya memfokuskan pada bagaimana sebuah halaman *website* yang berisikan dokumen, gambar dan lain sebagainya dapat ditampilkan pada sebuah *web browser* yang terdapat komputer klien.

```
1 <html>
2   <head>
3     <title>Coba Belajar HTML</title>
4   </head>
5
6   <body>
7     <h3>Belajar HTML</h3>
8   </body>
9
10
11 </html>
```

Gambar 2.1 Contoh penulisan HTML

2.2.12 Pengertian E-Government

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dunia semakin hari semakin berkembang dan bertambah pesat. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan ICT yang tidak hanya terbatas pada satu bidang saja, maka kini instansi pemerintahan mencoba untuk mengadopsi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang kegiatan operasional sehari-harinya.

Pemerintah merupakan pengurus harian dari suatu negara dan merupakan keseluruhan dari jabatan-jabatan dalam suatu negara yang mempunyai tugas dan wewenang politik negara dan pemerintahan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif bagi masyarakat (Sutabri, 2012: 151).

Pemerintah memerlukan sebuah sistem informasi atau *website* untuk mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan menggunakan informasi guna menjalankan peran dan fungsi pemerintahan, seperti membuat kebijakan dan lain sebagainya, sebab tanpa adanya informasi pemerintah tidak dapat menjalankan fungsi dan wewenangnya dengan optimal.

Berikut ini merupakan beberapa pengertian dari *e-government* yang diperoleh dari beberapa literatur. Adapun penjelasnya sebagai berikut:

- a) Bank Dunia (*World Bank*) menjelaskan bahwa *e-government* sebagai penggunaan teknologi informasi oleh badan-badan pemerintahan yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan hubungan dengan warga negara, pelaku bisnis dan lembaga-lembaga pemerintahan lainnya.
- b) EZ Gov (Konsultan *E-Government*) menyatakan bahwa *e-government* merupakan penyederhanaan praktik pemerintah dengan mempergunakan teknologi informasi dan komunikasi. EZ Gov membagi kegiatan *e-government* dua (2) bidang, yakni *online service* yang lebih mengutamakan pada bagaimana pemerintah menjalankan fungsinya keluar, baik itu masyarakat atau kepada para pelaku bisnis dan *government operations* yang lebih mengutamakan pada bagaimana pemerintah menjalankan fungsinya lebih ke internal pemerintah.

Dari beberapa paparan diatas dapat disimpulkan, bahwa *e-government* merupakan adanya upaya dari pemerintah untuk memberikan informasi dan melayani masyarakat dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada sektor pemerintahan.

2.2.13 Tujuan Penerapan E-Government

Tujuan dari diterapkannya *e-government*, yaitu agar hubungan pemerintah baik dengan masyarakat maupun dengan pelaku bisnis dapat berlangsung secara efisien, efektif dan ekonomis dengan menggunakan layanan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media perantaranya.

Dengan hadirnya *e-government* memungkinkan masyarakat dapat menikmati hak dan menjalankan kewajibannya dengan aman dan nyaman tanpa adanya gangguan (*noise*) atau dengan kata lain, penerapan *e-government* bertujuan untuk mencapai suatu tatanan pemerintahan yang baik (*good governance*).

Menurut UNDP (1997) tatanan pemerintahan yang baik (*good governance*) adalah penggunaan wewenang ekonomi, politik dan administrasi guna mengelola urusan-urusan negara pada semua tingkat. Tata pemerintahan menyangkut seluruh mekanisme, proses dan lembaga-lembaga dimana warga dan kelompok-kelompok masyarakat mengutarakan kepentingan mereka, menggunakan hak hukum, memenuhi kewajiban dan menjembatani perbedaan-perbedaan diantara mereka.

2.2.14 Pengertian Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah barang fisik yang dapat dijumpai pada komputer yang dapat dilihat, diraba ataupun dirasakan. Berikut ini merupakan penjelasan dari *hardware* yang digunakan dalam membuat dan membangun sistem informasi atau *website* KOPNET pada Dinas Koperasi dan UMKM Propinsi Papua.

a. Komputer Jinjing

Pengertian dari komputer jinjing (*laptop*) adalah komputer yang bisa dipegang dan dibawa kemana-mana (*portable*) oleh penggunanya (*user*).

b. Hardisk Eksternal

Pengertian dari hardisk eksternal adalah sebuah perangkat keras (*hardware*) yang dikhususkan untuk menyimpan dan mengamankan data dari hal-hal yang tidak diinginkan.

c. Printer

Pengertian dari *printer* sebuah mesin perangkat keras yang dihubungkan dengan komputer untuk mencetak dokumen, gambar dan lain sebagainya.

2.2.15 Pengertian Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah sekumpulan instruksi yang memberitahukan kepada sebuah komputer (*computer*) untuk dapat melakukan dan menjalankan suatu perintah atau dengan kata lain, *software* seringkali juga disebut sebagai program. Adapun penjelasan dari beberapa *software* yang digunakan sebagai berikut:

1. XAMPP

XAMPP merupakan aplikasi (*software*) yang menyediakan beberapa perangkat lunak ke dalam satu buah paket, diantaranya (Apache, MySQL dan lain sebagainya).

2. Framework Codeigniter

Framework Codeigniter merupakan sebuah *framework* PHP yang sengaja dibuat dan dikembangkan untuk mempermudah dalam membuat aplikasi *website*. Keuntungan yang ditawarkan oleh *framework* codeigniter adalah para *web developer* tidak perlu menulis ulang code program dari awal tetapi hanya cukup dengan memanggil *class* yang sudah ada atau terdapat didalam *framework* codeigniter tersebut.

3. Framework Bootstrap

Framework bootstrap adalah *library framework* CSS yang digunakan untuk membangun tampilan (*layout*) sebuah *website* tanpa perlu membangun CSS dari awal. Dengan menggunakan *framework* bootstrap tampilan *website* menjadi lebih ringan, bersih dan bisa disesuaikan dengan tampilan perangkat (*responsive*).

4. Adobe Dreamweaver

Adobe dreamweaver adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menulis kode program (*source code*), sehingga bisa menghasilkan sebuah tampilan halaman situs karena telah di dukung oleh html, css, javascript dan lain sebagainya.

5. Notepad ++

Notepad++ adalah sebuah *text editor* yang digunakan untuk menulis kode program (*source code*). Notepad++ pada dasarnya sama dengan notepad yang merupakan aplikasi bawaan dari windows, hanya saja notepad++ lebih menguntungkan dalam menulis kode program karena terdapat fasilitas *highlighted text* yang memudahkan dalam menangani baris program yang rusak (*error*) tersebut.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi Koperasi

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi Koperasi

Sistem informasi koperasi merupakan penggunaan sistem yang tersedia di dalam sebuah unit bisnis koperasi guna mengelola sumber daya (*resources*) koperasi yang semakin kompleks dalam memberikan pelayanan kepada para anggotanya.

Perkembangan koperasi pada saat ini boleh dikatakan menjadi sebuah sektor bisnis yang sangat penting dan tak terpisahkan di dalam kehidupan masyarakat. Dengan semakin tingginya tuntutan dari para anggotanya terkait pelayanan koperasi, maka sebuah unit bisnis koperasi sudah selangkah harus mempunyai sistem informasi koperasi yang handal untuk menangani tuntutan dari para anggotanya, seperti masalah tabungan anggota, simpan pinjam dan lain sebagainya.

2.3.2 Pelaku Bisnis Koperasi

Menurut Benecke (1982) yang dimaksudkan dengan pelaku bisnis koperasi adalah anggota koperasi dan badan usaha koperasi yang bersama-sama membentuk masyarakat koperasi, karakteristik khususnya.