#### **BAB III**

#### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### 3.1. Analisis

#### 3.1.1. Identifikasi Masalah

Untuk memahami akar permasalahan lebih mendalam, peneliti menerapkan metode analisis sebab akibat dalam mengkaji data yang diperoleh dari proses pengumpulan informasi di PT. Rentokil Indonesia Cabang Malang. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi masalah yang lebih komprehensif dan akurat.

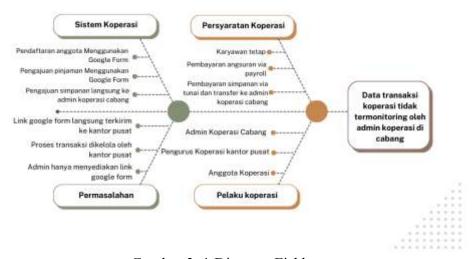
Tabel 3. 1 Analisa sebab dan akibat

ANALISA SEBAB DAN AKIBAT	
PERMASALAHAN	AKIBAT
Semua proses pengecekan data dan	Admin koperasi di cabang tidak
persetujuan koperasi dilakukan di	memiliki data anggota yang sudah
kantor pusat.	terdaftar dan anggota yang sudah
	melakukan pengajuan pinjaman
	koperasi untuk menunjang proses
	administrasi di kantor cabang.
Pendaftaran dan pengajuan pinjaman	1. Admin koperasi tidak bisa
dilakukan lewat google form.	melakukan validasi data
	pendaftaran dan pengajuan yang
	terkirim ke kantor pusat.
	2. Ketika ada kekeliruan data harus

menunggu konfirmasi dari kantor pusat terlebih dahulu dan harus mengisi ulang data. Yang menyebabkan proses akan menyita banyak waktu. Tidak memiliki fitur simulasi Admin dan anggota tidak bisa memperkirakan hitungan pinjaman angsuran sesuai dengan jumlah pinjaman dan tenor pinjaman.



# **Fishbone Diagram**



Gambar 3. 1 Diagram Fishbone

#### 3.1.2. Pemecahan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan solusi untuk mengoptimalkan proses dan pengelolaan data dalam sistem baru. Sistem informasi yang dirancang bertujuan untuk membantu admin koperasi di cabang PT. Rentokil Indonesia Cabang Malang dalam mengelola berbagai aspek operasional koperasi secara efektif. Fitur-fitur utama sistem meliputi: Pengelolaan data anggota, data pinjaman, data simpanan, dan melakukan input data hasil pembayaran.

Implementasi sistem informasi ini dirancang untuk menghadirkan solusi komprehensif dalam pengelolaan koperasi yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kecepatan, dan akurasi dalam layanan koperasi, serta memfasilitasi monitoring yang lebih baik. Untuk meminimalisir kesalahan input, sistem mewajibkan admin koperasi di cabang melakukan validasi data pendaftaran dan pengajuan pinjaman sebelum dikirimkan ke kantor pusat.

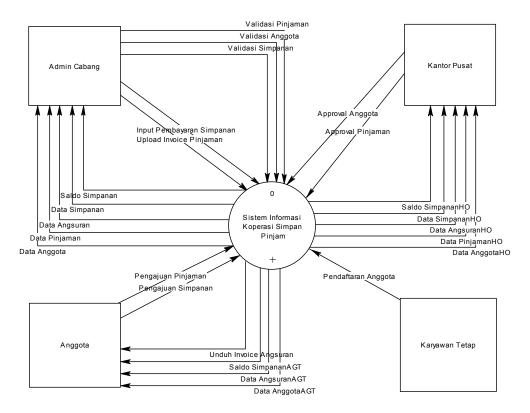
#### 3.2. Perancangan

#### 3.2.1. Perancangan Sistem

Penelitian ini menggunakan model sistem Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan alur data. Tahap perancangan sistem ini menjelaskan secara rinci proses aliran data, mulai dari input hingga menghasilkan output yang dibutuhkan, serta menampilkan interaksi antar komponen dalam sistem.

#### 3.2.1.1. Diagram Konteks

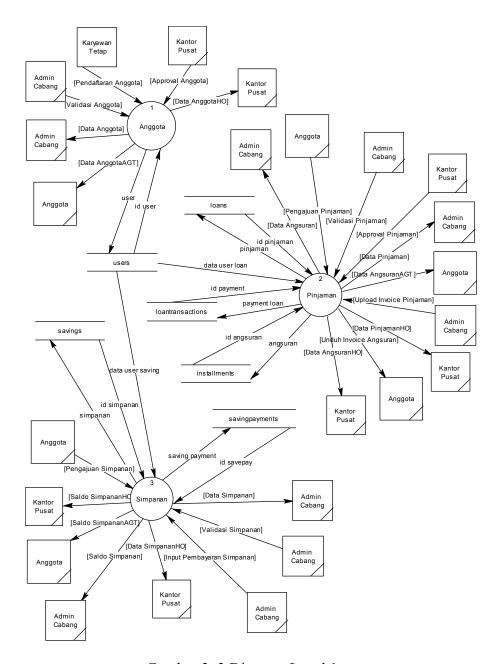
Diagram konteks mengilustrasikan bagaimana sistem menerima input dan menghasilkan output, serta mencakup entitas yang terlibat dalam penggunaan sistem tersebut. Diagram ini memberikan gambaran keseluruhan tentang bagaimana sistem tersebut beroperasi. Diagram konteks ini adalah level paling atas dari DFD (Data Flow Diagram). Diagram konteks ini dibuat dengan melibatkan empat entitas eksternal: karyawan tetap (calon anggota baru), admin, anggota, dan kantor pusat.



Gambar 3. 2 Rancangan Diagram Konteks

#### **3.2.1.2. Diagram** Level 1

Diagram level 1 memperlihatkan proses utama atau fungsi sistem, aliran data, serta entitas yang terlibat dalam sistem. Pada tingkat ini, juga terdapat gambaran tentang tempat penyimpanan data yang digunakan. Di bawah ini akan diuraikan tentang diagram level 1.

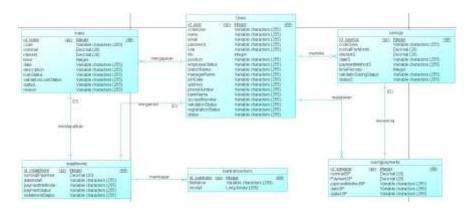


Gambar 3. 3 Diagram Level 1

#### 3.2.2. Perancangan Data

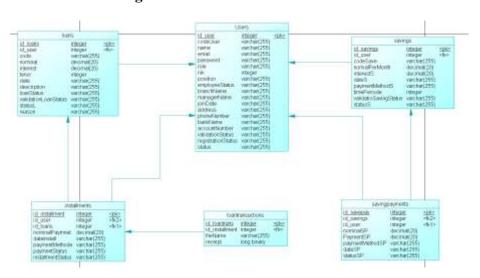
Perancangan data menggunakan MySQL sebagai tempat menyimpan data atau database. Terdiri dari enam tabel utama: users, loans, savings, installments, loantransactions, savingpayments. Berikut ini adalah perancangan basis data berupa CDM dan PDM:

### 3.2.2.1. Rancangan CDM



Gambar 3. 4 Conceptual Data Model

# 3.2.2.2. Rancangan PDM



Gambar 3. 5 Physical Data Model

#### 3.2.3. Perancangan User Interface

Perancangan antarmuka adalah proses untuk menampilkan desain aplikasi berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Penulis merancang tata letak untuk berbagai tampilan masukan dan keluaran serta halaman lainnya.

### 3.2.3.1. Tampilan Login



Gambar 3. 6 Tampilan Login

### 3.2.3.2. Tampilan Pendaftaran Anggota



Gambar 3. 7 Tampilan Pendaftaran Anggota

#### 3.2.3.3. Tampilan Menu Utama



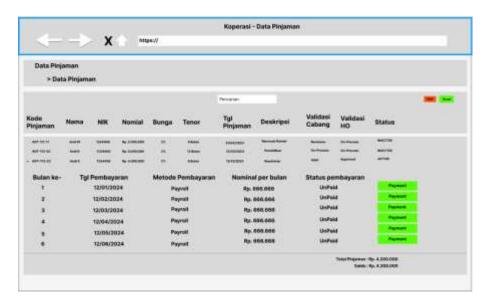
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Utama

### 3.2.3.4. Tampilan Data Anggota



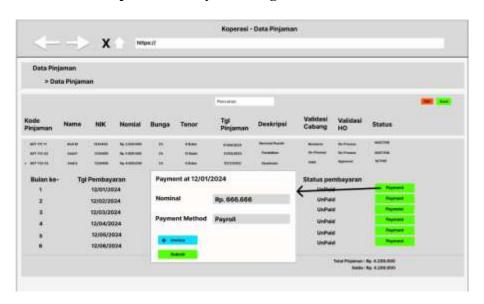
Gambar 3. 9 Tampilan Data Anggota

### 3.2.3.5. Tampilan Data Pinjaman



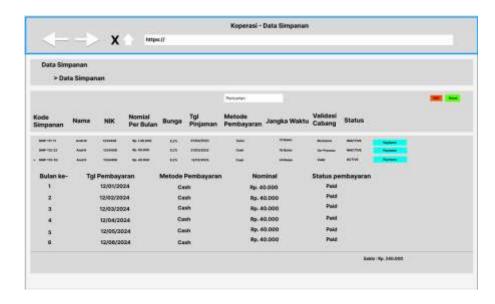
Gambar 3. 10 Tampilan Data Pinjaman

### 3.2.3.6. Tampilan Pembayaran Angsuran



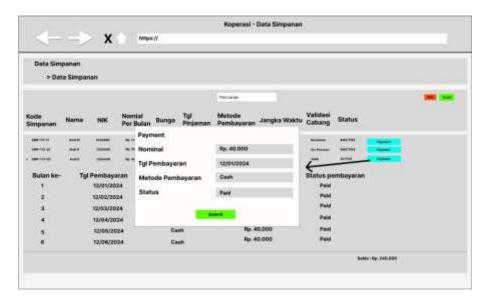
Gambar 3. 11 Tampilan Pembayaran Angsuran

### 3.2.3.7. Tampilan Data Simpanan



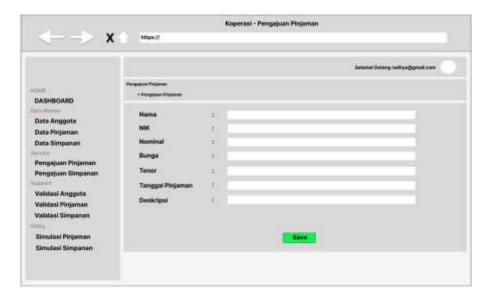
Gambar 3. 12 Tampilan Data Simpanan

#### 3.2.3.8. Tampilan Pembayaran Simpanan



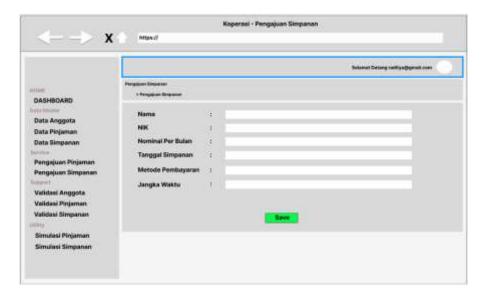
Gambar 3. 13 Tampilan Pembayaran Simpanan

### 3.2.3.9. Tampilan Pengajuan Pinjaman



Gambar 3. 14 Tampilan Pengajuan Pinjaman

#### 3.2.3.10. Tampilan Pengajuan Simpanan



Gambar 3. 15 Tampilan Pengajuan Simpanan

#### 3.2.3.11. Tampilan Validasi Anggota



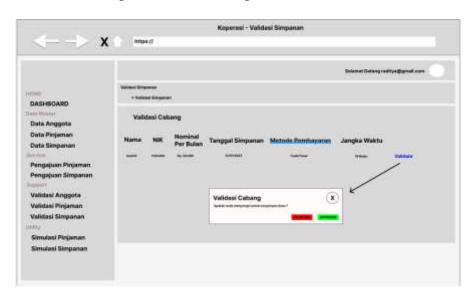
Gambar 3. 16 Tampilan Validasi Anggota

### 3.2.3.12. Tampilan Validasi Pinjaman



Gambar 3. 17 Tampilan Validasi Pinjaman

#### 3.2.3.13. Tampilan Validasi Simpanan



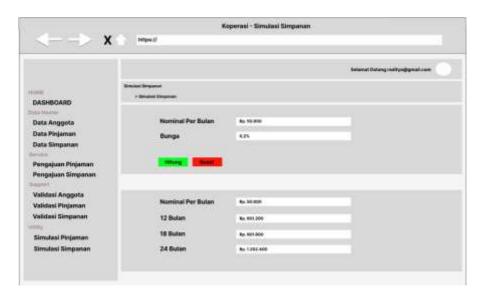
Gambar 3. 18 Tampilan Validasi Simpanan

## 3.2.3.14. Tampilan Simulasi Pinjaman



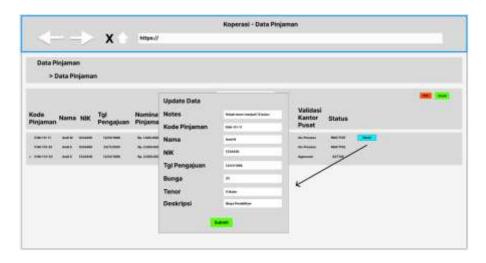
Gambar 3. 19 Tampilan Simulasi Pinjaman

### 3.2.3.15. Tampilan Simulasi Simpanan



Gambar 3. 20 Tampilan Simulasi Simpanan

# 3.2.3.16. Tampilan Revisi Data Pinjaman



Gambar 3. 21 Tampilan Revisi Data Pinjaman