

BAB IV

ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis adalah penguraian dari suatu masalah atau objek yang akhirnya menghasilkan suatu kesimpulan, hal ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah atau objek. Maka dari itu diberikan teknik dasar dalam perancangan program aplikasi web ini secara umum, yaitu :

1. Aplikasi yang akan dibuat adalah membangun aplikasi pengolahan data transaksi anggota di Paguyuban Simpan Pinjam P3GL yang memberikan pelayanan berupa fasilitas yang belum ada secara sistematis dan terstruktur.
2. Analisa data yang akan dianalisis berasal dari internal P3GL dalam bentuk dokumen pembukuan simpan pinjam.

4.1.1. Prosedur/Tahapan yang dianalisis Berdasarkan Bagiannya

Paguyuban Simpan Pinjam merupakan koperasi yang bergerak dibidang usaha simpan pinjam. Paguyuban Simpan Pinjam P3GL. Prosedur yang terjadi pada pelayanan Paguyuban Simpan Pinjam P3GL menggunakan metode atau mekanisme sebagai berikut:

1. Pegawai administrasi memberikan form pendaftaran untuk diisi oleh anggota, setelah anggota mengisi form pendaftaran, anggota mengembalikan form pendaftaran tersebut untuk diperiksa oleh pegawai administrasi. Jika form dan kelengkapan persyaratan tidak lengkap maka form tersebut dikembalikan kepada anggota untuk dilengkapi, dan jika form tersebut lengkap maka pegawai administrasi membuat kartu anggota dan

kartu anggota tersebut diberikan kepada anggota.

2. Pegawai memberikan form pengajuan pinjaman kepada anggota, anggota mengisi form pengajuan pinjaman. Setelah selesai, anggota menyerahkan form pengajuan pinjaman kepada pegawai administrasi untuk diperiksa. Jika form yang diisi tidak lengkap maka form tersebut dikembalikan kepada anggota untuk dilengkapi. Jika form tersebut lengkap maka form tersebut diserahkan kepada pengelola paguyuban.
3. Tahap selanjutnya, pengelola paguyuban memeriksa pengajuan pinjaman dan membuat dua slip pinjaman, satu slip untuk disimpan sebagai arsip sedangkan yang satunya lagi disertakan untuk pembuatan kwitansi peminjaman.
4. Selanjutnya dicetak dua kwitansi dan dana cair, satu kwitansi untuk diberikan kepada anggota dan satunya lagi diarsipkan untuk menjadi laporan keuangan.
5. Setelah diberikan kepada anggota maka pengelola paguyuban membuat laporan keuangan dan laporan keuangan tersebut diserahkan kepada pengurus Paguyuban.

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap sistem yang sedang berjalan dalam sistem informasi simpan pinjam pada Paguyuban Simpan Pinjam di P3GL masih banyak kekurangan sehingga masih perlu adanya perbaikan-perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pelayanan informasi yang cepat dan akurat. Adapun kekurangan dari sistem berjalan adalah sebagai berikut :

- a. Pengolahan data simpan pinjam masih menggunakan pencatatan dibuku tertulis dan juga pencatatan di Ms Excel dengan cara diketik, yang membuat pendataan membutuhkan waktu yang lebih lama dan juga kurang memberi hasil yang memuaskan

karena sering terjadinya kesalahan.

- b. Sulit dan lambatnya bagian administrasi dalam menghitung jumlah simpanan dan pinjaman setiap harinya maupun tiap bulannya dalam bentuk laporan.
- c. Proses pelaporan simpanan dan pinjaman setiap bulannya sering terkendala, hal ini terjadi karena administrasi melakukan pengecekan dan pembukuan secara tertulis.

Ini semua dikarenakan sistem kerja yang masih kurang terkoordinasi dengan baik.

Sehingga memerlukan waktu yang lama dan cukup menguras tenaga dalam proses tersebut.

4.2. Perancangan Sistem

Dalam membangun suatu sistem informasi yang akan kita buat diperlukan adanya suatu perancangan sistem. Perancangan sistem informasi diperlukan agar kita dapat melakukan semua kegiatan sesuai dengan prosedur.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dilakukan agar mengurangi kesalahan di paguyuban simpan pinjam P3GL saat melakukan pendataan ataupun penghitungan dan juga selama adanya sistem informasi ini pengerjaan di paguyuban akan lebih singkat atau tidak membutuhkan waktu yang lama.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan ini bertujuan untuk menghasilkan perancangan pengolahan data yang berbasis komputer. Perancangan proses yang dibuat tidak banyak mengalami perubahan dari sistem yang sedang berjalan. Usulan perancangan yang dilakukan adalah mengubah sistem pengolahan data yang masih menggunakan pencatatan dibuku tertulis dan juga pencatatan di Ms Excel dengan cara diketik yaitu dengan

menggunakan pembukuan data anggota, data simpanan, data pinjaman, data pembayaran dan rekapitulasi simpanan, rekapitulasi pinjaman, rekapitulasi pembayaran, menjadi sistem pengolahan data yang terkomputerisasi sehingga pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan akurat.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja.

PROSEDUR PENDAFTARAN ANGGOTA

1. Calon anggota mengajukan permohonan anggota baru dan memberikan persyaratan kepada pengurus Paguyuban Simpan Pinjam.
2. Pengurus akan memeriksa kelengkapan persyaratan dan ketentuan.
3. Apabila persyaratan telah lengkap dan sesuai dengan ketentuan, pengurus akan mencatat di buku anggota dan memberikan buku tabungan kepada calon anggota (sebagai bukti, calon anggota telah menjadi anggota baru).
4. Pengurus membuat laporan bulanan data anggota.

PROSEDUR PEMINJAMAN

1. Anggota mengisi form permohonan peminjaman kemudian menyerahkan kepada pengurus.
2. Pengurus akan mengecek form anggota untuk di SETUJUI sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku apabila di SETUJUI, anggota bisa langsung mengajukan dana pinjaman.
3. Pengurus akan mencatat di buku tabungan, buku kas harian, buku analisa dan buku register pinjaman.

4. Pengurus akan membuat laporan bulanan peminjaman.

PROSEDUR SIMPANAN

1. Anggota memberikan dan atau simpanan kepada pengurus.
2. Pengurus akan mengecek, mencatat di buku tabungan, buku kas harian, buku analisa dan buku register.
3. Pengurus membuat laporan bulanan simpanan.

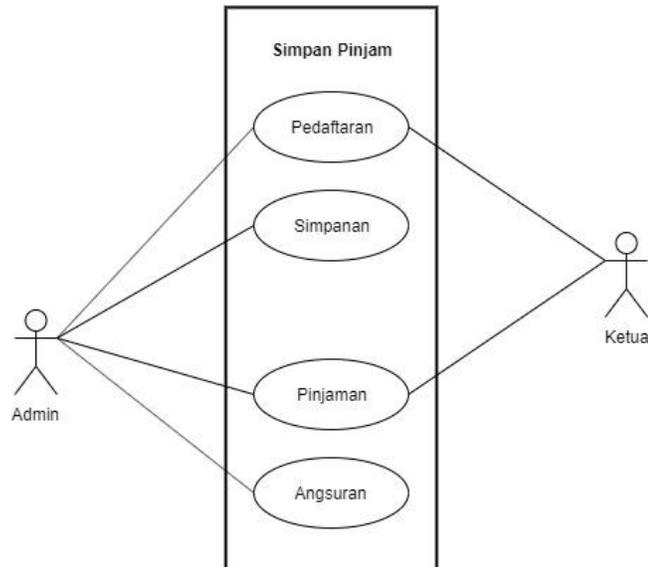
PROSEDUR ANGSURAN

1. Anggota memberikan uang angsuran kepada pengurus.
2. Pengurus akan mengecek, mencatat di buku tabungan, buku kas harian, buku analisa dan buku register.
3. Pengurus membuat laporan bulanan angsuran

4.2.4. Usecase Diagram

Usecase adalah penggambaran dasar apasaja yang bisa dilakukan oleh bagian-bagian actor. *Usecase* yang berjalan pada Paguyuban Simpan di P3GL dapat digambarkan melalui Gambar 4.1:

Dalam hal ini aktor dalam gambar *use case* diagram simpan pinjam yang diusulkan memiliki 2 aktor yaitu ketua dan admin, admin mengoprasikan prosesnya pendaftaran, simpanan, pinjaman dan juga angsuran, sedangkan ketua hanya mengoprasikan proses pendaftaran dan pinjaman.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Simpan Pinjam yang diusulkan

4.2.5. Skenario Usecase

Adapun tahapan-tahapan sekenario *usecase* Simpan Pinjam yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use Case* : Pendaftaran
Aktor : Admin, Ketua
Tujuan : Aktor menambah, mengedit, atau menghapus data anggota

AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Aktor memilih menu data anggota	
	2. Menampilkan halaman data anggota
3. Aktor mengisi data anggota baru kemudian mengakses fitur tambah/simpan.	
	4. Memeriksa <i>field</i> , apa telah di isi dengan sesuai.
	5. Mengkonfirmasi kesesuaian, jika sesuai akan menambahkan penyimpanan data anggota yang baru pada <i>database</i> .
	6. Menyimpan data anggota yang baru pada <i>database</i> .

Table 4. 1 Skenario *Use Case* Pendaftaran

Tabel 4.1 menjelaskan aktor memilih menu anggota, lalu sistem menampilkan form anggota, aktor mengisi data, sistem memeriksa *field* data. Jika aktor sudah terdaftar, maka sistem akan langsung menampilkan data anggota, jika aktor belum terdaftar, maka sistem akan membawa aktor pada pengisian data anggota terlebih dahulu dan menambahkan penyimpanan data anggota yang baru pada database.

2. Nama *Use Case* : Simpanan

Aktor : Admin

Tujuan : Aktor menambah data simpanan

Table 4.2 Skenario *Use Case* Simpanan

AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Aktor memilih menu simpanan	
	2. Menampilkan halaman simpanan

3. Aktor mengakses fitur cari, untuk mengisi nomor dan nama anggota	
	4. Menampilkan data simpanan untuk nomor/nama anggota yang dipilih.
5. Aktor memilih jenis simpanan dan mengisi <i>field</i> besar simpanan kemudian mengakses fitur Simpan	
	6. memeriksa <i>field</i> , apa telah di isi dengan sesuai.
	7. Mengkonfirmasi kesesuaian, jika sesuai akan menambahkan penyimpanan data simpanan yang baru pada <i>database</i> .
	8. Menyimpan data penyimpanan yang baru pada <i>database</i> .
	9. Menampilkan data <i>history</i> simpanan dari anggota tersebut

Tabel 4.2 menjelaskan aktor memilih menu simpanan, lalu sistem menampilkan halaman simpanan, aktor mengakses fitur cari untuk mengisi no anggota dan nama anggota. Sistem akan langsung menampilkan data simpanan untuk no/nama anggota yang dipilih, aktor memilih jenis simpanan kemudian mengakses fitur simpan, maka sistem akan menambahkan penyimpanan data simpanan yang baru pada *database*, setelah selesai maka sistem akan menampilkan data *history* simpanan anggota.

3. Nama *Use Case*: Pinjaman

Aktor : Ketua, Admin

Tujuan :Aktor menambah data permohonan pinjaman, menyetujui pinjaman serta menambah data pinjaman

Table 4.3 Skenario *Use Case* Pinjaman

AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Aktor memilih menu permohonan pinjaman	
	2. Menampilkan halaman permohonan pinjaman
3. Aktor mengakses fitur cari, untuk mengisi nomor dan nama anggota	
	4. Menampilkan info saldo simpanan dan info peminjaman untuk nomor/nama anggota yang dipilih.
5. Aktor mengisi <i>field</i> jumlah pinjaman kemudian mengakses fitur cetak	
	6. Mengkonfirmasi penyimpanan, dan menambahkan data permohonan pinjaman yang baru pada <i>database</i> .
	7. Menyimpan data permohonan pinjaman yang baru pada <i>database</i> .
	8. Menampilkan/mencetak surat permohonan pinjaman dari anggota tersebut
9. Selanjutnya, setelah membuat data permohonan pinjaman, aktor memilih menu persetujuan pinjaman	
	10. Menampilkan halaman persetujuan pinjaman

11. Aktor mengakses fitur cari, untuk mencari permohonan pinjaman anggota yang dimaksud	
	12. Menampilkan data permohonan pinjaman anggota yang dimaksud.
13. Setelah itu, aktor memilih permohonan pinjaman anggota yang dimaksud, kemudian Mengakses fitur setuju/tolak	
	14. Mengkonfirmasi kesesuaian, jika disetujui akan menambahkan data persetujuan pinjaman anggota yang dimaksud pada <i>database</i> data peminjaman. Jika tidak disetujui akan menghapus data persetujuan pinjaman anggota yang dimaksud dari <i>database</i> .
	15. Menyimpan data persetujuan pinjaman yang baru pada <i>database</i> .
16. Terakhir, untuk membuat data pinjaman, aktor memilih menu data pinjaman	
	17. Menampilkan halaman data pinjaman
18. Aktor mengakses fitur cari, untuk mengisi <i>field</i> nomor dan nama anggota.	
	19. Menampilkan isi <i>field</i> nomor dan nama anggota.
20. Aktor mengisi <i>field</i> lama angsuran	

pinjaman	
	21. Menampilkan isi <i>field</i> jasa, besar angsuran, provisi dan <i>field</i> simpanan khusus.
22. Aktor mengakses fitur simpan	
	23. Mengkonfirmasi kesesuaian, jika sesuai akan menambahkan data pinjaman yang baru pada <i>database</i> ..
	24. Menyimpan data pinjaman yang baru pada <i>database</i>
	25. Menampilkan data <i>history</i> pinjaman yang baru dari anggota tersebut.

Tabel 4.3 menjelaskan aktor memilih menu permohonan pinjaman, lalu sistem menampilkan halaman permohonan pinjaman dan meminta aktor untuk menginput nomor dan nama anggota, sistem menampilkan info saldo dan pinjamanm, setelah itu aktor mengisi jumlah pinjaman lalu aktor mengakses fitur cetak, sistem menyimpan permohonan pinjaman dan mencetak permohonan pinjaman, aktor memilih menu persetujuan pinjaman, lalu sistem menampilkan halaman persetujuan pinjaman, aktor mengakses fitur setuju dan sistem menyimpan data persetujuan pinjaman. Aktor memilih menu peminjaman, lalu sistem menampilkan halaman peminjaman dan aktor memilih data permohonan, memilih lama angsuran dan mengakses fitur simpan, sistem menyimpan data pinjaman yang baru pada database dan mencetak surat perjanjian peminjaman.

4. Nama *Use Case* : Angsuran
Aktor : Admin
Tujuan : Aktor menambah data angsuran

Table 4.4 Skenario *Use Case* Angsuran

AKTOR	REAKSI SISTEM
2. Aktor memilih menu angsuran	

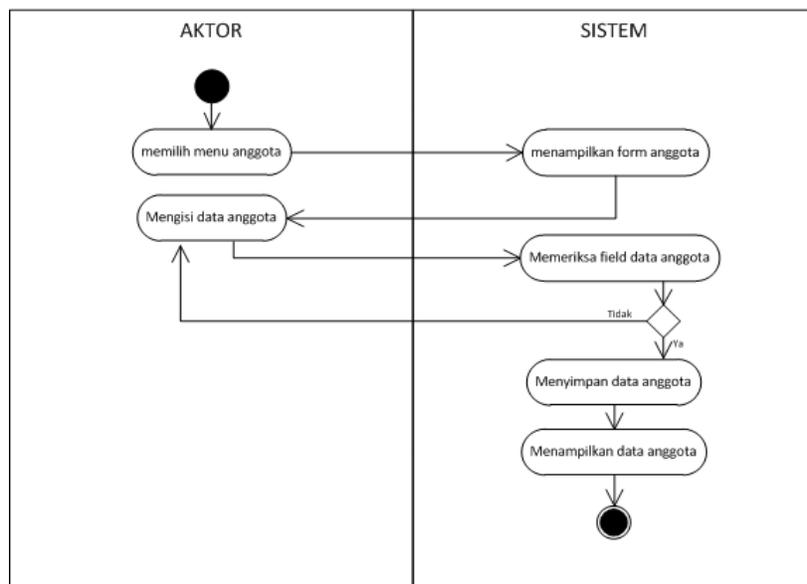
	3. Menampilkan halaman angsuran
4. Aktor mengakses fitur cari, untuk mengisi nomor dan nama anggota	
	5. Menampilkan data angsuran untuk nomor/nama anggota yang dipilih.
6. Setelah itu, aktor mengisi <i>field</i> jumlah bayar serta mengisi detail pembayaran dan mengakses fitur Simpan	
	7. memeriksa <i>field</i> , apa telah di isi dengan sesuai.
	8. Mengkonfirmasi kesesuaian, jika sesuai akan menambahkan data angsuran yang baru pada <i>database</i> .
	9. Menyimpan data angsuran yang baru pada <i>database</i> .
	10. Menampilkan data <i>history</i> angsuran dari anggota tersebut

Tabel 4.4 menjelaskan aktor memilih menu angsuran lalu sistem membuka halaman angsuran, aktor memilih data angsuran dan mengisi detil angsuran, sistem memeriksa *field*,mengkonfirmasi kesesuaian dan jika sesuai akan menambahkan data angsuran, jika angsuran belum selesai maka sistem akan menyimpan data angsuran yang baru pada *database* dan menampilkannya. Lalu akan menampilkan data *history* angsuran dari anggota tesebut yang telah terdaftar di *database*.

4.2.6. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Activity Diagram yang diusulkan pada Paguyuban Simpan Pinjam di P3GL dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4.2 menjelaskan diagram pendaftaran, yaitu: Aktor memilih menu anggota lalu sistem menampilkan form anggota yang ditujukan ke aktor, aktor mengisi data anggota lalu sistem memeriksa *field* data anggota jika anggota belum terdaftar maka aktor akan mengisi data anggota baru, jika anggota sudah terdaftar maka sistem akan melanjutkan menyimpan data anggota lalu menampilkan data anggota.

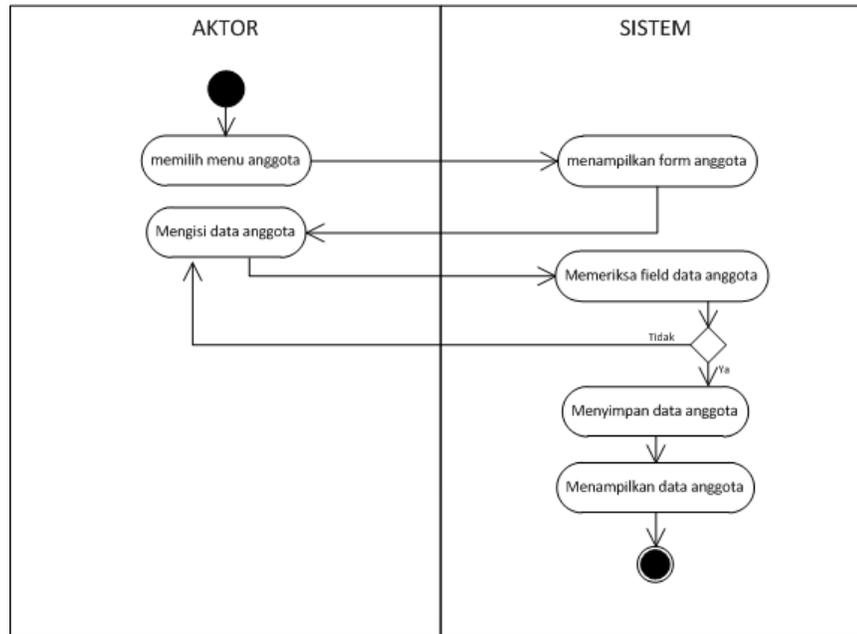


Gambar 4.2

Activity Diagram Pendaftaran

Gambar 4.3 menjelaskan diagram simpan, aktor memilih menu anggota, lalu sistem menampilkan form anggota, aktor mengisi data, sistem memeriksa *field* data. Jika aktor sudah terdaftar, maka sistem akan langsung menampilkan data anggota, jika aktor belum terdaftar, maka sistem akan membawa aktor pada pengisian data anggota terlebih dahulu, setelah selesai

maka sistem akan menampilkan data anggota.



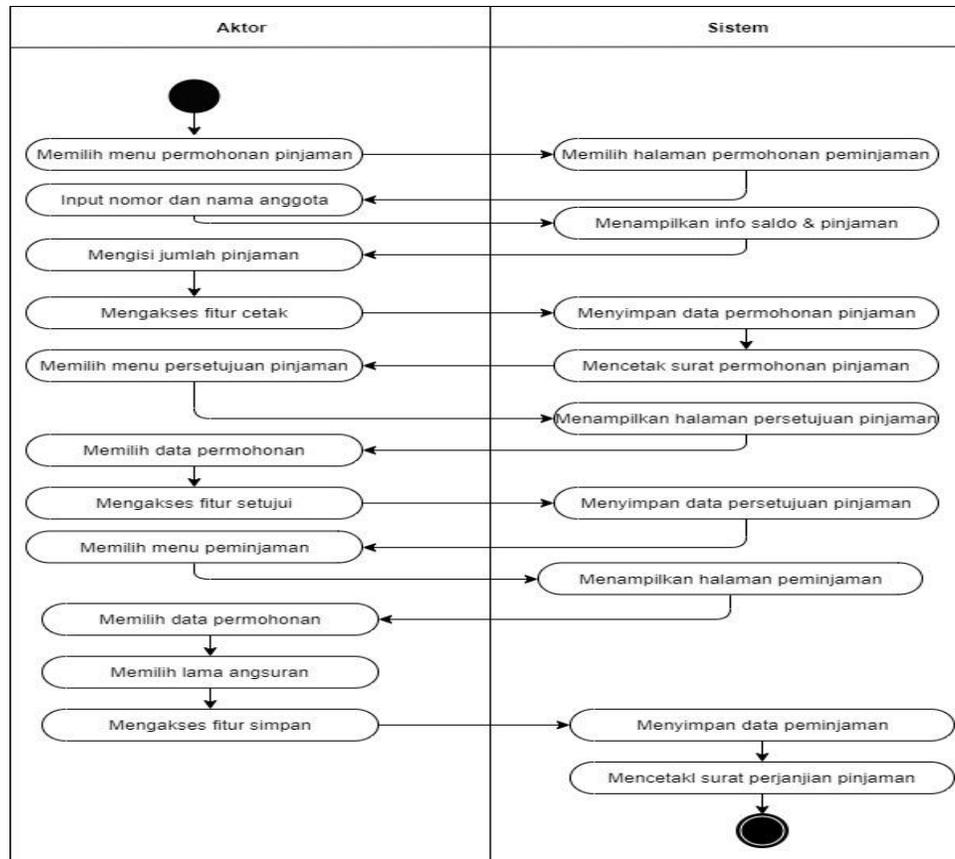
Gambar 4.3 Activity Diagram Simpan

Gambar 4.4 menjelaskan diagram simpan, aktor memilih menu permohonan pinjaman, lalu sistem menampilkan halaman permohonan pinjaman dan meminta aktor untuk menginput nomor dan nama anggota, sistem menampilkan info saldo dan pinjamann, setelah itu aktor mengisi jumlah pinjaman lalu aktor mengakses fitur cetak, sistem menyimpan permohonan pinjaman dan mencetak permohonan pinjaman, aktor memilih menu persetujuan pinjaman, lalu sistem menampilkan halaman persetujuan pinjaman, aktor mengakses fitur setuju dan sistem menyimpan data persetujuan pinjaman. Aktor memilih menu peminjaman, lalu sistem menampilkan halaman peminjaman dan aktor memilih data permohonan, memilih lama angsuran dan mengakses fitur simpan, sistem menyimpan data peminjam dan mencetak

surat

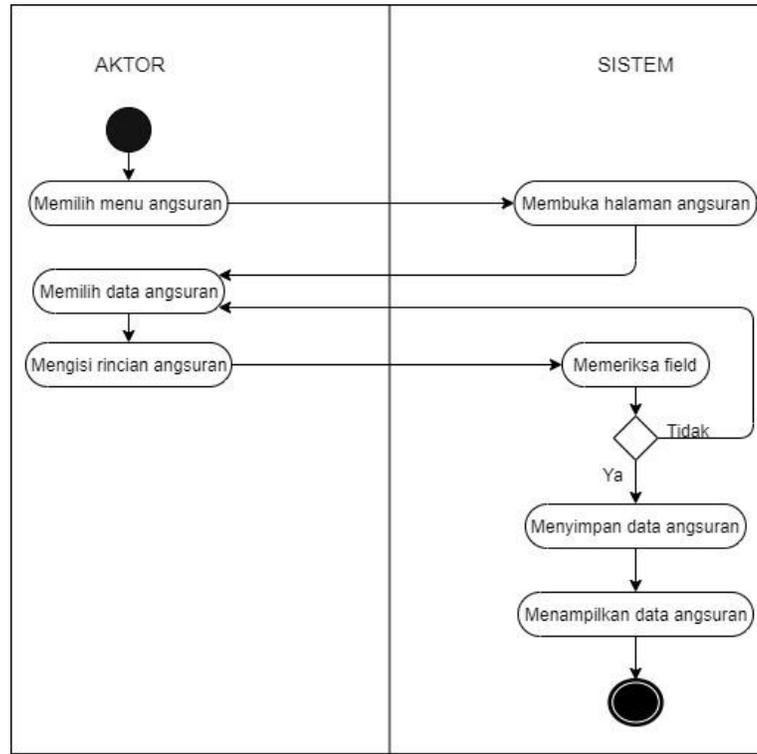
perjanjian

peminjaman.



Gambar 4.4 Activity Diagram Pinjaman

Gambar 4.5 menjelaskan diagram angsuran, aktor memilih menu angsuran lalu sistem membuka halaman angsuran, aktor memilih data angsuran dan mengisi detail angsuran, sistem memeriksa *field*, jika angsuran belum selesai maka sistem akan menyimpan data angsuran dan menampilkannya. Jika angsuran sudah selesai maka sistem akan mengarahkan aktor pada pemilihan data angsuran lainnya untuk mengangsur angsuran yang baru.

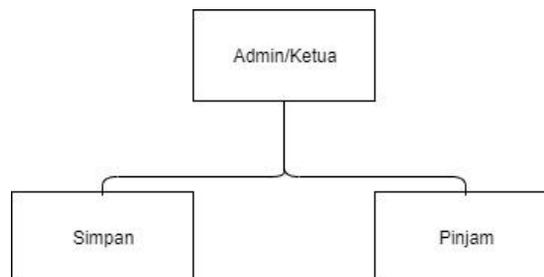


Gambar 4.5 Activity Diagram Angsuran

4.3. Perancangan Antar Muka

4.3.1. Struktur menu

Struktur menu dibuat untuk menggambarkan perancangan menu yang digunakan oleh pengguna. Struktur menu pada perancangan ini menggambarkan fungsi admin dan ketua pada saat menjalankan sistem simpan pinjam :



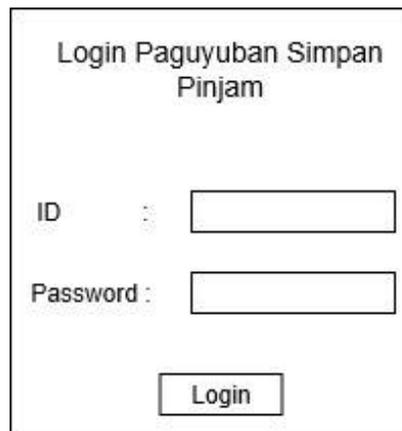
Gambar 4.6 Struktur menu

4.3.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan bentuk perancangan form pengisian yang berkaitan dengan sistem pengolahan data dalam program. Adapun desain input, yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan Login

Pada perancangan login dalam sistem yang diusulkan dibagi menjadi dua kategori yaitu admin dan ketua. Disini admin atau ketua tinggal memasukkan id dan passwordnya lalu akses login seperti yang tertera pada gambar.



The image shows a login form with the following elements:

- Title: Login Paguyuban Simpan Pinjam
- Field 1: ID : [text box]
- Field 2: Password : [text box]
- Button: Login

Gambar 4.7 Tampilan Login

2. Form Anggota

Pada perancangan form anggota admin/ketua bisa melakukan pengecekan anggota yang sudah terdaftar pada fitur cari no anggota, dan jika belum terdaftar admin/ketua bisa mengisi fitur no anggota, nama anggota, alamat, jabatan, no telp, lalu akses fitur tambah. Jika admin/ketua ingin mengubah atau menghapus, admin/ketua bisa akses fitur ubah dan juga hapus.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL	
Data Anggota	
No Anggota	<input type="text"/>
Nama Anggota	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Jabatan	<input type="text" value="V"/>
No Telp	<input type="text"/>
Simpanan Pokok	<input type="text"/>
Cari No Anggota	
<input type="text"/> <input type="submit" value="Q"/>	
<input type="button" value="Tambah"/>	
<input type="button" value="Simpan"/>	
<input type="button" value="Ubah"/>	
<input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 4.8 Form Anggota

3. Menu Simpanan

Pada perancangan menu simpanan admin bisa mengakses fitur cari no anggota untuk mengetahui jenis simpanan apa saja pada anggota yang dicari. Admin juga bisa mencari siapa saja yang menyimpan salah satu barang lewat fitur cari jenis simpanan.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL	
Menu Simpanan	
Cari Jenis Simpanan <input type="text"/> Q	Cari No Anggota <input type="text"/> Q
Jenis Simpanan <input type="text"/>	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.9 Menu Simpanan

4. Menu Pinjaman

Pada perancangan menu pinjaman admin/ketua bisa menginput no anggota dan nama anggota lalu akses fitur saldo simpanan untuk mengetahui berapa sisa saldo simpanan, lalu input nominal peminjaman untuk mengajukan peminjaman.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL	
Menu Pinjaman	
No Anggota <input type="text"/>	Nominal Peminjaman <input type="text"/>
Nama Anggota <input type="text"/>	<input type="button" value="OK"/>
Saldo Simpanan <input type="text"/> Q	

Gambar 4.10 Menu Pinjaman

5. Menu Angsuran

Pada perancangan menu angsuran admin bisa mengakses fitur cari no anggota untuk mengetahui data angsuran anggota, jika admin ingin menginput angsuran baru, admin bisa menginput kolom bayar lalu admin bisa mencetak struknya dengan cara akses fitur print.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL	
Menu Angsuran	
No Anggota	<input type="text"/>
Nama Anggota	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
No Pinjaman	<input type="text"/>
No Telp	<input type="text"/>
Simpanan Pokok	<input type="text"/>
Cari No Anggota	
<input type="text"/> <input type="button" value="Q"/>	
Bayar	
<input type="text"/>	
Cetak Struk	
<input type="button" value="PRINT"/>	

Gambar 4.11 Menu Angsuran

4.3.3. Perancangan Output

Perancangan output merupakan perancangan yang berkaitan dengan informasi hasil pengolahan data. Dibawah ini adalah perancangan output yang terdapat dalam Sistem Informasi Paguyuban Simpan Pinjam:

1. Laporan Anggota

Laporan anggota ini adalah output dari salah satu anggota, disini akan tertera no anggota, nama anggota alamat, jabatan, no telp, dan juga simpanan pokok anggota pada saat admin/ketua mendaftarkan anggota baru maupun mencari anggota yang sudah terdaftar.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL					
Laporan Anggota					
No Anggota	Nama Anggota	Alamat	Jabatan	No Telp	Simpanan Pokok

Gambar 4.12 Laporan Anggota

2. Laporan Simpanan

Pada rancangan laporan simpanan ini admin bisa melihat data dari anggota yaitu no anggota, nama anggota alamat, jabatan no telp, dan juga jenis simpanan anggota tersebut.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL					
Laporan Simpanan					
No Anggota	Nama Anggota	Alamat	Jabatan	No Telp	Jenis Simpanan

Gambar 4.13 Laporan Simpanan

3. Laporan Pinjaman

Pada perancangan laporan pinjaman ini, data yang akan keluar saat admin mencari data pinjaman yaitu akan muncul no anggota, nama anggota, alamat, nominal peminjaman, dan juga sisa pinjaman anggota tersebut.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL				
Laporan Pinjaman				
No Anggota	Nama Anggota	Alamat	Nominal Peminjaman	Sisa Pinjaman

Gambar 4.14 Laporan Pinjaman

4. Laporan Angsuran

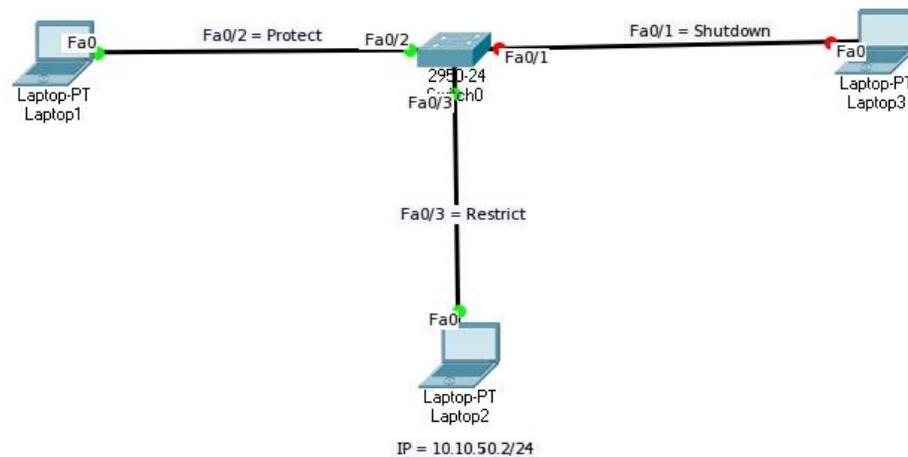
Pada perancangan laporan angsuran ini, data yang akan keluar saat admin mencari data angsuran yaitu akan muncul no anggota, nama anggota, tgl angsuran, nominal peminjaman, dan juga jumlah angsuran anggota tersebut.

Paguyuban Simpan Pinjam P3GL				
Laporan Angsuran				
No Anggota	Nama Anggota	Tgl	Nominal Peminjaman	Jumlah Angsuran

Gambar 4.15 Laporan Angsuran

4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pengguna yang memakai aplikasi akan terhubung ke internet dan mengakses data dengan perantara *google drive*. Secara umum topologi yang digunakan adalah *star*, user mengakses aplikasi melalui Internet Service Provider (ISP) dan server merespon dengan menampilkan data-data logika aplikasi dan antarmuka aplikasi



Gambar 4.16 Arsitektur Jaringan