

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

4.1 Observasi

Melakukan survey dan wawancara secara langsung di PT Abdi Bangun Pertiwi Surabaya. Dari wawancara tersebut diperoleh data secara langsung dari Bagian Marketing dan Keuangan meliputi: prosedur pemesanan rumah, prosedur pembayaran uang tanda jadi, uang muka dan denda, serta penjelasan mengenai isi dari Surat Perjanjian Jual Beli (SPJB) dan Petunjuk Pelaksanaan Penjualan (Juklak). Data-data yang telah diperoleh ini dapat digunakan untuk membuat sistem yang lebih baik dan optimal dikemudian hari.

4.2 Analisa Sistem

Prosedur pemesanan yang dilakukan dalam proses penjualan rumah pada PT. Abdi Bangun pertiwi diawali dengan proses pencatatan identitas calon pembeli agar dapat melakukan *Booking Fee* atau pemberian uang tanda jadi, proses tersebut disebut sebagai Registrasi. *Booking Fee* merupakan proses yang dilakukan setelah proses registrasi selesai dilakukan oleh Sales Marketing kemudian baru dilakukan proses Pemilihan rumah yang akan dipesan

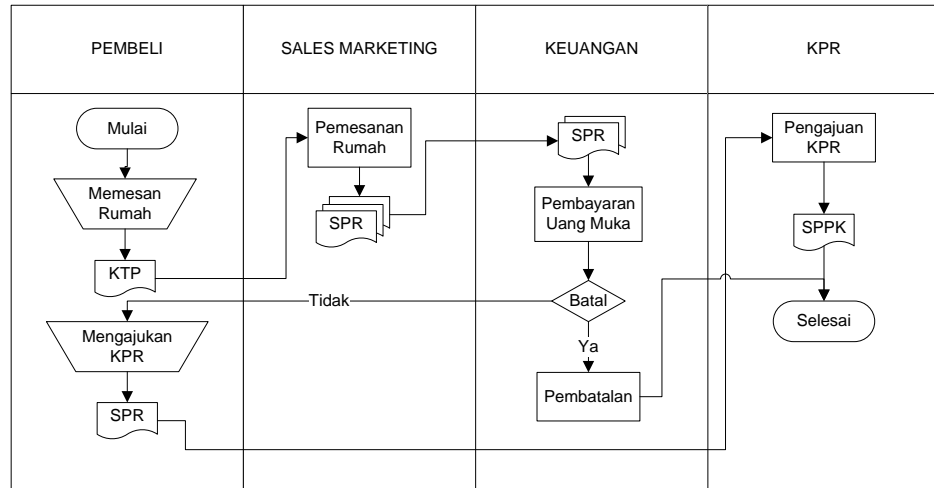
Calon pembeli dapat melakukan perubahan rumah yang dipesan, berdasarkan Surat Perjanjian Jual Beli setiap terjadi perubahan pemesanan akan diberikan denda kepada calon pembeli, proses tersebut disebut sebagai Ganti Kavling.

Rumah yang terpesan akan dibuatkan Surat Pemesanan Rumah (SPR) oleh Sales Marketing yang akan disetujui oleh Manager Marketing melalui proses persetujuan SPR, SPR baru dapat diterima oleh calon pembeli apabila pembeli telah melakukan pembayaran uang muka pertama, setiap pembayaran angsuran uang muka disebut sebagai proses pembayaran uang muka. Proses berikutnya dilanjutkan dengan Pengajuan KPR jika calon pembeli memilih melakukan pembelian melalui kredit Bank. Pembeli dapat melakukan pembayaran dengan cara tunai yang tata caranya terdapat pada SPJB yang akan dilakukan oleh Bagian Keuangan.

SPJB juga berisi masalah apabila terjadi pembatalan, sehingga dibutuhkan proses pembatalan yang akan menangani pembatalan pemesanan rumah baik berdasarkan keinginan pembeli ataupun berdasarkan kebijakan perusahaan karena pembeli tidak dapat melakukan pembayaran uang muka berdasarkan jadwal yang telah ditentukan.

4.2.1 System Flow

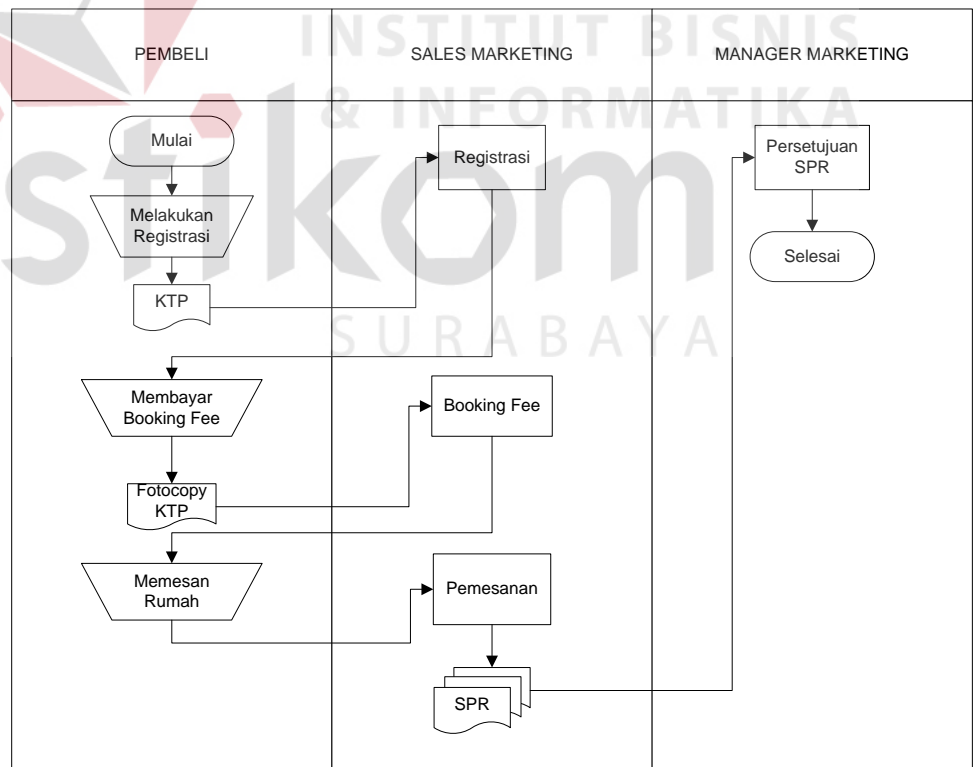
Di bawah ini merupakan gambaran umum proses pemesanan rumah pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya, dimulai dari pendaftaran calon pembeli menggunakan KTP asli, kemudian pembeli dapat melakukan pemesanan, jika rumah sudah ditentukan pembeli akan melakukan pembayaran uang muka untuk melunasi pembelian rumah hingga dilakukan pengajuan KPR.



Gambar 4.1 Gambaran Umum

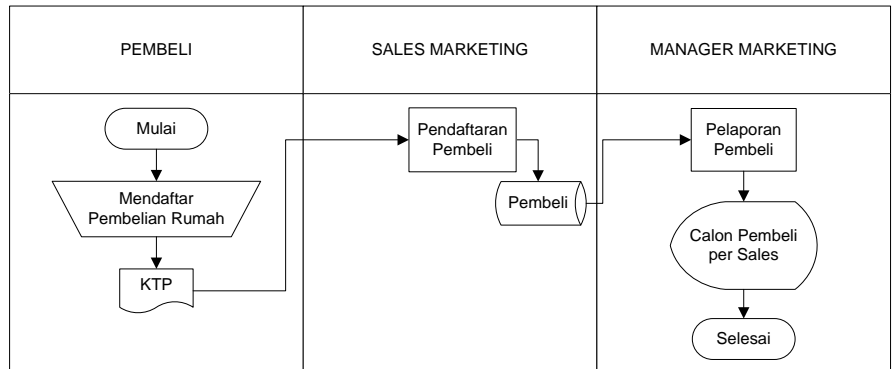
a. Pemesanan Rumah

Berikut adalah gambaran umum proses pemesanan rumah mulai dari Registrasi, *Booking Fee*, Pemesanan dan Persetujuan SPR.



Gambar 4.2 Gambaran Umum Pemesanan Rumah

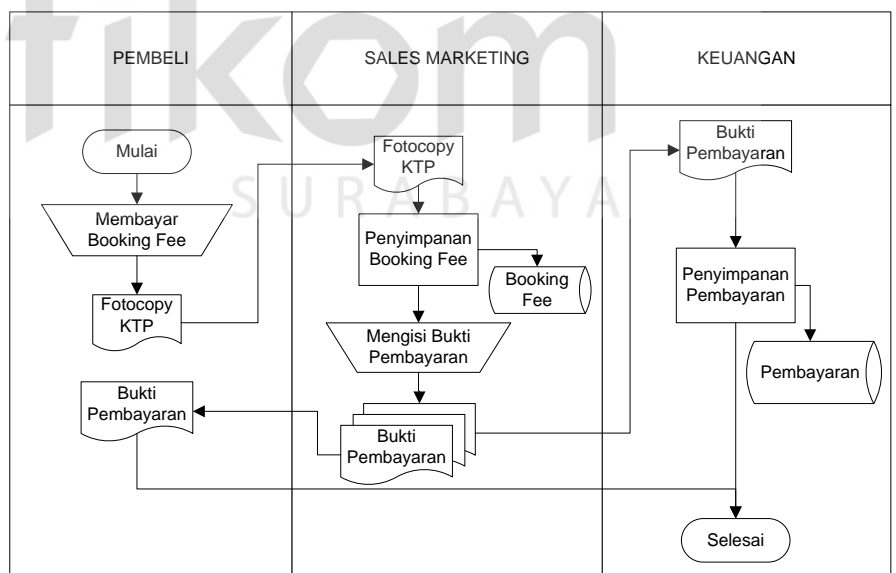
- **Registrasi**



Gambar 4.3 Registrasi

Sales Marketing melakukan pencatatan identitas calon pembeli berdasarkan KTP asli yang diberikan oleh calon pembeli agar dapat diketahui bahwa setiap satu pembeli akan didampingi oleh satu Sales Marketing sampai akhirnya rumah sampai ditangan calon pembeli.

- **Booking Fee**

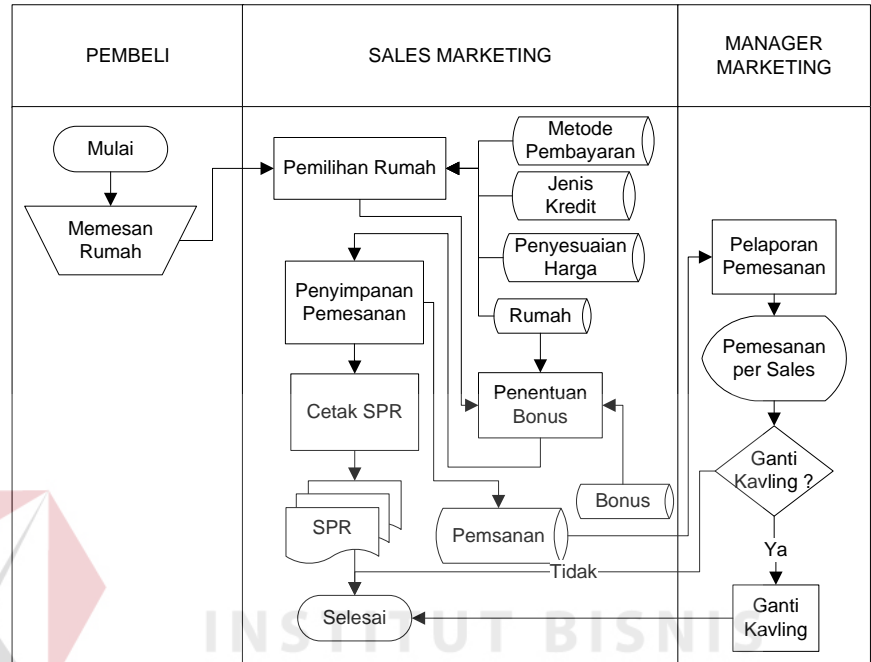


Gambar 4.4 Booking Fee

Booking Fee merupakan tanda jadi pembelian rumah yang dilakukan oleh Sales Marketing untuk kemudian diserahkan

kepada bagian keuangan untuk dilakukan pencatatan mengenai pembayaran *Booking Fee* per rumah yang dipesan.

- **Pemesanan**

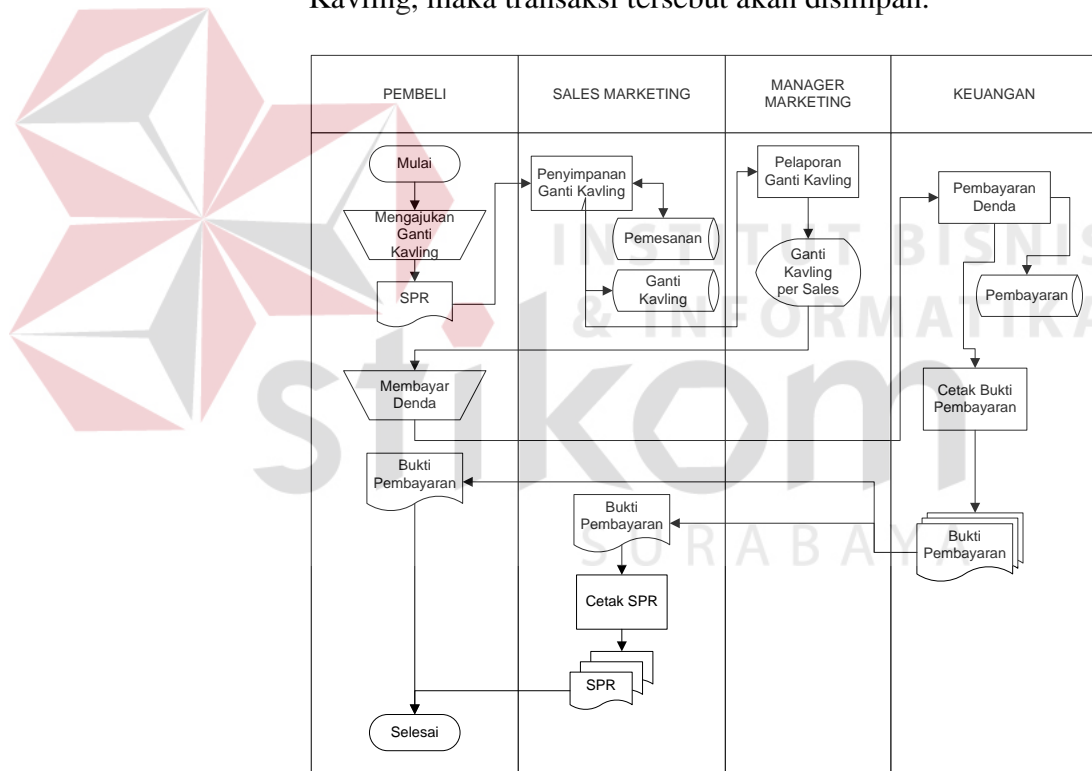


Gambar 4.5 Pemesanan

Pada proses pemesanan pembeli dapat memilih metode pembayaran dan rumah. Metode pembayaran digunakan untuk melunasi pembayaran dalam melakukan pembelian rumah. Metode pembayaran tersebut adalah Tunai Lunak, Tunai Keras dan KPR Bank. Tunai Lunak merupakan pembayaran tanpa bunga sesuai jadwal yang ditentukan oleh perusahaan yang terdapat di dalam Petunjuk Pelaksanaan Penjualan (Juklak). Tunai Keras merupakan pembayaran tanpa bunga dengan mendapatkan bonus potongan uang muka yang terdapat dalam Juklak yang hanya dapat dilakukan dalam satu bulan. KPR Bank merupakan metode pembayaran dengan cara pembayaran

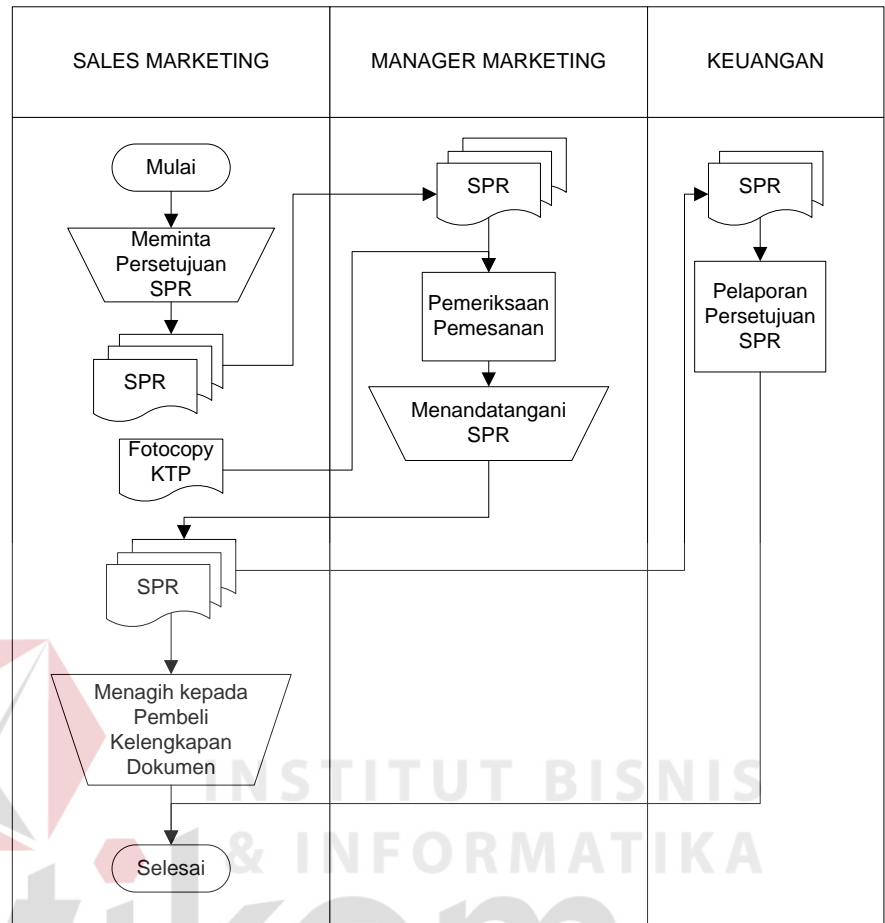
uang muka pada perusahaan dan melanjutkan sisa pembayaran melalui kredit Bank.

Apabila terjadi perubahan terhadap pesanan rumah maka akan dilakukan proses Ganti Kavling, dimana proses tersebut akan mengubah isi dari SPR. Sehingga antara proses Ganti_Kavling dan Pemesanan tidak terdapat perbedaan, namun untuk menjaga agar data pemesanan terdahulu tidak berubah saat dilakukan perubahan isi SPR, maka setiap terjadi Ganti Kavling, maka transaksi tersebut akan disimpan.



Gambar 4.6 Ganti Kavling

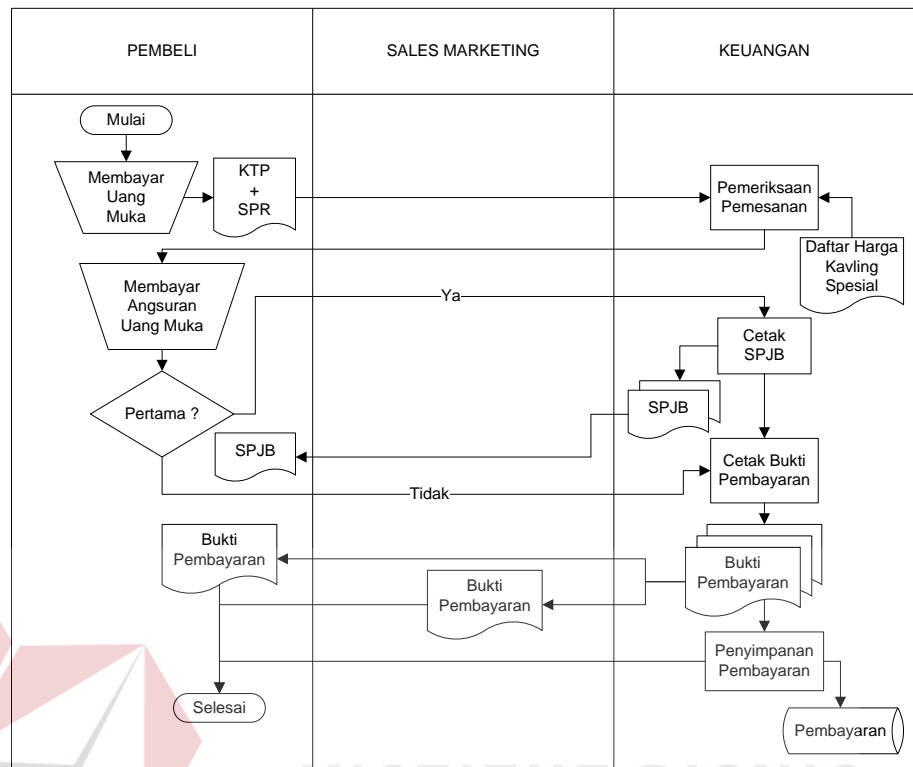
- **Persetujuan SPR**



Gambar 4.7 Persetujuan SPR

SPR yang telah dicatat oleh Sales Marketing akan diminta persetujuan melalui Manager Marketing, persetujuan disini akan diminta jika terjadi kasus diluar dari isi dari Juklak yang telah dikeluarkan oleh perusahaan.

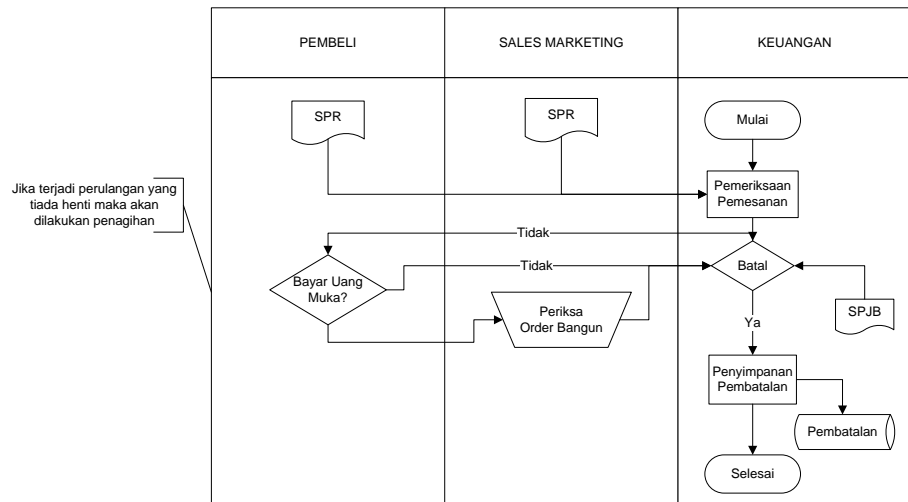
b. Pembayaran Uang Muka



Gambar 4.8 Pembayaran Uang Muka

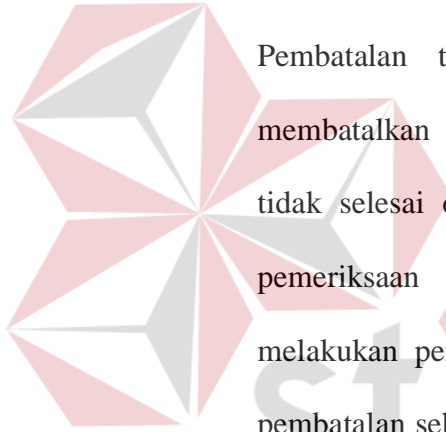
Pembayaran uang muka akan ditangani oleh Bagian Keuangan dimana bukti pembayaran akan diserahkan juga kepada Sales Marketing sebagai bukti bahwa pembeli yang melakukan pemesanan rumah kepada Sales Marketing tersebut telah melakukan pelunasan. Pada saat pembayaran uang muka pertama bagian keuangan akan menyetujui SPR yang diberikan oleh Sales Marketing pada saat proses persetujuan SPR, kemudian pembeli akan dibuatkan SPJB.

c. Pembatalan

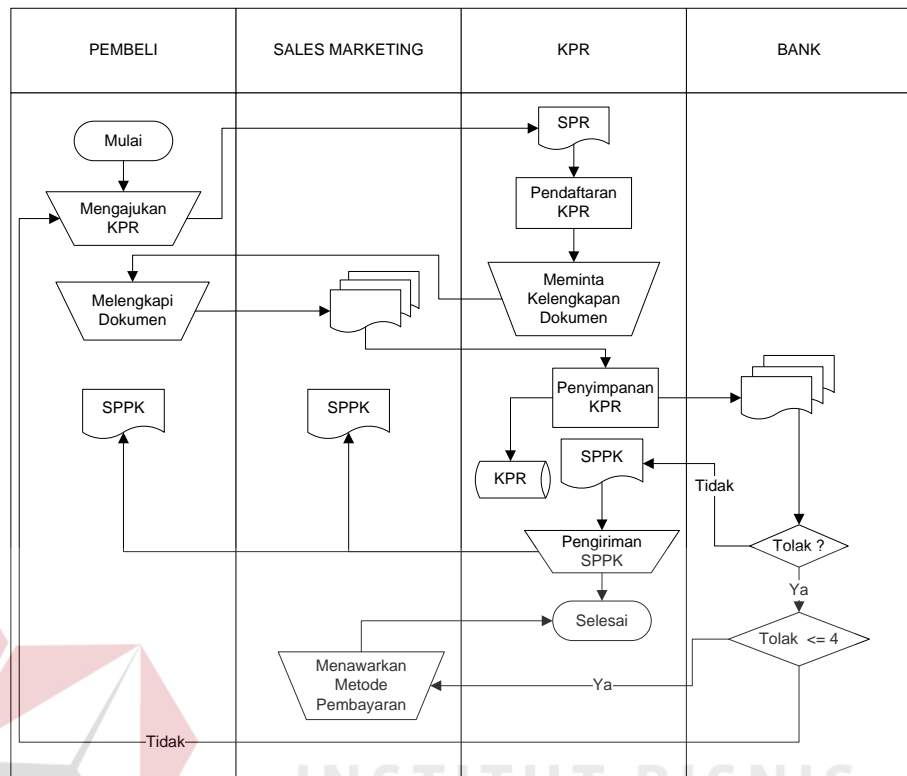


Gambar 4.9 Pembatalan

Pembatalan terjadi pada saat pembeli memutuskan untuk membatalkan pembelian atau jika terjadi proses berulang yang tidak selesai dari pemeriksaan pembayaran uang muka dengan pemeriksaan pembatalan, dengan kata lain pembeli tidak melakukan pembayaran uang muka dan tidak pula menyatakan pembatalan sehingga akan dikatakan sebagai pembatalan sesuai isi dari SPJB.



d. Pengajuan KPR



Gambar 4.10 Pengajuan KPR

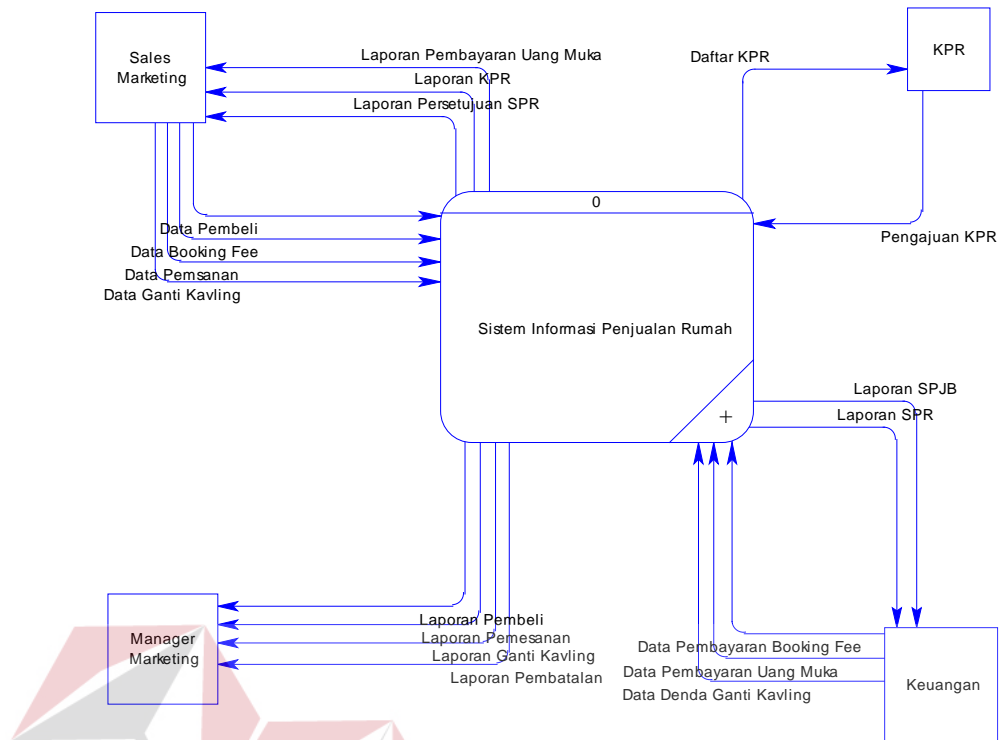
Apabila pembeli telah menyetujui untuk melakukan pembayaran dengan KPR Bank maka perusahaan akan membantu proses pengajuan KPR Bank, sampai empat kali pengajuan pada Bank yang berbeda, jika belum juga dapat terpenuhi maka perusahaan akan menawarkan metode pembayaran yang lain kepada pembeli. Pembeli yang akan melakukan pembayaran dengan metode KPR Bank harus segera melengkapi dokumen yang dibutuhkan untuk diserahkan kepada bagian Sales Marketing atau KPR, dokumen tersebut adalah

- Fotocopy KTP
- Fotocopy Surat Nikah (bagi yang sudah menikah)
- Fotocopy Kartu Keluarga

- Surat Lajang (bagi yang belum menikah)
- Fotocopy Rekening Tabungan tiga bulan terakhir.
- Surat Keterangan Kerja
- Slip Gaji (Bagi Wirausaha yang diserahkan :SIUP + TDP)
- NPWP

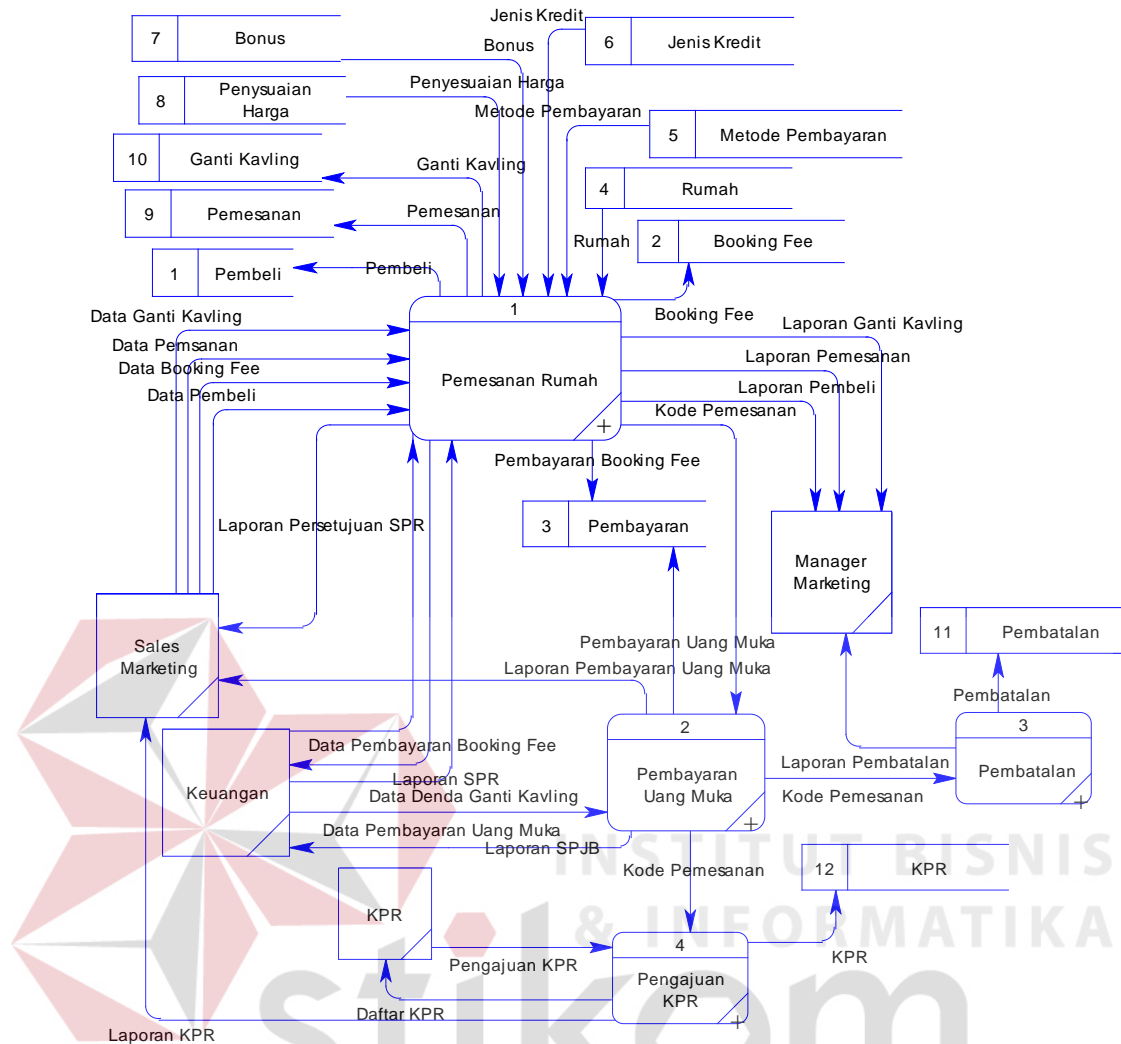
4.2.2 Data Flow Diagram

Berikut ini adalah *Data Flow Diagram* pada Sistem Penjualan Rumah Pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya. Dalam *data flow* diagram dibawah ini terdapat beberapa level. Dalam data flow diagram level 0 digambarkan secara global proses-proses apa saja yang ada dalam sistem beserta data-data *input* dan *output* dari proses yang ada. Dalam *data flow* diagram pada level selanjutnya digambarkan secara lebih detil proses-proses yang ada dalam proses-proses utama yang ada dalam data flow diagram level 0. Sebelum memasuki DFD sebelumnya dibuatkan *Context diagram* yang akan menunjukan entitas mana saja yang akan menjadi sumber data dalam sistem.



Gambar 4.11. Context Diagram

Sedangkan untuk gambar *data flow* diagram level 0 hasil dari breakdown Context Diagram pada Gambar 4.11 adalah sebagai berikut.

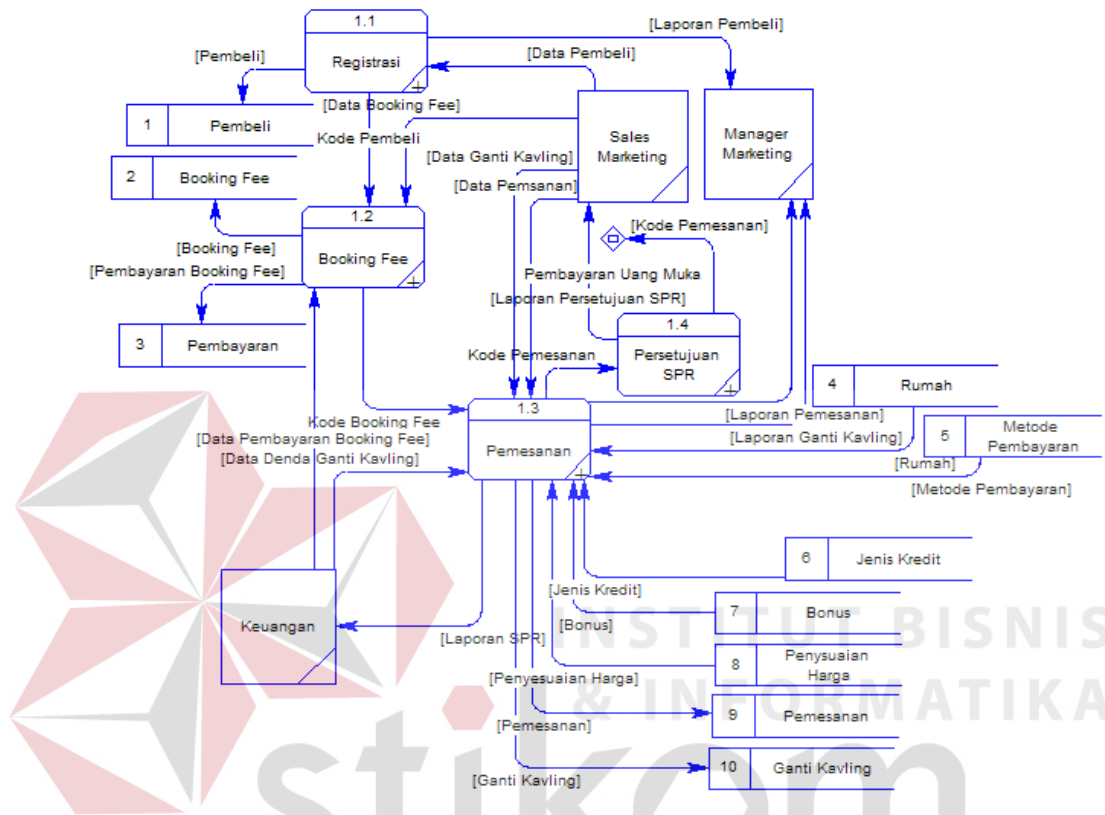


Gambar 4.12. DFD Level 0

Pada *data flow* diagram level 0 akan terlihat aliran data yang mengalir pada *System flow* Gambaran Umum pada gambar 4.1 dimana pada tahap ini akan muncul table apa saja yang dibutuhkan selama terjadinya transaksi penjualan rumah pada PT. Abdi Bagnun Pertiwi Surabaya. Setiap proses akan di breakdown sehingga akan muncul aliran data per proses sesuai dengan *System flow* yang ada

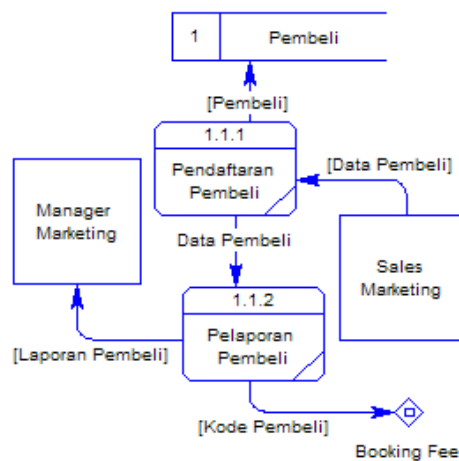
1. Pemesanan Rumah

Setiap Proses pada DFD Pemesanan Rumah ini akan di breakdown agar dapat dilihat aliran data secara jelas dari masing-masing proses.



Gambar 4.13. DFD Pemesanan Rumah

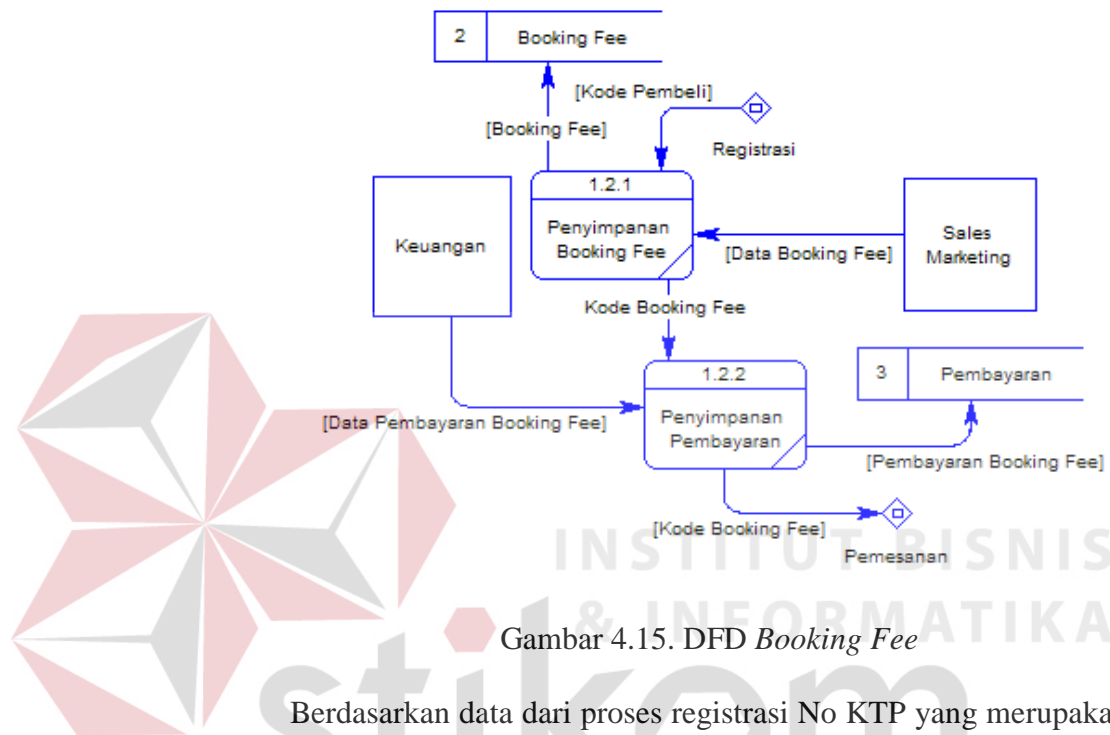
a. Registrasi



Gambar 4.14. DFD Registrasi

Sales Marketing melakukan penyimpanan data pembeli, kemudian data pembeli tersebut digunakan untuk melaporkan bahwa Sales Marketing telah memiliki calon pembeli.

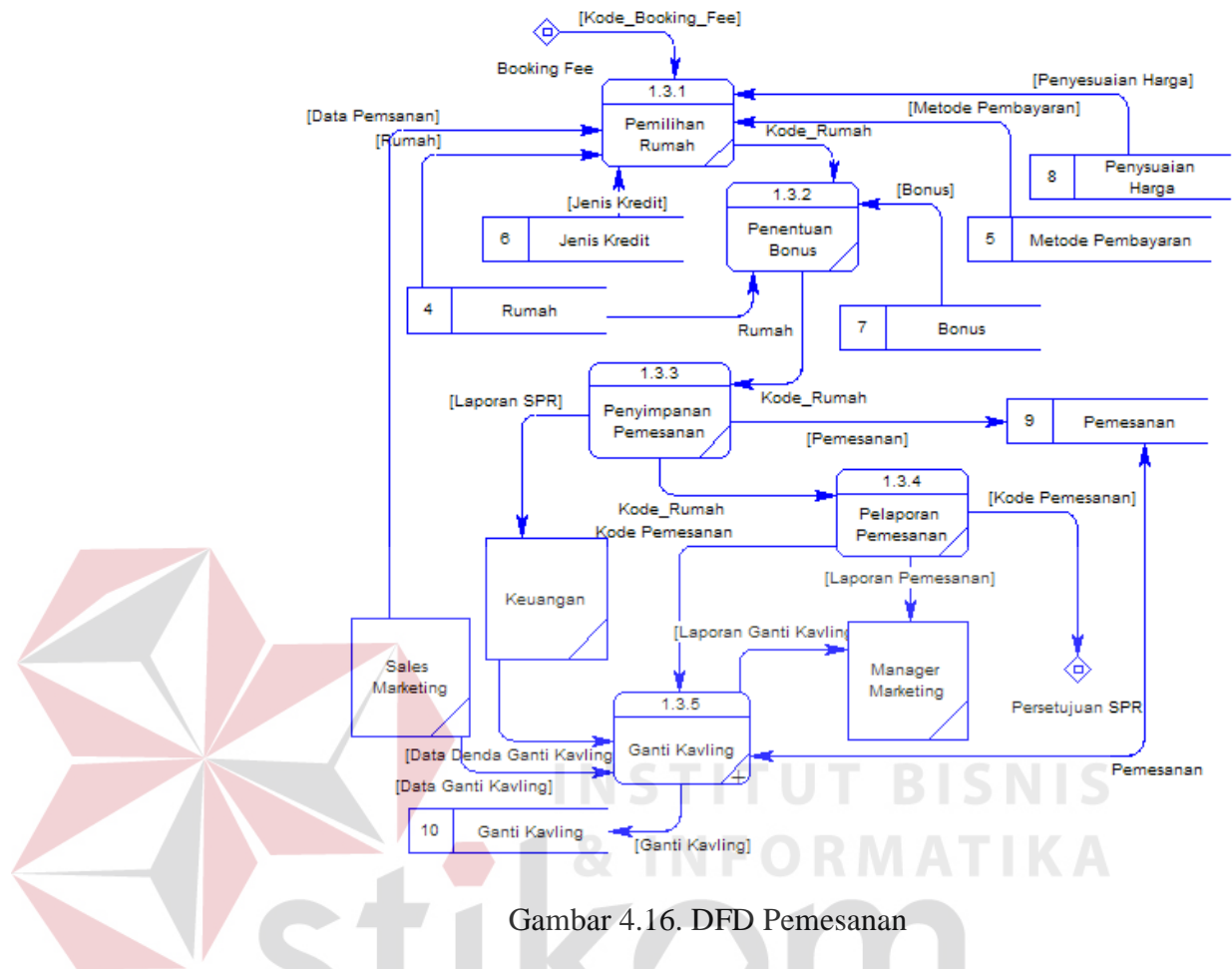
b. Booking Fee



Gambar 4.15. DFD *Booking Fee*

Berdasarkan data dari proses registrasi No KTP yang merupakan kode pembeli akan masuk kedalam proses penyimpanan *Booking Fee* agar dapat membuktikan pelunasan pembayaran melalui data sumber dari kode *booking fee*.

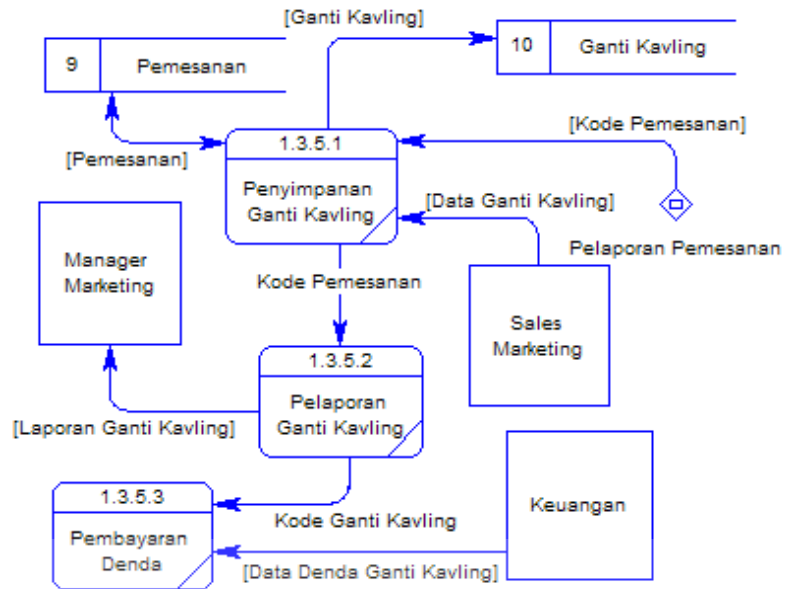
c. Pemesanan



Gambar 4.16. DFD Pemesanan

Pembeli yang telah melakukan pembayaran *booking fee* sudah dapat melakukan pemilihan rumah, sehingga kode *booking fee* akan digunakan dalam proses pemilihan rumah. Pada proses pemesanan ini ditentukan juga bonus yang akan didapatkan pembeli kemudian data tersebut disimpan agar jika suatu saat terjadi perubahan pemesanan atau ganti kavling, maka data yang lama akan disimpan dan pada tabel pemesanan dilakukan *update* data ke data yang baru.

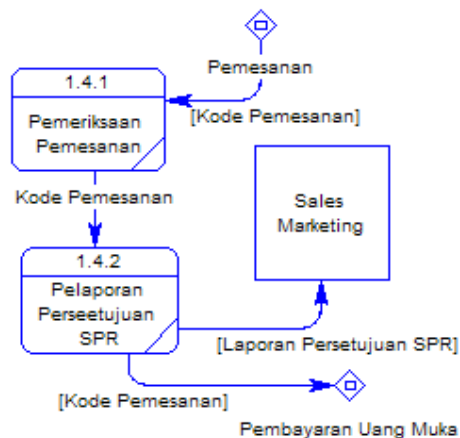
i. Ganti Kavling



Gambar 4.17. DFD Ganti Kavling

Tidak ada perbedaan aliran data yang mengalir pada proses ganti kavling dan pemesanan, namun pada proses ganti kavling terdapat aliran data yang menuju bagian keuangan yaitu denda yang telah disesuaikan dengan isi dari SPJB.

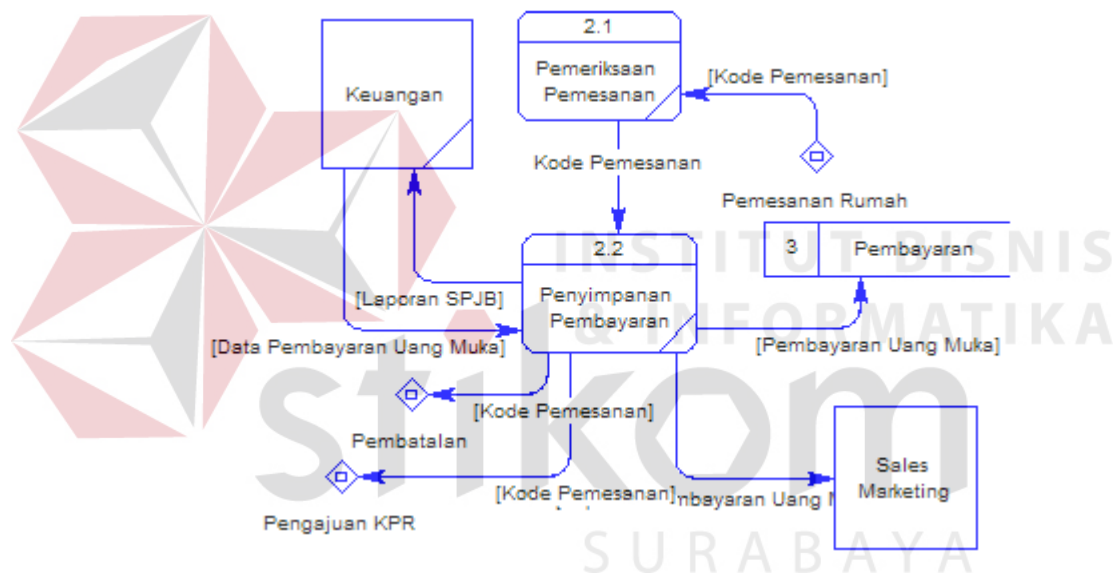
d. Persetujuan SPR



Gambar 4.18. DFD Persetujuan SPR

Berdasarkan data dari pemesanan kode pemesanan akan berpengaruh terhadap pelaporan persetujuan SPR dimana kode pemesanan digunakan untuk memeriksa apakah isi dari SPR sudah sesuai dengan SPJB dan Juklak jika masih ada perbedaan maka Manager Marketing yang berhak menentukan apakah SPR dapat disetujui atau ditolak.

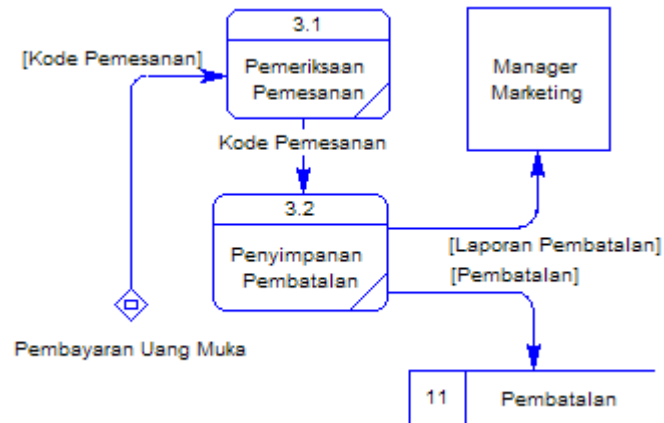
2. Pembayaran Uang Muka



Gambar 4.19. DFD Pembayaran Uang Muka

Pembeli yang telah melakukan pemesanan maka akan diminta melunasi pembayaran uang muka sehingga data dari pemesanan akan masuk ke dalam proses pembayaran uang muka melalui pemeriksaan pemesanan

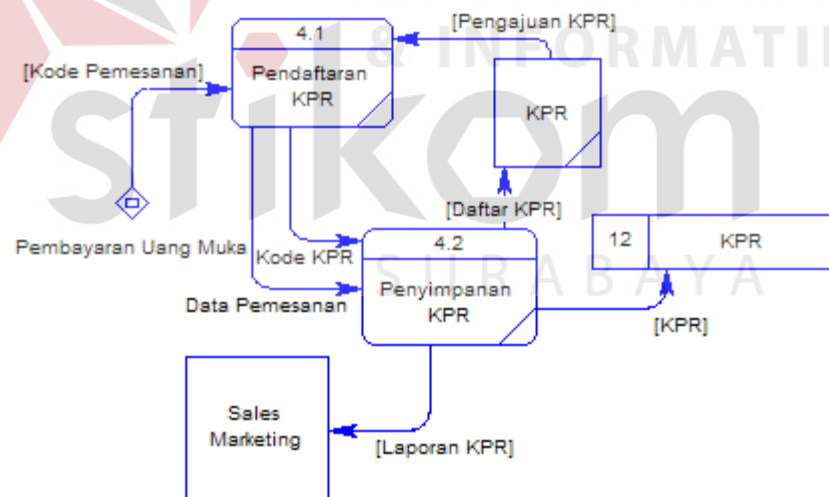
3. Pembatalan



Gambar 4.20. DFD Pembatalan

Pembatalan akan terjadi jika ada pemesanan sehingga data yang mengalir ke pembatalan merupakan data yang berasal dari pemesanan

4. Pengajuan KPR



Gambar 4.21. DFD Pengajuan KPR

4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

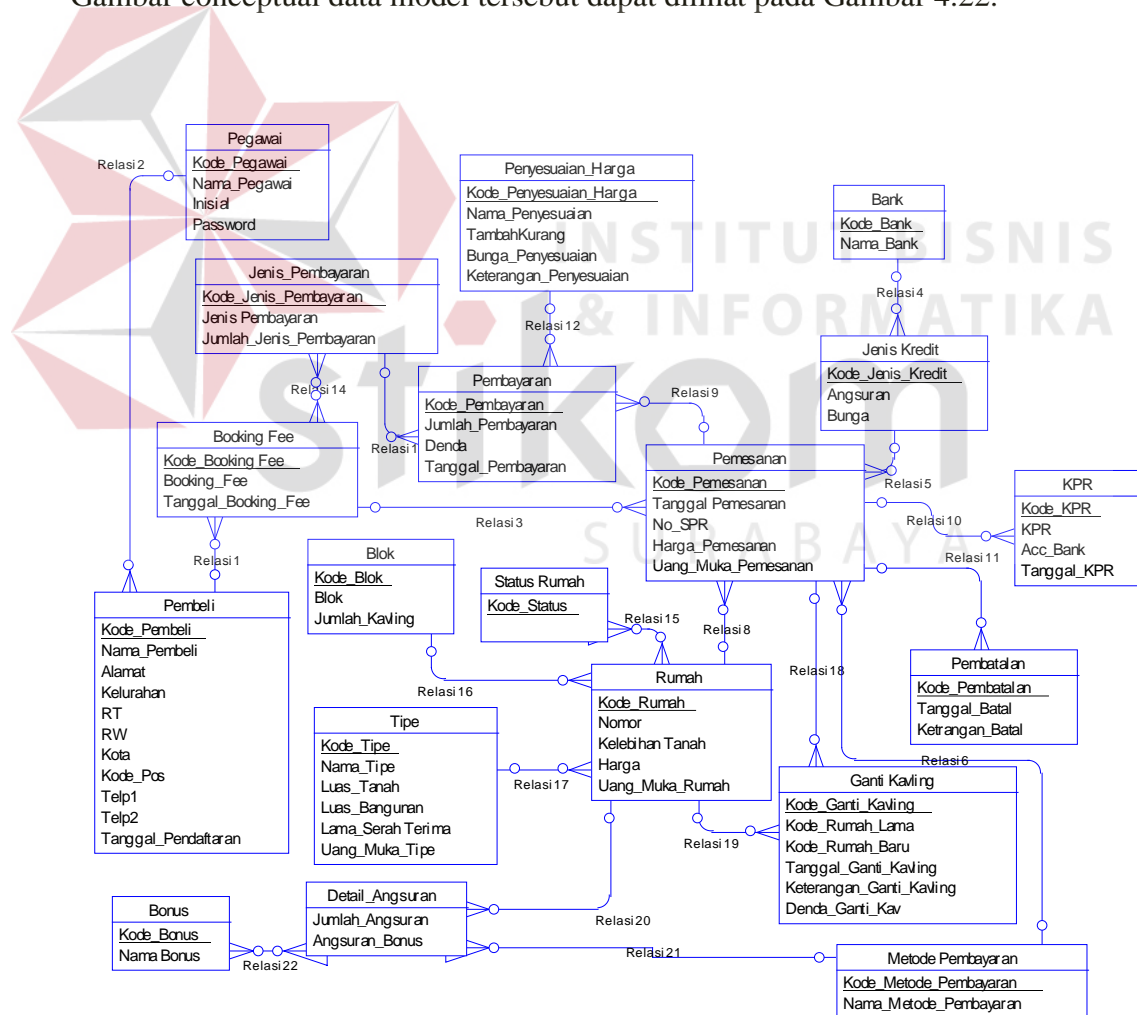
Entity Relationship Diagram (ERD) menggambarkan basis data-basis data yang ada pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya.

ERD itu sendiri terdiri dari 2 macam, yakni *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM). Berikut penjelasan dari masing-masing jenis ERD tersebut.

4.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual data model pada proses Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya merupakan gambaran dari struktur *database* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.

Gambar conceptual data model tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.22.

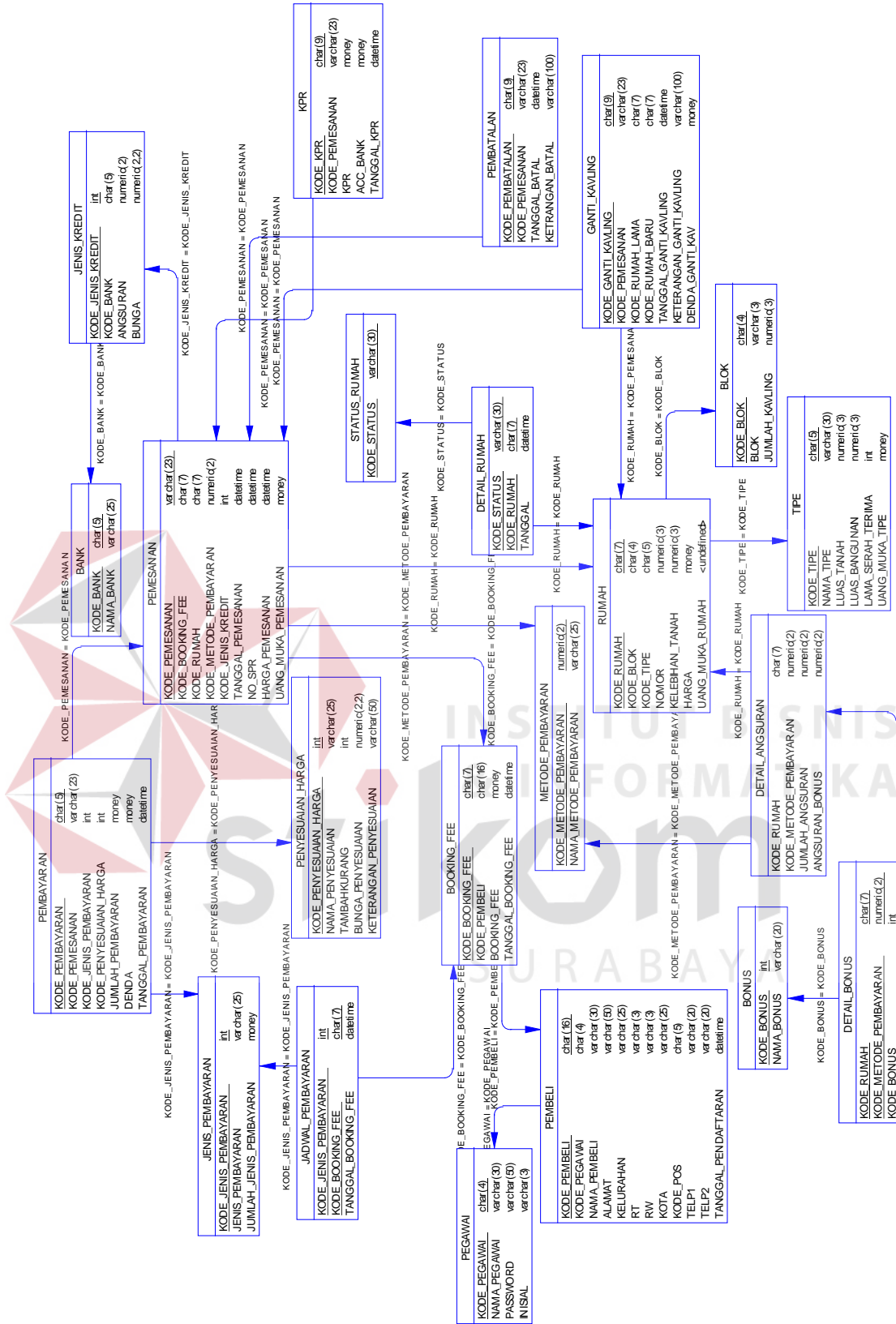


Gambar 4.22. CDM

4.3.2 Physical Data Model (PDM)

Physical data model pada proses penjualan rumah pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya merupakan gambaran dari struktur *database* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem beserta hasil relasi dari hubungan antar table yang terkait. Adapun gambar *physical* data model tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.23.





Gambar 4.23. PDM

4.4 Structure Basis Data dan Tabel

Dalam sub bab ini akan dijelaskan struktur dari tabel-tabel yang akan digunakan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Rumah pada PT. Abdi Bangun Pertiwi Surabaya. Data-data dibawah ini akan menjelaskan satu-persatu detil dari struktur tabel untuk setiap tabel.

1. Tabel Pembeli

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Pembeli	Char(16)	Primary Key
Kode_Pegawai	Char(4)	Foreign Key
Nama_Pembeli	Varchar(30)	
Alamat	Varchar(50)	
Kelurahan	Varchar(25)	
RT	Varchar(3)	
RW	Varchar(3)	
Kota	Varchar(25)	
Kode_Pos	Char(5)	
Telp1	Varchar(20)	
Telp2	Varchar(20)	
Tanggal_Pendaftaran	Datetime	

2. Tabel Pegawai

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Pegawai	Char(4)	Primary Key
Nama_Pegawai	Varchar(30)	
Inisial	Varchar(3)	Unique
Password	Varchar(50)	

3. Tabel Jenis_Pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Jenis_Pembayaran	Int	Primary Key
Jenis_Pembayaran	Varchar(25)	
Jumlah	Money	

4. Tabel Booking_Fee

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Booking_Fee	Char(7)	Primary Key
Kode_Pembeli	Char(16)	Foreign Key
Booking_Fee	Money	
Tanggal_Booking_Fee	Datetime	

5. Tabel Jadwal_Pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Jenis_Pembayaran	Int	Foreign Key
Kode_Booking_Fee	Char(7)	Foreign Key
Tanggal_Bayar	Datetime	
Jumlah_Bayar	Money	

6. Tabel Blok

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Blok	Char(4)	Primary Key
Blok	Varchar(3)	
Jumlah_Kavling	Numeric(3)	

7. Tabel Tipe

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Tipe	Char(5)	Primary Key
Nama_Tipe	Varchar(30)	
Luas_Tanah	Numeric(3,2)	
Luas_Bangunan	Numeric(3,2)	
Lama_Serah_Terima	Int	
Uang_Muka	Money	

8. Tabel Rumah

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Rumah	Char(7)	Primary Key
Kode_Blok	Char(4)	Foreign Key
Kode_Tipe	Char(5)	Foreign Key
Nomor	Numeric(3)	
Kelebihan_Tanah	Numeric(3,2)	
Harga	Money	
Uang_Muka	Money	

9. Tabel Status_Rumah

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Status_Rumah	Varchar(30)	Primary Key

10. Tabel Detail_Rumah

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Rumah	Char(7)	Foreign Key
Kode_Status_Rumah	Varchar(30)	Foreign Key
Tanggal	Datetime	

11. Tabel Metode_Pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Metode_Pembayaran	Numeric(2)	Primary Key
Metode_Pembayaran	Varchar(25)	

12. Tabel Detail_Angsuran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Metode_Pembayaran	Numeric(2)	Foreign Key
Kode_Rumah	Char(7)	Foreign Key
Jumlah_Angsuran	Numeric(2)	
Angsuran_Bonus	Numeric(2)	

13. Tabel Bonus

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Bonus	Int	Primary Key
Nama_Bonus	Varchar(20)	

14. Tabel Detail_Bonus

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Rumah	Char(7)	Foreign Key
Kode_Metode_Pembayaran	Numeric(2)	Foreign Key
Kode_Bonus	Int	Foreign Key

15. Tabel Bank

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Bank	Char(5)	Primary Key
Nama_Bank	Varchar(25)	

16. Tabel Jenis_Kredit

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Jenis_Kredit	Int	Primary Key
Kode_Bank	Char(5)	Foreign Key
Angsuran	Numeric(2)	
Bunga	Numeruc(2,2)	

17. Tabel Pemesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Pemesanan	Char(7)	Primary Key
Kode_Metode_Pembayaran	Numeric(2)	Foreign Key
Kode_Booking_Fee	Char(7)	Foreign Key
Kode_Rumah	Char(7)	Foreign Key
Kode_Jenis_Kredit	Int	Foreign Key
Tanggal_Pemesanan	Datetime	
No_SPR	Varchar(23)	

Harga	Money	
Uang_Muka	Money	

18. Tabel Penyesuaian_Harga

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Penyesuaian_Harga	Int	Primary Key
Nama_Penyesuaian	Varchar(25)	
TambahKurang	Int	
Bunga_Penyesuaianai	Numeric(2,2)	
Keterangan	Varchar(50)	

19. Tabel Pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Pembayaran	Char(5)	Primary Key
Kode_Penyesuaian_Harga	Int	Foreign Key
Kode_Pemesanan	Char(7)	Foreign Key
Kode_Jenis_Pembayaran	Int	Foreign Key
Jumlah_Pembayaran	Money	
Denda	Money	
Tanggal_Pembayaran	Datetime	

20. Tabel Ganti Kavling

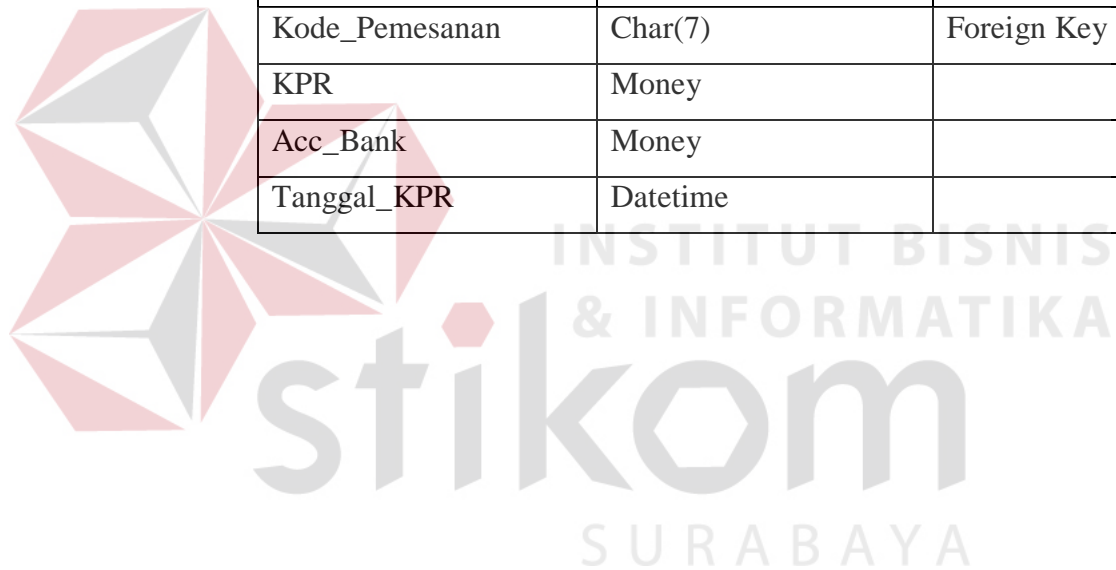
Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Ganti_Kavling	Char(9)	Primary Key
Kode_Rumah_Baru	Char(7)	Foreign Key
Kode_Pemesanan	Char(7)	Foreign Key
Ke_Rumah_Lama	Char(7)	Foreign Key
Tanggal_Ganti_Kavling	Datetime	
Keterangan	Varchar(100)	
Denda	Money	

21. Tabel Pembatalan

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_Pembatalan	Char(9)	Primary Key
Kode_Pemesanan	Char(7)	Foreign Key
Tanggal_Batal	Datetime	
Keterangan	Varchar(100)	

22. Tabel KPR

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
Kode_KPR	Char(9)	Primary Key
Kode_Pemesanan	Char(7)	Foreign Key
KPR	Money	
Acc_Bank	Money	
Tanggal_KPR	Datetime	



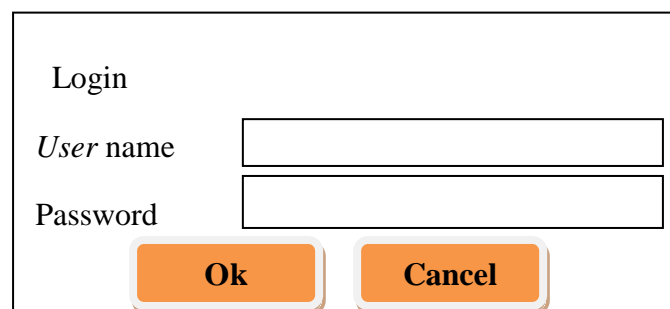
4.5 Desain Input-Output

Desain I/O merupakan perencanaan dari desain aplikasi penjualan rumah yang akan dibuat pada program agar pengguna dapat membayangkan apakah sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dimaksudkan agar terjalin kerja sama antara pengguna sistem dengan pemakai sistem sehingga sistem baru yang dibuat ini dapat memenuhi kebutuhan kedua belah pihak.

A. Desain Input

Desain input merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu program. Pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah Pada PT. Abdi Bangun Pertiwi dibuat beberapa desain *input interface*.

Pada Gambar 4.24 merupakan gambar desain input untuk *form* login untuk admin. *Form* desain *input* login digunakan jika *user* ingin masuk sebagai admin. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam admin. *User* dapat mengakses menu-menu yang ada pada program, tetapi hanya sesuai dengan hak akses yang mereka miliki.



The image shows a simple login form with a white background and a black border. At the top left, the word "Login" is written in a standard font. Below it, the label "User name" is positioned to the left of a rectangular text input field. Similarly, the label "Password" is to the left of another rectangular text input field. At the bottom of the form, there are two orange buttons with rounded corners. The left button is labeled "Ok" and the right button is labeled "Cancel".

Gambar 4.24 Desain *Form* Login Admin

Pada Gambar 4.25 merupakan gambar desain *interface* untuk halaman awal pada admin. Pada halaman awal terdapat tiga pilihan yaitu menu, *form*, dan detail. Dimana dari ketiga menu itu memiliki kegunaan yang berbeda seperti yang ada di bawah ini.

Menu	Form	Detail
Login	Blok	Angsuran
Logout	Tipe	Bonus
Exit	Rumah	
	Bank	
	Metode Pembayaran	
	Jenis Pembayaran	
	Jenis Kredit	
	Status Rumah	
	Penyesuaian Harga	
	Pegawai	

Gambar 4.25 Desain *Interface* Halaman Awal Admin

Pada Gambar 4.26 merupakan desain *form* pemilihan blok. Di dalam *form* ini terdapat informasi tentang macam – macam blok dan jumlah kavlingnya. Dimana *user* dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

Blok	
Blok	Jumlah Kavling

Gambar 4.26 Desain *Form* Pemilihan Blok

Pada Gambar 4.27 merupakan desain *form* tipe. *Form* ini digunakan untuk memilih tipe rumah yang di inginkan oleh *user*. Dengan cara memilih nama tipe yang di pilih, kemudian akan keluar informasi seperti luas bangunan, luas tanah, tipe, uang muka, dan lama serah terima.

Tipe		
Nama Tipe	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Luas Bangunan	<input type="text"/>	Luas Tanah <input type="text"/>
Tipe	<input type="text"/>	
Uang Muka-1(Rp)	<input type="text"/>	
Lama Serah Terima	<input type="text"/>	
Simpan		
Tipe	Serah Terima	Uang Muka

Gambar 4.27 Desain *Form* Tipe

Pada Gambar 4.28 merupakan desain *form* rumah *multiple*. Di dalam *form* tersebut bisa memesan rumah lebih dari 1 kavling. Ini dapat lebih memudahkan *user* untuk memudahkan dalam pemakaian.

Rumah Multiple			
Blok	<input type="text"/>		<input type="text"/>
Tipe	<input type="text"/>		<input type="text"/>
Nomer	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
Harga (Rp.)	<input type="text"/>		
Uang Muka (Rp.)	<input type="text"/>		
Simpan			
Blok	Jumlah Kavling	Nomer	Nama Tipe

Gambar 4.28 Desain *Form* Rumah Multiple

Pada Gambar 4.29 merupakan desain *form* rumah *single*. Di dalam *form* tersebut bisa memesan rumah per unit. Di dalam *form* tersebut juga terdapat informasi seperti di bawah ini.

Rumah Single				
Nama Tipe	<input type="text"/>			
Blok	<input type="text"/>	Nomor	<input type="text"/>	
Luas Bangunan	<input type="text"/>	Luas Tanah	<input type="text"/>	
Harga (Rp.)	<input type="text"/>	Uang Muka (Rp.)	<input type="text"/>	
Kelebihan Tanah	<input type="text"/>			
Simpan				
Blok	Nomer	Nama Tipe	Nama Tipe	Harga

Gambar 4.29 Desain *form* Rumah Single

Pada Gambar 4.30 merupakan desain *form* Bank. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang bank.

Bank	
Kode Bank	<input type="text"/>
Nama Bank	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Bersih"/>
Kode Bank	Nama Bank

Gambar 4.30 Desain *Form* Bank

Pada Gambar 4.31 merupakan desain *form* metode pembayaran. Di dalam *form* tersebut informasi metode pembayaran. Metode tersebut adalah tunai keras, tunai lunak, dan KPR Bank.

Metode Pembayaran
<input type="text"/>

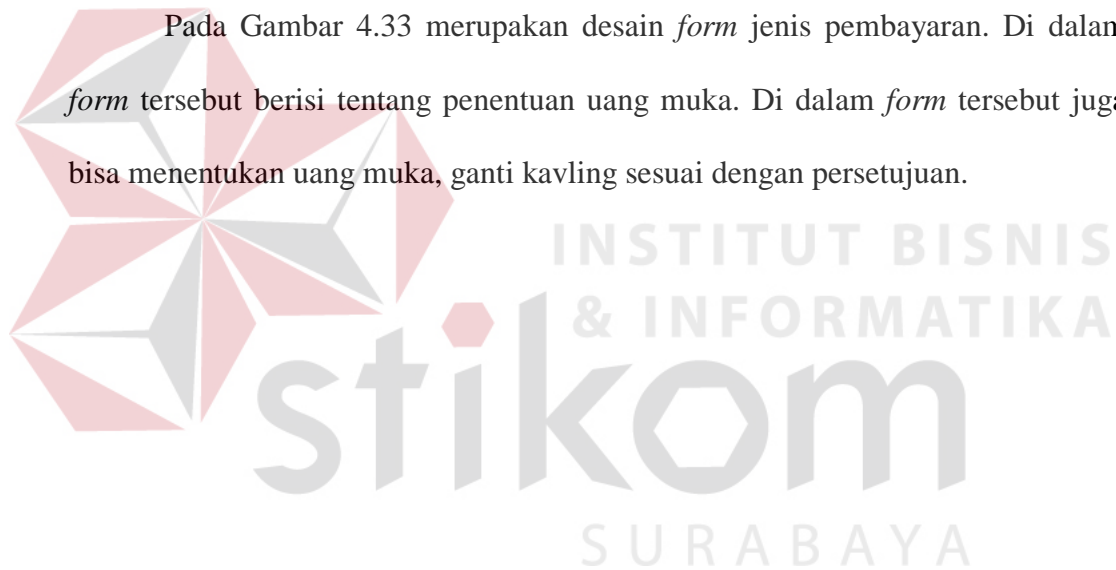
Gambar 4.31 Desain *Form* Metode Pembayaran

Pada Gambar 4.32 merupakan desain *form* jenis kredit. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi jenis kredit. Di dalam *form* tersebut juga bisa menambahkan jenis kredit yang di perlukan.

Jenis Kredit			
Kode Jenis Kredit	<input type="text"/>		
Bank	<input type="text" value="▼"/>		
Tahun	<input type="text"/>	Bunga(%)	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Perbarui"/>			
Kode_jenis_kredit	Nama_Bank	Angsuran	Bunga

Gambar 4.32 Desain *Form* Jenis Kredit

Pada Gambar 4.33 merupakan desain *form* jenis pembayaran. Di dalam *form* tersebut berisi tentang penentuan uang muka. Di dalam *form* tersebut juga bisa menentukan uang muka, ganti kavling sesuai dengan persetujuan.



Jenis Pembayaran	
<i>Booking Fee</i>	
<i>Booking Fee 1 (Rp.)</i>	<input type="text"/>
<i>Booking Fee 2 (Rp.)</i>	<input type="text"/>
Ganti Kavling	
Sebelum UM-1	<input type="text"/>
Sesudah UM-1	<input type="text"/>
Uang Muka	
Jumlah Uang Muka	<input type="text"/>
Jika jumlah uang muka lebih kecil dari nilai awal, maka data terbaru tidak akan tersimpan	
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.33 Desain *Form* jenis Pembayaran

Pada Gambar 4.34 merupakan desain *form* status. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi status rumah. Ada beberapa status yaitu ready stock, indent, terjual, dan terjual belum terbangun.

Status
<input type="text" value="Kode_Status"/>

Gambar 4.34 Desain *form* Status

Pada Gambar 4.35 merupakan desain *form* penyesuaian harga. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang penyesuaian harga. Di dalam *form* tersebut juga bisa mengganti penyesuaian harga sesuai kebutuhan.

Penyesuaian Harga	
Nama Penyesuaian Harga	<input type="text"/>
Bunga(%)	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
Simpan	
Nama Penyesuaian	Bunga

Gambar 4.35 Desain *Form* Penyesuaian Harga

Pada Gambar 4.36 merupakan desain *form* pegawai. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi pegawai. Di dalam *form* tersebut juga bisa menambahkan data pegawai yang dapat mengakses aplikasi ini

Pegawai		
Kode Pegawai	<input type="text"/>	
Bagian	<input type="text"/>	
Nama	<input type="text"/>	
Inisial	<input type="text"/>	
Password	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Perbarui"/>		
Kode_Pegawai	Nama	Inisial

Gambar 4.36 Desain *Form* Pegawai

Pada Gambar 4.37 merupakan gambar desain input untuk *form* login untuk Keuangan. *Form* desain input login digunakan jika *user* ingin masuk sebagai Keuangan. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam bagian keuangan. *User* dapat mengakses menu-menu yang ada pada program.

Login	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 4.37 Desain *Form* Login Keuangan

Pada Gambar 4.38 merupakan gambar desain *interface* untuk halaman awal pada keuangan. Pada halaman awal terdapat dua pilihan yaitu menu dan *form*. Dimana dari dua menu itu memiliki kegunaan yang berbeda seperti yang ada di bawah ini.

Menu	<i>Form</i>
Login	Booking Fee
Logout	Angsuran Uang Muka
Exit	Pembatalan

Gambar 4.38 Desain Interface Halaman Awal Keuangan.

Pada Gambar 4.39 merupakan desain *form* detail angsuran. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang detail angsuran. Di dalam *form* tersebut juga bisa mengisi detail angsuran sesuai dengan kesepakatan.

Detail Angsuran				
Tipe	<input type="text"/>			
Metode Pembayaran	<input type="text"/>		<input type="button" value="Ok"/>	
	Jumlah Angsuran	Angsuran Bonus		
Normal	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Pojok	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Bersih"/>		
Nama_Tipe	Metode_Pembayaran	Jumlah_Angsuran	Angsuran_Bonus	Pojok

Gambar 4.39 Desain *Form* Detail Angsuran

Pada Gambar 4.40 merupakan desain *form* detail bonus. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi detail bonus. Di dalam setiap tipe rumah ada beberapa bonus yang bisa di dapatkan.

Detail Bonus	
Tipe	<input type="text"/>
<input type="text"/>	KPR Bank
<input type="text" value="Nama_Bonus"/>	

Gambar 4.40 Desain *Form* Detail bonus

Pada Gambar 4.41 merupakan desain *form* *Booking Fee*. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang *Booking Fee*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Booking Fee

Kode Pemesanan

No SPR

Blok No

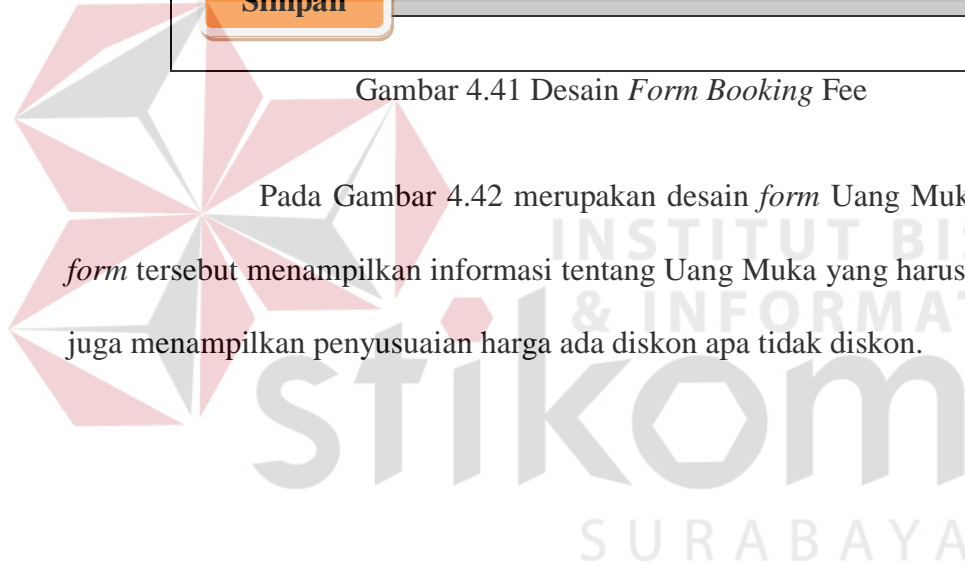
Luas Bangunan (m²) Harga

Luas Tanah(m²) Status

Luas Tanah (m²) Status

Gambar 4.41 Desain *Form Booking Fee*

Pada Gambar 4.42 merupakan desain *form* Uang Muka. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang Uang Muka yang harus dibayar dan juga menampilkan penyusunan harga ada diskon apa tidak diskon.



Uang Muka

Kode Pemesanan

Metode Pembayaran Tanggal

Kode Pembayaran

Penyesuaian Harga

Jatuh Tempo Denda

Pembayaran Jumlah

Gambar 4.42 Desain *Form* Uang Muka

Pada Gambar 4.43 merupakan desain *form* Pembatalan. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang Pembatalan. Di dalam *form* tersebut juga terdapat keterangan tentang alasan pembatalannya.

Gambar 4.43 Desain *Form* Pembatalan

Pada Gambar 4.44 merupakan gambar desain input untuk *form login* untuk KPR. *Form* desain input login digunakan jika *user* ingin masuk sebagai KPR. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam bagian KPR.

Gambar 4.44 Desain *Form* Login KPR

Pada Gambar 4.45 merupakan gambar desain *interface* untuk halaman awal pada KPR. Pada halaman awal terdapat dua pilihan yaitu menu dan *form*. Dimana dari dua menu itu memiliki kegunaan yang berbeda seperti yang ada di bawah ini.

Menu	<i>Form</i>
Login	Pengajuan KPR
Logout	Persetujuan KPR
Exit	

Gambar 4.45 Desain *Interface* Halaman Awal KPR.

Pada Gambar 4.46 merupakan desain *form* Pengajuan KPR. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang Pengajuan KPR. Terdapat juga No SPR dan terdapat fitur untuk memperbarui KPR.

Pengajuan KPR	
Kode KPR	<input type="text"/>
No SPR	<input type="text"/> <input type="button" value="..."/>
Bank	<input type="text"/> <input type="button" value="KP"/>
Jenis KPR	<input type="text"/>
Uang Muka KPR	<input type="text"/>
Lama Angsuran	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Perbarui"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 4.46 Desain *Form* Pengajuan KPR

Pada Gambar 4.47 merupakan desain *form* Persetujuan KPR. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang Persetujuan KPR. Dan juga menampilkan Acc Bank.

Gambar 4.47 Desain *Form* Persetujuan KPR

Pada Gambar 4.48 merupakan gambar desain input untuk *form* login untuk Marketing. *Form* desain input login digunakan jika *user* ingin masuk sebagai Marketing. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam bagian Marketing. *User* dapat mengakses menu-menu yang ada pada program.

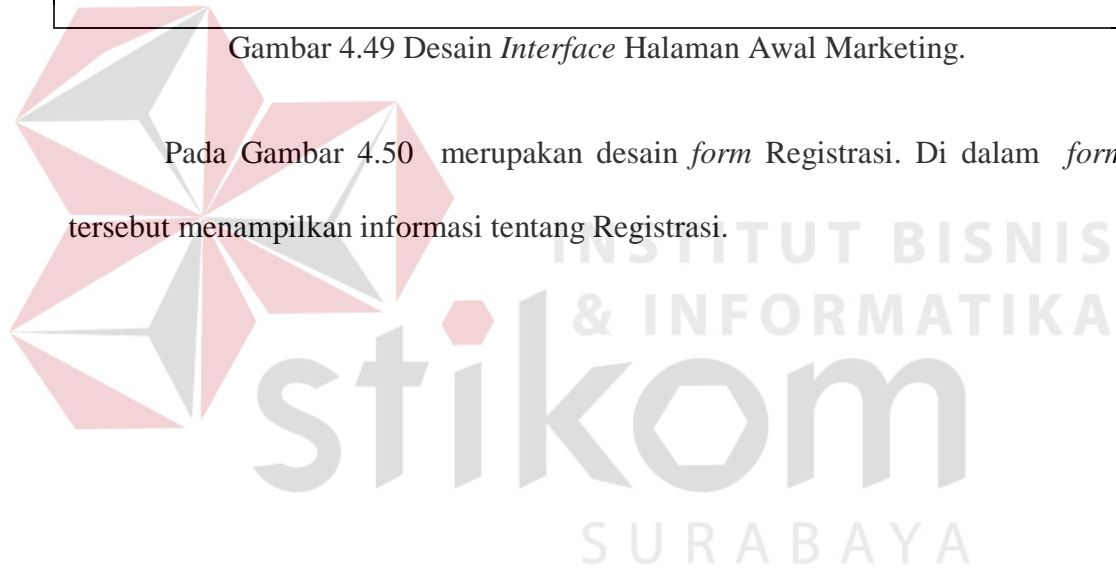
Gambar 4.48 Desain *Form* Login Marketing

Pada Gambar 4.49 merupakan gambar desain *interface* untuk halaman awal pada KPR. Pada halaman awal terdapat dua pilihan yaitu menu dan *form*. Dimana dari dua menu itu memiliki kegunaan yang berbeda seperti yang ada di bawah ini.

Menu	Sales Marketing	Pencarian
Login	Registrasi	Pembeli
Logout	Booking	Booking
Exit	Pemesanan Rumah	Pemesanan Rumah
	Ganti Kavling	Jadwal Pembayaran

Gambar 4.49 Desain *Interface* Halaman Awal Marketing.

Pada Gambar 4.50 merupakan desain *form* Registrasi. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang Registrasi.



Registrasi – Pendaftaran				
Kode Pembeli (No.Ktp)	<input type="text"/>			
Nama	<input type="text"/>	RT	<input type="text"/>	
Alamat	<input type="text"/>		RW	<input type="text"/>
		Kelurahan	<input type="text"/>	
		Kecamatan	<input type="text"/>	
		Kota	<input type="text"/>	
		Kode Pos	<input type="text"/>	
Telpon	<input type="text"/>			
Hp	<input type="text"/>			
<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Perbarui"/>		<input type="button" value="Bersih"/>
No_Ktp	Nama_Pembeli	Alamat	Telp 1	Telp 2

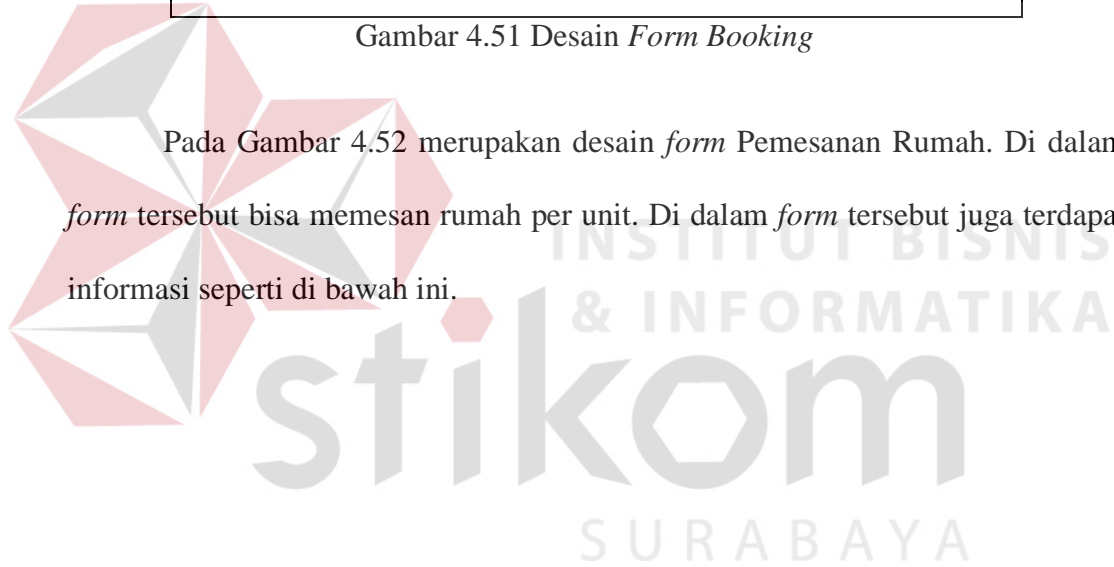
Gambar 4.50 Desain Form Registrasi

Pada Gambar 4.51 merupakan desain form *Booking*. Di dalam form tersebut menampilkan informasi tentang *Booking*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Booking		
No.Kwitansi	<input type="text"/>	
No.Ktp	<input type="text"/>	<input type="button" value="..."/>
Tanggal	<input type="text"/>	
Booking Fee	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Perbarui"/> <input type="button" value="Bersih"/>		
No_Kwitansi	Nama_Pembeli	Booking_Fee

Gambar 4.51 Desain *Form Booking*

Pada Gambar 4.52 merupakan desain *form* Pemesanan Rumah. Di dalam *form* tersebut bisa memesan rumah per unit. Di dalam *form* tersebut juga terdapat informasi seperti di bawah ini.



Pemesanan Rumah		
Kode Pemesanan	<input type="text"/>	
Kode <i>Booking</i>	<input type="text"/>	<input type="button" value="..."/>
Tanggal	<input type="text"/>	-
Rumah		
Blok	<input type="text"/>	No <input type="text"/>
Luas Bangunan	<input type="text"/>	Luas Tanah <input type="text"/>
Harga (Rp.)	<input type="text"/>	Status <input type="text"/>
Metode Pembayaran	<input type="text" value="v"/>	
Diskon	<input type="text" value="v"/>	
Harga Jual Netto	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Perbarui"/> <input type="button" value="Bersihkan"/>		
Kode_Pemesanan	Kode_Booking fee	Tanggal_Pemesanan

Gambar 4.52 Desain *form* Pemesanan Rumah

Pada Gambar 4.53 merupakan desain *form* Ganti Kavling. Di dalam *form* tersebut bisa memesan rumah per unit. Di dalam *form* tersebut juga terdapat informasi seperti di bawah ini.

Ganti Kavling			
Kode Ganti Kavling	<input type="text"/>		
Kode Pemesanan	<input type="text"/>	<input type="button" value="..."/>	
Tanggal	<input type="text"/>	-	
Rumah			
Blok	<input type="text"/>	No	<input type="text"/>
Luas Bangunan	<input type="text"/>	Luas Tanah	<input type="text"/>
Harga (Rp.)	<input type="text"/>	Status	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Simpan"/>			
Kode_Pemesanan	Tanggal	Denda	

Gambar 4.53 Desain form Ganti Kavling

Pada Gambar 4.54 merupakan desain form *Booking*. Di dalam form tersebut menampilkan informasi tentang *Booking*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Pencarian Pembeli		
<input type="radio"/> No.Ktp	<input type="radio"/> Nama Pembeli	
Cari	<input type="text"/>	
No_Ktp	Nama_Pembeli	Alamat
<input type="button" value="Ok"/>		

Gambar 4.54 Desain Form Pencarian Pembeli

Pada Gambar 4.55 merupakan desain *form* Pencarian *Booking*. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang *Booking*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Pencarian <i>Booking</i>	
<input type="radio"/> No.Kwitansi	<input type="radio"/> No.Ktp
Cari	<input type="text"/>
No_Kwitansi	No_Ktp
<input type="button" value="Ok"/>	

Gambar 4.55 Desain *Form* Pencarian *Booking*

Pada Gambar 4.56 merupakan desain *form* Pencarian Pemesanan. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang *Booking*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Pencarian Pemesanan	
Kode Pemesanan	<input type="text"/>
Kode_Pemesanan	Tanggal_Pemesanan
<input type="button" value="Ok"/>	

Gambar 4.56 Desain *Form* Pencarian Pemesanan

Pada Gambar 4.57 merupakan desain *form* Jadwal Pembayaran. Di dalam *form* tersebut menampilkan informasi tentang *Booking*. Di dalam *Booking Fee* terdapat kode pemesanan dan No SPR.

Jadwal Pembayaran		
Kode Pemesanan <input style="width: 100px;" type="text"/> <input type="button" value="Submit"/>		
Tanggal_Bayar	Jenis_Pembayaran	Jumlah_Bayar

Gambar 4.57 Desain *Form* Jadwal Pembayaran

4.6 Kebutuhan Sistem

Konfigurasi sistem yang digunakan untuk dapat menjalankan aplikasi online *reservation* ini adalah sebagai berikut :

1. Software Pendukung

- a. Minimal Sistem Operasi Microsoft Windows XP Pro
- b. Database SQL Server 2008
- c. Microsoft Visual Basic 2008

2. Hardware Pendukung

- a. Processor Pentium IV atau lebih tinggi, Processor AMD Athlon atau yang lebih tinggi
- b. VGA dengan resolusi 800 x 600 atau yang lebih tinggi dan mendukung Microsoft Windows
- c. RAM 512 Mb atau yang lebih tinggi

4.7 Hasil Implementasi

Setelah semua komponen yang mendukung proses aplikasi penjualan rumah terinstal, proses selanjutnya adalah implementasi program dalam program.

Dalam program ini terdapat beberapa proses :

1. Pemesanan Rumah
2. Pembayaran Uang Muka
3. Pengajuan KPR

1. Pemesanan Rumah

Proses ini merupakan proses pendaftaran *member* baru dan memilih rumah. Pemesanan ini digunakan untuk mencatat data – data dari calon pembeli rumah.

A. Login

Login digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi. *User* yang masuk adalah *User* yang akan melakukan proses pemesanan rumah. *User* ini diminta untuk mengisikan *Username* dan *Password* pada *text box* yang disediakan. Setelah *text box* terisi, tekan tombol *Login* untuk melakukan proses *login*.

Gambar 4.58 Form Login

B. Form Registrasi

Form registrasi berfungsi untuk mengolah, dan mencatat data pembeli yang telah disediakan oleh perusahaan. *Form* registrasi ini dapat melakukan penambahan, pengubahan dan penghapusan data. Gambar *form* ini dapat dilihat pada gambar 4.59.

No KTP	Nama_Pembeli	Alamat	Telp1	Telp2
111111111111...	2	3. 8	1234 - 56789	()
1234567899000...	CEBOL	singapur, SURABAYA	031 - 7034567	()
222222222222...	SURYA	Disana, SURABAYA	031 - 7661130	()
2341570887554...	TEMBEM	kolong jembatan, SURABAYA	031 - 5790864	()
333333333333...	BAMBANG	Disana, EF	031 - 7521214	(085)

Gambar 4.59 Form registrasi

Proses perubahan data dapat dilakukan dengan menekan tombol perbarui kemudian muncul halaman *form* registrasi dan kita dapat merubah data yang kita inginkan, kemudian tekan tombol simpan untuk menyimpan data.

C. Form Booking

Form Booking digunakan untuk *booking* rumah yang di inginkan oleh pembeli. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.60.

No Kwitansi	Nama Pembeli	Booking Fee
12312	IQBAL FARABY	Rp. 500,000.00
12345	2	Rp. 500,000.00
12467	CEBOL	Rp. 500,000.00
23456	2	Rp. 500,000.00
34567	SURYA	Rp. 1,000,000.00
45657	TEMBEM	Rp. 1,000,000.00

Gambar 4.60 *Form Booking*

Proses perubahan data dapat dilakukan dengan menekan tombol perbarui kemudian muncul halaman *form* registrasi dan kita dapat merubah data yang kita inginkan, kemudian tekan tombol simpan untuk menyimpan data.

D. Form Pemesanan Rumah

Form pemesanan rumah digunakan untuk pemesanan rumah yang di inginkan oleh pembeli. Di *form* tersebut dapat memilih blok yang di inginkan, kemudian dapat memilih metode pembayaran. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.61.

Kode_Pemesanan	Kode_Booking_Fee	Tanggal_Pemesanan
0010001	12345	04/11/2011
0010002	23456	04/11/2011
0010003	34567	04/11/2011
0010004	45678	04/11/2011
0010005	56789	04/11/2011
0010006	87272	18/11/2011

Gambar 4.61 *Form* Pemesanan Rumah

E. Form Ganti Kavling

Form ganti kavling berfungsi memudahkan pembeli jika menginginkan ganti kavling. Di dalam *form* juga dapat memilih kavling yang di inginkan oleh pembeli sebagai gantinya. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.60.

Kode Pemesanan	Tanggal	Denda
0010001	18/11/2011	Rp. 300,000.00

Gambar 4.62 *Form* Ganti Kavling

2. Pembayaran Uang Muka

Proses ini merupakan proses pembayaran angsuran uang muka. Pembayaran uang muka ini digunakan untuk mencatat angsuran - angsuran dari calon pembeli rumah.

A. Form Angsuran Uang Muka

Form Angsuran Uang Muka digunakan untuk melihat angsuran pembeli, jatuh tempo pembayaran, dan denda keterlambatan pembayaran. Di *form* tersebut dapat penyesuaian harga yang di inginkan. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.63.

The screenshot shows a software window titled "Angsuran Uang Muka". It contains several input fields and a table. The fields are: Kode Pemesanan (0010005), Metode Pembayaran (KPR BANK), Tanggal (14 Jun 2012), Kode Pembayaran (23224), Penyesuaian Harga (Tanpa Diskon), Jatuh Tempo (11 Nov 2011), Denda (Rp. 3,240,000), Pembayaran (Rp. 5,000,000), and Jumlah (Rp. 8,240,000). There is also a "Uang Muka 1" field. A "Simpan" button is located below the fields. At the bottom, there is a table with the following data:

Kode_Pemesanan	Kode_Jenis_Pembayaran	Tanggal Pembayaran
0010008	UM05	28 Nov 2011
0010008	UM01	28 Nov 2011
0010008	UM06	28 Nov 2011
0010003	UM04	04 Nov 2011
0010008	UM08	28 Nov 2011
0010008	UM05	28 Nov 2011

Gambar 4.63 *Form* Angsuran Uang Muka

3. Pengajuan KPR Dan Persetujuan KPR

Proses ini merupakan proses pengajuan KPR dan Persetujuan KPR. Pengajuan KPR ini digunakan untuk mencatat nama bank dan jenis KPR dari calon pembeli rumah sedangkan Persetujuan KPR menampilkan berapa yang di Acc oleh pihak bank.

A. Form Pengajuan KPR

Form Pengajuan KPR digunakan untuk mencatat nama bank dan jenis KPR yang diinginkan oleh pembeli, Di *form* tersebut terdapat uang muka yang diinginkan untuk diajukan KPR kepada pihak bank. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.64.

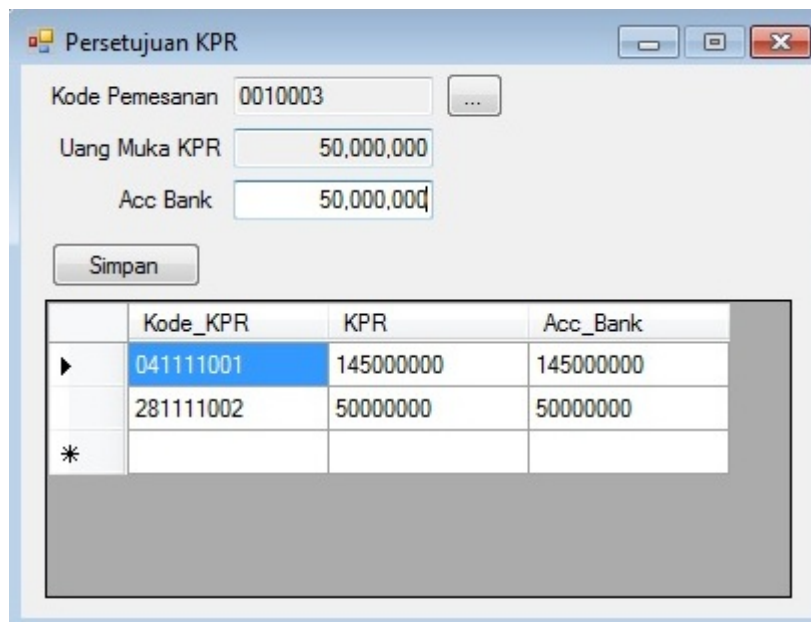
The screenshot shows a software window titled "Pengajuan KPR". It contains several input fields and buttons. The fields are: Kode KPR (140612001), No. SPR (0010008), Bank (BNI SYARIAH MALANG), Jenis KPR (Flat 5 Tahun), Uang Muka KPR (50.000.000), and Lama Angsuran (5). There are buttons for "Simpan", "Perbarui", "Bersih", and "KPR". Below the fields is a table with the following data:

Kode_Pemesanan	KPR	Acc_Bank	Tanggal_KPR
0010003	145000000	145000000	11/4/2011
0010003	50000000		
0010008	50000000	50000000	11/28/2011

Gambar 4.64 *Form* Pengajuan KPR

B. Form Persetujuan KPR

Form Persetujuan KPR digunakan untuk melihat berapa uang muka yang di Acc oleh pihak bank. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.65



The screenshot shows a software window titled "Persetujuan KPR" with the following fields and a table:

Kode Pemesanan: 0010003

Uang Muka KPR: 50,000,000

Acc Bank: 50,000,000

Simpan

	Kode_KPR	KPR	Acc_Bank
▶	041111001	145000000	145000000
	281111002	50000000	50000000
*			

Gambar 4.65 Form Persetujuan KPR

