

## SISTEM INFORMASI KREDIT SAHABAT PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DESA MOYO BERBASIS WEB

Eri Sasmita Susanto<sup>1</sup>, M.Julkarnain<sup>2</sup>, Fahrul Irwansah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Dosen Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa  
<sup>3</sup> Mahasiswa Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa  
*Email : eri.sasmita.susanto@uts.ac.id<sup>1</sup>*

### Abstrak

Salah satu upaya percepatan perekonomian desa adalah ketersediaan modal usaha. Setiap desa memiliki suatu badan usaha yang diberi nama Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). Badan usaha ini memiliki salah satu program kerja yaitu "Kredit Sahabat (KRABAT)" yang memberikan modal bagi masyarakat. Dengan menerapkan teknologi informasi yang tepat guna dapat membantu meningkatkan efektifitas dalam suatu pekerjaan. Sistem Informasi Kredit Sahabat pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Desa Moyo Berbasis Web ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, pembangunan perangkat lunak menggunakan *waterfall*, *database MySQL*, dan *IDE Sublimetext*. Sistem ini dapat digunakan untuk mempermudah pihak manajemen BUMDes Sahabat Desa Moyo dalam proses pencatatan dan pencarian data masyarakat yang melakukan peminjaman baik dari jumlah pinjaman yang diajukan maupun sisa pinjaman yang telah dibayarkan. Sistem ini dapat mempermudah petugas dalam menjalankan proses pengajuan pinjaman atau kredit, dan angsuran pada proses Kredit di BUMDes Sahabat Desa Moyo karena menggunakan sistem terkomputerisasi. Dengan demikian proses pendataan dan penghitungan Kredit Sahabat pada BUMDes Desa Moyo dapat dilakukan dengan efektif karena proses pendataan dan penghitungan tidak lagi mencatat secara manual.

Kata Kunci : BUMDes, Web, PHP, Waterfall, Sublime

### ABSTRACT

*One of the efforts to accelerate the village economy is the availability of business capital. Each village has a business entity named Village-Owned Enterprise (BUMDes). This business entity has one of the work programs, namely "Friends Credit (KRABAT)" which provides capital for the community. By applying appropriate information technology can help increase effectiveness in a job. This Web-based Moyo Village Credit Information System for Village-Owned Enterprises (BUMDes) will be built using the PHP programming language, software development using a waterfall, MySQL database, and Sublimetext IDE. This system can be used to make it easier for the management of BUMDes Sahabat Desa Moyo in the process of recording and searching for data on people who make loans, both from the amount of loans submitted and the remaining loans that have been paid. This system can make it easier for officers to carry out the process of applying for loans or loans, and installments in the Credit process at BUMDes Sahabat Desa Moyo because it uses a computerized system. Thus the process of data collection and calculation of Sahabat Credit at BUMDes Desa Moyo can be carried out effectively because the data collection and calculation processes are no longer recorded manually.*

Keywords: BUMDes, Web, PHP, Waterfall, Sublime

### PENDAHULUAN Latar Belakang

Setiap negara mempunyai tujuan untuk mensejahterakan masyarakat, dengan cara meningkatkan kualitas perekonomian baik dari tingkat provinsi, kabupaten maupun kota, kecamatan serta pedesaan. Untuk memajukan perekonomian tersebut pemerintah membuat kebijakan yang dapat menguntungkan masyarakat luas yang dimulai dari peningkatan ekonomi dari tingkat desa. Pemerintahan suatu desa yang didalamnya terdiri dari dusun-dusun yang berhubungan langsung dengan masyarakat. Oleh karenanya untuk mendorong perekonomian desa maka dibuatlah suatu kebijakan oleh pemerintah untuk membentuk lembaga Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) yang dapat menjadi badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh desa yang berasal dari kekayaan desa yang dipisah guna mengelola asset, jasa pelayanan dan usaha

lainnya untuk sebesar-besarnya mensejahterakan masyarakat desa.

Salah satu upaya untuk percepatan perekonomian desa adalah ketersediaan modal usaha. BUMDes memiliki salah satu program kerja yaitu "Kredit Sahabat (KRABAT)", yang memberikan modal bagi masyarakat yang bekerja sebagai petani yang memiliki sawah yang dapat ditanami namun tidak memiliki modal untuk melakukan proses penanaman padi. Oleh karena itu program Kredit Sahabat ini menjadi salah satu langkah dalam meningkatkan perekonomian desa dengan memberikan kredit dengan bunga hingga 0% hal ini dilakukan dalam rangka mewujudkan program desa tanpa rentenir. Oleh karena itu, pemerintah berusaha hadir dan memberikan upaya solutif untuk lebih mensejahterakan rakyat melalui program Kredit Sahabat dengan harapan dapat mempermudah warga desa untuk bertransaksi perbankan.

Permasalahan yang kerap terjadi di BUMDes Desa Moyo ini yaitu dalam proses pemberian Kredit Sahabat masih dilakukan secara konvensional dengan cara mencatat pada buku besar, sehingga berimbas pada penumpukan data dan kesalahan pencatatan yang menyebabkan proses pencarian penerima Kredit Sahabat memakan waktu yang lama. Dalam proses pencatatan laporan pembayaran maupun penyimpanan masyarakat yang mengajukan program Kredit Sahabat ditemukan juga dua masalah umum yakni kreditur tidak dapat melakukan pelunasan pinjaman berdasarkan waktu yang telah ditentukan, sehingga masih terjadi kesalahan jumlah sisa pinjaman serta simpanan dalam buku besar tersebut. Hal ini mengharuskan petugas untuk melakukan pemeriksaan kembali.

Berangkat dari masalah tersebut, penulis memberikan suatu tawaran solusi dengan merancang dan membangun “Sistem Informasi Kredit Sahabat pada BUMDes Sahabat Desa Moyo Berbasis *web*”. Sistem ini diharapkan dapat digunakan untuk mempermudah pihak manajemen BUMDes Sahabat Desa Moyo dalam proses pencatatan dan pencarian data masyarakat yang melakukan peminjaman baik dari jumlah pinjaman yang diajukan maupun sisa pinjaman yang telah dibayarkan dan penyimpanan baik dari jumlah yang disimpan maupun diambil dari pihak BUMDes Sahabat Desa Moyo dalam skala penyimpanan yang cukup besar.

### Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang kerap muncul diantaranya:

1. Rawan terjadinya kesalahan pencatatan yang berpengaruh terhadap pencarian data penerima Kredit Sahabat yang masih ditulis dengan cara mencatat di buku besar.
2. Rumitnya proses pendataan, dan sering terjadi ketidaksinkronan nominal tabungan maupun sisa pinjaman, yang berimbas pada penumpukan data dan kesalahan pencatatan sehingga proses pencarian data Kredit Sahabat menjadi tertunda.
3. Perlu adanya sistem informasi berbasis *web* yang mampu mengelola program Kredit Sahabat

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka ditarik suatu permasalahan yaitu “Bagaimana Merancang dan Membangun Sistem Informasi Kredit Sahabat pada BUMDes Sahabat Desa Moyo Berbasis *Web*?”.

### Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari sistem tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan data dilakukan di BUMDes Desa Moyo.

2. Sistem informasi ini hanya mengelola data Kredit Sahabat saja. Dimana pengelolaan Kredit Sahabat meliputi, penambahan nasabah, dan data peminjaman. Sedangkan untuk data peminjamannya meliputi cicilan dan setoran atau angsuran pinjaman.
3. Hanya dikhususkan untuk pengurus BUMDes Desa Moyo.
4. Pinjaman yang dilakukan oleh nasabah hanya dapat dilakukan setelah anggota terdaftar.
5. Sistem informasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *php* dan databasenya dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *mysql* dengan menggunakan *server xampp*.
6. Perangkat lunak dibangun menggunakan bahasa pemrograman berbasis *web* dan menggunakan *tools IDE sublime text*.

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun Sistem Informasi Kredit Sahabat pada BUMDes Sahabat Desa Moyo. Sedangkan secara khusus tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengusulkan suatu rancangan sistem pengolahan data berbasis *web* yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi pengolahan data kredit yang tepat dan akurat, sehingga bermanfaat dan meningkatkan kinerja bagi BUMDes Desa Moyo.
2. Mengurangi terjadinya kesalahan pencatatan data kredit maupun data penyimpanan seperti tabungan dan pinjaman.

### TINJAUAN PUSTAKA

#### Tinjauan Pustaka

Selama ini telah banyak penelitian yang mengkaji tentang aplikasi-aplikasi terkait sistem informasi simpan pinjam Kredit Sahabat BUMDes salah satunya penelitian yang berjudul Sistem Informasi Simpan Pinjam Studi Kasus Bumdes Al-Amin Desa Bagan Jaya berfungsi memberikan pelayanan kepada masyarakat desa dengan memberikan kebutuhan keuangan, kebutuhan sarana prasarana pertanian, dan pendidikan pertanian untuk masyarakat desa yang dikatakan masih kecil, dimana hanya ada didesa bagan jaya saja hal ini sangat berpotensi berkembang untuk memberikan peluang pinjaman kepada masyarakat, yang mana jumlah peminjam semakin meningkat setiap tahunnya, dengan sistem yang serba manual khususnya pelayanan simpan dan pinjam sehingga sering terjadi ketidak akuratan dalam perhitungan dan sering terjadi selisih perhitungan antara pendapatan dan sisa saldo, disisi lain sistem

yang ada pada badan usaha milik desa simpan-pinjam BUMDes Al-amin saat ini masih menggunakan sistem penyimpanan data yang bersifat arsip yang disimpan dalam bentuk *link-link cabinet* yang memakan banyak sekali biaya operasional, dengan kondisi yang ada tentu berdampak pada kinerja petugas administrasi dalam mencari nama-nama anggota dan membuat laporan, maka dari itu perlu adanya sebuah sistem yang mempermudah kinerja petugas administrasi dalam mengelola data dan proses pembuatan laporan. Dalam penelitiannya sistem tersebut mampu membantu kelancaran proses administrasi pembayaran sekolah dengan lebih mudah. Hal ini disebabkan karena sistem tersebut mampu melakukan proses *login*, kemudian mampu melakukan manajemen transaksi berupa transaksi pembayaran nasabah dan menampilkan informasi laporan pembayaran tersebut, mencetak bukti transaksi, serta menampilkan grafik pembayaran. [1]. Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis *Web* Koperasi karyawan merupakan sebuah instansi yang berada lingkungan sebuah perusahaan. Berbagai macam produk yang disediakan oleh koperasi ini untuk anggotanya yang sebagian besar adalah karyawan, salah satunya adalah layanan jasa simpan pinjam. Saat ini proses pengelolaan data simpan pinjam masih menggunakan manual yaitu anggota harus mendatangi koperasi untuk menanyakan informasi simpan pinjam dan sulitnya pendaftaran anggota. Sehingga menyebabkan kurang efektif dan efisienya proses pengelolaan data yang ada di Koperasi karyawan. Dalam fase pengembangan sistem penulis menggunakan SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dengan pendekatan menggunakan *waterfall* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan dengan database *mysql* [2].

### Dasar Teori Sistem

Sistem adalah sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. [3].

### Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara-cara yang Sistem Informasi adalah suatu sistem yang berada pada suatu organisasi yang dapat menjalankan instruksi mengolah suatu data menjadi suatu informasi atau laporan-laporan yang diperlukan. [4].

### Administrasi Keuangan

Administrasi keuangan sekolah adalah langkah pengolahan keuangan sekolah yang dimulai dari penerimaan hingga bagaimana keuangan yang digunakan dipertanggungjawabkan secara obyektif dan sistematis. Langkah tersebut sangat penting untuk diperhatikan, sebab pembiayaan merupakan sarana

vital yang akan mempengaruhi keberlangsungan proses pendidikan di suatu sekolah [5].

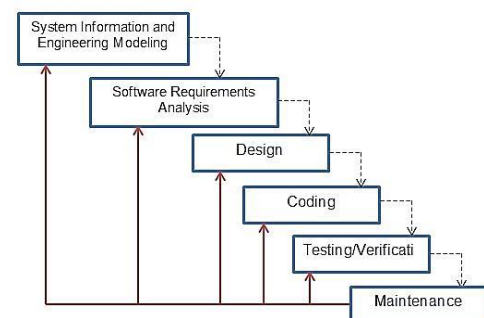
### PHP

PHP adalah singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*" adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan *PHP* akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter PHP* diterjemahkan ke dalam dokumen *HTML*, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*, karena pemrosesan program *PHP* dilakukan dilingkungan *web server*, *PHP* dikatakan sebagai bahasa sisi *server (server-side)*. Oleh sebab itu, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kode *PHP* tidak akan terlihat pada saat *user* memilih perintah "*view Source*" pada *web browser* yang digunakan. [6].

### Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *waterfall*. [7].

Berikut tahapan metode *waterfall* yang dilakukan pada pengembangan perangkat lunak



Gambar 1. Metode Pengembangan *Waterfall* (Pressman, 2015)

1. Rekayasa perangkat lunak (*System Enginerring*)  
Melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen sistem.
2. *Requirements Analysis*  
Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi perform dan *interfacing*.
3. *Design*  
Menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan *interfacing*.
4. *Coding* (Implementasi)  
Pengkodean mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
5. *Testing* (Pengujian)

Kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum diuji dengan cara manual, jika testing sudah benar maka program boleh digunakan

6. *Maintenance* (Perawatan )

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

### **Structure Query Language**

Bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong relasional. Sesungguhnya SQL tidak terbatas hanya untuk mengambil data (*query*), tetapi juga dapat dipakai untuk menciptakan tabel (*create*), menghapus tabel (*delete*), menambahkan data ke tabel (*insert*), menghapus data di tabel (*drop*), mengganti data di tabel (*update*), dan berbagai operasi yang lain.[8].

### **Data Flow Diagram (DFD)**

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.[9].

### **Pengujian Software**

*black box testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian *black box testing* harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah [10].

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode Kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih bersifat deskriptif yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau gambar. Selain itu, selama penelitian lebih menekankan pada proses daripada produk atau *outcome*. [11].

### **Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan perangkat lunak yang peneliti terapkan adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Pressman memecah model ini menjadi 6 (enam) tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya.

a. Rekayasa perangkat lunak (*System Enginerring*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi pada BUMDes Moyo dengan melihat pada buku besar dan penetapan kebutuhan data yang akan digunakan pada pembuatan sistem.

b. *Requirements Analysis*

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi oleh pihak manajemen BUMDes yaitu pada pencatatan peminjaman dan simpanan yang dilakukan oleh nasabah yang dilakukan secara manual dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi perform dan *interfacing*.

c. *Design*

Pada tahap ini menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak yang akan dibuat yaitu dengan menitik beratkan pada *desain* dari sistem yang akan dibuat, serta fungsi dari setiap halaman yang dibuat.

d. *Coding* (Implementasi)

Pada tahap ini adalah proses pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa pemrograman dengan menggunakan *IDE sublime text* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database mysql*.

e. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini melakukan pengetesan atau uji coba program yang sudah dibuat, mencoba apakah semua fungsi berjalan sesuai prosedur yang ditentukan, jika testing sudah benar maka program boleh digunakan

f. *Maintenance* (Perawatan )

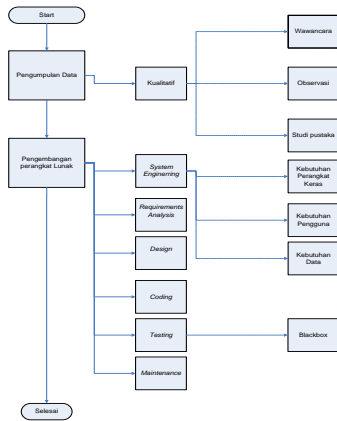
Pada tahap ini dilakukan proses penanganan perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

### **Alat dan Bahan Penelitian**

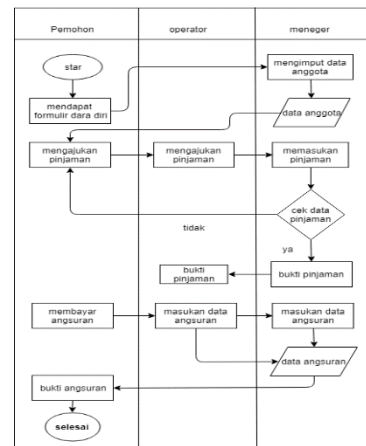
Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu, kebutuhan perangkat dan kebutuhan data. Kebutuhan perangkat yang digunakan berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan pengguna (*user*) dengan hak aksesnya sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan. Sedangkan untuk kebutuhan data yang digunakan berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### **Alur Penelitian**

Adapun alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Alur Penelitian

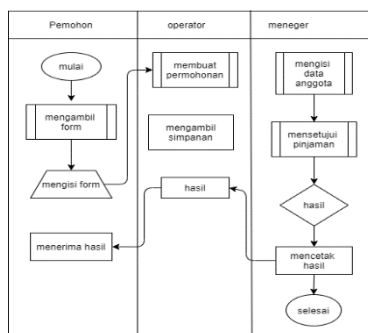


Gambar 4. Sistem Yang Diusulkan

### HASIL DAN PEMBAHASAN Alur Sistem Berjalan

Setelah diadakan pengamatan dan *interview* dari sistem yang sedang berjalan diperoleh beberapa prosedur sistem yang sedang berjalan. Analisis prosedur digunakan dalam penganalisaan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada BUMDes. Sistem Informasi yang sedang berjalan pada BUMDes Sahabat Desa Moyo saat ini kurang berjalan dengan baik karena sistem yang masih manual dari mulai pendaftaran anggota, pinjam, dan angsuran yang dirasa terlalu lama dan membuang banyak waktu karena masalah yang muncul.

Adapun prosedur pelayanan pendaftaran pinjaman Kredit Sahabat yang sedang berjalan saat ini sebagai berikut:  
berjalan pada sistem saat ini sebagai berikut :



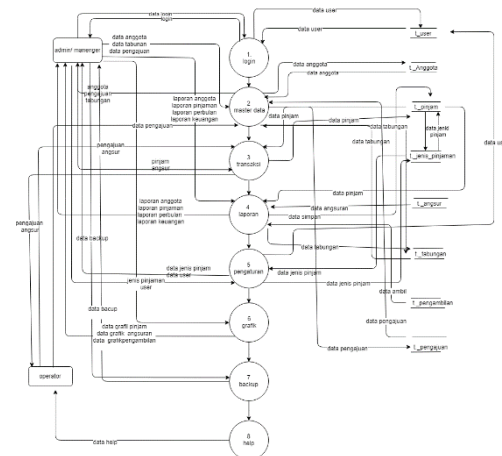
Gambar 3. Sistem Yang Sedang Berjalan

### Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan hasil pengumpulan data melalui wawancara yang telah dilakukan terhadap kegiatan peminjaman kemudian peneliti menganalisis untuk sistem yang diusulkan untuk memperbaharui dan memperbaiki sistem yang sudah ada sesuai tujuan yang ingin dicapai. Adapun gambaran alur kerja atau *flowmap* pada sistem yang diusulkan sebagai berikut:

### Data Flow Diagram

Berikut adalah *Data Flow Diagram* dari sistem informasi Kredit sahabat Pada BUMDes desa Moyo,



Gambar 5. Data Flow Diagram level 0

Proses-proses yang terlibat adalah sebagai berikut:

1. *Login*  
Pada proses login ini terdapat dua *user* yaitu Admin atau Manager, dan Operatot dengan memasukkan data *username* dan *Password*, kemudian divalidasi di dalam tabel *user* di dalam databasenya.
2. *Data Master*  
Pada proses data master terdapat dua data yaitu data anggota, dan data pengajuan yang diakses oleh admin atau manager. Manager juga dapat melakukan proses tambah anggota dan pengajuan.
3. *Transaksi*  
Pada proses transaksi kedua *user* dapat melakukan proses ini dengan ketentuan operator mengajukan pinjaman, sedangkan admin atau manager dapat menyetujui pengajuan.
4. *Laporan*

Proses ini hanya dapat dilakukan oleh admin atau manager yang data tersebut diambil dari database sistem tersebut.

5. Pengaturan

Pada proses pengaturan terdapat data *user*, dan jenis pinjaman dapat dilakukan oleh manager atau admin.

6. Grafik

Pada proses ini dapat dilihat grafik pinjaman, simpanan, angsuran dan pengambilan uang.

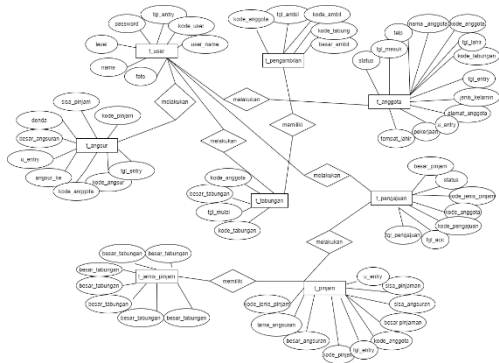
7. Backup

Pada proses ini dapat dilakukan *backup* data yang dapat dilakukan oleh admin atau manager dengan mengambil keseluruhan tabel dalam database dan menjadi database baru sistem.

8. Help

Pada proses ini hanya terlihat cara penggunaan sistem.

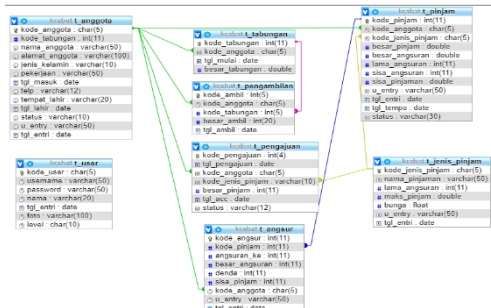
**Entity Relationship Diagram (ERD):**



Gambar 6. ERD

**Relasi Antar Tabel**

Relasi antar tabel adalah hubungan sebuah tabel dengan tabel yang lain. Adapun Relasi antara lain adalah:



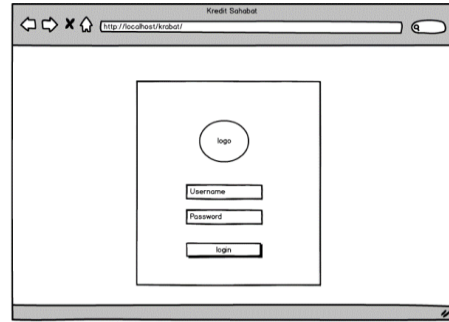
Gambar 7. Relasi Tabel

**Perancangan User Interface**

Berikut ini adalah perancangan *user interface* dari Sistem Informasi Kredit Sahabat pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) desa Moyo, yaitu sebagai berikut:

1. Rancangan Interface Form Login

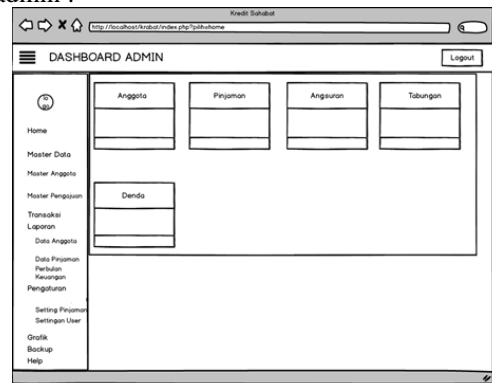
Adapun rancangan menu *login*, sebagai berikut:



Gambar 8. Rancangan Menu Login

2. Rancangan Interface Halaman Dashboard Pada Admin

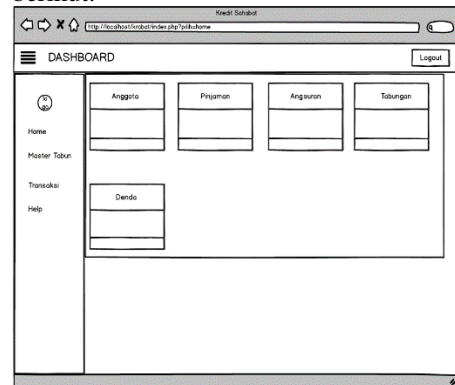
Adapun perancangan tampilan *dashboard* admin:



Gambar 9. Rancangan Interface Halaman Dashboard Pada Admin

3. Rancangan Interface Halaman Dashboard Operator

Adapun rancangan *interface* halaman sebagai berikut:



Gambar 11. Rancangan Interface Halaman Dashboard Operator

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Rancang Bangun Sistem Informasi pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *php*, databasenya dibuat

dengan menggunakan bahasa pemrograman *mysql* dengan *server* xampp dan telah melewati proses pengujian menggunakan metode *black box*

2. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah dalam penghitungan transaksi pinjam secara otomatis dan proses penyusunan laporan dalam kegiatan pinjam di BUMDes Sahabat Desa Moyo menjadi lebih mudah dengan menggunakan sistem terkomputerisasi.
3. Data terekam secara otomatis karena menggunakan proses inputan secara terkomputerisasi sehingga lebih mudah dalam proses mencetak data sehingga proses pembuatan laporan lebih cepat.

Citation" button to add citations to this document.

### Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan mengenai Sistem Informasi Kredit Sahabat pada BUMDes Sahabat Desa Moyo Berbasis *web* ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur simpanan bagi anggota BUMDes desa Moyo
2. Menambahkan fitur kredit barang dan bukan terpaku pada uang saja

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budi Raharjo. 2010. Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL. Informatika. Bandung.
- [2] Efendi, J. P. (2016). SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM STUDI KASUS BUMDES AL-AMIN DESA BAGAN JAYA. *SISTEMASI*.
- [3] Faridi, Miftah. 2015. Fitur Dahsyat Sublime Text 3. Surabaya: LUG
- [4] Jogiyanto, H. (2006). Sistem Teknologi Informasi: Edisi Kedua.
- [5] Jogiyanto, H. (2010). Teori Portofolio dan Analisis Investasi (Edisi Ketujuh). *Yogyakarta: BPFE*.
- [6] Kadir, A. (2003). *Pengenalan sistem informasi*. Andi.
- [7] Kristanto, A. (2008). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi. *Yogyakarta: Gava Media*.
- [8] Nugroho, A. (2005). Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek. *Bandung: Informatika*
- [9] Pembangunan, P. K. D. S. (2007). Buku Panduan Pendirian dan Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). *Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Brawijaya*.
- [10] Pressman, Roger S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- [11] Rizky, Soetam. 2011. "Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak". Jakarta: Use the "Insert