

**RANCANG BANGUN APLIKASI KOPERASI SIMPAN
PINJAM MENGGUNAKAN METODE EXTREME
PROGRAMMING BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS KPRI USB SMKN 2 BATAM)**



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
TANJUNGPINANG**

2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI KOPERASI SIMPAN
PINJAM MENGGUNAKAN METODE EXTREME
PROGRAMMING BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS KPRI USB SMKN 2 BATAM)**



Skripsi

Untuk memenuhi syarat memperoleh derajat
Sarjana Teknik (S.T.)

Oleh:

AZIZA IDANA EVALNI
NIM 180155201046

Telah mengetahui dan disetujui oleh:

Pembimbing I,

Alena Uperiati, S.T., M.Cs.
NIDN 0022068904

Pembimbing II,

Eka Suswaini, S.T., M.T.
NIDN 0512048301

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Website (Studi Kasus KPRI USB SMKN 2 Batam)

Nama : Aziza Idana Evalni

NIM : 180155201046

Jurusan : Informatika

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan lulus
pada tanggal 12 Juli 2022

Susunan Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	: Alena Uperiati, S.T.,M.Cs		22/7/2022
Pembimbing II	: Eka Suswaini, ST., M.T		22/7/2022
Ketua Penguji	: Alena Uperiati, S.T.,M.Cs		22/7/2022
Anggota	: 1. Eka Suswaini, ST., M.T 2. Martaleli Bettiza , S.Si., M.Sc 3. Muhamad Radzi Rathomi, S.Kom.,M.Cs 4. Tekad Matulatan, S.Sos.,S.Kom., M.Inf.Tech	 	22/7/2022 22/7/2022 22/7/2022 22/7/2022 21/7/2022 21/7/2022

Tanjungpinang, 12 Juli 2022
Universitas Maritim Raja Ali Haji
Fakultas Teknik
Ketua Jurusan Informatika,

Muhamad Radzi Rathomi, S.Kom.,M.Cs
NIP 198903252019031014

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode *Extreme Programming* Berbasis Website (Studi Kasus Koperasi KPRI USB SMK Negeri 2 Batam) adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Jika kemudian hari ternyata terbukti pernyataan saya ini tidak benar dan melanggar peraturan yang sah dalam karya tulis dan hak intelektual maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima untuk ditarik kembali oleh Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Tanjungpinang, 12 Juli 2022

Yang menyatakan



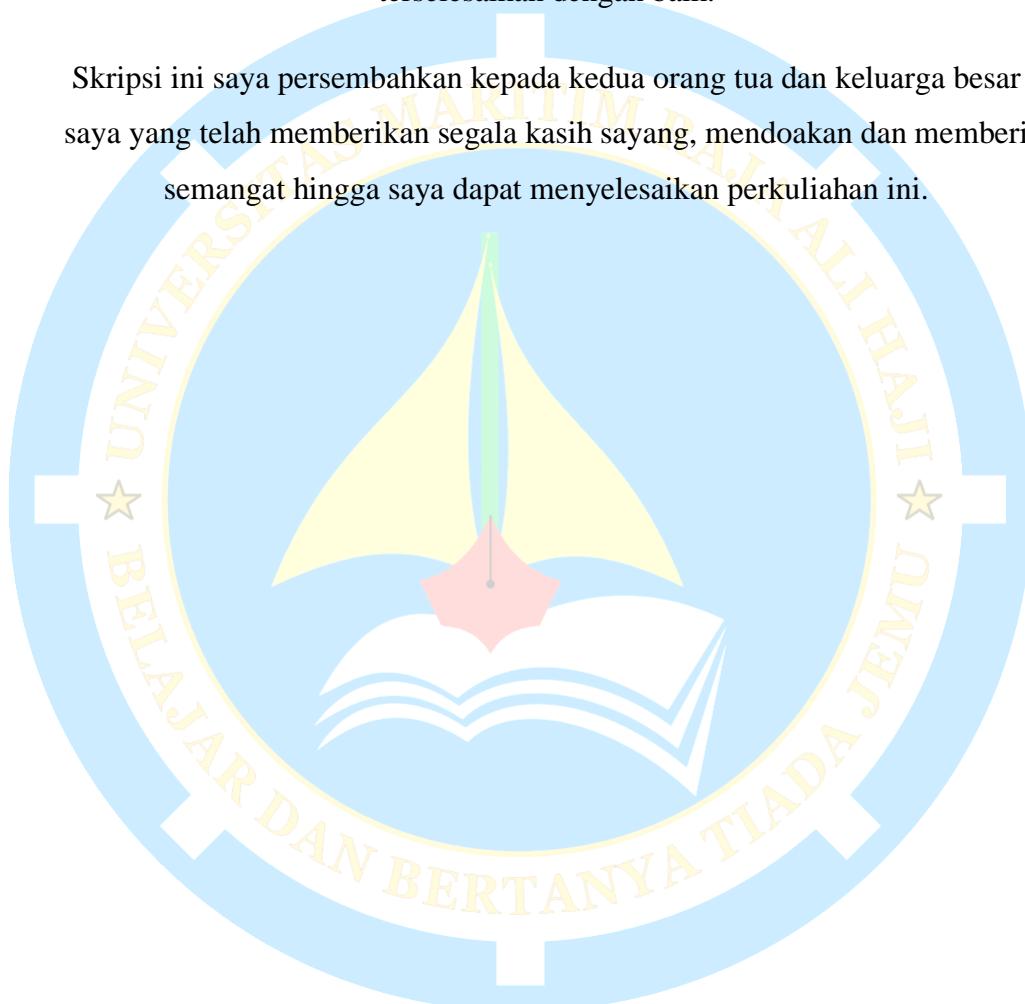
Aziza Idana Evalni

HALAMAN PERSEMPAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillahirabbil 'alamiin. Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, rezeki, serta ridho-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan keluarga besar saya yang telah memberikan segala kasih sayang, mendoakan dan memberi semangat hingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini.



HALAMAN MOTO

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap."

- QS. Al-Insyirah -



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode *Extreme Programming* Berbasis website” ini dapat diselesaikan untuk salah satu persyaratan dalam memenuhi syarat memperoleh derajat Sarjana Teknik (S.T.) pada fakultas Teknik jurusan Teknik Informatika Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Dalam membuat karya tulis ini penulis menyadari banyak kekurangan dan hambatan yang penulis lalui tanpa bimbingan dari dan dorongan dari berbagai pihak maka penulisan skripsi ini tidak berjalan dengan lancar. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah mendengar serta mengabulkan Doa dan memberikan petunjuk sehingga diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu peneliti Bapak Kamarul Zaman dan Ibu Rialni yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungannya kepada penulis.
3. Adik kandungku Fahrizi Dwi Andika yang memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Sapta Nugraha, S.T., M.Eng selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Maritim Raja Ali Haji
5. Bapak Ferdi Chahyadi, S.Kom., M.Cs selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan semangat dan arahan.
6. Bapak Muhamad Radzi Rathomi, S.Kom., M.Cs selaku Kepala Jurusan Studi Teknik Informatika.
7. Ibu Alena Uperiati, S.T., M.Cs., selaku Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama Menyusun

skripsi dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.

8. Ibu Eka Suswaini, ST., M.T. selaku Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama Menyusun skripsi dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Bapak/Ibu dosen Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staff dan karyawan Universitas Maritim Raja Ali Haji yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
11. Ibu Dewi Moethiawaty selaku ketua koperasi yang telah memberikan tempat sebagai objek skripsi.
12. Sri Cahya Ningsih, Muthia Safira Andriani, Maiduri, Indah Nurindo yang telah membantu dan memberikan saran dan pendapat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman Mahasiswa Teknik Informatika Umrah Angkatan 2018.

Tanjungpinang, 12 Juli 2022



Aziza Idana Evalni

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBERAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
GLOSARIUM.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Literatur	5
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Koperasi	11
2.2.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.2.3 Website	12
2.2.4 <i>Agile Development</i>	13
2.2.5 <i>Extreme Programming (XP)</i>	13
2.2.6 <i>User Acceptance Testing</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	16
3.2 Fokus Penelitian	16
3.3 Jenis Penelitian.....	16
3.4 Bahan atau Materi Penelitian	16
3.5 Prosedur Penelitian.....	16
3.6 Studi Pustaka.....	18
3.7 Perhitungan Manual	18
3.8 Pengumpulan Data	18
3.9 Pengembangan Sistem	19
3.10 Perancangan Sistem	21
3.11 Jadwal Penelitian	69
BAB IV PEMBAHASAN.....	70
4.1 Rilis A – Administrator.....	70
4.2 Rilis B – Sekretaris.....	145
4.3 Rilis C – Anggota.....	151
4.4 Rilis D – Beranda dan Fitur Notifikasi	162

4.5	<i>Logbook</i> Kegiatan	174
BAB V	KESIMPULAN	185
5.1	Kesimpulan	185
5.2	Saran.....	185
DAFTAR	PUSTAKA	186
LAMPIRAN	188



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Pernah Dilakukan.....	8
Tabel 3.1 Perancangan Tabel <i>User</i>	61
Tabel 3.2 Perancangan Tabel Anggota.....	62
Tabel 3.3 Perancangan Tabel Jenis Simpanan.....	63
Tabel 3.4 Perancangan Tabel Jenis Akun	63
Tabel 3.5 Perancangan Tabel Pengajuan	64
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Data Kas	64
Tabel 3.7 Perancangan Tabel Pinjaman.....	65
Tabel 3.8 Perancangan Tabel Transaksi Kas	66
Tabel 3.9 Perancangan Tabel Pinjaman.....	66
Tabel 3.10 Perancangan Tabel Pinjaman Lunas	67
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian.....	69
Tabel 4.1 Rencana Rilis A-Administrator	70
Tabel 4.2 CRC Card Class Admin Setting View	79
Tabel 4.3 CRC Card Class Login View.....	80
Tabel 4.4 CRC Card Class Member View.....	80
Tabel 4.5 Pengelompokkan <i>Class</i> dan File <i>Model, View, Controller</i> Iterasi A1.....	81
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Iterasi A1	86
Tabel 4.7 CRC Card Class Transfer Model	100
Tabel 4.8 CRC Card Class Simpanan Model.....	100
Tabel 4.9 CRC Card Class Simpanan Model.....	101
Tabel 4.10 CRC Card Class Pengeluaran Model	103
Tabel 4.11 CRC Card Class Pengeluaran Model	104
Tabel 4.12 CRC Card Class Pemasukan Model.....	105
Tabel 4.13 CRC Card Class Pelunasan Model.....	105
Tabel 4.14 Pengelompokkan <i>Class</i> dan File <i>Model, View, Controller</i> Iterasi A2.....	106
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Iterasi A2	112
Tabel 4.16 CRC Card Class Laporan Anggota Model	123
Tabel 4.17 CRC Card Class Laporan Buku Besar Model.....	124
Tabel 4.18 CRC Card Class Laporan Kas Anggota Model.....	125
Tabel 4.19 CRC Card Class Laporan Kas pinjaman Model	125
Tabel 4.20 CRC Card Class Laporan Laba Rugi Model	126

Tabel 4.21 CRC Card Class Laporan Kredit Macet Model	127
Tabel 4.22 CRC Card Class Laporan Neraca Saldo Model	128
Tabel 4.23 CRC Card Class Saldo Kas Model.....	128
Tabel 4. 24 CRC Card Class Laporan SHU Model.....	129
Tabel 4.25 CRC Card Class Laporan SHU Anggota Model	130
Tabel 4.26 CRC Card Class Laporan Simpanan Model.....	131
Tabel 4.27 CRC Card Class Laporan Jatuh Tempo Model	131
Tabel 4.28 CRC Card Class Laporan Transaksi Kas Model	132
Tabel 4.29 Pengelompokkan Class dan File Model, View, Controller Iterasi A3.....	133
Tabel 4.30 Hasil Pengujian Iterasi A3	140
Tabel 4.31 Feedback A3.....	143
Tabel 4.32 Hasil Pengujian Setelah Revisi A3	144
Tabel 4.33 Rencana Rilis B- Sekretaris	145
Tabel 4.34 Pengelompokkan Class dan File Model, View, Controller Iterasi B1	148
Tabel 4.35 Hasil Pengujian Iterasi B1	149
Tabel 4.36 Rencana Rilis C- Anggota	151
Tabel 4.37 CRC Card Class Notif Models	155
Tabel 4.38 Pengelompokkan Class dan File Model, View, Controller Iterasi C1	156
Tabel 4.39 Hasil Pengujian Iterasi C1	160
Tabel 4.40 Rencana Rilis D- Beranda dan Fitur Notifikasi	162
Tabel 4.41 CRC Card Class Home Models	165
Tabel 4.42 Pengelompokkan Class dan File Model, View, Controller Iterasi D1	166
Tabel 4.43 Hasil Pengujian Iterasi D1	168
Tabel 4.44 CRC Card Class Notif Models	172
Tabel 4.45 Pengelompokkan Class dan File Model, View, Controller Iterasi D1	172
Tabel 4.46 Hasil Pengujian Iterasi D2	173
Tabel 4.47 Logbook Kegiatan.....	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Penelitian Extreme Programming	14
Gambar 3.1 Tahapan Prosedur Penelitian.....	17
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan Sistem.....	21
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Login</i>	23
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Setting Identitas koperasi</i>	24
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Data Pengguna</i>	25
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Data Anggota</i>	26
Gambar 3.8 <i>Activity diagram Data Kas</i>	27
Gambar 3.9 <i>Activity Dogram Data Jenis Akun</i>	28
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Jenis Simpanan</i>	29
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Lama Angsuran</i>	30
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Transaksi Kas Pemasukan</i>	31
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Transaksi Kas Pengeluaran</i>	32
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Transaksi Kas Transfer</i>	33
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Setoran tunai</i>	34
Gambar 3.16 <i>Activity Digrama Penarikan Tunai</i>	35
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Data Pengajuan</i>	36
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Data Pinjaman</i>	37
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram Bayar Angsuran</i>	39
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram Pinjaman Lunas</i>	40
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram Data Angsuran</i>	41
Gambar 3.22 <i>Activity Dogram Laporan (Anggota)</i>	42
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram Data Pengajuan</i>	43
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram Tambah Pengajuan Baru</i>	43
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram Login</i>	44
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram Setting Identitas Koperasi</i>	45
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram Setting Suku Bunga</i>	45
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram Data Pengguna</i>	46
Gambar 3.29 <i>Sequence Diagram Data Anggota</i>	47
Gambar 3.30 <i>Sequence Diagram Data Kas</i>	48
Gambar 3.31 <i>Sequence Diagram Jenis Akun</i>	49
Gambar 3.32 <i>Sequence Diagram Jenis Simpanan</i>	50
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram Lama angsuran</i>	51
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram Transaksi Kas Pemasukan</i>	52
Gambar 3.35 <i>Sequence Diagram Transaksi Kas Pengeluaran</i>	53
Gambar 3.36 <i>Sequence Diagram Transaksi Kas Transfer</i>	54
Gambar 3.37 <i>Sequence Diagram Setoran Tunai</i>	55
Gambar 3.38 <i>Sequence Diagram Penarikan Tunai</i>	56
Gambar 3.39 <i>Sequence Diagram Pengajuan Pinjaman</i>	57
Gambar 3.40 <i>Sequence Diagram Data Pinjaman</i>	58
Gambar 3.41 <i>Sequence Diagram Bayar Angsuran</i>	59

Gambar 3.42 Sequence Diagram Pinjaman Lunas	60
Gambar 4.1 Rancangan Halaman Login.....	73
Gambar 4.2 Rancangan Halaman <i>Setting</i> Identitas Koperasi.....	74
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Data Pengguna	74
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Data Anggota	75
Gambar 4.5 Rancangan Tambah dan Ubah Data Anggota	75
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Pesan Hapus	76
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Data Kas.....	76
Gambar 4.8 Rancangan Halaman <i>Setting</i> Suku Bunga	77
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Jenis Akun.....	77
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Master Data Jenis Simpanan	78
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Lama Angsuran	78
Gambar 4.12 Implementasi Rancangan Halaman Login.....	81
Gambar 4.13 Implementasi Rancangan Halaman Identitas Koperasi	82
Gambar 4.14 Implementasi Rancangan Halaman Data Pengguna	82
Gambar 4.15 Implementasi Rancangan Halaman Data Anggota	83
Gambar 4.16 Implementasi Rancangan Tambah dan Ubah Data Anggota	83
Gambar 4.17 Implementasi Rancangan Hapus Data.....	84
Gambar 4.18 Implementasi Rancangan <i>Setting</i> Suku Bunga.....	84
Gambar 4.19 Implementasi Rancangan Data Kas.....	84
Gambar 4.20 Implementasi Rancangan <i>Setting</i> Jenis Akun	85
Gambar 4.21 Implementasi Rancangan <i>Setting</i> Jenis Simpanan	85
Gambar 4.22 Implementasi Rancangan <i>Setting</i> Jenis Angsuran.....	85
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Transaksi Pemasukan	91
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Transaksi Pengeluaran.....	91
Gambar 4.25 Rancangan <i>Form</i> Tambah dan Ubah Data Transaksi Kas	92
Gambar 4.26 Rancangan Halaman Transaksi Kas Transfer	92
Gambar 4.27 Rancangan Halaman Transaksi Setoran Tunai	93
Gambar 4.28 Rancangan Halaman Transaksi Setoran Tunai	94
Gambar 4.29 Rancangan Halaman Tambah dan Ubah Data Simpanan	94
Gambar 4.30 Rancangan Halaman Pinjaman Data Pengajuan.....	95
Gambar 4.31 Rancangan Halaman Pinjaman Data Pinjaman	96
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Tambah dan Ubah Data Pinjaman	96
Gambar 4.33 Rancangan Halaman Detail Pinjaman	97
Gambar 4.34 Rancangan Halaman Bayar Angsuran.....	97
Gambar 4.35 Rancangan Halaman <i>Form</i> Pembayaran Angsuran.....	98
Gambar 4.36 Rancangan Halaman Pinjaman Lunas	98
Gambar 4.37 Rancangan Halaman Data Angsuran	99
Gambar 4.38 Implementasi Rancangan Halaman Transaksi Kas Pemasukan.....	106
Gambar 4.39 Implementasi Rancangan Halaman Transaksi Kas Pengeluaran	107
Gambar 4.40 Implementasi Rancangan Halaman Transaksi Kas Transfer	107
Gambar 4.41 Implementasi Rancangan Tambah dan Ubah Data Transaksi Kas	107
Gambar 4.42 Implementasi Rancangan Halaman Setoran Tunai	108
Gambar 4.43 Implementasi Rancangan Halaman Penarikan Tunai	108

Gambar 4.44 Implemenatasi Rancangan Tambah dan Ubah Data Simpanan	108
Gambar 4.45 Implementasi Rancangan Halaman Data pengajuan	109
Gambar 4.46 Implementasi Rancangan Halaman Data Pinjaman.....	109
Gambar 4.47 Implementasi Rancangan Tambah dan Ubah Data Pinjaman	110
Gambar 4.48 Implementasi Rancangan Halaman Detail Pinjaman.....	110
Gambar 4.49 Implementasi Rancangan Halaman Bayar Angsuran	110
Gambar 4.50 Implementasi Rancangan <i>Form</i> Bayar Angsuran.....	111
Gambar 4.51 Implementasi Rancangan Halaman Pinjaman Lunas.....	111
Gambar 4.52 Implementasi Rancangan Halaman Data Angsuran	111
Gambar 4.53 Rancangan Halaman Laporan Data Anggota	117
Gambar 4.54 Rancangan Halaman Laporan Data Kas Anggota	117
Gambar 4.55 Rancangan Halaman Laporan Jatuh Tempo.....	118
Gambar 4.56 Rancangan Halaman Laporan Kredit Macet	118
Gambar 4.57 Rancangan Halaman Laporan Data Transaksi Kas	119
Gambar 4.58 Rancangan Halaman Laporan Buku Besar.....	119
Gambar 4.59 Rancangan Halaman Laporan Neraca Saldo	120
Gambar 4.60 Rancangan Halaman Laporan Data Kas Simpanan	120
Gambar 4.61 Rancangan Halaman Laporan Data Kas Pinjaman	121
Gambar 4.62 Rancangan Halaman Laporan Saldo Kas	121
Gambar 4.63 Rancangan Halaman Laporan Laba Rugi.....	122
Gambar 4.64 Rancangan Halaman Laporan SHU	123
Gambar 4.65 Implementasi Rancangan Halaman Laporan data Anggota	134
Gambar 4.66 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Kas Anggota	135
Gambar 4.67 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Jatuh Tempo	135
Gambar 4.68 Implementasi Rancangan Halaman Kredit Macet	136
Gambar 4.69 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Transaksi Kas	136
Gambar 4.70 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Buku Besar	137
Gambar 4.71 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Neraca Saldo	137
Gambar 4.72 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Kas Simpanan	138
Gambar 4.73 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Kas Pinjaman	138
Gambar 4.74 Implementasi Rancangan Halaman Saldo Kas	138
Gambar 4.75 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Laba Rugi	139
Gambar 4.76 Implementasi Rancangan Halaman Laporan SHU	139
Gambar 4.77 Rancangan Halaman Dashboard Anggota.....	152
Gambar 4.78 Rancangan Halaman Data Pengajuan Anggota	153
Gambar 4.79 Rancangan Halaman Tambah Pengajuan Baru	153
Gambar 4.80 Rancangan Halaman Laporan Simpanan Anggota	154
Gambar 4.81 Rancangan Halaman Laporan Pinjaman	154
Gambar 4.82 Rancangan Halaman Laporan Pembayaran.....	155
Gambar 4.83 Implementasi Rancangan Halaman Dashboard Anggota	157
Gambar 4.84 Implementasi Rancangan Halaman Data Pengajuan Anggota.....	157
Gambar 4.85 Implementasi Rancangan Halaman Tambah pengajuan Baru	158
Gambar 4.86 Implementasi Rancangan Halaman Laporan Simpanan Anggota.....	158
Gambar 4.87 Implementasi Rancangan Halaman Pembayaran Anggota	158

Gambar 4.88 Implementasi Rancangan Halaman Laporan pinjaman	159
Gambar 4.89 Rancangan Halaman Beranda	164
Gambar 4.90 Implementasi Rancangan Halaman Beranda.....	167
Gambar 4.91 Rancangan Notifikasi.....	171
Gambar 4.92 Implementasi Rancangan Notifikasi	172



GLOSARIUM

Glosarium memuat daftar kata tertentu yang digunakan dalam laporan dan membutuhkan penjelasan, misalnya kata serapan yang belum lazim digunakan. Contoh penulisannya seperti di bawah ini:

<i>Dashboard</i>	tampilan berisi informasi yang terjadi pada aplikasi bentuk template untuk membuat website
<i>Balance</i>	Keseimbangan adalah perbedaan antara kredit dan debit sisi membahas account
<i>RUP</i>	adalah kerangka kerja proses pengembangan perangkat lunak yang diciptakan oleh <i>Rational Software Corporation</i> .
<i>Refactoring</i>	adalah proses mengubah sistem dari suatu perangkat lunak tanpa mengubah perilaku eksternal (fungsionalitas akhir) dari perangkat lunak tersebut.
<i>Incremental</i>	adalah metode pengembangan perangkat lunak di mana produk dirancang, diimplementasikan, dan diuji secara bertahap hingga produk selesai.
<i>Overhead</i>	overhead adalah "biaya yang dikeluarkan untuk mendukung proyek" pekerjaan yang dibentuk sebelumnya untuk mendukung proyek yang secara tidak langsung dibebankan ke proyek itu.
Iterasi	adalah sifat tertentu dari algoritma atau program komputer di mana suatu urutan atau lebih dari langkah algoritmik dilakukan di loop program.