

## **BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

### **3.1. Analisa Permasalahan yang dihadapi perusahaan**

Dari hasil analisa yang saya lakukan di kantor UPK (Unit Pengelola Kegiatan) Kec. Kalirejo adapun permasalahan yang saya temukan adalah sebagai berikut :

1. Sistem pendataan angsuran dan pendataan anggota kelompok masih berupa tulisan tangan dalam buku folio.
2. Pengajuan proposal pinjaman masih manual.
3. Kantor belum memiliki website.
4. Dalam proses pencarian data kelompok peminjam disimpan di dalam lemari.

#### **3.1.1. Temuan Masalah**

Adapun masalah dari hasil analisa yang saya temukan di kantor UPK (Unit Pengelola Kegiatan) Kec. Kalirejo adalah sebagai berikut :

1. Sistem Pendataan transaksi angsuran dan pendataan anggota kelompok masih mencatat di buku menggunakan kertas buku folio
2. Pada pendataan data tersebut masih diberi penomoran sehingga tidak efektif dan efisien.
3. Dalam hal pencarian data sulit dicari karna data ditumpuk dalam lemari rak.

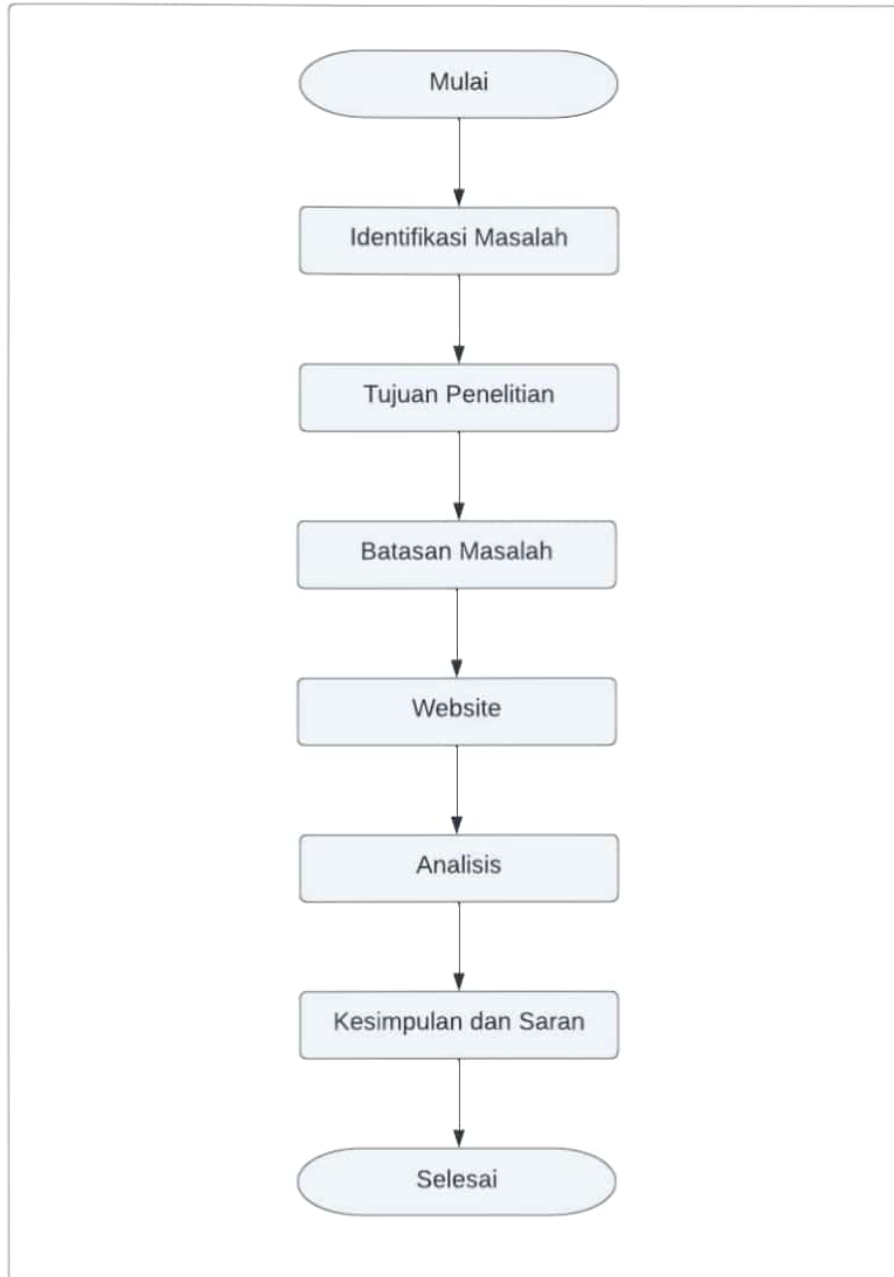
#### **3.1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Merancang Web Pendataan angsuran pada kantor UPK (Unit Pengelola Kegiatan) Kec. Kalirejo?
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai pendataan angsuran secara cepat, tepat dan efisien?
3. Bagaimana merancang database pendataan angsuran untuk penyimpanan data komputer dengan tepat.

### 3.1.3. Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam pengerjaan laporan kerja praktek ini langkah demi langkah harus dilakukan secara terstruktur sebagai berikut :



Gambar 2 Flowchart Pemecahan Masalah.

## 3.2. Landasan Teori

### 3.2.1. Pengertian Ssistem Informasi

Sistem informasi adalah car acara yang diorganisi untuk mengumpulkan, memasukan, mengolah serta menyimpan data mengendalikan dan melaporkan informasi yang sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapaitujuan yang telah di tetapkan.

### 3.2.2. Konsep Dasar *Web*

*Web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai meda untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet, dokumen-dokumen yang di kelola dalam web bias beraneka jenis seperti pengelola kata, lembar kata, table basis data, *presentas*, *hypertext* dan alin-lain.

### 3.2.3. Pengertian Internet

Internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet Protocol Suite. Selain komputer, saat ini internet juga bisa menghubungkan berbagai macam gawai dan melayani milyaran pengguna di seluruh indonesia.

### 3.2.4. Pengertian *Website*

*Website* adalah situs web, yang berarti sebuah situs atau 'lokasi' di web. *Website* terdiri dari beberapa halaman web yang saling terkait di bawah sebuah nama domain, biasanya memuat konten seperti teks, video, gambar, audio, dan lain sebagainya.

### 3.2.5. WWW (*World Wide Web*)

WWW adalah kumpulan sumber daya internet (seperti FTP, telnet, Usenet), teks hyperlink, file audio, dan video, dan situs jarak jauh yang dapat diakses dan dicari oleh browser berdasarkan standar seperti HTTP dan TCP/IP.

### 3.2.6. Pengertian *Database*

Basis data merupakan sebuah kumpulan data-data yang secara logika yang berkaitan dengan merepresentasikan fenomena atau fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada suatu sistem tertentu. Pengertian lain dari *database* yaitu kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di suatu organisasi. (Bambang Hariyanto 2004)

### 3.2.7. Pengertian PHP

PHP berasal dari kata "*Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. Saat ini, PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. Contoh Aplikasi PHP adalah forum (phpBB). Sedangkan, *mambo*, *Joomla!*, *Postnuke*, *Xaraya*, dan lain – lain merupakan contoh aplikasi yang lebih kompleks berupa CMS dan dibangun menggunakan PHP. (Mundzir 2018:3)

### 3.2.8. Pengertian CMS

CMS, sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi suatu situs web. (Sarwandi 2016 : )

### 3.2.9. Pengertian Flowchart

Flowchart ialah suatu cara logis yang digunakan untuk dapat mendeskripsikan bagian sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. (Krismiaji)

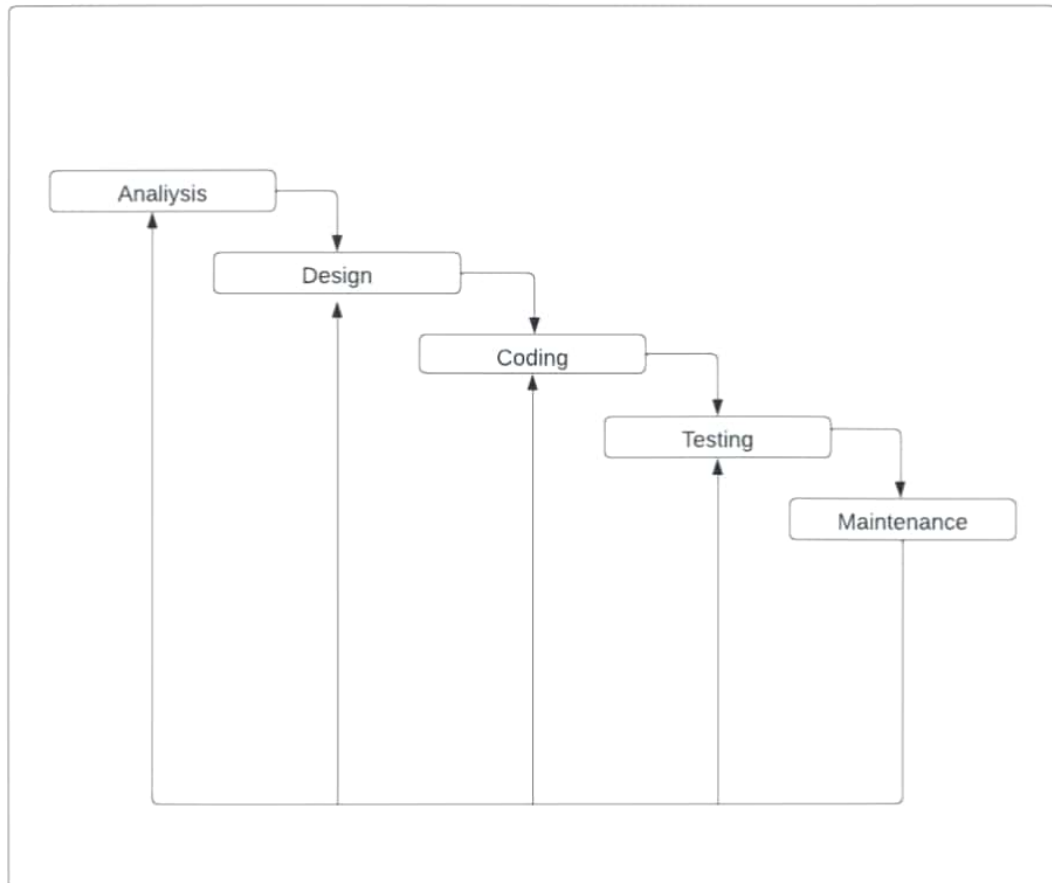
### 3.2.10. Pengertian Waterfall

Model Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. (Pressman 2012)

### 3.3. Metode yang Digunakan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode Waterfall (Pendekatan Terstruktur). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Metode ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan yaitu:

([Tahapan metode waterfall | Download Scientific Diagram \(researchgate.net\)](#))



Gambar 3 Metode Waterfall.

### **3.3.1. Analysis**

Adapun proses analisis sistem yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah Pendataan angsuran dengan menanyakan langsung kepada pegawai di divisi yang menangani proses pendataan angsuran di kantor UPK Kec. Kalirejo.
- b. Melakukan survey dan wawancara untuk memahami kinerja system pendataan angsuran yang sedang berlangsung saat ini, yang selanjutnya digambarkan dalam FOD (*Flow of Document*) dan dianalisis kembali permasalahan - permasalahan tersebut sesuai kinerja sistem yang berjalan.

### **3.3.2. Design**

Tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang di analisis dalam bentuk yang lebih mudah di mengerti oleh pemakai yaitu dengan cara menampilkan ke dalam *Diagram konteks, Data Flow Diagram (Diagram Aliran Data), Entity Relationship, Diagram, Struktur Tabel, dan Struktur Menu.*

### **3.3.3. Coding**

Desain web di terjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan Bahasa pemrograman yang sudah di tentukan salah satu Bahasa program yang penulis gunakan adalah *PHP, javasript, html, dan CSS.* Web yang di bangun di uji baik secara unit.

### **3.3.4. Testing**

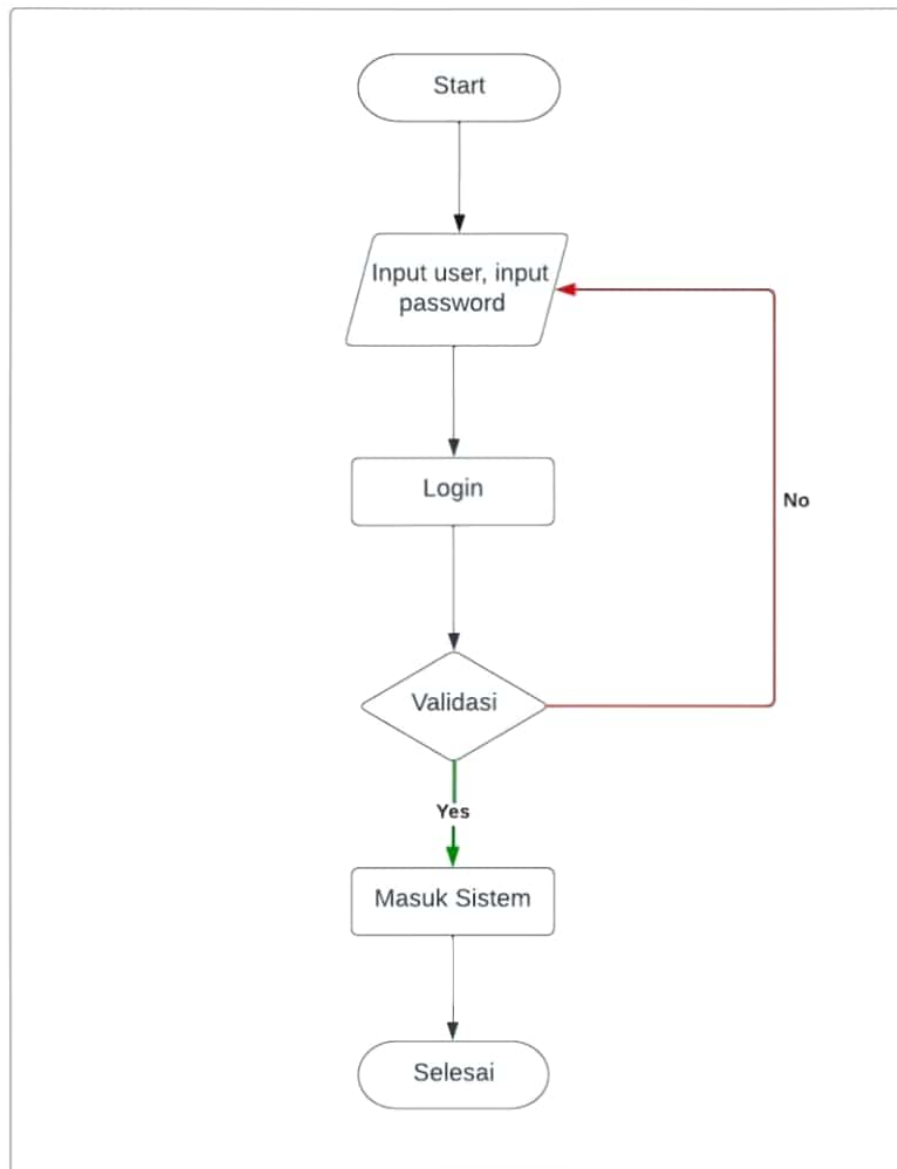
Tahap penguji perangkat lunak yang telah kembangkan untuk mengcover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

### **3.3.5. Maintenance**

Tahap perawatan sistem yang telah dikembangkan seperti perawatan perangkat lunak, perangkat keras dan media lain yang berhubungan dengan computer. Pada tahap ini segala kemungkinan mengenai perangkat lunak baik berupa kesalahan atau hal-hal yang di tambahkan ke dalam perangkat lunak.

### 3.4. Rancangan program

Program Rancangan Program adalah suatu perencanaan awal yang harus dilakukan dalam membangun sebuah sistem. Adapun rancangan Program yang diusulkan ditampilkan pada Flowchart.



Gambar 4 Flowchart Website Login Menu Utama.

### 3.4.1. Desain Database

#### Desain File Anggota

Nama Database : DB\_BUMDES

Nama tabel : Admin

Media : Hardisk

Field kunci : Id\_admin

#### Desain File Anggota

Tabel Anggota adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data anggota kelompok pada sistem informasi pendataan angsuran di kantor UPK Kec. Kalirejo.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_admin	Int	3	Id_admin
2.	Username	Varchar	30	Username

### 3.4.2. Desain File Pengajuan

Nama Database : DB\_BUMDES

Nama tabel : kelompok

Media : Hardisk

Tabel pengajuan adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data kelompok yang melakukan pengajuan pinjaman pada sistem informasi yang ada di kantor UPK Kec. Kalirejo.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_kelompok	Varchar	5	Id_kelompok
2.	Nama_kelompok	Varchar	40	Nama_kelompok
3.	No_ktp	Int	16	No_ktp
4.	Alamat	Varchar	100	Alamat



### 3.4.3. Desain File Pinjaman

Nama Database : DB\_BUMDES

Nama tabel : Pinjaman

Media : Hardisk

Tabel pinjaman adalah tabel yang menyimpan data peminjam pada sistem informasi yang ada di kantor UPK Kec. Kalirejo.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	No_pinjaman	Int	5	No_pinjaman
2.	Id_kelompok	Varchar	5	Id_kelompok
3.	Tgl_pinjam	Date		Tgl_pinjam
4.	Jml_pinjam	Int	10	Jml_pinjam
5.	Lama_angsuran	Int	2	Lama_angsuran

### 3.4.4. Desain File Pembayaran

Nama Database : DB\_BUMDES

Nama Tabel : Pembayaran

Media : Hardisk

Tabel pembayrana adalah tabel yang menyimpan data anggota kelompok yang melakukan pembayaran angsuran pada sistem pendataan angsuran di kantor UPK Kec. Kalirejo.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	No_angsuran	Varchar	6	No_angsuran
2.	Tgl_angsuran	Date		Tgl_angsuran
3.	No_pinjaman	Int	5	No_pinjaman
4.	Jml_angsuran	Int	10	Jml_angsuran

### 3.4.5. Desain Input

Desain Input merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi-transaksi. Desain input terinci dimulai dari desain dokumen dasar sebagai penangkap input yang pertama kali.



Badan Usaha Milik Desa  
Bersama (BUMDESMA)  
Kec. Kalirejo

Username

Password

Login

© 2022 Bumdesma Kec. Kalirejo - Sribasuki - Kalirejo

Gambar 5. Desain Input.

### 3.4.6. Desain Output

Bentuk dari laporan yang dihasilkan oleh sistem informasi, yang paling digunakan adalah dalam bentuk tabel dan berbentuk grafik atau bagan.

Beranda > Transaksi

LIHAT DATA

No Pinjaman	ID Kelompok	Nama Kelompok	Setoran Bulanan	Angsuran Ke

BAYAR ANGSURAN

© 2022 Bumdesma Kec. Kalirejo - Sribasuki - Kalirejo

Gambar 6 Desain Output.