

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem mempelajari tentang pemahaman terhadap masalah, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang memicu pada suatu sistem informasi. Sistem kemudian dipelajari dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih terperinci mengenai apa yang bekerja, apa yang tidak bekerja dan apa yang dibutuhkan sehingga diharapkan dapat diusulkan teori perbaikannya. Analisis sistem mempelajari masalah, kesempatan, hambatan dan kebutuhan sebuah organisasi untuk menentukan bagaimana orang, data, proses dan teknologi informasi dapat mencapai kemajuan yang terbaik. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam analisis sistem yaitu mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, menganalisa dan membuat laporan hasil analisis.

3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan, memperbaiki, memodelkan, menspesifikasikan dan mengetahui fasilitas-fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem untuk dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem informasi geografis yang dibangun adalah memberikan informasi lokasi debitur yang dapat diakses atau diperlukan oleh

user. Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi mengenai informasi-informasi debitur yang diperlukan.

3.1.2. Analisis Peran Sistem

Fungsi analisis peran sistem adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat. Informasi yang dihasilkan berkualitas dan akurat apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu :

- a. Sistem yang dibangun meng-*input* data pengguna, data syarat kredit, data stok kendaraan, data penjamin, data debitur, data penjualan, data angsuran kredit, data berita, data profil dan data pesan masuk.
- b. Sistem yang dibangun menghasilkan *output* berupa informasi lokasi debitur, lokasi penjamin, laporan penjualan dan laporan angsuran kredit per hari, per bulan dan per tahun.

3.1.3. Analisis Peran Pengguna Sistem

Pembuatan Sistem Informasi Geografis Lokasi Debitur pada Dealer Gracia di Kabupaten Sumba Timur Berbasis Web memiliki beberapa tipe pengguna antara lain :

a. *Admin*

Admin memiliki peran penting sebagai pengontrol isi dari *website*. *Admin* juga berperan penting untuk meng-*input*, menambah, mengedit dan menghapus data pengguna, data syarat kredit, data stok kendaraan, data penjamin, data debitur, data penjualan, data angsuran kredit, data berita, data profil dan data pesan masuk.

b. *User* (Karyawan)

User (karyawan pada bagian penagihan) yang menggunakan sistem ini untuk melakukan pencarian (*search*) lokasi debitur dan lokasi penjamin agar dapat melihat data lokasi debitur dan data lokasi penjamin, tetapi dibatasi hak aksesnya sehingga *user* tidak dapat melakukan semua hal seperti yang bisa dilakukan oleh *admin*.

c. Pengunjung

Pengunjung hanya sebatas melihat informasi yang di-*upload* oleh *admin*. Pengunjung juga dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan.

3.2. Sistem Peran Pendukung

Untuk dapat menghasilkan *output* yang diinginkan, maka suatu sistem harus didukung oleh sistem perangkat keras (*hardware*) dan sistem perangkat lunak (*software*).

3.2.1. Sistem Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Perangkat keras umumnya terdiri atas 3 jenis yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat pengelola. Adapun komponen perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk merancang sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Laptop Intel CORE[™]i3
- b. RAM 2 GB DDR 4
- c. HDD 500 GB
- d. Mouse
- e. Printer

3.2.2. Sistem Perangkat Lunak (*Software*)

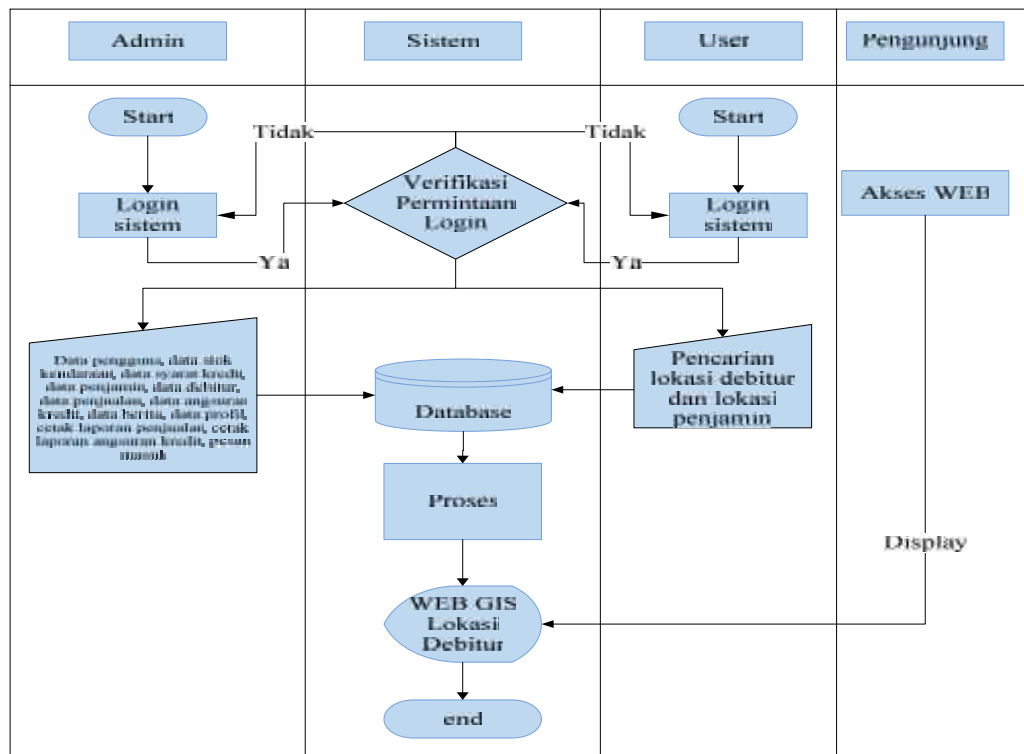
Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang didalamnya terdapat suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolah agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Adapun komponen perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. *Microsoft Windows 10*
- b. *PHP 7*
- c. *MySQL*
- d. *Google Maps*
- e. *Notepad ++*
- f. *Photoshop CS3*
- g. *Microsoft Word 2010*
- h. *Microsoft Visio 2010*

3.3. Perancangan Sistem

3.3.1. *Flowchart* Sistem

Diagram yang menunjukkan aliran data berupa formulir ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir dalam suatu sistem. *Flowchart* sistem ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Flowchart Sistem

Pada *flowchart* sistem di atas, *admin* dan karyawan harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*. Kemudian sistem akan memverifikasi permintaan *login*, jika *username* dan *password* sesuai maka *admin* dan karyawan akan masuk ke sistem dan melakukan pengolahan data. Setelah data diolah selanjutnya sistem akan memproses semua data tersebut, kemudian terorganisir dan tersimpan dalam *database* lalu menghasilkan *output* berupa informasi lokasi debitur, lokasi penjamin, laporan penjualan dan laporan angsuran kredit per hari, per bulan, per tahun melalui *website*.

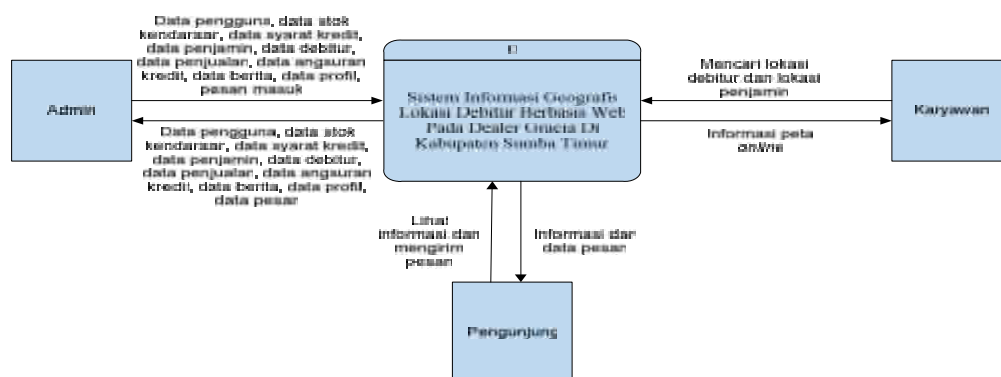
Setelah informasi sudah tersedia di *website*, pengunjung dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat

melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan.

3.3.2. Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks merupakan diagram *level* tertinggi dari *DFD* yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Diagram konteks digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari *input*, proses dan *output*, dimana di bagian *input* menunjukkan item-item data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul. Sedangkan bagian *output* berisi hasil dari pemrosesan data.

Diagram konteks dari sistem ini seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini :

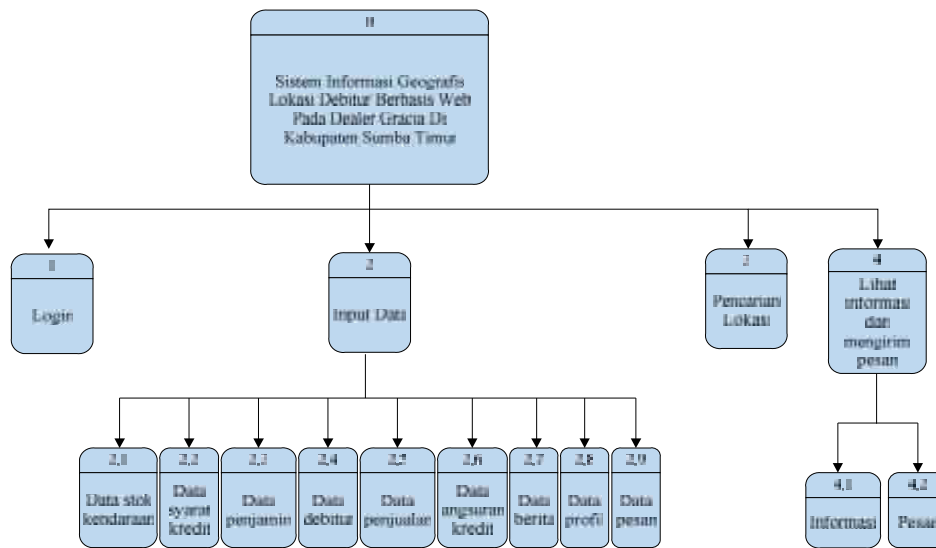


Gambar 3.2 Diagram Konteks

Gambar diagram konteks di atas menunjukkan bahwa *admin* meng-*input* data pengguna, data stok kendaraan, data syarat kredit, data penjamin, data debitur, data penjualan, data angsuran kredit, data berita, data profil dan melihat pesan masuk. Karyawan dealer mencari lokasi debitur dan lokasi penjamin. Sedangkan pengunjung dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan. Pengunjung akan menerima jawaban pesan dan informasi dari sistem. Semua data yang di *input* akan masuk ke dalam *database* sistem penyebaran informasi.

3.3.3. Diagram Berjenjang

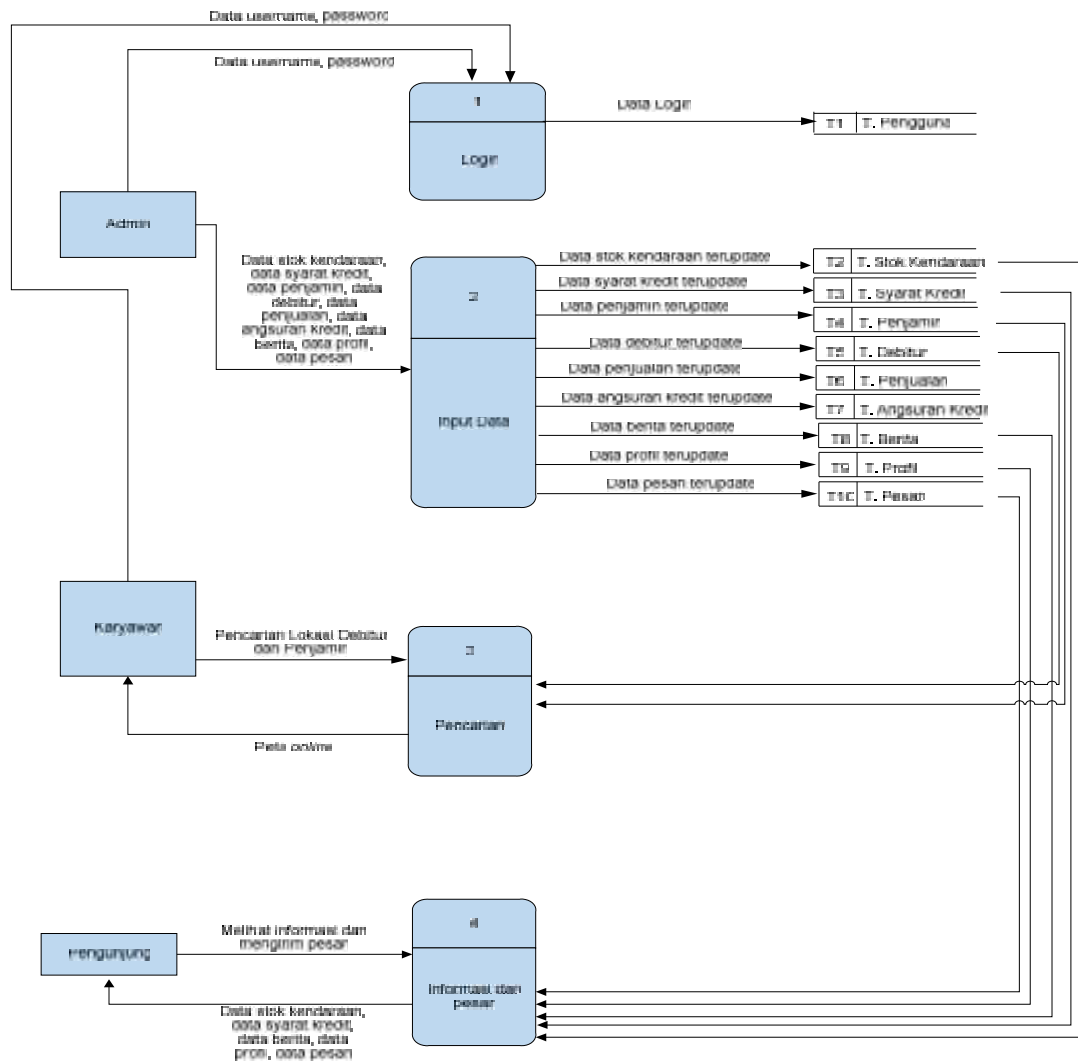
Diagram berjenjang merupakan gambaran proses sistem yang akan dibangun, yang mana ada proses *input* data, proses data dan lihat informasi.



Gambar 3.3 Diagram Berjenjang

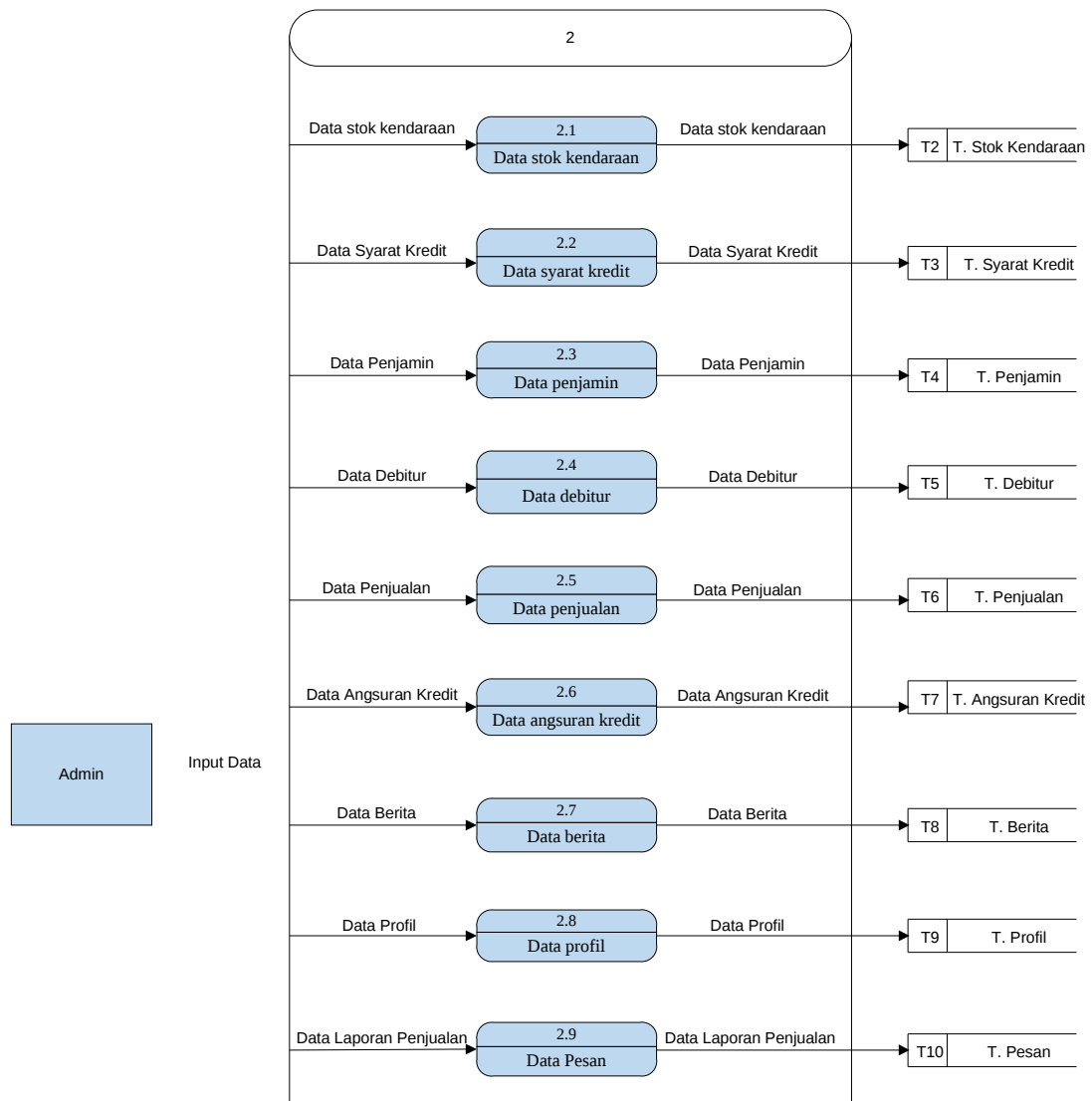
Gambar diagram berjenjang di atas merupakan gambaran proses sistem yang akan dibangun, di mana *admin* dan karyawan akan melakukan *login* terlebih dahulu, jika *login* berhasil maka *admin* akan melakukan proses penginputan data. Setelah semua data sudah diinputkan dan terorganisir dengan baik maka sistem akan memberikan informasi lokasi debitur dan lokasi penjamin kepada karyawan ke dalam *website* melalui peta *online*, sedangkan pengunjung dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan.

3.3.4. Diagram Flow Data (DFD)



Gambar 3.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

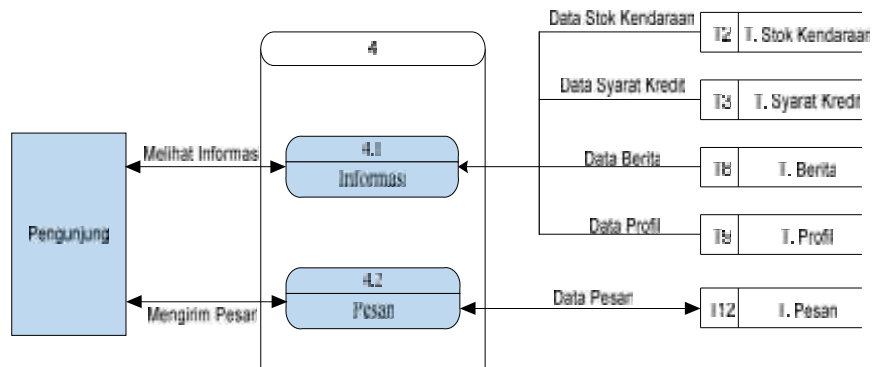
3.3.5. DFD Level 1 Proses 2



Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses 2

Berdasarkan gambar di atas, *admin* melakukan *input* data stok kendaraan, data syarat kredit, data penjamin, data debitur, data penjualan, data angsuran kredit, data berita, data profil dan melihat pesan masuk, kemudian data-data yang ter-*update* akan disimpan ke dalam tabel.

3.3.6. DFD Level 1 Proses 4

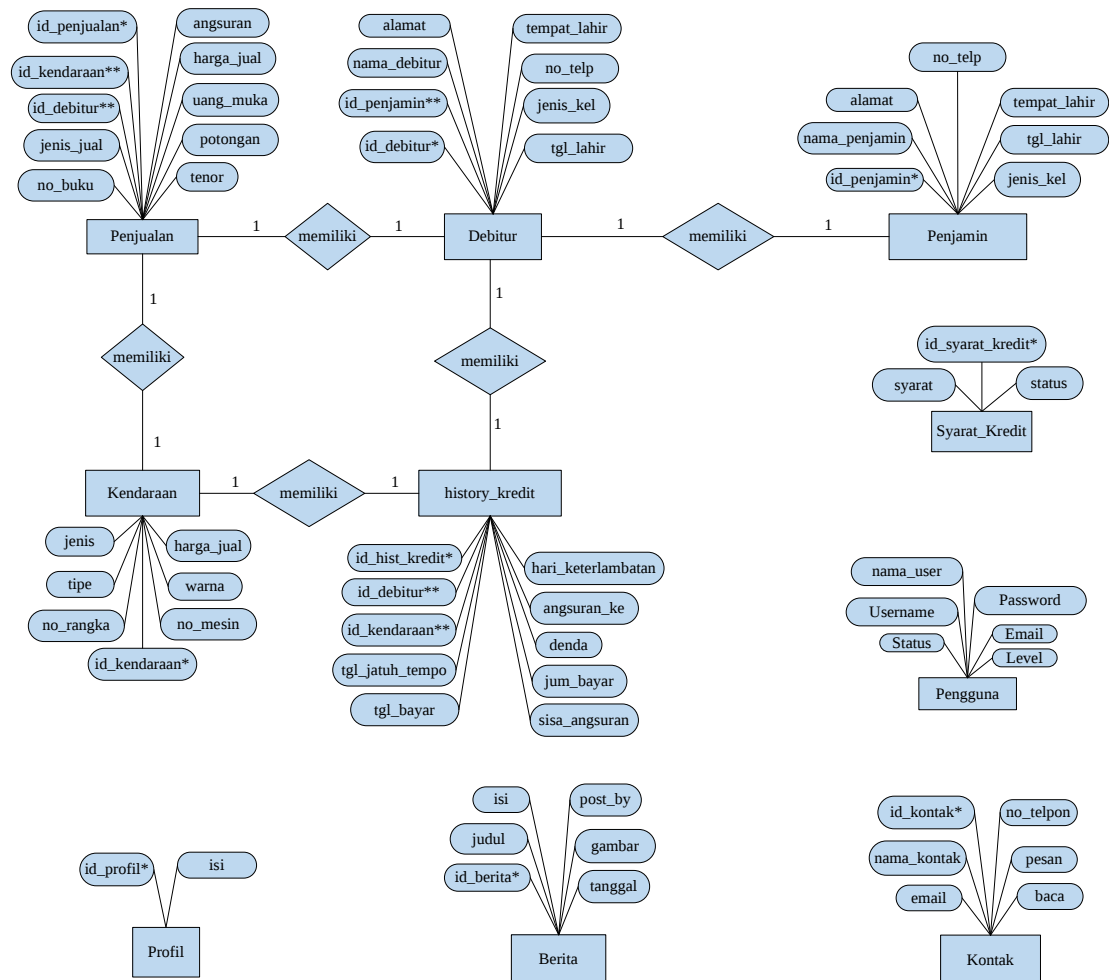


Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 4

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa pengunjung dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan serta dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dan pengunjung akan menerima jawaban pesan dan informasi dari sistem.

3.4. Pemodelan Data

3.4.1. Entity Relationship Diagram



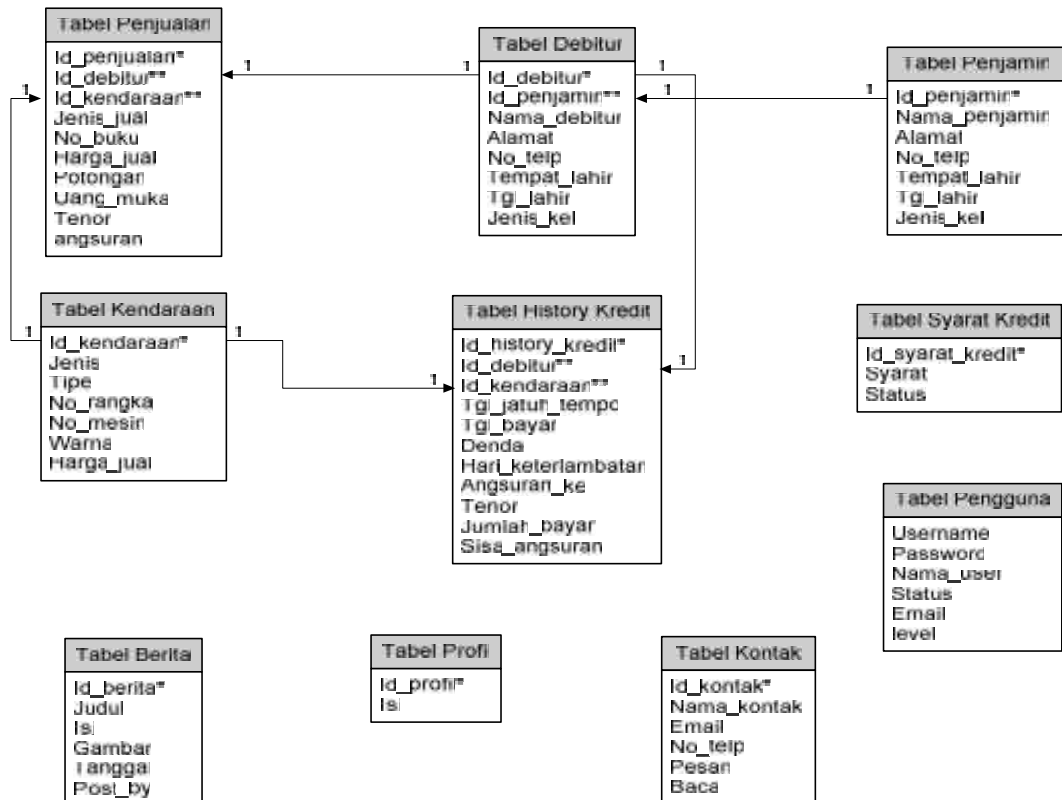
Gambar 3.7 E-R Diagram

3.4.2. Perancangan Database

3.4.2.1. Relasi Antar Tabel

Untuk memudahkan penyimpanan data, maka data akan disimpan dalam tabel-tabel basis data. Satu tabel akan menyimpan data dari sebuah entitas dan satu *record* dalam

tabel akan menyimpan nilai atribut-atribut dari sebuah entitas. Dari *E-R* diagram yang merupakan hasil pemodelan sistem dapat dirancang tabel-tabel seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.8 Relasi Tabel

3.4.2.2. Perancangan Tabel

Untuk merancang *database* Sistem Informasi Geografis Lokasi Debitur Berbasis Web Di Dealer Gracia Kabupaten Sumba Timur dibutuhkan rancangan tabel sebagai berikut :

1) Tabel Debitur

Pada tabel debitur terdapat 8 atribut yaitu id_debitur, id_penjamin, nama_debitur, alamat, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir dan jenis_kelamin.

Tabel 3.1 Debitur

No.	Field	Type	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_debitur	Int	5	*	id_debitur
2.	id_penjamin	Int	5	**	id_penjamin
3.	nama_debitur	Varchar	250		nama_debitur
4.	alamat	Text			Alamat
5.	no_telp	Varchar	16		no_telp
6.	tempat_lahir	Varchar	250		tempat_lahir
7.	tgl_lahir	Date			tgl_lahir
8.	jenis_kelamin	Enum			jenis_kelamin

2) Tabel Penjamin

Pada tabel penjamin terdapat 7 atribut yaitu id_penjamin, nama_penjamin, alamat, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir dan jenis_kelamin.

Tabel 3.2 Penjamin

No.	Field	Type	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_penjamin	Int	5	*	id_penjamin
2.	nama_penjamin	Varchar	250		nama_penjamin
3.	Alamat	Text			Alamat
4.	no_telp	Varchar	16		no_telp
5.	tempat_lahir	Varchar	250		tempat_lahir
6.	tgl_lahir	Date			tgl_lahir
7.	jenis_kelamin	Enum			jenis_kelamin

3) Tabel Penjualan

Pada tabel penjualan terdapat 10 atribut yaitu id_penjualan, id_debitur, id_kendaraan, jenis_jual, no_buku, harga_jual, potongan, uang_muka, tenor dan angsuran.

Tabel 3.3 Penjualan

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_penjualan	Varchar	10	*	id_penjualan
2.	id_debitur	Varchar	250	**	id_debitur
3.	id_kendaraan	Varchar	5	**	id_kendaraan
4.	jenis_jual	Enum			jenis_jual
5.	no_buku	Varchar	200		no_buku
6.	harga_jual	Double			harga_jual
7.	potongan	Double			Potongan
8.	uang_muka	Varchar	10		uang_muka
9.	tenor	Varchar	10		Tenor
10.	angsuran	Varchar	10		Angsuran

4) Tabel Kendaraan

Pada tabel kendaraan terdapat 7 atribut yaitu id_kendaraan, jenis, tipe, no_rangka, no_mesin, warna dan harga_jual.

Tabel 3.4 Kendaraan

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_kendaraan	Int	5	*	id_kendaraan
2.	jenis	Varchar	250		Jenis
3.	tipe	Varchar	250		Tipe
4.	no_rangka	Varchar	100		no_rangka

5.	no_mesin	Varchar	100		no_mesin
6.	warna	Varchar	100		Warna
7.	harga_jual	Double			harga_jual

5) Tabel History Kredit

Pada tabel history kredit terdapat 10 atribut yaitu id_angsuran_kredit, id_debitur, id_kendaraan, tgl_jatuh_tempo, tgl_bayar, denda, hari_keterlambatan, angsuran_ke, jumlah_bayar dan sisa_angsuran.

Tabel 3.5 History Kredit

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_history	Int	10	*	id_history
2.	id_debitur	Int	5	**	id_debitur
3.	id_kendaraan	Int	5	**	id_kendaraan
4.	tgl_jatuh_tempo	Date			tgl_jatuh_tempo
5.	tgl_bayar	Date			tgl_bayar
6.	denda	Double			Denda
7.	hari_keterlambatan	Varchar	5		hari_keterlambatan
8.	angsuran_ke	Varchar	4		angsuran_ke
9.	jumlah_bayar	Double			jumlah_bayar
10.	sisa_angsuran	Double			sisa_angsuran

6) Tabel Syarat Kredit

Pada tabel syarat kredit terdapat 3 atribut yaitu id_syarat_kredit, syarat dan status.

Tabel 3.6 Syarat Kredit

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_syarat_kredit	Int	5	*	id_syarat_kredit

2.	syarat	Text			Syarat
3.	status	Enum	5		Status

7) Tabel Berita

Pada tabel berita terdapat 6 atribut yaitu id_berita, judul, isi, gambar, tanggal dan post_by.

Tabel 3.7 Berita

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_berita	Int	11	*	id_berita
2.	judul	Varchar	250		Judul
3.	isi	Text	5		Isi
4.	gambar	Varchar	200		Gambar
5.	tanggal	Date			Tanggal
6.	post_by	Varchar	100		post_by

8) Tabel Profil

Pada tabel profil terdapat 2 atribut yaitu id_profil, isi.

Tabel 3.8 Profil

No.	Field	Tipe	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_profil	Int	11	*	id_profil
2.	Isi	Text			Isi

9) Tabel User (Pengguna)

Pada tabel pengguna terdapat 6 atribut yaitu id_pengguna, nama_pengguna, username, password, status, email dan level.

Tabel 3.9 Pengguna

No.	Field	Type	Size	Primary Key	Keterangan
1.	Username	Varchar	100		Username
2.	Password	Varchar	100		Password
3.	nama_user	Varchar	200		nama_user
4.	Status	Enum			Status
5.	Email	Varchar	100		Email
6.	Level	Enum			Level

10) Tabel Kontak

Pada tabel kontak terdapat 6 atribut yaitu id_kontak, nama_kontak, email, no_telp, pesan dan baca.

Tabel 3.10 Kontak

No.	Field	Type	Size	Primary Key	Keterangan
1.	id_kontak	Int	10	*	id_kontak
2.	nama_kontak	Varchar	200		nama_kontak
3.	email	Varchar	50		Email
4.	no_telp	Varchar	50		no_telp
5.	pesan	Text			Pesan
6.	baca	Enum			Baca

3.5. Perancangan Antar-Muka (Interface)

Agar pengguna dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga pengguna merasakan adanya kemudahan dan keramahan sistem komputer,

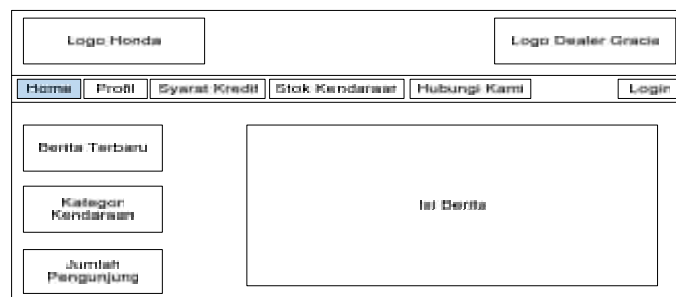
diperlukan suatu media yang memungkinkan agar interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik. Media yang dimaksud adalah antar muka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah *GUI (Graphical User Interface)* sesuai dengan hasil analisis yang ada dan berdasarkan pada perancangan tabel serta relasi yang terbentuk maka sebelum mengimplementasikan aplikasi diperlukan perancangan antar muka (*interface design*). Adapun *interface design* dari perancangan sistem adalah sebagai berikut :

3.5.1. Desain Menu *Home*

Desain menu *home* merupakan tampilan utama dari *website* SIG.

Website SIG Lokasi Debitur Berbasis Web Pada Dealer Gracia Di Kabupaten Sumba Timur memiliki beberapa menu pilihan yang terdapat pada *website* SIG ini yaitu menu *home*, profil, syarat kredit, stok kendaraan, hubungi kami dan *login*.

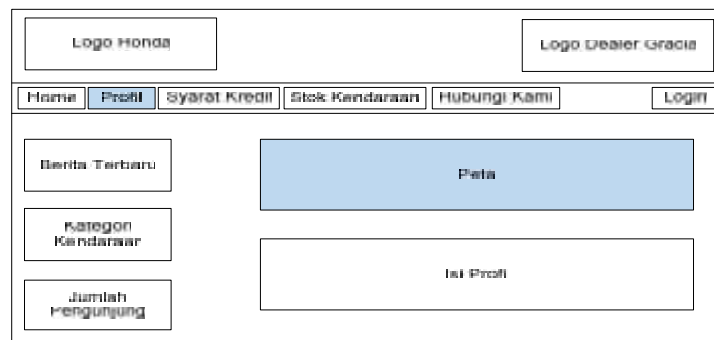
Pada menu *home*, pengunjung dapat melihat berita-berita terbaru tentang kendaraan bermotor, kategori kendaraan yang di -*upload* oleh *admin* dan jumlah pengunjung yang mengunjungi *website*.



Gambar 3.9 Desain Menu *Home*

3.5.2. Desain Menu Profil

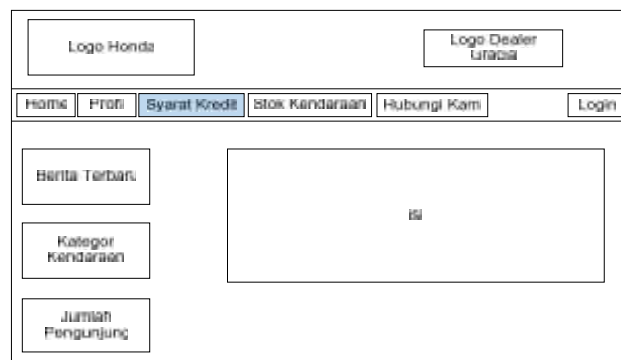
Menu profil adalah menu untuk menampilkan peta Kabupaten Sumba Timur dan berisi informasi tentang dealer Gracia.



Gambar 3.10 Desain Menu Profil

3.5.3. Desain Menu Syarat Kredit

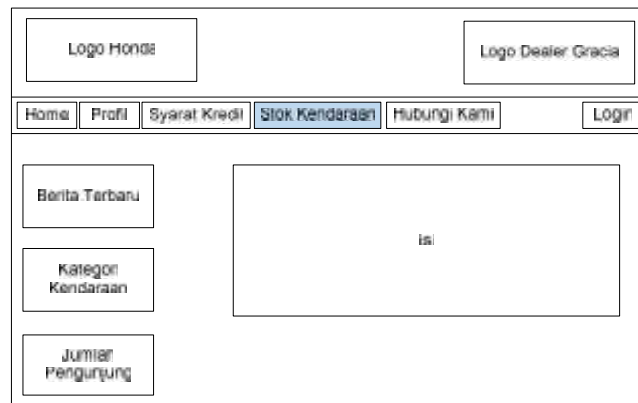
Menu syarat kredit adalah menu untuk menampilkan syarat-syarat kredit bagi calon debitur yang ingin melakukan kredit motor.



Gambar 3.11 Desain Menu Syarat Kredit

3.5.4. Desain Menu Stok Kendaraan

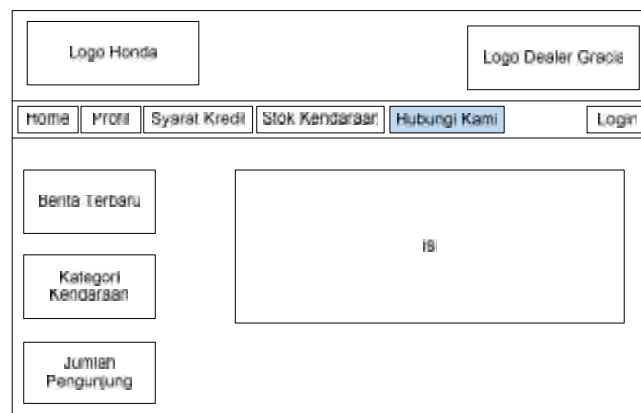
Menu stok kendaraan adalah menu untuk menampilkan jenis kendaraan, tipe kendaraan, warna kendaraan dan harga kendaraan.



Gambar 3.12 Desain Menu Stok Kendaraan

3.5.5. Desain Menu Hubungi Kami

Menu hubungi kami adalah menu dimana pengunjung dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran kepada pihak dealer.



Gambar 3.13 Desain Menu Hubungi Kami

3.5.6. Desain Menu Login

Menu *login* terdiri dari *username* dan *password*, *login* dapat dilakukan oleh *admin* dan karyawan karena merupakan hal mutlak yang harus selalu diingat agar masuk ke *website*. Sistem akan

melakukan pengecekan berdasarkan *username* dan *password* yang dimasukkan.

Logo Honda

Logo Dealer Gracia

Home Profil Syarat Kredit Stok Kendaraan Hubungi Kami Login

Login PC

Username
Masukkan username anda

Password
Masukkan password anda

Login

Gambar 3.14 Desain Menu *Login*

3.5.7. Desain Menu Admin

Dalam menu *admin* terdapat beberapa menu diantaranya menu *home*, master data (data *user*, data stok kendaraan, data syarat kredit), menu kredit, menu transaksi, menu pengunjung dan *logout*.

Pada menu *home* berisikan peta Sumba Timur secara *online*. Di dalam peta juga akan muncul beberapa titik lokasi dan informasi dari debitur yang melakukan kredit.

Logo Honda

Logo Dealer Gracia

Home Master Data Kredit Transaksi Pengunjung Logout

Peta

Gambar 3.15 Desain Menu *Admin*

3.5.8. Desain Menu Master Data

Dalam menu master data terdapat sub menu *user*, menu stok kendaraan, menu syarat kredit. Pada sub menu *user* (pengguna) menampilkan *username*, nama pengguna, email, level dan status pengguna.

The screenshot displays a web application interface. At the top, there are two logo boxes: 'Logo Honda' and 'Logo Dealer Gracia'. Below these is a navigation bar with buttons: 'Home', 'Master Data', 'Kredit', 'Transaksi', 'Pengunjung', 'Ganti Password', and 'Logout'. The 'Master Data' button is highlighted, and a dropdown menu is open, showing 'User', 'Stok Kendaraan', and 'Syarat Kredit'. The 'User' option is selected. Below the dropdown, there is a section titled 'User' containing a 'Tambah Data' button, a 'Show 10 entries' dropdown, and a 'Search' input field. At the bottom, there is a table with the following structure:

#	Username	Nama	Email	Level	Status
  					

Gambar 3.16 Desain Sub Menu *User*

3.5.9. Desain Sub Menu Stok Kendaraan

Pada sub menu stok kendaraan menampilkan merk kendaraan, *type* kendaraan, nomor rangka, warna, nomor mesin, harga kendaraan dan status.

Gambar 3.17 Desain Sub Menu Stok Kendaraan

3.5.10. Desain Sub Menu Syarat Kredit

Pada sub menu syarat kredit menampilkan syarat-syarat kredit.

Gambar 3.18 Desain Sub Menu Syarat Kredit

3.5.11. Desain Menu Kredit

Dalam menu kredit terdapat sub menu penjamin dan sub menu debitur. Pada sub menu penjamin menampilkan nama penjamin, alamat, dan nomor telpon.

#	Nama	Alamat	No. Telpor
1			
2			

Gambar 3.19 Desain Sub Menu Penjamin

3.5.12. Desain Sub Menu Debitur

Pada sub menu debitur menampilkan nama debitur, alamat, dan nama penjamin.

#	Nama	Alamat	Penjamin
1			
2			

Gambar 3.20 Desain Sub Menu Debitur

3.5.13. Desain Menu Transaksi

Dalam menu transaksi terdapat sub menu penjualan dan sub menu angsuran kredit. Pada sub menu penjualan menampilkan nama debitur, merk kendaraan, *type* kendaraan, jenis penjualan dan status.

Logo Honda

Logo Dealer: Gracia

Home Master Data Kredit Transaksi Pengunjung Ganti Password Logout

Penjualan
Angsuran Kredit

Penjualan

Tambah Data Cetak Laporan Penjualan

Show 10 entries Search

#	Debitur	Merk	Tipe	Jenis Penjualan	Status
Link					

Gambar 3.21 Desain Sub Menu Penjualan

3.5.14. Desain Sub Menu Angsuran Kredit

Pada sub menu angsuran kredit menampilkan nama debitur, merk kendaraan, *type* kendaraan, jatuh tempo, tanggal bayar terakhir dan status.

Logo Honda

Logo Dealer: Gracia

Home Master Data Kredit Transaksi Pengunjung Ganti Password Logout

Penjualan
Angsuran Kredit

Angsuran

Show 10 entries Search

#	Debitur	Merk	Tipe	Jatuh Tempo	Tanggal Bayar Terakhir	Status
Link						

Gambar 3.22 Desain Sub Menu Angsuran Kredit

3.5.15. Desain Menu Pengunjung

Dalam menu pengunjung terdapat sub menu berita, profil dan pesan masuk. Pada sub menu berita menampilkan judul berita, tanggal *post* dan *post by*.

Gambar 3.23 Desain Sub Menu Berita

3.5.16. Desain Sub Menu Profil

Pada sub menu profil menampilkan isi dari profil yang akan di *input* oleh *admin*.

Gambar 3.24 Desain Sub Menu Profil

3.5.17. Desain Sub Menu Pesan Masuk

Pada sub menu pesan masuk menampilkan nama pengirim, email dan telpon.

#	Pengirim	Email	Telpn
1			
2			

Gambar 3.25 Desain Sub Menu Pesan Masuk

3.5.18. Desain Menu Ganti *Password*

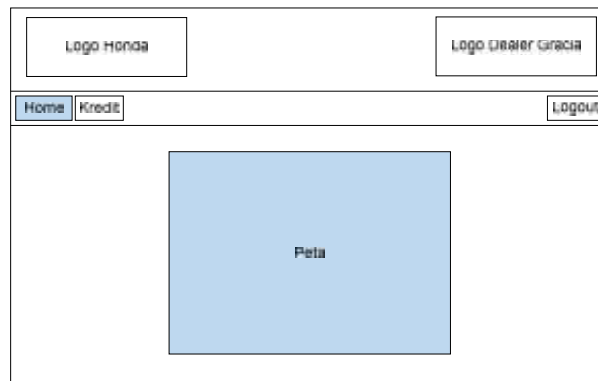
Menu ganti *password* terdiri dari *password* lama, *password* baru dan konfirmasi *password* baru.

Gambar 3.26 Desain Menu Ganti *Password*

3.5.19. Desain Menu Karyawan

Dalam menu karyawan terdapat beberapa menu diantaranya menu *home*, menu kredit, menu ganti *password* dan *logout*.

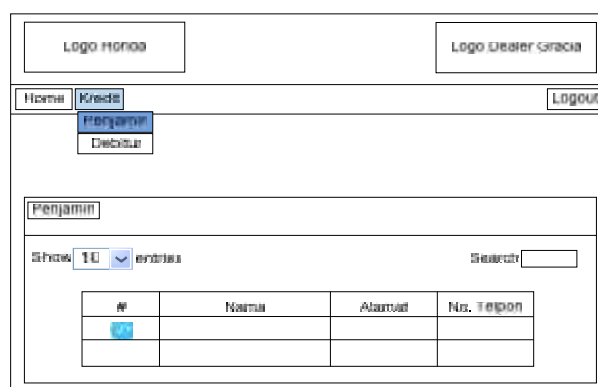
Pada menu *home* berisikan peta Sumba Timur secara *online*. Di dalam peta juga akan muncul beberapa titik lokasi dan informasi dari debitur yang melakukan kredit.



Gambar 3.27 Desain Menu *Home*

3.5.20. Desain Menu Kredit

Dalam menu kredit terdapat sub menu penjamin dan sub menu debitur. Pada sub menu penjamin menampilkan nama penjamin, alamat dan nomor telpon.



Gambar 3.28 Desain Sub Menu Penjamin

3.5.21. Desain Sub Menu Debitur

Pada sub menu debitur menampilkan nama debitur, alamat dan nama penjamin.

#	Nama	Alamat	Penjamin
2			

Gambar 3.29 Desain Sub Menu Debitur

3.5.22. Desain Menu Logout

Menu *logout* menampilkan pesan *logout* sukses.

Logout Sukses

OK

Gambar 3.30 Desain Menu Logout