

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODOLOGI PENELITIAN

Di dalam penyusunan sebuah laporan ini, di perlukan data-data informasi yang cukup lengkap yang digunakan sebagai bahan untuk mendukung suatu kebenaran dari bahasan materi sehingga dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan suatu informasi yang penting yang di perlukan sebagai penunjang kebenaran. Adapun metode pengumpulan data di dalam sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1.1 Studi Lapangan

a. Wawancara

Wawancara sendiri merupakan salah satu bentuk usaha sistematis, untuk melakukan sebuah pengumpulan data ataupun informasi yang di perlukan selama penelitian tersebut, yaitu dengan cara memberikan sebuah pertanyaan kepada pihak terkait yaitu Kelompok Usaha Bersama (KUBE), yang nantinya bisa di jadikan sebagai sumber data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dari adanya wawancara sendiri ialah untuk memperoleh sebuah informasi yang lebih lengkap serta akurat, yang dimana informasi tersebut nantinya untuk penyusunan sebuah system baru agar sesuai dengan kebutuhan yang di perlukan. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Sejarah tentang Kelompok Usaha Bersama (KUBE)
2. Bagaimana cara melakukan budidaya pembesaran udang vaname.
3. Berapa pembagian hasil yang diperoleh penanam modal setiap petambak melakukan panen udang.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan suatu data yakni dengan cara melakukan sebuah pengamatan langsung terhadap Kelompok Usaha Bersama (KUBE), hasil dari observasi tersebut adalah data yang sangatlah di perlukan di dalam sebuah pengawasan (monitoring) dan evalaluaasi dari kegitan Kelompok Usaha Bersama (KUBE).

3.1.2 Studi Literatur

Studi literature adalah studi yang dilakukan dengan menggunakan sebuah literature sebagai objek kajiannya. Tujuan dari studi literature sendiri yakni adalah untuk mendapatkan sebuah peta tentang penelitian yang sedang di lakukannya. Studi literature yang penulis gunakan pada penelitian kali ini ialah dengan mengambil sebuah refrensi dari skripsi, internet maupun jurnal ilmiah. Di dalam teknik ini penulis mengambil sebuah data dan suatu informasi yang digunakan sebagai landasan teori dan dasar dari pembuatan sebuah system yang di harapkan.

3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan pada KUBE Alpa yakni kelompok usaha bersama yang berada di Ds.Bumi Dipasena Jaya, Kec.Rawajitu Timur, Kab.Tulang Bawang, Prov.Lampung khususnya penelitian yang dilakukan dalam konsep untuk mengetahui perhitungan bagi hasil antar pemodal dan petambak. Pemodal melakukan invest pada KUBE yang nantinya uang tersebut dipergunakan untuk kegiatan budidaya pembesaran udang vaname, untuk saat ini KUBE Alpa sendiri minimal untuk berinvestasi sebesar 5 jt. Berikut ini penjelasan mengenai pembagian hasil atas penanaman modal dengan minimal nominal sebesar 5 jt.

Penjelasan:

Langkah-langkah yang dilakukan admin dalam pencarian bagi hasil dari investasi adalah:

1. Pencarian presentase besaran penananaman modal
2. Pencarian bagi hasil panen petambak

3. Pencarian pendapatan penanaman modal

1. Pencarian besaran presentase penanaman modal didalam KUBE:

Penanaman modal (oleh *investor*) X 100% : total keseluruhan modal KUBE = presentase penanaman modal.

2. Pencarian bagi hasil panen petambak:

1. Total penjualan-biaya operasional = H
2. $H - 2,5\% = H$
3. $H - 10\% = H$
 - a. $H \times 80\% =$ bagian untuk petambak
 - b. $H \times 15\% =$ bagian untuk penanam modal

Catatan :

1. H disini ialah hasil dari perhitungan yang dilakukan, yang nantinya dari hasil tersebut digunakan untuk melakukan perhitungan selanjutnya
2. 2.5 % disini ialah besaran infa yang sudah ditentukan bersama
3. 10% disini ialah besaran CRU (cadangan resiko usaha) yang sudah ditentukan untuk menutupi biaya budidaya dikarenakan adanya kegagalan panen
 - a. Kemudian hasil perhitungan dari no 3 diambil 80% untuk petambak, 80% itu merupakan nilai kesepakatan yang sudah di musyawarahkan secara bersama-sama
 - b. Kemudian hasil perhitungan dari no 3 diambil 15 % untuk seluruh anggota penanam modal, 15% itu merupakan nilai kesepakatan yang sudah di musyawarahkan secara bersama-sama yang nantinya dipergunakan untuk melakukan pencarian besaran hasil penanaman modal secara pribadi yang dicari dari presentase modal yng ditanamkan pada KUBE

3. Pencarian pendapatan penanaman modal

$15\% \times$ total keseluruhan modal KUBE : 100% = bagian penanam modal secara pribadi

Catatan :

15% ini didapatkan dari pencarian pada point ke 2 diatas

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Di dalam proses pengembangan yaitu merubah sebuah sistem lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang akan dipergunakan di dalam mengembangkan sebuah sistem perangkat lunak yang sebelumnya. Adapun tahapan yang ada di dalam sebuah metode *rational unified process* (RUP) yakni :

1. *Inception*

Tahapan ini lebih memodelkan sebuah proses bisnis yang dibutuhkan oleh Kelompok Usaha Bersama (KUBE) yaitu monitoring dan evaluasi untuk mempermudah melihat data laporan panen , biaya operasional petambak untuk pembesaran udang vaname, serta pembagian hasil untuk investor yang menanamkan modal terhadap KUBE.

2. *Elaboration*

Pada tahapan ini penulis melakukan sebuah perancangan perangkat lunak mulai dari membuat pemodelan bisnis yang dibutuhkan oleh Kelompok Usaha Bersama (KUBE) yaitu monitoring dan evaluasi untuk mempermudah melihat data laporan panen, biaya operasional, serta pembagian hasil untuk investor.

3. *Construction*

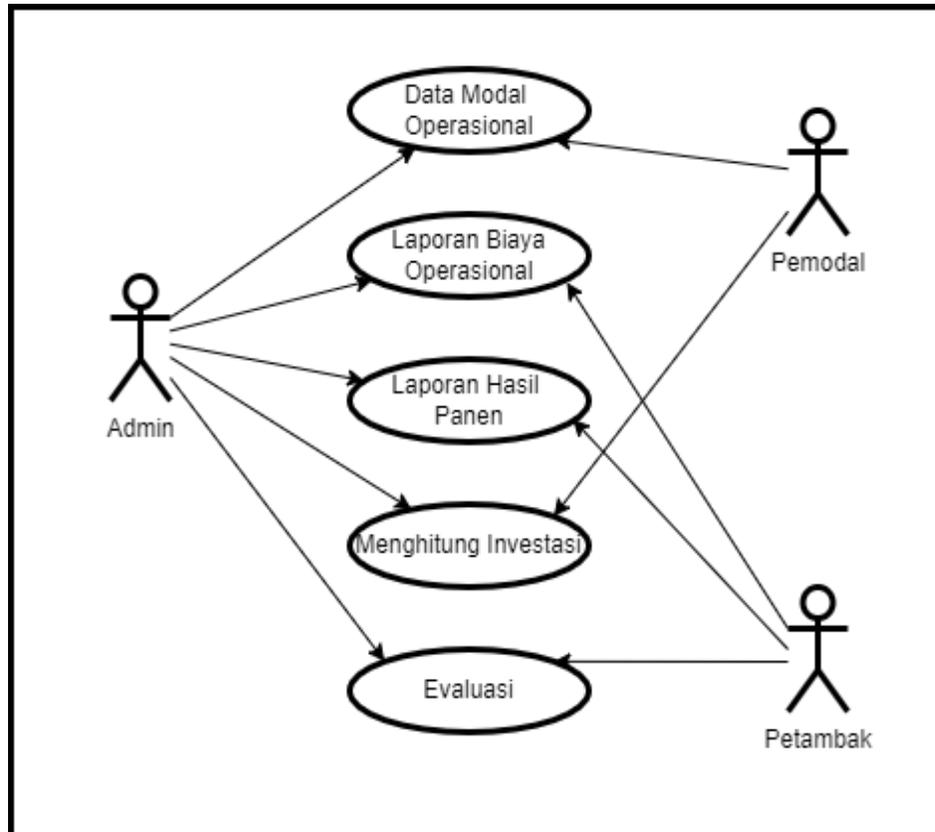
Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang sudah dibuat. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah di setujui oleh pihak Kelompok Usaha Bersama (KUBE) dan dirilis beserta hasil dokumentasi perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan sebuah instalasi sistem termasuk pemeliharaan, dan pengujian sistem. Apakah sudah sesuai dengan kebutuhan user ataupun pengguna.

4. *Transition*

pada tahap ini dilakukan instalasi sistem termasuk pemeliharaan, dan pengujian system..

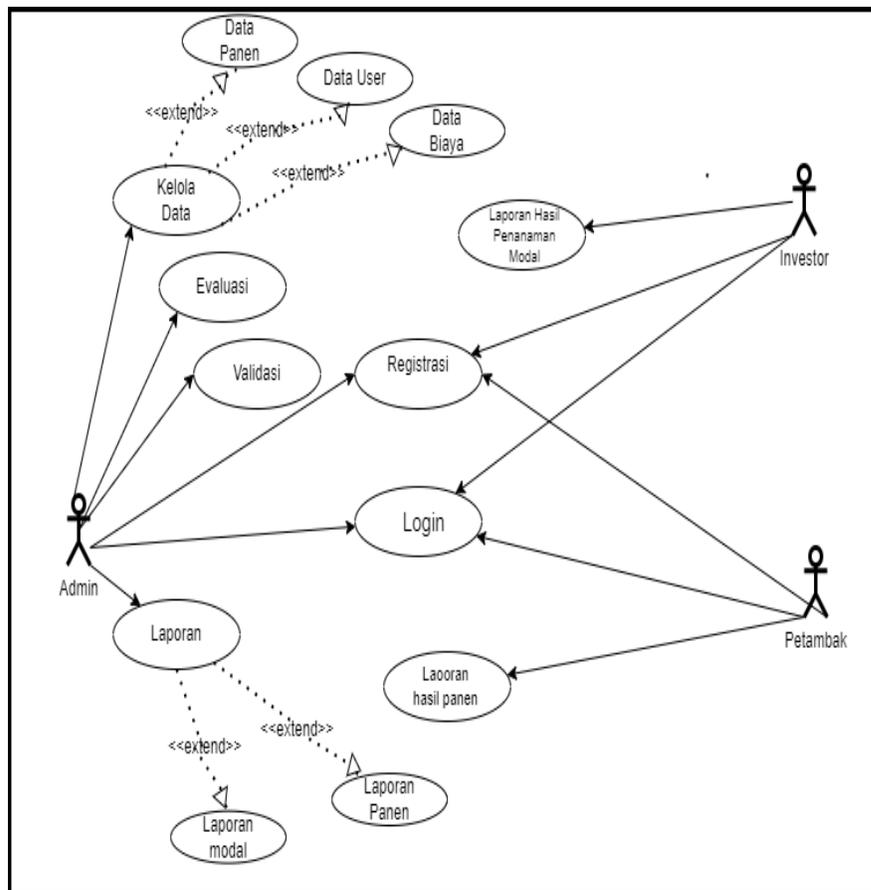
3.4 sistem yang berjalan



Gambar 3.2 Sistem Yang Berjalan

3.5 Usecase Diagram Diusulkan

Use case merupakan gambaran umum untuk menjelaskan jalannya suatu sistem



Gambar 3.3 Sistem Yang Diusulkan

Definisi *actor*, *define use case* dan *scenario use case* pada system yang di usulkan adalah sebagai berikut :

a. Definisi actor

Deskripsi untuk pendefinisian pada sebuah system yang diusulkan adalah yang ditunjukkan pada table 3.1

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor

No	Deskripsi	Deskripsi
1	Petambak	Pelaku budidaya pembesaran udang vaname pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE)

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor (Lanjutan)

2	Investor	Yang melakukan penanaman modal pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE) yang dimana amodal tersebut digunakan untuk melakukan budidaya pembesaran udang vaname.
3	Admin	Yang bertugas untuk melakukan pengelolaan data pemodal atau investor dan juga data panen para petambak yang ada pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE)

b. Definisi Use Case

Deskripsi pendefinisian *use case* monitoring dan evaluasi pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE) adalah seperti yang di tampilkan pada table 3.2

Table 3.2 Deskripsi Pendefinisian Use Case

NO	Use Case	Deskripsi
1	Registrasi	Sebuah proses dimana user melakukan pendaftaran untuk dapat memasuki web MONEVKUBE
2	Login	Sebuah proses dimana user masuk untuk dapat mengakses halaman web

Table 3.2 Deskripsi Pendefinisian Use Case (Lanjutan)

3	Kelola data	Sebuah proses yang dilakkan oleh admin untuk melakukan pengolahan data yang nantinya akan ditampilkan di web
4	Evaluasi	Proses yang dilakukan oleh admin dalam melakukan evaluasi hasil panen dari para petambak yang ada di dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE) agar dapat menjadi sebuah catatan petambak
5	Validasi	Suatu proses yang dilakukan oleh admin dalam melakukan pembuktian ataupun konfirmasi terhadap pengguna ataupun user
6	laporan	Sebuah proses yang dilakukan oleh admin dalam pengumpulan data yang nantinya data tersebut akan menjadi suatu laporan yang dapat dilihat oleh user ataupun pengguna dan sebagai data bagi Kelompok Usaha Bersama (KUBE)
7	Laporan hasil penanaman modal	Suatu informasi dari modal yang di tanamkan oleh pemodal terhadap Kelompok Usaha Bersama (KUBE)

Table 3.2 Deskripsi Pendefinisian Use Case (Lanjutan)

8	Laporan hasil panen	Suatu informasi dari hasil panen yang telah dilakukan oleh petambak yang tergabung di dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE)
9	Data panen	Catatan dari panen yang telah dilakukan oleh petambak yang tergabung di dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE)
10	Data user	Catatan dari pengguna yang menggunakan web MONEVKUBE
11	Data biaya	Catatan modal yang dipergunakan oleh petambak didalam melakukan budidaya pembesaran udang vaname
12	Laporan modal	Informasi dari keseluruhan modal yang dimiliki oleh Kelompok Usaha Bersama (KUBE) yang di dapatkan dari penanam modal atau investor
13	Laporan panen	Informasi dari keseluruhan panen per periode yang telah dilakukan oleh petambak dalam melakukan kegiatan pembesaran udang vaname

c. Skenario Use Case

Skenario merupakan jalan dari masing-masing *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario Use Case

Nama Use Case : *Registrasi*

Actor : Petambak dan Pemodal
 Tujuan : Melakukan pendaftaran untuk bisa mengakses halaman web

Tabel 3.3 Deskripsi Skenario *Use case Registrasi*

Aksi Petambak dan Pemodal	System
1. Membuka system	
	2. Menampilkan form <i>registrasi</i>
3. Melakukan pendaftaran dengan mengisi form pendaftaran	
	4. Mencatat kegiatan yang dilakukan oleh petambak dan pemodal
5. Mendapatkan username beserta password	

2. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Login

Actor : Petambak, Pemodal dan Admin

Tujuan : Agar dapat mengakses halaman web

Tabel 3.4 Deskripsi Skenario *Use case login*

Aksi Petambak, Pemodal, dan Admin	System
1. Membuka halaman web MONEVKUBE	
	2. Menampilkan form login
3. Memasukkan username beserta password	
	4. Melakukan validasi data login, jika data yang dimasukkan sudah benar maka akan masuk ke halaman web, bilaman data yang dimasukkan salah maka akan diminta untuk melakukan login ulang
Kondisi akhir	
Masuk kedalam halaman utama	

3. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Kelola Data

Actor : Admin

Tujuan : Untuk melakukan penginputan data

Tabel 3.5 Deskripsi Skenario *Usecase* Kelola Data

Admin	Sisystem
1. Membuka perangkat lunak MONEVKUBE	
	2. Menampilkan sebuah form logi
3. Memasukkan username beserta passwordnya	
	4. Validasi data login bilamana data yang dimasukkan sudah benar maka akan masuk kedalam halaman dashboar, jika data yang dimasukkan belum benar maka akan diminta untuk melakukan login kembali
5. Masuk ke halaman dashboard lalu kemudian memilih sub menu data master untuk melakukan penginputan sebuah data	
	6. Menampilkan sub menu data master
7. Memasukkan data yang ingin di input	
	8. Menyimpan data pada database

4. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Evaluasi

Actor : Admin

Tujuan : Untuk memberikan evaluasi dari hasil panen telah dilakukan oleh petambak agar menjadi catatan KUBE dalam mensejahterakan petambak.

Tabel 3.6 Deskripsi Skenario *Usecase* Evaluasi

Admin	System
1. Masuk kedalam perangkat lunak MONEVKUBE	
	2. Menampilkan dashboard utama
3. Memilih menu laporan proses panen	
	4. Menampilkan halaman menu laporan prose panen
5. Memasukkan data hasil panen para petambak beserta memasukkan evaluasi dari hasil panen tersebut yang bisa menjadi sebuah catatan untuk melakukan perbaikan pada periode kedepan	
	6. Menyimpan pada database

5. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Validasi

Actor : Admin

Tujuan : Untuk memasukkan data pemodal serta memvalidasi bahwasanya telah melakukan penanaman modal pada KUBE.

Tabel 3.7 Deskripsi Skenario *Usecase* Validasi

Admin	System
1. Klik menu proses pada dashboard utama	
	2. Menampilkan halaman utama dari menu proses
3. Memilih menu laporan penanaman modal	
	4. Menampilkan halaman dari penanaman modal
5. Menginput data dari penanaman modal agar terdaftar pada system dan sebagai validasi bahwasanya pemodal telah menanamkan modal pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE)	
	6. Menyimpan data pada database

6. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Laporan

Actor : Admin

Tujuan : Untuk menginputkan data ke dalam system MONEV
KUBE

Tabel 3.8 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan

Admin	System
1. Masuk kedalam menu laporan	
	1. Menampilkan halaman menu laporan
2. Menginputkan data ke dalam system	
	3. Menyimpan data pada suatu database

7. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Laporan Hasil Penanaman Modal

Actor : Investor atau Pemodal

Tujuan : Untuk melihat hasil pembagian panen dari penanaman modal yang sudah dilakukan oleh pemodal.

Tabel 3.9 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Hasil Penanaman Modal

Investor atau Pemodal	System
1. login	
	2. menampilkan dashboard halaman utama

**Tabel 3.9 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Hasil Penanaman Modal
(Lanjutan)**

3. memilih menu hasil bagi panen	
	4. menampilkan data hasil panen
5. melihat detail hasil bagi panen	
	6. menampilkan detail pembagian hasil panen per petambak sesuai dengan besar penanaman modal

8. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Laporan Hasil Panen

Actor : Petambak

Tujuan : Untuk melihat pendapatan dari panen yang sudah dilakukan.

Tabel 3.10 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Hasil Panen

Petambak	System
1. login	
	2. menampilkan dashboard halaman utama
3. memilih menu hasil panen	
	4. menampilkan data hasil panen

Tabel 3.10 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Hasil Panen (Lanjutan)

5. melihat detail hasil bagi panen	
	6. menampilkan detail pembagian hasil panen per periode

9. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Data Panen

Actor : Admin

Tujuan : Untuk menginputkan data agar dapat dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 3.11 Deskripsi Skenario *Usecase* Data Panen

Admin	System
1. login	
	2. menampilkan halaman utama web
3. memilih menu prose lalu memilih proses panen	
	4. menampilkan data panen petambak
5. menginput data dan mengelola data panen petambak	
	6. menyimpan data pada databse

10. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Data User

Actor : Admin

Tujuan : Untuk melakukan pengelolaan data user ataupun Pengguna

Tabel 3.12 Deskripsi Skenario *Usecase* Data User

Admin	System
1. login	
	2. menampilkan halaman utama web
3. memilih menu master data lalu memilih data user	
	4. menampilkan data user atau pengguna web
5. menginput data dan megelola data user	
	6. menyimpan data pada databse

11. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Data Biaya

Actor : Admin

Tujuan : Menginputkan data yang sudah dipergunakan oleh petambak didalam kegiatan budidaya pembesaran udang vaname.

Tabel 3.13 Deskripsi Skenario *Usecase* Data Biaya

Admin	System
1. login	
	2. menampilkan halaman utama web
3. memilih menu master data lalu memilih data biaya	
	4. menampilkan data biaya
5. menginput data dan mengelola data biaya	
	6. menyimpan data pada database

12. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Laporan Modal

Actor : Admin

Tujuan : Melihat dan mencetak dari keseluruhan modal yang telah digunakan didalam kegiatan pembesran udang vaname.

Tabel 3.14 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Modal

Admin	System
1. login	
	2. menampilkan halaman utama web

Tabel 3.14 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Modal (Lanjutan)

3. memilih menu data laporan lalu memilih laporan pemodal	
	4. menampilkan halaman laporan pemodal
5. memilih tahun dan periode	
	6. menampilkan hasil laporan pemodal sesuai tahun dan periode yang sudah dipilih
7. simpan dan cetak laporan	

13. Skenario *Use Case*

Nama *Use Case* : Laporan Panen

Actor : Admin

Tujuan : Untuk melihat dan mencetak keseluruhan panen yang telah dilakukan oleh petambak yang tergabung didalam KUBE

Tabel 3.15 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Panen

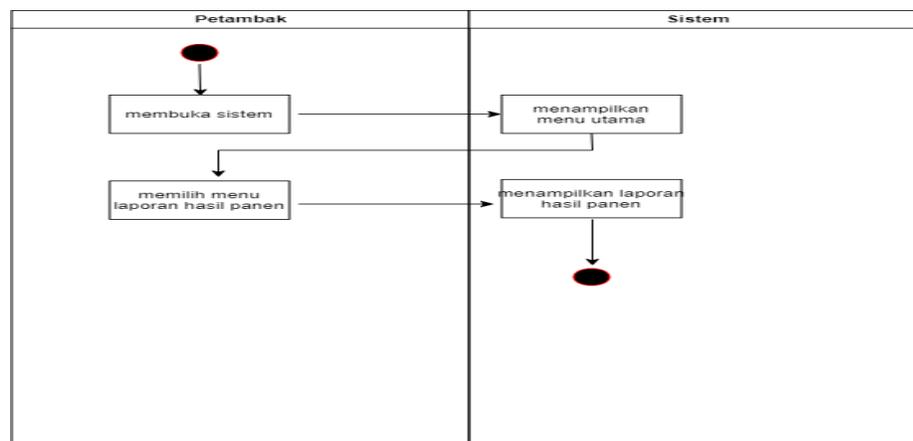
Admin	System
1. login	
	2. menampilkan halaman utama web

Tabel 3.15 Deskripsi Skenario *Usecase* Laporan Panen (Lanjutan)

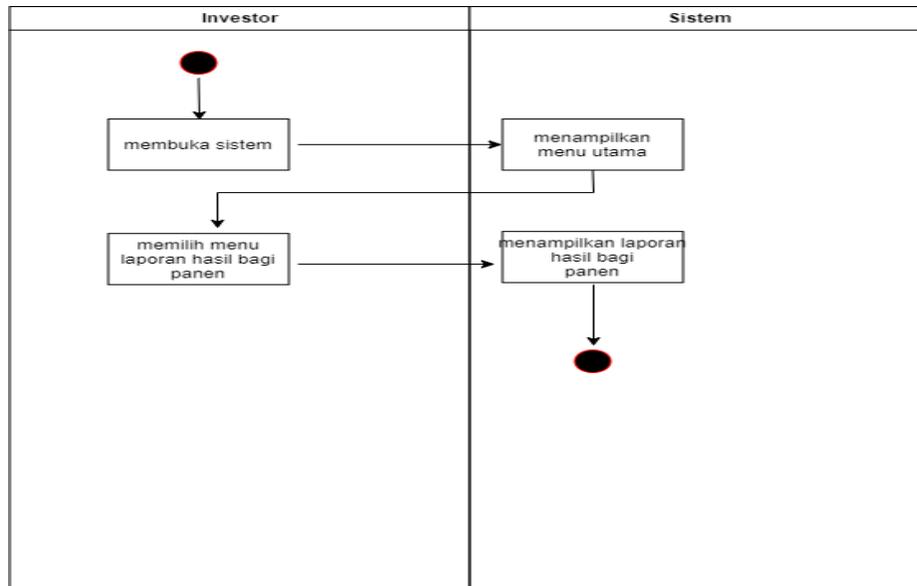
3. memilih menu data laporan lalu memilih laporan panen petambak	
	4. menampilkan halaman laporan panen petambak
5. memilih tahun dan periode	
	6. menampilkan hasil laporan panen petambak sesuai tahun dan periode yang sudah dipilih
7. simpan dan cetak laporan	

3.6 *Activity Diagram* Diusulkan

a. *Activity Diagram* Petambak

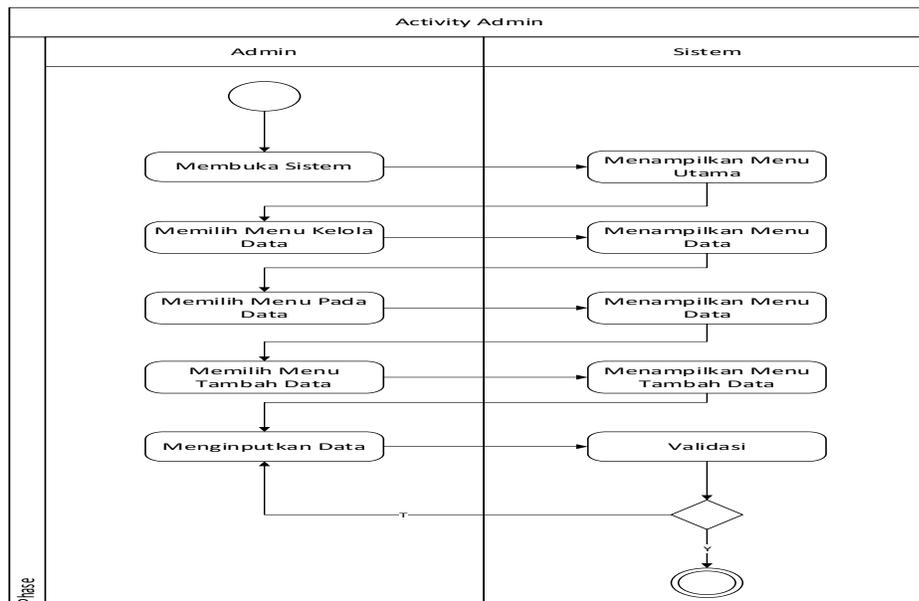
**Gambar 3.4 *Activity Diagram* Petmbak**

b. Activity Diagram Investor atau Pemodal



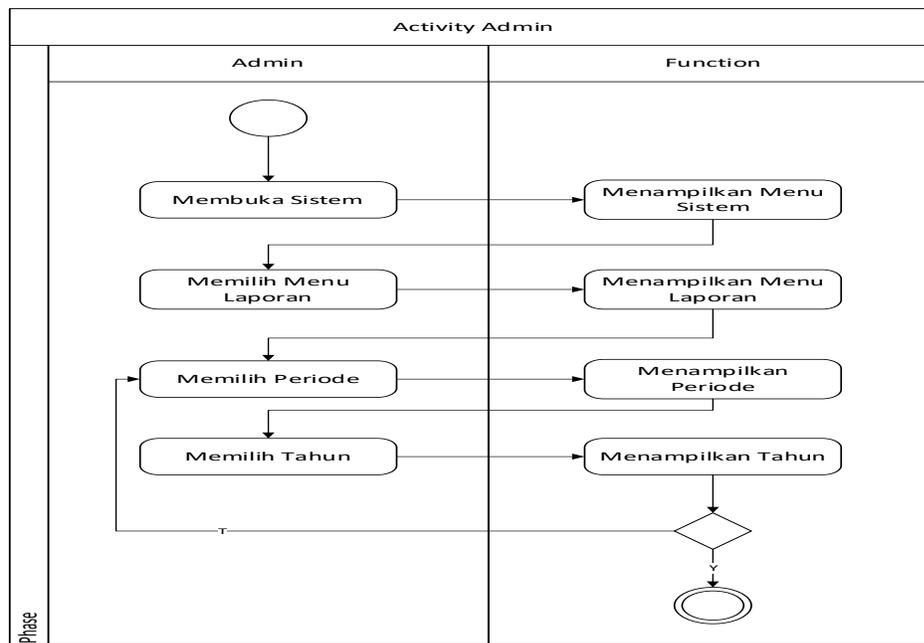
Gambar 3.5 Activity Diagram Investor atau Pemodal

c. Activity Diagram Admin Kelola Data



Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Kelola Data

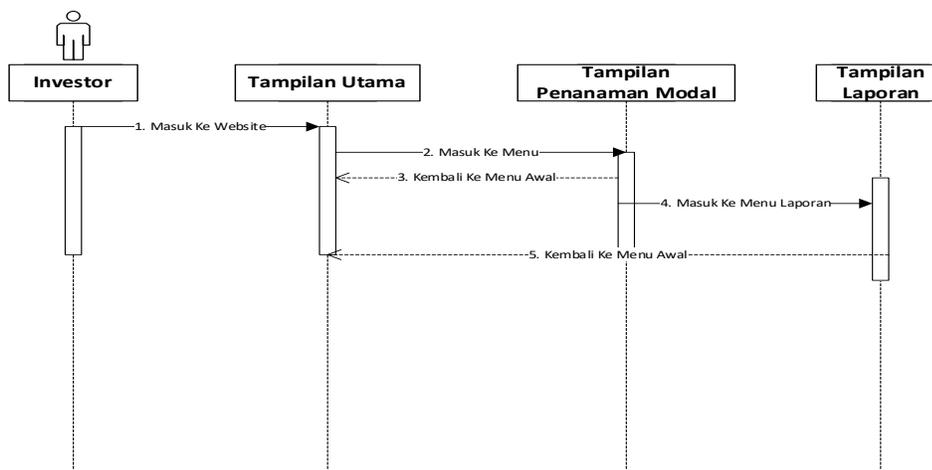
d. *Activity Diagram Admin Pengelolaan Laporan*



Gambar 3.7 *Activity Diagram Admin Pengelolaan Laporan*

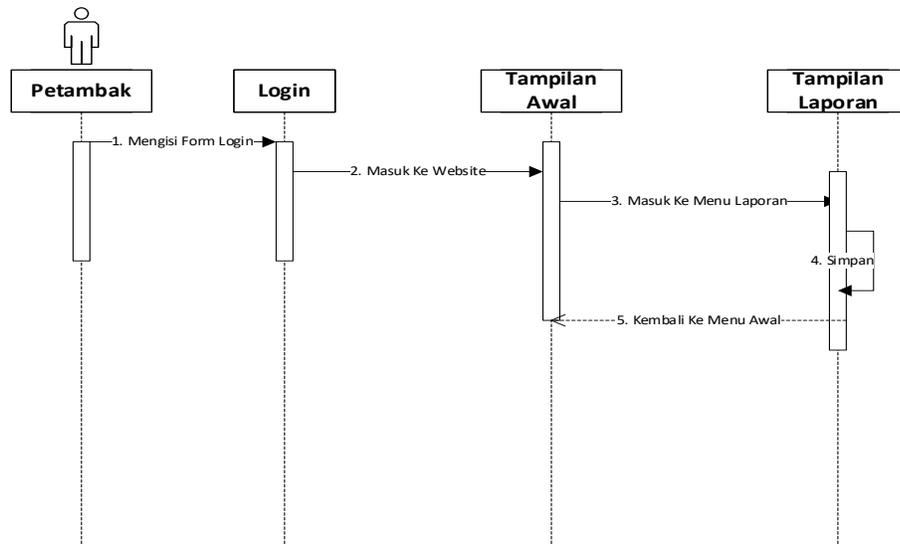
3.7 *Sequence Diagram Diusulkan*

a. *Sequence Diagram Pemodal atau Investor*



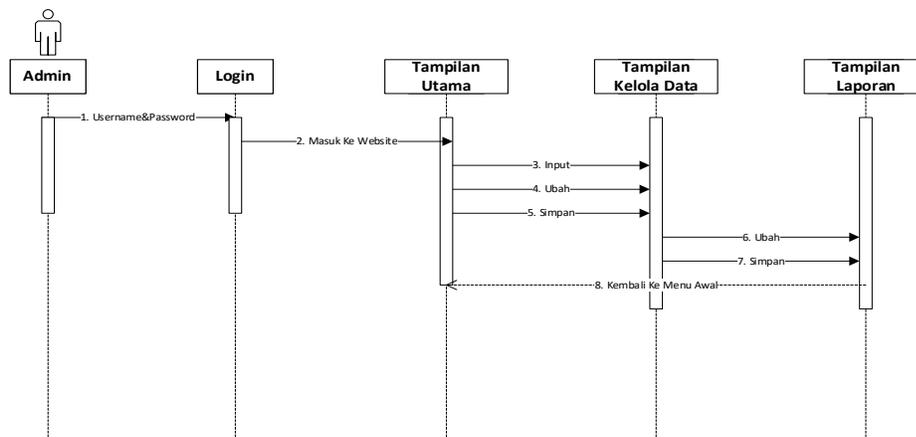
Gambar 3.8 *Sequence Diagram Pemodal atau Investor*

b. Sequence Diagram Petambak



Gambar 3.9 Sequence Diagram Petambak

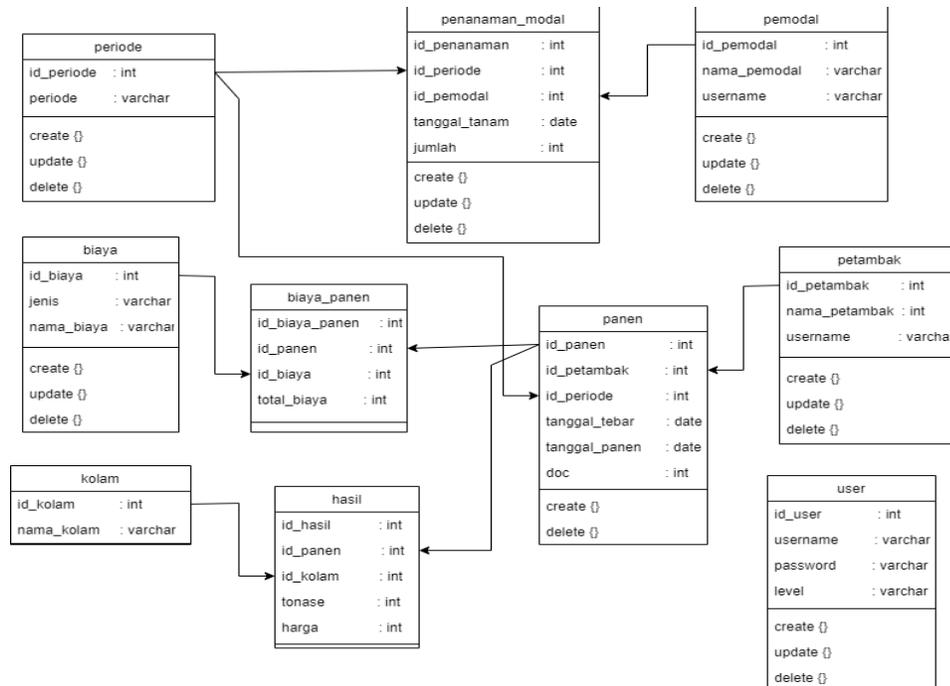
c. Sequence Diagram Admin



Gambar 3.10 Sequence Diagram Admin

3.8 Class Diagram Diusulkan

Class Diagram sendiri menggambarkan sebuah struktur yang ada di dalam suatu system tersebut. Class menjelaskan suatu yang ditangani oleh system itu sendiri.



Gambar 3.11 Class Diagram

3.9 Kamus Data

1. Kamus Periode

Nama Tabel : periode
 Primery Key : Id_periode

Tabel 3.16 Kamus Data Periode

Nama field	Type	size	Description
id_periode	int	5	id periode

Tabel 3.16 Kamus Data Periode (Lanjutan)

Periode	varchar	40	Deskripsi periode
---------	---------	----	-------------------

2. Kamus Biaya

Nama Tabel : biaya

Primary Key : id_biaya

Tabel 3.17 Kamus Data Biaya

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_biaya	int	5	Id lapak
jenis	Varchar	20	Pengelompokkan biaya
Nama_biaya	Varchar	100	Nama biaya budidaya

3. Kamus Kolam

Nama Tabel : kolam

Primary Key : id_kolam

Tabel 3.18 Kamus Data Kolam

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_kolam	int	5	Id kolam
Nama_kolam	varchar	40	Nama kolam

4. Kamus Biaya Panen

Nama Tabel : biaya_panen

Primary Key : id__biaya_panen

Table 3.19 Kamus Data Biaya Panen

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_biaya_panen	int	5	Id biaya panen
Id_panen	int	5	Id panen
Id_biaya	int	5	Id biaya
Total_biaya	int	12	Total biaya

5. Kamus Hasil

Nama Tabel : hasil

Primery Key : id_hasil

Tabel 3.20 Kamus Data Hasil

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_hasil	int	5	Id hasil
id_panen	int	5	Id panen
id_kolam	int	5	Id kolam
Tonase	int	5	Berat
harga	int	10	Harga jual

6. Kamus Penanaman Modal

Nama Tabel : penanaman_modal

Primery Key : id_penanaman

Tabel 3.21 Kamus Data Penanaman Modal

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_penanaman	int	5	Id penanaman

Tabel 3.21 Kamus Data Penanaman Modal (Lanjutan)

id_periode	int	5	Id periode
id_pemoda;	int	5	Id pemodal
tanggal_tanam	date		Tanggal penanaman modal
jumlah	int	12	Jumlah penanaman modal

7. Kamus Panen

Nama Tabel : panen

Primery Key : id_panen

Tabel 3.22 Kamus Data Panen

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_panen	int	5	Id panen
id_petambak	int	5	Id petambak
id_periode	int	5	Id periode
tanggal_tebar	date		Tanggal penebaran benih udang
tanggal_panen	date		Tanggal pemanenan udang
doc	int	5	Umur udang

8. Kamus Pemodal

Nama Tabel : pemodal

Primery Key : id_pemodal

Tabel 3.23 Kamus Data Pemodal

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_pemodal	int	5	Id pemodal
nama_pemodal	varchar	100	Nama pemodal
username	int	20	Nama pengguna

9. Kamus Petambak

Nama Tabel : petambak

Primery Key : id_petaambak

Table 3.24 Kamus Data Petambak

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_petambak	int	5	Id petambak
nama_petambak	varchar	100	Nama petambak
username	int	30	Nama pengguna

10. Kamus User

Nama Tabel : user

Primery Key : id_user

Table 3.25 Kamus Data User

<i>Nama field</i>	<i>Type</i>	<i>size</i>	<i>Description</i>
id_user	int	5	Id user
username	varchar	40	Nama pengguna
password	varchar	100	Kata sandi
level	varchar	30	Pengelompokkan anggota

3.10 Desain Input dan Output

Pada desain input dan output ini menampilkan desain interface yang mencakup seperti halaman login, halaman utama seperti menu beranda, laporan panen, laporan penanaman modal, serta menampilkan dashboard petambak dan pemodal.

a. Rancangan Form Login

Pada Gambar dibawah ini dapat dilihat dibawah ini merupakan desain halaman login dari website yang akan dibuat, form login adalah hak akses untuk user agar dapat memauki system website tersebut.

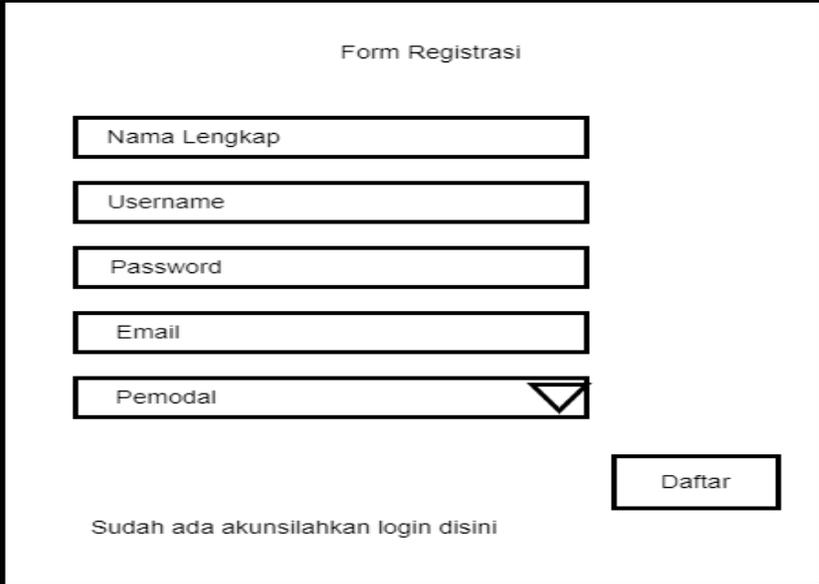
The image shows a login form design for a system titled "Sistem Monitoring dan Evaluasi Kelompok Usaha Bersama (MONEVKUBE)". The form is enclosed in a rectangular border and contains the following elements:

- System title: "Sistem Monitoring dan Evaluasi Kelompok Usaha Bersama (MONEVKUBE)" centered at the top.
- Username input field: A horizontal rectangular box with the label "Username" inside.
- Password input field: A horizontal rectangular box with the label "Password" inside.
- Login button: A rectangular button with the text "Login" centered on it, positioned to the right of the password field.
- Footer text: "Lupa passworrd?Daftar sebagai Pemodal disini" located at the bottom left of the form area.

Gambar 3.12 Rancangan Form Login

b. Rancangan From Daftar Pemodal

Pada Gambar dibawah ini dapat dilihat desain halaman form daftar bagi pemodal yang ingin melakukan investasi pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE) ,form daftar ini juga untuk memasuki halaman login agar terdaftar pada website tersebut.



Form Registrasi

Nama Lengkap

Username

Password

Email

Pemodal

Daftar

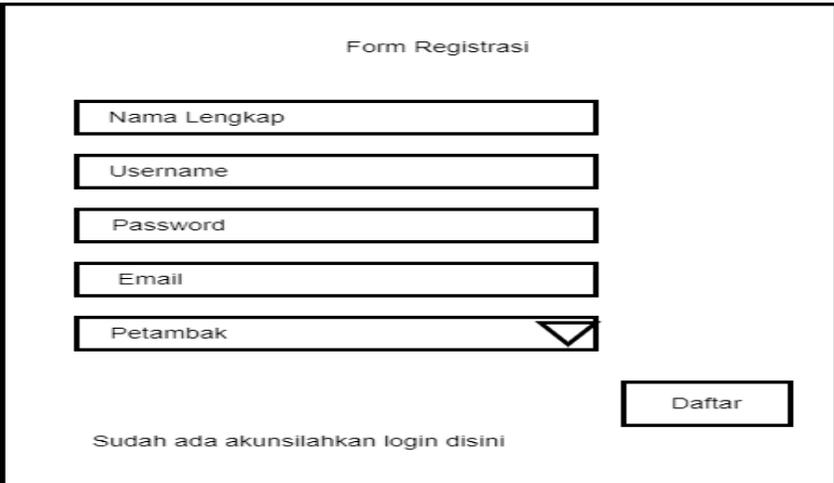
Sudah ada akunsilahkan login disini

The image shows a registration form titled 'Form Registrasi'. It contains five input fields: 'Nama Lengkap', 'Username', 'Password', 'Email', and 'Pemodal'. The 'Pemodal' field is a dropdown menu with a downward arrow. To the right of the fields is a 'Daftar' button. Below the fields is a link that says 'Sudah ada akunsilahkan login disini'.

Gambar 3.13 Rancangan Form Daftar Pemodal

c. Rancangan From Daftar Petambak

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat desain halaman form daftar bagi petambak yang ingin mendarat pada Kelompok Usaha Bersama (KUBE) ,form daftar ini juga untuk memasuki halaman login agar terdaftar pada website tersebut.



Form Registrasi

Nama Lengkap

Username

Password

Email

Petambak

Daftar

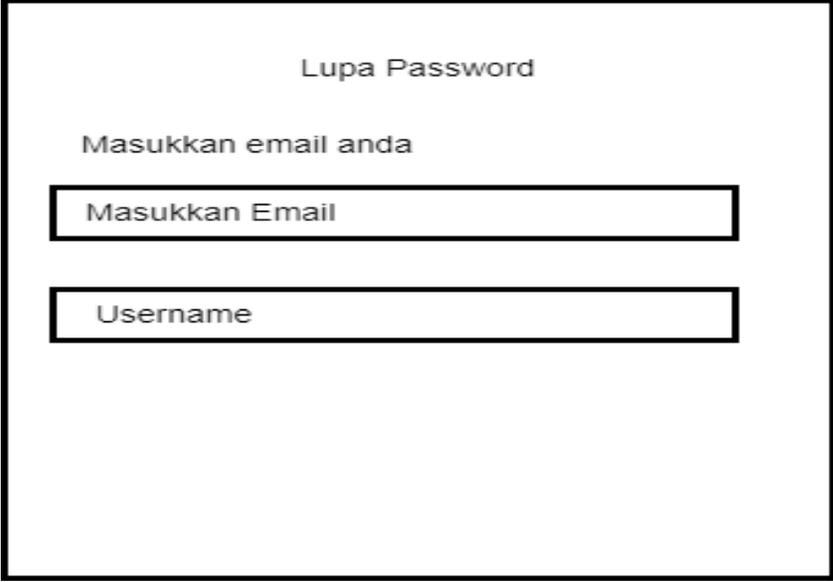
Sudah ada akunsilahkan login disini

The image shows a registration form titled 'Form Registrasi'. It contains five input fields: 'Nama Lengkap', 'Username', 'Password', 'Email', and 'Petambak'. The 'Petambak' field is a dropdown menu with a downward arrow. To the right of the fields is a 'Daftar' button. Below the fields is a link that says 'Sudah ada akunsilahkan login disini'.

Gambar 3.14 Rancangan Form Daftar Petambak

d. **Rancangan Form Lupa Password**

Pada gambar dapat dilihat rancangan untuk form lupa password, untuk mengantisipasi bilaman user lupa akan password yang digunakan untuk login terhadap system.

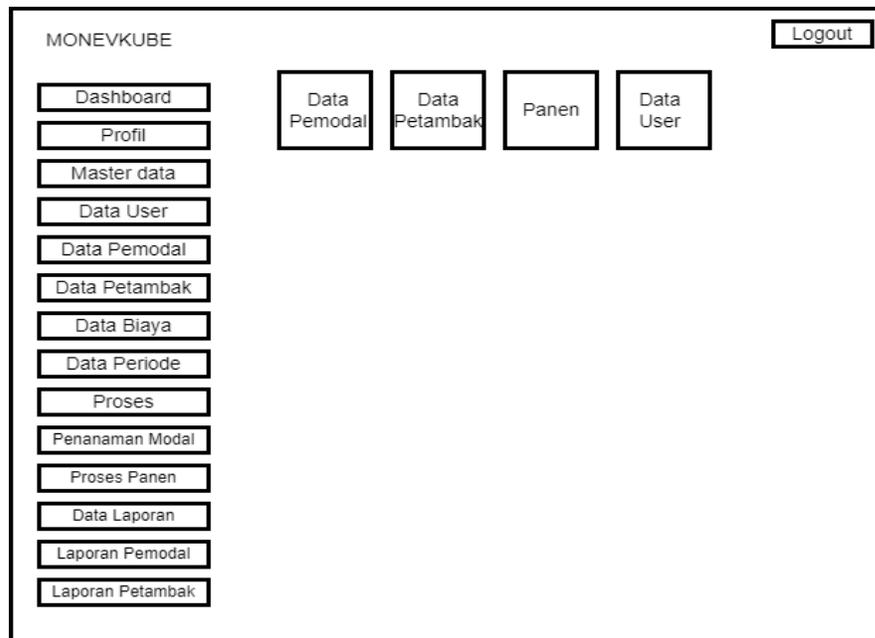


The image shows a wireframe for a 'Lupa Password' (Forgot Password) form. It is enclosed in a rectangular border. At the top center, the text 'Lupa Password' is displayed. Below this, the instruction 'Masukkan email anda' (Enter your email) is centered. There are two input fields: the first is labeled 'Masukkan Email' and the second is labeled 'Username'. Both fields are represented by horizontal rectangles with a thin border.

Gambar 3.15 Rancangan Form Lupa Password

e. **Rancangan Beranda Admin**

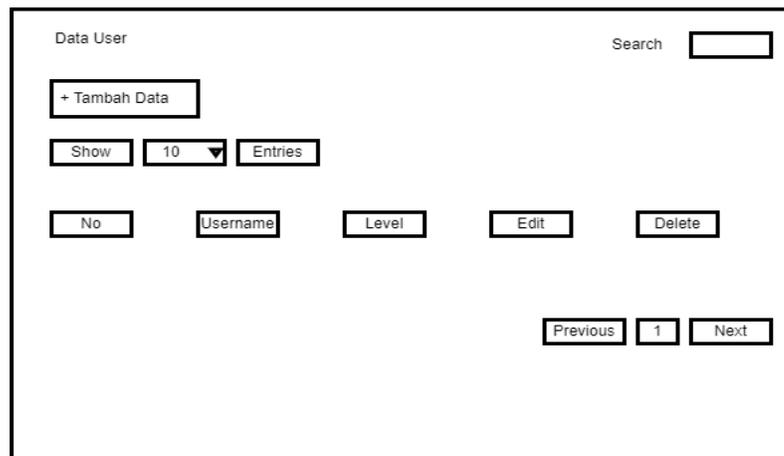
pada gambar ini menunjukkan untuk rancangan dari halaman utama admin, dimana pada halaman utama ini terdapat beberapa menu yang nantinya akan digunakan untuk melakukan penginputan data sebagai informasi bagi para petambak maupun para investor.



Gambar 3.16 Rancangan Beranda Admin

f. Rancangan Form Data User

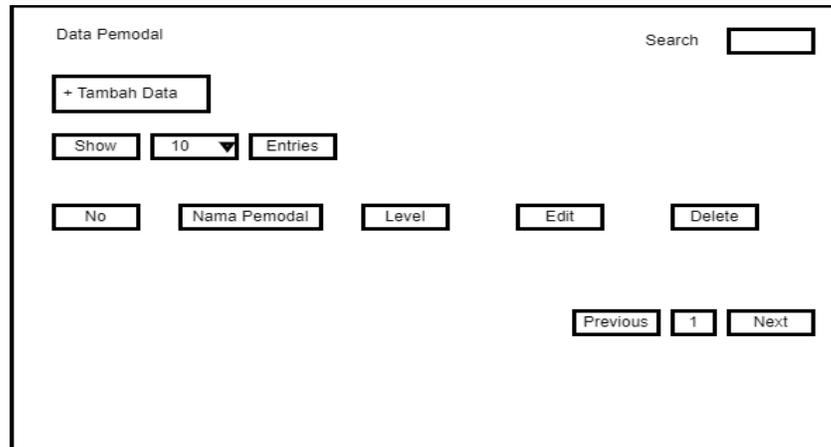
Pada gambar dibawah ini adalah sebuah rancangan dari form data user, yang dimana data user ini digunakan untuk melakukan penginputan beserta validasi bagi petambak maupun pemodal yang ingin mendaftarkan dirinya terhadap Kelompok Usaha Bersama (KUBE).



Gambar 3.17 Rancangan Data User

g. Rancangan Form Data Pemodal

Pada gambar di bawah ini merupakan rancangan dari form data pemodal, yang dimana pada menu ini digunakan untuk melakukan penginputan data informasi pemodal.

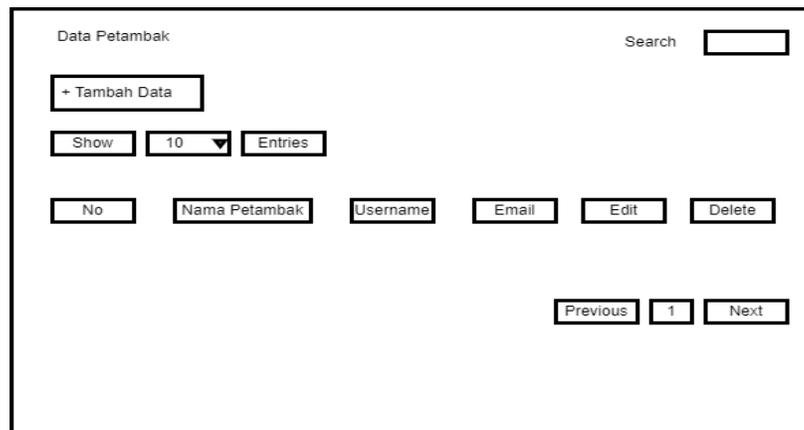


The image shows a wireframe for a 'Data Pemodal' form. At the top left is the title 'Data Pemodal' and at the top right is a 'Search' input field. Below the title is a '+ Tambah Data' button. Underneath that is a 'Show' button, a dropdown menu with '10' selected, and an 'Entries' button. The main area contains a table with five columns: 'No', 'Nama Pemodal', 'Level', 'Edit', and 'Delete'. At the bottom right of the table area are 'Previous', '1', and 'Next' buttons.

Gambar 3.18 Rancangan Data Pemodal

h. Rancangan Form Data Petambak

pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari menu data petambak, yang nantinya menu ini digunakan untuk melakukan penginputan data petambak agar terdaftar pada system.



The image shows a wireframe for a 'Data Petambak' form. At the top left is the title 'Data Petambak' and at the top right is a 'Search' input field. Below the title is a '+ Tambah Data' button. Underneath that is a 'Show' button, a dropdown menu with '10' selected, and an 'Entries' button. The main area contains a table with six columns: 'No', 'Nama Petambak', 'Username', 'Email', 'Edit', and 'Delete'. At the bottom right of the table area are 'Previous', '1', and 'Next' buttons.

Gambar 3.19 Rancangan Data Petambak

i. Rancangan Form Data Biaya.

Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan dari form data biaya. Menu ini nantinya digunakan untuk melakukan penginputan data untuk biaya operasional para petambak saat melakukan budidaya pembesaran udang vaname sehingga dapat dilakukan perhitungan pendapatan petambak di satu periode budidaya tersebut.

The image shows a wireframe for a 'Data Biaya' (Expense Data) form. At the top left is the title 'Data Biaya'. To the right is a search bar labeled 'Search'. Below the title is a button labeled '+ Tambah Data'. Underneath that is a control for displaying entries, consisting of a 'Show' button, a dropdown menu showing '10', and an 'Entries' label. Below this is a table header with five columns: 'No', 'Jenis', 'Nama Biaya', 'Edit', and 'Delete'. At the bottom right of the form area are pagination controls: 'Previous', a box containing the number '1', and 'Next'.

Gambar 3.20 Rancangan Data Biaya

j. Rancangan Form Data Periode

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari data periode. Data periode ini digunakan untuk mengelompokkan periode berapa saja yang sudah dilakukan petambak dan untuk memudahkan bagi investor untuk melihat bagi hasil dari penanaman modal terhadap Kelompok Usaha Bersama (KUBE).

The image shows a web interface for 'Data Periode'. At the top left is the title 'Data Periode' and at the top right is a 'Search' input field. Below the title is a '+ Tambah Data' button. Underneath that is a 'Show' button, a dropdown menu showing '10', and an 'Entries' button. The main area contains a table header with four columns: 'No', 'Nama Periode', 'Edit', and 'Delete'. At the bottom right, there is a pagination bar with 'Previous', '1', and 'Next' buttons.

Gambar 3.21 Rancangan Data Periode

k. Rancangan Form Data Penanaman Modal

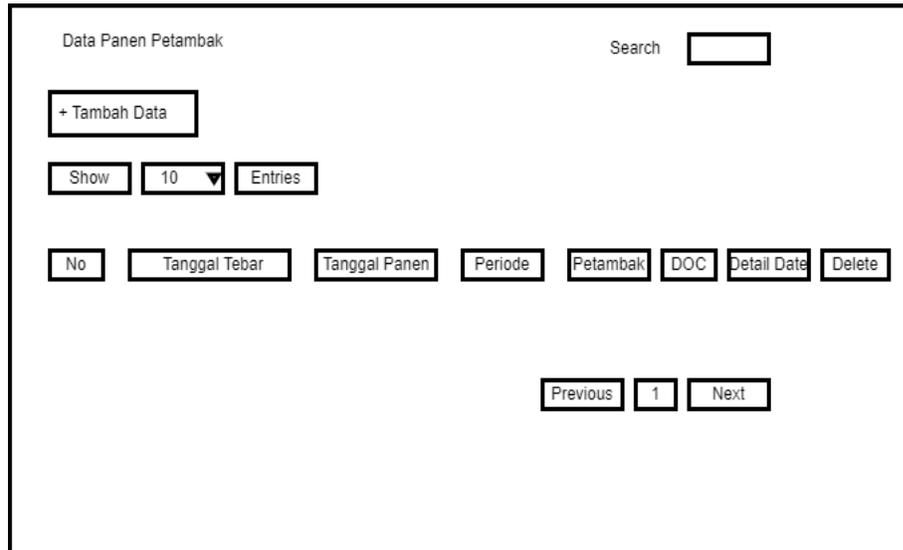
Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan dari data penanaman modal. Pada menu ini dilakukan penginputan besaran investasi yang diberikan pemodal atau investor terhadap Kelompok Usaha Bersama (KUBE) yang nantinya akan mempermudah dalam melakukan pembagian hasil dari tiap periode panen oleh petambak.

The image shows a web interface for 'Data Penanaman Modal'. At the top left is the title 'Data Penanaman Modal' and at the top right is a 'Search' input field. Below the title is a '+ Tambah Data' button. Underneath that is a 'Show' button, a dropdown menu showing '10', and an 'Entries' button. The main area contains a table header with seven columns: 'No', 'Tanggal', 'Periode', 'Pemodal', 'Jumlah', 'Edit', and 'Delete'. At the bottom right, there is a pagination bar with 'Previous', '1', and 'Next' buttons.

Gambar 3.22 Rancangan Data Penanaman Modal

l. Rancangan Form Proses Panen

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari form proses panen yang dilakukan oleh petambak.

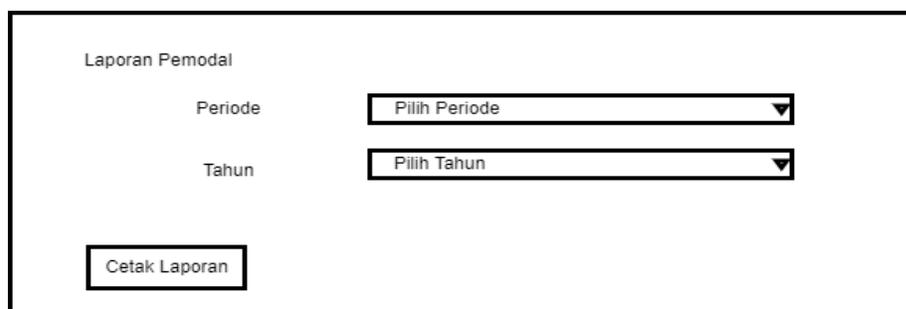


The image shows a web form titled "Data Panen Petambak". It includes a search bar, a "+ Tambah Data" button, a "Show" button, a dropdown menu set to "10", and an "Entries" button. Below these is a table header with columns: No, Tanggal Tebar, Tanggal Panen, Periode, Petambak, DOC, Detail Date, and Delete. At the bottom, there are "Previous", "1", and "Next" navigation buttons.

Gambar 3.23 Rancangan Proses Panen

m. Rancangan Form Laporan Pemodal

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan form laporan pemodal, dimana pada rancangan tersebut nantinya digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pencaharian di tahun berapa dan periode berapa pemodal melakukan investasi.

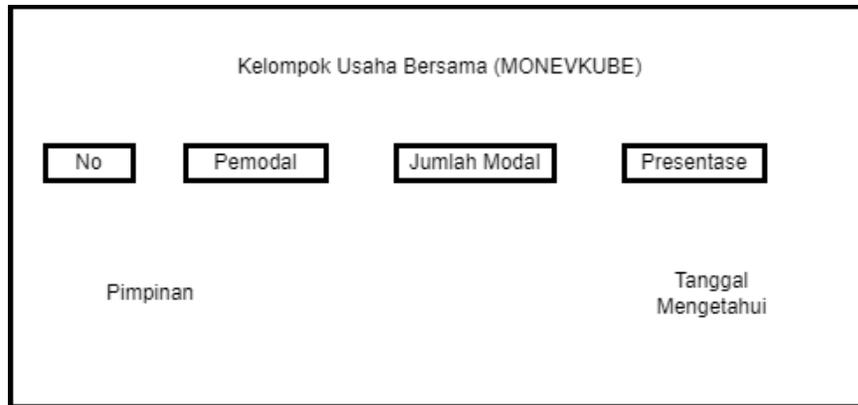


The image shows a web form titled "Laporan Pemodal". It features two dropdown menus: "Periode" with the label "Pilih Periode" and "Tahun" with the label "Pilih Tahun". Below the dropdowns is a "Cetak Laporan" button.

Gambar 3.24 Rancangan Laporan Pemodal

n. Rancangan Form Hasil Laporan Pemodal

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari hasil investasi yang dilakukan oleh pemodal ataupun investor, yang nantinya hasil dari presentase tersebut untuk melakukan bagi hasil dari dana yang diinvestasikan di Kelompok Usaha Bersama (KUBE).



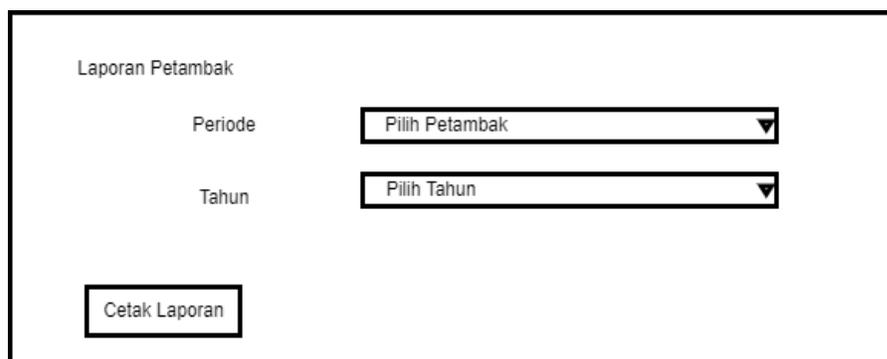
Kelompok Usaha Bersama (MONEVKUBE)

No	Pemodal	Jumlah Modal	Presentase
Pimpinan		Tanggal Mengetahui	

Gambar 3.25 Rancangan Hasil Laporan

o. Rancangan Form Laporan Petambak

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari laporan petambak. Pada rancangan menu ini nantinya digunakan untuk mempermudah dalam melihat keseluruhan hasil dari laporan panen yang sudah dilakukan oleh petambak



Laporan Petambak

Periode

Tahun

Gambar 3.26 Rancangan Laporan Petambak

p. Rancangan Form Hasil Laporan Petambak

Pada gambar dibawah ini menunjukkan rancangan dari hasil laporan panen yang sudah dilakukan oleh petambak disaat melakukan budidaya pembesaran udang vaname.

Kelompok Usaha Bersama (MONEVKUBE)

No	Petambak	Tanggal Tebar	Tanggal Panen	Periode	DOC	BO Panen	Hutang Darurat	Bahan Bakar	Pakan	Tonase	Harga Jual	Total
----	----------	---------------	---------------	---------	-----	----------	----------------	-------------	-------	--------	------------	-------

Pimpinan Tanggal Mengetahui

Gambar 3.27 Rancangan Hasil Laporan Petambak

q. Rancangan Halaman Hasil Panen Petambak

Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan dari menu hasil panen yang nantinya petambak dapat melihat detail hasil panen beserta pembagian yang diperoleh oleh petambak.

Search

Riwayat Penanaman Modal Saya

[Hasil Bagi Panen](#)

NO	Tanggal Tebar	Tanggal Panen	Periode	Petambak	DOC	Detail Bagi Hasil
----	---------------	---------------	---------	----------	-----	-------------------

Previous Next

Gambar 3.28 Rancangan Hasil Panen Petambak

r. Rancangan Halaman Penanaman Modal Bagi Pemodal

Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan dari riwayat penanaman modal yang telah dilakukan oleh pemodal dan dipergunakan oleh Kelompok Usaha Bersama (KUBE).

Gambar 3.29 Rancangan Penanaman Modal Bagi Pemodal

s. Rancangan Halaman Hasil Bagi Panen Untuk Pemodal

Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan dari pembagian hasil panen untuk mengetahui pembagian hasil atas penanaman modal yang sudah dilakukan oleh pemodal.

Gambar 3.30 Rancangan Hasil Bagi Panen Untuk Pemodal