



**RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB
PADA PT BUMI LINGGA PERTIWI**

KERJA PRAKTIK



Oleh:

DANU KRISTANTIO

16410100060

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB
PADA PT BUMI LINGGA PERTIWI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer

Disusun Oleh:

Nama : DANU KRISTANTIO
NIM : 16410100060
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi



**UNIVERSITAS
Dinamika**

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020



*“Kupersembahkan karya ini kepada Ibunda dan Ayahanda, Seluruh keluarga,
orang-orang yang selalu mendukungku”*

LEMBAR PENGESAHAN

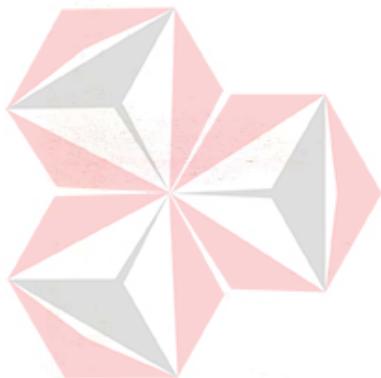
RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB PADA PT BUMI LINGGA PERTIWI

Laporan Kerja Praktik oleh

Danu Kristantio

NIM : 16.41010.0060

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

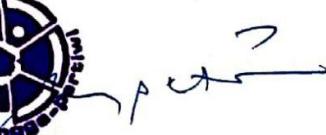


UNIVERSITAS
Dinamika
Disetujui : Surabaya, 13 Januari 2020

Pembimbing

Penyelia

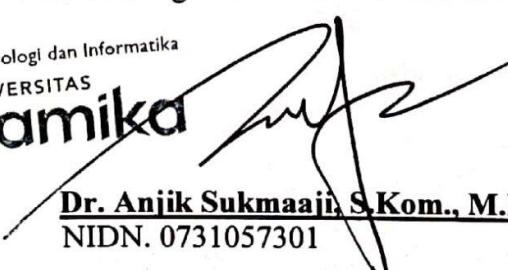

Norma Ningsih, S.ST, M.T.
NIDN. 0729099002


Herman B. Khafid
NIP. 001


 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS
Dinamika


Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Danu Kristantio
NIM : 16410100060
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEB PADA PT BUMI LINGGA PERTIWI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Januari 2020

Yang menyatakan



Danu Kristantio
NIM : 16410100060

ABSTRAK

PT Bumi Lingga Pertiwi (BLP) merupakan perusahaan *real estate* yang telah berdiri lebih dari 30 tahun. perusahaan ini telah mengembangkan beberapa kawasan perumahan seperti : gresik kota baru, pondok permata suci dan permata sidayu *residence*. PT Bumi Lingga pertiwi beralamatkan pada Jl. Jawa 99 GKB Gresik, Jawa Timur, perusahaan ini memiliki 36 karyawan.

Proses bisnis PT Bumi Lingga Pertiwi dalam hal pemberian informasi kepada *customer* hanya pada saat dilaksanakannya pameran untuk memperkenalkan suatu produk rumah yang di tawarkan dan pada saat *customer* datang langsung ke kantor PT Bumi Lingga Pertiwi. Jika ada customer yang bertanya melalui *website* BLP dengan menulis komentar pada bagian bawah halaman *website* tentang informasi dari produk rumah sering tidak mendapatkan respon dari admin *website*. Selain itu calon pembeli juga kesulitan dalam menghitung jumlah angsuran yang harus dibayarkan nantinya.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis membuat sebuah aplikasi *company profile* berbasis *website* yang menyediakan informasi mengenai perusahaan seperti perumahan apa saja yang di tawarkan kepada *customer* dengan fitur katalog rumah, ada juga fitur simulasi kpr untuk memudahkan customer mengetahui gambaran dari kredit sebuah rumah, dan fitur terakhir yaitu chat untuk memudahkan customer bertanya.

Kata Kunci : *Web, Company profile, PT Bumi Lingga Pertiwi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Company Profile Berbasis Web Pada PT Bumi Lingga Pertiwi”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di PT Bumi Lingga Pertiwi yang dilakukan selama satu bulan.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik ini, Penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik berupa dukungan materil maupun dukungan moril. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar Penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Norma Ningsih, S.ST, M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik.
4. Bapak Herman B. Khafid, S.Kom, selaku Human Resources Department dan penyelia penulis yang telah memberikan ijin selama pelaksanaan kerja praktik sekaligus arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
5. Dan teman-teman yang selalu memberikan masukan dan nasehat supaya segera menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari di dalam laporan kerja praktik ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik sangat diharapkan.

Surabaya, 13 Januari 2020

Penulis

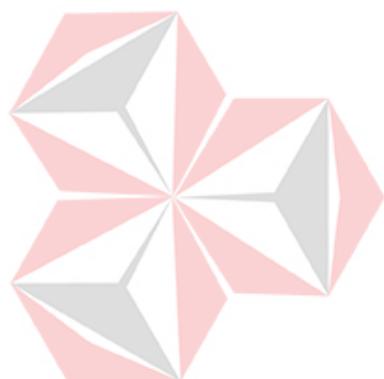


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Gambaran Umum PT Bumi Lingga Pertiwi	6
2.2 Logo PT Bumi Lingga Pertiwi.....	6
2.3 Visi dan Misi PT Bumi Lingga Pertiwi	7
1.3.1 Visi.....	7
1.3.2 Misi	7
2.4 Struktur Organiasi	8
2.5 Deskripsi Tugas	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 <i>Company Profile</i>	11
3.2 <i>Fungsi Company Profile</i>	11

3.3	Isi <i>Company Profile</i>	12
3.4	<i>Website</i>	14
3.5	Rancang Bangun	16
3.6	Metode <i>Waterfall</i>	18
3.7	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	19
3.8	HIPO (<i>Hierarchy plus Input-Process-Output</i>).....	21
1.12	CDM (<i>Conceptual Data Model</i>)	22
3.10	PDM (<i>Physical Data Model</i>)	22
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK		23
4.1	Analisis Sistem.....	23
4.1.1	Analisis Proses Bisnis.....	24
4.1.2	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	27
4.1.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
4.1.4	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	34
4.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	35
4.2	<i>Input Proses Output</i>	36
4.3	Perancangan Sistem	38
4.3.1	<i>System Flow</i>	39
4.3.2	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	58
4.3.3	Struktur Basis Data	62
4.3.4	Struktur Tabel	63
4.3.5	Desain <i>User Interface</i>	68
4.3.6	Desain <i>Input / Output</i>	83
4.3.7	Implementasi Sistem.....	84
BAB V PENUTUP		103
5.1	Kesimpulan	103

DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	105



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

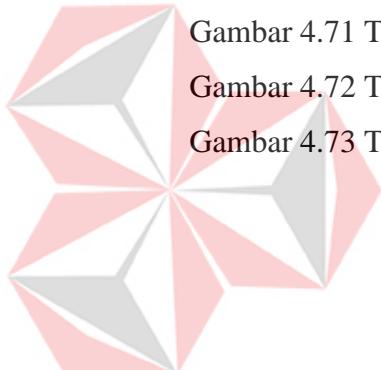
	Halaman
Tabel 3. 1 Simbol-simbol Data <i>Flow Diagram</i>	20
Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah.....	26
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin	27
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna Customer.....	28
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Master Property.....	29
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Master Contact.....	30
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data Master Media	31
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Fungsional Data Master Tentang Kami	32
Tabel 4.8 Fungsi Simulasi KPR.....	33
Tabel 4.9 Fungsi Pendaftaran.....	34
Tabel 4.10 Kebutuhan Non Fungsional	34
Tabel 4.11 Tabel User.....	64
Tabel 4.12 Tabel Property.....	64
Tabel 4.13 Tabel Contact.....	65
Tabel 4.14 Tabel About	66
Tabel 4.15 Tabel Pengunjung	67
Tabel 4.16 Tabel Transaksi.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3. 1 Pengembangan Model <i>Waterfall</i>	18
Gambar 4. 1 <i>Document Flow</i> pengenalan perusahaan.....	26
Gambar 4.2 <i>Input Proses Output</i>	36
Gambar 4.3 Fungsi <i>Login</i>	40
Gambar 4.4 Fungsi <i>Input Master Property</i>	41
Gambar 4.5 Fungsi <i>Update Master Property</i>	42
Gambar 4.6 Fungsi <i>Delete Master Property</i>	43
Gambar 4.7 Fungsi <i>Input Master Contact</i>	44
Gambar 4.8 Fungsi <i>Update Master Contact</i>	45
Gambar 4.9 Fungsi <i>Delete Master Contact</i>	46
Gambar 4.10 Fungsi <i>Input Master Tentang Kami</i>	47
Gambar 4.11 Fungsi <i>Update Master Tentang Kami</i>	48
Gambar 4.12 Fungsi <i>Delete Master Tentang Kami</i>	49
Gambar 4.13 Fungsi <i>Input Media</i>	50
Gambar 4.14 Fungsi <i>Delete Media</i>	51
Gambar 4.15 Menu <i>Home</i>	52
Gambar 4.16 Menu Katalog <i>Property</i>	53
Gambar 4.17 Menu Tentang Kami	54
Gambar 4.18 Menu <i>Contact</i>	55
Gambar 4.19 Menu Simulasi KPR.....	56
Gambar 4.20 Menu Pendaftaran Pengunjung	57
Gambar 4.21 <i>Contex Diagram</i>	58
Gambar 4.22 Diagram Jenjang.....	59
Gambar 4.23 DFD Level 0.....	60
Gambar 4.24 DFD Level 1 <i>Maintenance Data</i>	60
Gambar 4.25 DFD Level 1 Transaksi	61

Gambar 4.26 DFD Level 1 Laporan	61
Gambar 4.27 <i>Conceptual Data Model</i>	62
Gambar 4.28 <i>Physical Data Model</i>	63
Gambar 4.29 Desain <i>User Interface login</i>	69
Gambar 4.30 Desain <i>User Interface Pendaftaran Website</i>	70
Gambar 4.31 Desain <i>User Interface Home</i>	70
Gambar 4.32 Desain <i>User Interface Tentang Kami</i>	71
Gambar 4.33 Desain <i>User Interface contact</i>	72
Gambar 4.34 Desain <i>User Interface Login Admin</i>	73
Gambar 4.35 Desain <i>User Interface Dasboard Admin</i>	74
Gambar 4.36 Desain <i>User Interface Tambah Property</i>	75
Gambar 4.37 Desain <i>User Interface Update Property</i>	76
Gambar 4.38 Desain <i>User Interface Daftar Property</i>	77
Gambar 4.39 Desain <i>User Interface Delete Property</i>	77
Gambar 4.40 Desain <i>User Interface Tambah Tengtang Kami</i>	78
Gambar 4.41 Desain <i>User Interface Update Tentang Kami</i>	78
Gambar 4.42 Desain <i>User Interface Daftar Tentang Kami</i>	79
Gambar 4.43 Desain <i>User Interface Delete Tentang Kami</i>	79
Gambar 4.44 Desain <i>User Interface Tambah Contact</i>	80
Gambar 4.45 Desain <i>User Interface Update Contact</i>	81
Gambar 4.46 Desain <i>User Interface Daftar Contact</i>	81
Gambar 4.47 Desain <i>User Interface Delete Contact</i>	82
Gambar 4.48 Desain <i>User Interface Upload Media</i>	82
Gambar 4.49 Desain <i>User Interface Laporan Pengunjung</i>	83
Gambar 4.50 Tampilan <i>Output Laporan Pengunjung</i>	84
Gambar 4.51 Tampilan <i>Home</i>	86
Gambar 4.52 Tampilan <i>Tentang Kami</i>	87
Gambar 4.53 Tampilan <i>Contact</i>	88
Gambar 4.54 Tampilan <i>Pendaftaran</i>	88
Gambar 4.55 Tampilan <i>Login Pengunjung</i>	89
Gambar 4.56 Tampilan <i>Simulasi KPR</i>	90
Gambar 4.57 Tampilan <i>Fitur Chatting</i>	91

Gambar 4.58 Tampilan <i>Login Admin</i>	91
Gambar 4.59 Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	92
Gambar 4.60 Tampilan <i>Tambah Property</i>	93
Gambar 4.61 Tampilan <i>Update Property</i>	94
Gambar 4.62 Tampilan Daftar <i>Property</i>	95
Gambar 4.63 Tampilan <i>Delete Property</i>	95
Gambar 4.64 Tampilan <i>Tambah Tentang Kami</i>	96
Gambar 4.65 Tampilan <i>Update Tentang Kami</i>	97
Gambar 4.66 Tampilan Daftar <i>Tentang Kami</i>	97
Gambar 4.67 Tampilan <i>Delete Tentang Kami</i>	98
Gambar 4.68 Tampilan <i>Tambah Contact</i>	99
Gambar 4.69 Tampilan <i>Update Contact</i>	100
Gambar 4.70 Tampilan Daftar <i>Contact</i>	100
Gambar 4.71 Tampilan <i>Delete Contact</i>	101
Gambar 4.72 Tampilan <i>Upload Media</i>	101
Gambar 4.73 Tampilan Laporan Pengunjung	102

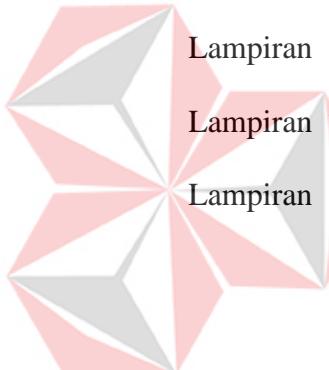


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	105
Lampiran 2 Form KP-5	106
Lampiran 3 Form KP-5	107
Lampiran 4 Form KP-6.....	108
Lampiran 5 Form KP-6.....	109
Lampiran 6 Form KP-7	110
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	111
Lampiran 8 Biodata Penulis.....	112



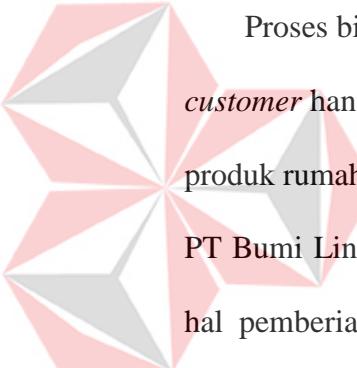
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Bumi Lingga Pertiwi (BLP) merupakan perusahaan *real estate* yang telah berdiri lebih dari 30 tahun. perusahaan ini telah mengembangkan beberapa kawasan perumahan seperti : gresik kota baru, pondok permata suci dan permata sidayu *residence*. PT Bumi Lingga pertiwi beralamatkan pada Jl. Jawa 99 GKB Gresik, Jawa Timur, perusahaan ini memiliki 36 karyawan.



Proses bisnis PT Bumi Lingga Pertiwi dalam hal pemberian informasi kepada *customer* hanya pada saat dilaksanakannya pameran untuk memperkenalkan suatu produk rumah yang di tawarkan dan pada saat *customer* datang langsung ke kantor PT Bumi Lingga Pertiwi. Untuk *website* dari BLP sendiri terkesan kurang dalam hal pemberian informasi tentang produk rumah yang di pasarkan karena dari beberapa postingan tentang rumah yang di tawarkan masih banyak informasi yang kosong. Jika ada *customer* yang bertanya melalui *website* BLP dengan menulis komentar pada bagian bawah halaman *website* tentang informasi dari produk rumah sering tidak mendapatkan respon dari admin *website*. Selain itu calon pembeli juga kesulitan dalam menghitung jumlah angsuran yang harus di bayarkan nantinya.

Perusahaan memiliki kendala dalam penyampaian informasi mengenai perusahaan kepada masyarakat. Saat ini *website* dari perusahaan itu sendiri terkesan kurang dalam penyampaian informasi tentang perusahaan, dalam upaya memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat., PT Bumi Lingga Pertiwi hanya

melakukan pengenalan perusahaan melalui pameran, brosur dan halaman *facebook*. Dan dari sisi promosi juga kurang dalam menyampaikan informasi tentang produk yang ingin di pasarkan kepada *customer*. Pada saat ini media promosi hanya melalui pameran, brosur dan postingan pada halaman *facebook*, maka dari itu perusahaan membutuhkan sebuah media promosi yang dapat menghemat biaya pengeluaran dan bisa di akses semua orang dari berbagai kalangan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis membuat sebuah aplikasi *company profile* berbasis *website* yang menyediakan informasi mengenai perusahaan seperti perumahan apa saja yang di tawarkan kepada *customer* dengan fitur katalog rumah, ada juga fitur simulasi kpr untuk memudahkan customer mengetahui gambaran dari kredit sebuah rumah, dan fitur terakhir yaitu chat untuk memudahkan customer bertanya tentang produk rumah yang di tawarkan yang nantinya chat tersebut langsung di alihkan pada bagian marketing melalui *WhatsApp* untuk mendapatkan jawaban yang cepat.

Diharapkan dengan adanya aplikasi *company profile* berbasis *website* ini dapat membantu PT Bumi Lingga Pertiwi dalam memberikan informasi dan sebagai media promosi perusahaan kepada masyarakat luas. Pada saat ini *website* adalah media promosi yang mudah di akses oleh siapa saja tanpa terhalang waktu.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *company profile* berbasis *website* untuk PT Bumi Lingga Pertiwi yang dapat membantu *customer* mendapatkan informasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka dapatkan batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat memiliki beberapa fitur diantaranya mengenai *Company Profile*, Simulasi Kpr, *chat*, dan Laporan kunjungan.
2. Aplikasi yang dibuat tidak sampai pada proses pemesanan rumah.
3. Pengguna aplikasi terdiri dari admin dan *customer*

1.4 Tujuan

Pembuatan aplikasi *company profile* ini bertujuan agar dapat membantu *customer* mendapatkan informasi mengenai profil perusahaan dan produk rumah yang ditawarkan perusahaan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan rancang bangun aplikasi *company profile* ini adalah :

1. Sebagai media promosi perusahaan
2. Memudahkan *customer* mendapatkan informasi tentang *product* rumah yang tawarkan
3. Menghemat pengeluaran untuk biaya *print* brosur.
4. Memudahkan *customer* untuk mendapatkan kasaran biaya cicilan rumah melalui fitur simulasi KPR.
5. Memudahkan *customer* untuk menentukan rumah mana yang di minati sebelum melakukan pemesanan ke kantor BLP langsung.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari laporan kerja praktik yang membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai gambaran umum PT Bumi Lingga Pertiwi seperti antara lain: visi dan misi, pengenalan struktur organisasi serta deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang bersangkutan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi dalam Pembuatan Aplikasi Administrasi Gudang berbasis web PT Bumi Lingga Pertiwi. diantaranya adalah mengenai pengertian gudang, stok, pemrograman web, HTML, CSS, PHP, *Bootstrap*, MySQL, dan JavascriP^T

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan proyek yang dikerjakan oleh penulis selama berada di PT Bumi Lingga Pertiwi diantaranya yaitu aplikasi Administrasi Gudang berbasis web. Pada penggeraan proyek, akan dimulai dari modul-modul

yang berkaitan dengan proses bisnis perusahaan, desain aplikasi, hasil, pengoperasian program, dan pembagian tugas.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab pernyataan dalam perumusan masalah dan beberapa saran yang bermanfaat dalam pengembangan aplikasi di waktu mendatang.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Gambaran Umum PT Bumi Lingga Pertiwi

PT Bumi Lingga Pertiwi (BLP) adalah perusahaan *real estate* yang telah berdiri lebih dari 30 tahun. *Real estate* yang dimaksud ialah penjualan rumah dikawasan *regency* beserta tipe rumah. perusahaan ini telah mengembangkan beberapa kawasan perumahan seperti : gresik kota baru, pondok permata suci dan permata sidayu residence. PT Bumi Lingga Pertiwi memiki karyawan 36 dan pusat perusahaan berlokasi di Jl. Jawa 99 GKB Gresik, Jawa Timur. Gresik Kota Baru (GKB) dikembangkan oleh blp *property* sejak tahun 1981 hingga saat ini. Dengan adanya GKB yang menjadi kota mandiri dengan lebih dari 40.000 jiwa.

2.2 Logo PT Bumi Lingga Pertiwi

Berikut ini logo dari PT Bumi Lingga Pertiwi pada Gambar 2.1 :



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.3 Visi dan Misi PT Bumi Lingga Pertiwi

Adapun visi dan misi dari PT Bumi Lingga Pertiwi akan diuraikan dalam penjelasan di bawah ini:

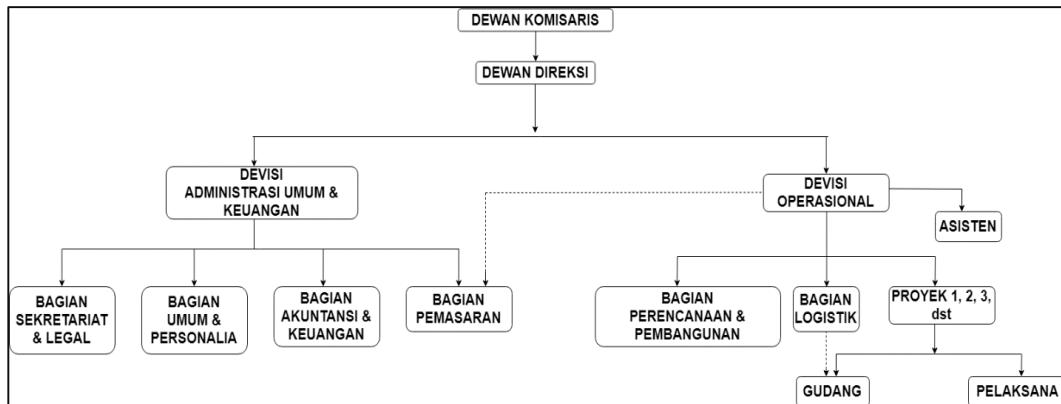
1.3.1 Visi

“Untuk menciptakan keuntungan yang layak hingga mampu mensejahterakan pegawai, menjaga kelangsungan hidup perusahaan dan tetap dapat memberikan keuntungan yang layak bagi pemegang saham”

1.3.2 Misi

1. Banyak lahan kosong yang tandus yang sulit untuk dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, sehingga cocok untuk lahan perumahan.
2. Adanya fasilitas pembebasan pajak (*Tax Holiday*) bagi perusahaan baru yaitu selama 2 tahun dengan melalui PENANAMAN MODAL DALAM NEGERI (PMDN) yang ditangani oleh BADAN KOORDINASI PENANAMAN MODAL (BPKM).
3. Adanya fasilitas KREDIT PEMILIKAN RUMAH (KPR) dari BANK TABUNGAN NEGARA (BTN) dengan suku bunga yang *relative* rendah dan waktu kredit yang *relative* lama yaitu dengan bunga 9% per tahun.
4. Berkembangnya industry di kota Gresik yang sangat mempengaruhi peningkatan penduduk, terutama akibat urbanisasi dari pekerja dan pegawai pabrik yang banyak bermunculan di Gresik.

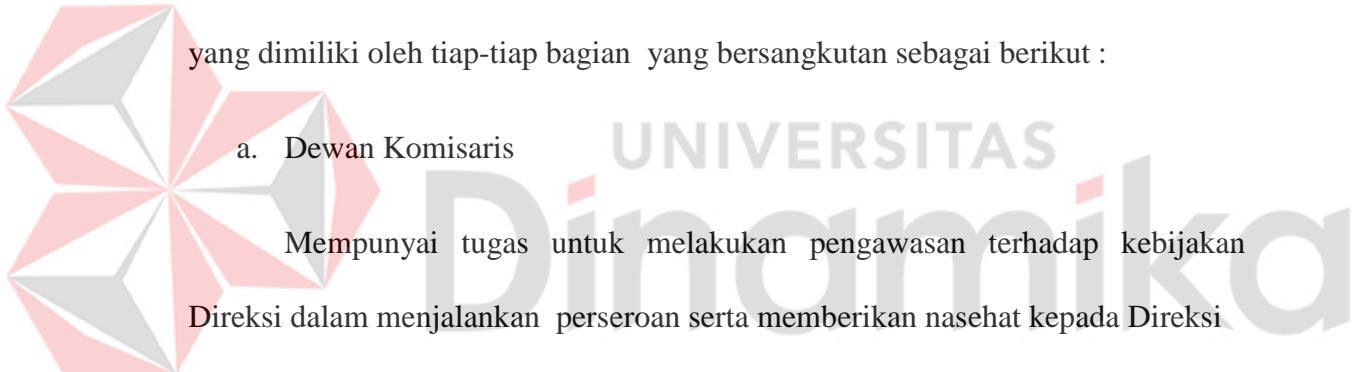
2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.5 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi pada Gambar 2.2 dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh tiap-tiap bagian yang bersangkutan sebagai berikut :



a. Dewan Komisaris

Mempunyai tugas untuk melakukan pengawasan terhadap kebijakan Direksi dalam menjalankan perseroan serta memberikan nasehat kepada Direksi

b. Dewan Direksi

Bertanggung jawab penuh dalam melaksanakan tugasnya untuk usaha perseroan demi kepentingan perseroan dalam mencapai visi dan misi

c. Divisi Administrasi Umum dan Keuangan

Membawahi bagian secretariat dan legal, bagian umum dan personalia, bagian akutansi dan keuangan serta bagian pemasaran, dengan demikian ikut bertanggung jawab atas kegiatan dan hubungan kerja dari bagian-bagian tersebut.

d. Divisi Operasional

Membawahi bagian “perencanaan dan pengembangan”, bagian logistik serta semua proyek dalam lingkup usaha perusahaan.

e. Bagian Sekretariat dan Legal

Menyelenggarakan surat menyurat perusahaan dan bertanggung jawab atas legalitas perusahaan dalam arti seluas-luasnya tanpa kecuali.

f. Bagian Umum dan *Personalia*

Bertanggung jawab atas rumah tangga perusahaan dan bertanggung jawab atas investaris perusahaan dalam arti seluas-luasnya termasuk pemanfaatan dan pemeliharaanya.

g. Bagian Akutansi dan Keuangan

Bertanggung jawab untuk menyelenggarakan akutansi perusahaan hingga tersusun dalam laporan keuangan yang transparan baik berupa laporan bulanan maupun tahunan.

h. Bagian Pemasaran

Bertanggung jawab atas pemasaran produk dalam hal ini adalah rumah atau bangunan lain yang berdiri di atas sebidang tanah dalam arti seluas-luasnya.

i. Bagian Perencanaan dan Pengembangan

Bertanggung jawab atas segala bentuk perencanaan proyek dalam arti seluas-luasnya seperti perencanaan *Site(Site Plan)*, perencanaan *prototype* rumah atau bangunan yang lain.

j. Bagian Logistik

Bertanggung jawab atas segala kebutuhan bahan bangunan atau bahan lain dalam rangka kelangsungan proyek.

k. Proyek

Bertanggung jawab atas proyek secara menyeluruh dalam arti seluas-luasnya yaitu mulai dari persiapan proyek hingga penyerahan rumah maupun penyerahan sarana dan prasarana tanpa kecuali .

l. Gudang

Bertanggung jawab untuk menyiapkan dan melayani segala kebutuhan bahan baku untuk kepentingan proyek seutuhnya.

m. Pelaksana

Bertanggung jawab atas pelaksanaan pembangunan proyek seutuhnya dalam arti seluas-luasnya terutama dalam hal pembangunan rumah, gedung, jalan, saluran, dan lain-lain.

n. Asisten

Membantu Kepala Divisi Operasional dalam hal menjalankan semua pekerjaan pada Divisi Operasional yang belum tercakup dalam struktural seperti pekerjaan keamanan, pekerjaan pemeliharaan kawasan, pekerjaan yang berkaitan dengan pengadaan listrik (PLN), pekerjaan yang berkaitan dengan pengadaan air bersih (PDAM).

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki pustaka yang dapat dipertanggung jawabkan.

3.1 *Company Profile*

Company profile (Kriyantono, 2008) adalah produk tulisan praktisi PR yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat *company profile* berdasarkan kepentingan publik sasaran. Ada *company profile* yang dibuat khusus untuk konsumen (pelanggan), untuk bank, untuk pemerintah, pemasok dan sebagainya. Biasanya hal ini dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai bidang usaha luas dan publik yang berbeda-beda.

3.2 *Fungsi Company Profile*

Menurut (Kriyantono, 2008) fungsi *Company Profile* yaitu sebagai berikut:

- a. Representasi perusahaan. *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan . bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga

digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan

- b. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual *understanding*
- c. Menghemat waktu transaksi. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan dll. Hal itu dapat dipelajari melalui *company profile*, sebelum dan sesudah pertemuan.
- d. Membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan bonafit.

3.3 Isi *Company Profile*

Banyak hal yang bisa ditulis dalam *company profile*. Tetapi, secara umum isi *company profile* mencakup (Kriyantono, 2008):

- a. Sejarah perusahaan, mencakup antara lain pendiri perusahaan, jajaran direksi, asal muasal, proses perkembangan, dll
- b. Filosofis perusahaan, bisa disebut pandangan atau ideologi dasar-dasar perusahaan
- c. Budaya perusahaan, adalah nilai-nilai kunci dan konsep bersama yang membentuk citra anggota organisasi terhadap organisasinya. Misalnya, etos kerja tinggi, maju untuk semua, makan tidak makan yang penting kumpul, dsb.

- 
- d. Sambutan dari pimpinan (direktur utama dan komisaris utama) tentang segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan dan rencana jangka panjang.
 - e. Identitas perusahaan, termasuk disini logo, uniform, interior gedung dan kantor, kualitas cetakan atau kualitas audiovisualnya
 - f. Visi, misi strategi perusahaan, termasuk komitmen perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukan bahwa oprasional perusahaan dilakukan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang mtang dan berkeseimbangan. Sebagai jaminan masa depan bisnis yang berkelanjutan. Pada akhirnya menciptakan kepercayaan publik, bahwa masa depan perusahaan terjamin.
 - g. Alamat cabang-cabang. Semakin banyak cabang perusahaan dibeberapa wilayah menujukan jalur distribusi yang merata. Pada akhirnya mencerminkan kebersamaan dan prestise perusahaan
 - h. Gambaran tentang SDM, ceritakan orang-orang dibalik operasional perusahaan, siapa saja figur pengendali dijajaran manajemen termasuk tokoh berpengaruh di masyarakat yang berkaitan dengan perusahaan.
 - i. Sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Dalam persaingan ketat dewasa ini, pelayanan pelanggan memegang kunci strategis. Gambaran kelebihan perusahaan dari sisi yang membedakan dengan kompetitor.
 - j. Prestasi dan keunggulan perusahaan, termasuk segala hal yang telah dilakukan perusahaan untuk kepentingan masyarakat. Masyarakat menuntut bukan hanya kualitas produk atau jasa, tapi juga apa yang bisa dilakukan perusahaan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat.

Misalnya program peduli lingkungan sebagai wujud tanggung jawab perusahaan (CSR).

- k. Laporan perkembangan perusahaan (*annual report*), termasuk informasi keuangan perusahaan.
- l. Deskripsi tentang produk-produk dan jasa utama yang ditawarkan.
- m. Program pengembangan dimasa mendatang

3.4 *Website*

Website atau situs merupakan kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan (tele) komunikasi yang ada di seluruh dunia. Seluruh manusia yang secara aktif berpartisipasi sehingga internet menjadi sumberdaya informasi yang sangat berharga.

Pengertian *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di internet. *Website* pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada 1991 *website* terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya *website* pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. *Website* dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari *CERN* pada tanggal 30 April 1993. *CERN* menyatakan bahwa *website* dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Ada 2 macam jenis *website*, yakni yang *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis, yakni *website* yang informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik *software* saja. Umumnya *website* ini bersifat tetap, jarang berubah, dan hanya bisa *diupdate* oleh pemiliknya saja. Contoh dari *website* statis ini, yaitu

profil perusahaan. Sementara itu, *website* dinamis merupakan *website* yang mempunyai arus informasi dua arah, yakni yang berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga *pengupdate-an* dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website*. Contoh dari *website* dinamis ini, yaitu *Friendster*, *Multiply*, dan *Facebook*.

Unsur-unsur yang harus ada dalam penyediaan *website* atau situs di antaranya sebagai berikut:

1. Nama *Domain* (*Domainname / URL –UniformResourceLocator*)

Alamat unik di dalam dunia maya (*internet*) yang berguna untuk menemukan sebuah *website*. Umumnya *URL* ini di perjualbelikan dengan sistem sewa tahunan. Dan biasanya di belakang *URL* ini mempunyai akhiran sesuai dengan lokasi dan kepentingan atas dibuatnya *website* tersebut. Contohnya: .co.id

2. Rumah Tempat *Website* (*WebHosting*)

Web Hosting merupakan ruangan yang terdapat dalam *harddisk* sebagai tempat penyimpanan data, video, *email*, dan *database* yang nantinya akan ditampilkan di dalam *website* tersebut.

3. Bahasa Program (*Scripts Program*)

Bahasa Program merupakan sarana yang digunakan untuk menterjemahkan setiap perintah pada saat *website* tersebut sedang dijalankan. Contoh dari bahasa program, yakni *HTML*, *PHP*, *JavaScript*, *XML*, dan *JSP*.

4. Desain *Website*

Pendesainan *website* merupakan hal yang penting. Faktor *userfriendly* harus diterapkan dalam pembuatan desain sebuah *website*. Membuat pemakai *website* merasa nyaman dan mudah dalam penggunaannya membuat pemakai *website* akan terus mengunjunginya.

5. Program Transfer Data ke Pusat Data

FTP (*FileTransferProtocol*) merupakan akses yang diberikan pada saat memesan *webhosting*, FTP berguna untuk memindahkan *file-file website* yang ada pada komputer kita ke pusat *webhosting* agar dapat terakses ke seluruh dunia..

3.5 Rancang Bangun

Rancang menurut Pressman (2007) adalah serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan, sedangkan bangun adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian. Rancang menurut purwanto (2008) mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu. Bangun berarti cara menyusun atau susunan yang merupakan suatu wujud, struktur. (Komputer, 2007) Pengertian di atas membantu untuk menarik kesimpulan bahwa rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada. Perangkat lunak menurut Pressman (2007) adalah:

- a. Perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan.

- b. Struktur data yang memungkinkan program manipulasi informasi secara proporsional.
- c. Dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.

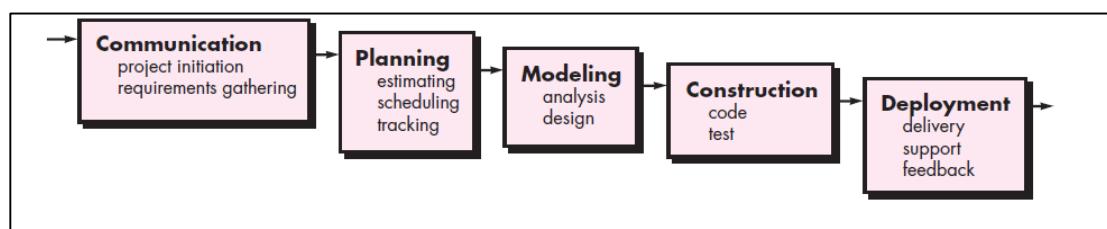
Usaha yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak menurut Pressman (2007) dapat dikategorikan ke dalam tiga fase umum dengan tanpa memperdulikan area aplikasi, ukuran proyek, atau kompleksitasnya. Fase-fase ini adalah:

- a. Fase Definisi (Definition phase) Fase ini berfokus pada “apa” (what), dimana, pada definisi ini pengembang perangkat lunak harus mengidentifikasi informasi apa yang akan diproses, fungsi dan unjuk kerja yang dibutuhkan, tingkah laku sistem seperti apa yang diharapkan, interface apa yang akan dibangun, batasan desain apa yang ada, dan kriteria validasi apa yang dibutuhkan untuk mendefinisikan sistem yang sukses. Kebutuhan (requirement) kunci dari sistem dan perangkat lunak yang didefinisikan.
- b. Fase Pengembangan (Development phase) Fase ini berfokus pada “bagaimana” (how) yaitu dimana selama masa pengembangan perangkat lunak, teknisi harus mendefinisikan bagaimana data dikonstruksikan, bagaimana fungsi-fungsi diimplementasikan sebagai sebuah arsitektur perangkat lunak, bagaimana detail prosedur akan diimplementasikan, bagaimana interface ditandai (dikarakterisasi), bagaimana rancangan akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman, serta bagaimana pengujian akan dilakukan.

c. Fase Pemeliharaan (Maintenance phase) Fase ini berfokus pada perubahan (change), yang dihubungkan dengan koreksi kesalahan, penyesuaian yang dibutuhkan ketika lingkungan perangkat lunak berkembang, serta perubahan sehubungan dengan perkembangan yang disebabkan oleh perubahan kebutuhan pelanggan. Fase pemeliharaan mengaplikasikan lagi langkah-langkah pada fase definisi dan fase pengembangan, tetapi semuanya tetap bergantung pada konteks perangkat lunak yang ada.

3.6 Metode Waterfall

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013) mengemukakan bahwa “ SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik.”.



Gambar 3. 1 Pengembangan Model Waterfall

Gambar 3.1 menjelaskan model ini merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis, urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap *Comunication, Planning, Modelling, Construction, dan Deployment*. Gambar 3.1

menunjukkan tahapan umum dari model proses *waterfall*. Model ini disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

3.7 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut (Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin, 2014), DFD (Data Flow Diagram) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Menurut (Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin, 2014), berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

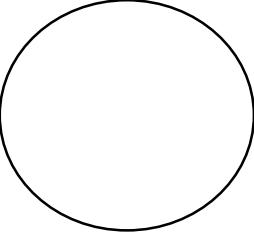
1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*
DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1 DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.
3. Membuat DFD Level 2 Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di *breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di

breakdown lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di *breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya. DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di atasnya. Breakdown pada level 3, 4, 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

Tabel 3. 1 Simbol-simbol Data Flow Diagram

NO	Simbol	Keterangan
1		<p>External Entity</p> <p>Kesatuan luar merupakan kesatuan (<i>entity</i>) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.</p>
2		<p>Data Flow</p> <p>Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.</p>
		Process

3		Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
4		<p>Data Store</p> <p>Simpanan data merupakan simpanan data suatu file.</p>

(Sumber: Sukamto, 2014)

3.8 HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*)

Menurut (Amsyah, 2008), HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*) dibuat oleh IBM sebagai alat untuk mendokumentasikan program, secara jelas memperagakan apa yang dikerjakan suatu program, data apa yang digunakan, dan keluaran yang dihasilkan. Bagan HIPO lebih mudah dibaca dibanding dengan bagan arus, sangat rinci, fleksibel, mudah dimodifikasi, dan dikelola. Dalam membuat bagan HIPO, terdapat tiga jenis diagram, yaitu: daftar isi visual (*the visualtable of contents / VTOC*), diagram peninjauan, dan rincian diagram.

Menurut (Ladjamudin, 2013), HIPO merupakan sebuah teknik yang digunakan sebagai alat desain dan mendokumentasikan sistem pemrograman yang dibentuk dengan menekankan pada fungsi-fungsi sistem yang akan mempercepat pencarian prosedur dalam suatu sistem.

1.12 CDM (*Conceptual Data Model*)

Menurut (Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin, 2014), CDM (*Conceptual Data Model*) atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data. CDM merupakan hasil penjabaran lebih lanjut dari ERD.

Maka dapat disimpulkan bahwa CDM adalah sebuah konsep untuk menggambarkan data yang disimpan dalam basis data berdasarkan pandangan pengguna data. CDM digambarkan dalam bentuk tabel dan tanpa menggambarkan relasi antara tabel satu dengan tabel lainnya.

3.10 PDM (*Physical Data Model*)

Menurut (Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin, 2014), PDM (*Physical Data Model*) atau model relasional adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik beserta tipe datanya. PDM merupakan konsep yang menerangkan detail dari bagaimana data disimpan di dalam basis data. PDM sudah merupakan bentuk fisik perancangan basis data yang sudah siap diimplementasikan ke dalam DBMS sehingga nama tabel juga sudah merupakan nama asli tabel yang diimplementasikan ke dalam DBMS. Maka dapat disimpulkan bahwa PDM adalah model dari basis data yang menggunakan tabel sebagai gambaran data serta relasi-relasi antara data yang ada dalam database secara detail.

BAB IV

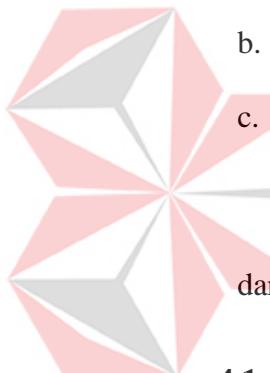
DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Pada bab ini membahas tentang hasil penggerjaan sistem serta metode penelitian terhadap Rancang Bangun Aplikasi *Company profile* berbasis Website pada PT Bumi Lingga Pertiwi.

Ada beberapa tahapan tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan antara lain :

- a. Analisis sistem
- b. Perancangan sistem
- c. *Implementasi* sistem

Ketiga tahapan diatas dilakukan untuk mengatasi dan menemukan solusi dari permasalahan antara lain:



4.1 Analisis Sistem

Langkah awal dalam pembuatan sistem adalah dengan menganalisis sistem.

Langkah

langkah dalam menganalisis sistem antara lain:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yang dilakukan kepada bagian *marketing*. Data yang di dapatkan penulis dari hasil observasi adalah data perumahan berupa harga dan *spesifikasi* rumah. Serta gambaran umum tentang

perusahaan PT Bumi Lingga Pertiwi. dari observasi peneliti mengetahui proses promosi yang di lakukan oleh perusahaan.

2. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai pemilik PT Bumi Lingga Pertiwi untuk memperoleh keterangan dan data-data yang jelas tentang informasi-informasi yang ingin disampaikan oleh PT Bumi Lingga Pertiwi kepada pelanggan melalui website *company profile* yang akan dibuat. Cara ini dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan kepada pelanggan di dalam website. Kemudian setelah mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan maka perancangan serta pembuatan website dapat dilakukan

3. Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur untuk mencari data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam perancangan website *company profile*.

Dalam menganalisis sistem ada tiga tahapan yang dibutuhkan, yaitu analisis bisnis, analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan sistem.

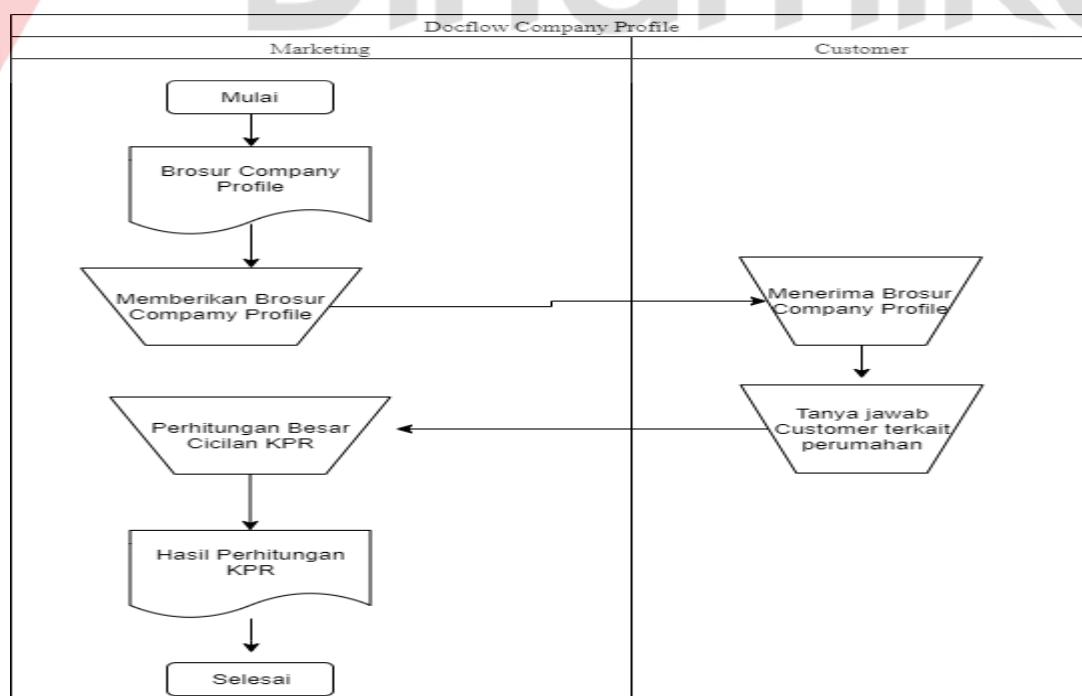
4.1.1 Analisis Proses Bisnis

Hasil wawancara dengan pemilik perusahaan tentang proses bisnis pada PT Bumi Lingga Pertiwi saat ini pihak perusahaan dalam mengenalkan perusahaannya hanya melalui *print out company profile* berupa brosur pada saat adanya event pameran.

Hal tersebut sangat kurang efektif mengingat zaman teknologi informasi ini berkembang sangat pesat dan dari perusahaan-perusahaan kompetitor lainnya yang sudah memanfaatkan teknologi untuk mempromosikan, mengenalkan perusahaan mereka kepada masyarakat luas, serta mendukung untuk kemajuan perusahaan. Untuk itu perlu dibangun *company profile* berbasis website pada PT Bumi Lingga Pertiwi untuk mengenalkan perusahaan tersebut kepada masyarakat luas.

4.1.1.1. Docflow

Marketing menyebarkan brosur *company profile* dan produk yang akan dijual untuk dibagikan kepada *customer* pada event pameran, setelah menerima brosur tersebut *customer* melakukan Tanya jawab seputaran rumah. Jika *customer* tertarik dengan yang ditawarkan maka *marketing* akan melakukan simulasi besar cicilan rumah melalui simulasi KPR sehingga nanti akan dihasilkan jumlah atau kisaran yang harus dibayarkan perbulan.



Gambar 4. 1 *Document Flow* pengenalan perusahaan

4.1.1.2.Identifikasi Masalah, Dampak, Solusi

Tabel 4. 1 *Identifikasi* Masalah

No	Permasalahan	Akibat	Solusi
1	Pengenalan perusahaan kepada masyarakat kurang maksimal	Masyarakat kurang mengenal perusahaan	Dibuat sebuah Aplikasi <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> .
2	Promosi <i>product</i> perumahaan masih menggunakan brosur dan melalui pameran	Terlalu banyak menggunakan kertas.	Dibuat sebuah Aplikasi <i>company profile</i> dengan fitur <i>katalog</i> yang menampilkan <i>product</i> yang ditawarkan berbasis <i>website</i> .
3	Pertanyaan <i>customer</i> pada kolom komentar yang terdapat pada <i>website</i> tidak ditanggapi.	<i>Customer</i> tidak akan mendapatkan jawaban dari apa yang ditanyakan.	Dibuat sebuah Aplikasi <i>company profile</i> dengan fitur <i>chatting</i>

			langsung dengan <i>marketing</i> berbasis <i>website</i> .
--	--	--	--

4.1.1.3. *Identifikasi Pengguna*

Pengguna yang bisa mengakses *website* ini adalah:

1. Admin
2. *Customer*

4.1.1.4. *Identifikasi Data*

Berdasarkan hasil survei maka dapat dilakukan *identifikasi* data sebagai berikut:

1. Data *Master Property*
2. Data *Master Contact*
3. Data *Master Media*
4. Data *Master Tentang Kami*

4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna Admin :

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin

No	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Pengelolaan data <i>Property</i>	Data <i>Property</i>	Informasi data <i>property</i>

2	Pengelolaan data <i>contact</i>	Data <i>contact</i>	Informasi data <i>contact</i>
3	Pengelolaan data profil perusahaan	Data profil perusahaan	Informasi data profil perusahaan

Kebutuhan Pengguna *customer* :

Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna *Customer*

No	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Melihat List katalog rumah	Data <i>property</i>	Informasi <i>Katalog Rumah</i>
2	Melihat profil perusahaan	Data profil perusahaan	Informasi profil Perusahaan
3	Melihat kontak perusahaan	Data <i>contact</i>	Informasi Contact perusahaan
4	Melihat simulasi kpr	Data <i>property</i> Data Gaji Jangka Waktu	Informasi <i>property</i> Informasi Gaji Informasi jangka waktu
5	Kebutuhan Pendaftaran	Data Nama <i>customer</i> Data <i>Username</i>	Informasi Nama <i>Customer</i> Informasi <i>username</i> Informasi <i>password</i>

		Data <i>Password</i> Data <i>Email</i>	Informasi <i>Email</i>
--	--	--	------------------------

4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada tahap kebutuhan fungsional digunakan untuk mengimplementasikan seluruh fungsi yang di dapatkan dari hasil kebutuhan pengguna yang terjadi saat ini.

1. Fungsi Mengelola Data *Master Property*

Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data *Master Property*

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master Property</i>	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data <i>master property</i> ke dalam database.	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data <i>Property</i>	
	Admin menambah data <i>property</i>	Sistem menambah data <i>property</i> kedalam aplikasi
	Mengubah data <i>Property</i>	
	Jika admin ingin mengganti data <i>property</i>	Sistem merubah data <i>property</i> sesuai permintaan

	maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	
	Menghapus data <i>Property</i>	
	Jika admin ingin menghapus salah satu data <i>property</i> dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data <i>property</i> sesuai permintaan
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan data <i>property</i> kedalam table <i>property</i>	

2. Fungsi Mengelola Data *Master Contact*

Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data *Master Contact*

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master Contact</i>	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data <i>master Contact</i> ke dalam <i>database</i> .	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data <i>Contact</i>	
	Admin menambah data <i>Contact</i>	Sistem menambah data <i>Contact</i> kedalam aplikasi
	Mengubah data <i>Contact</i>	

	Jika admin ingin mengganti data <i>Contact</i> maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	Sistem merubah data <i>Contact</i> sesuai permintaan
	Menghapus data <i>Contact</i>	
	Jika admin ingin menghapus salah satu data <i>Contact</i> dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data <i>Contact</i> sesuai permintaan
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan data <i>Contact</i> kedalam <i>table Contact</i>	

3. Fungsi Mengelola Data *Master Media*

Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Mengelola Data *Master Media*

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master Media</i>	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data <i>master Media</i> .	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data <i>Media</i>	
	Admin menambah data <i>Media</i>	Sistem menambah data <i>Media</i> kedalam aplikasi
	Menghapus data <i>Media</i>	

	Jika admin ingin menghapus salah satu data Media dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data Media sesuai permintaan
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan data Media kedalam folder media	

4. Fungsi Mengelola Data *Master* Tentang Kami

Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Fungsional Data *Master* Tentang Kami

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master</i> Tentang Kami	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data <i>master</i> Tentang Kami ke dalam <i>database</i> .	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data Tentang Kami	
	Admin menambah data Tentang Kami	Sistem menambah data Tentang Kami kedalam aplikasi
	Mengubah data Tentang Kami	
	Jika admin ingin mengganti data Tentang Kami maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	Sistem merubah data Tentang Kami sesuai permintaan

	Menghapus data Tentang Kami	
	Jika admin ingin menghapus salah satu data Tentang Kami dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data Tentang Kami sesuai permintaan
Kondisi Akhir	Fungsi ini menyimpan data Tentang Kami kedalam <i>table</i> Tentang Kami	

5. Fungsi Simulasi KPR

Tabel 4.8 Fungsi Simulasi KPR

Nama Fungsi	Fungsi Simulasi KPR	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	Fungsi ini untuk memudahkan <i>customer</i> untuk mengetahui jumlah atau kisaran yang harus dibayarkan tiap bulannya	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
Input Data Simulasi KPR		
	<i>Customer</i> menginputkan data data yang di perlukan untuk melakukan simulasi KPR	Sistem akan menjumlah hasil dari inputan yang telah di masukkan oleh <i>customer</i>
Kondisi Akhir	Fungsi ini akan menampilkan jumlah cicilan yang harus dibayarkan perbulannya.	

6. Fungsi Pendaftaran *Customer*

Tabel 4.9 Fungsi Pendaftaran

Nama Fungsi	Fungsi Pendaftaran <i>Customer</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	Fungsi ini untuk <i>customer</i> melakukan pendaftaran.	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	<i>Input Data Customer</i>	
	<i>Customer</i> menginputkan data nama, email, username, dan password.	Sistem akan menyimpan data kedalam <i>database</i>
Kondisi Akhir	Fungsi ini akan memberikan akses untuk <i>customer</i> bisa melakukan simulasi kpr.	

4.1.4 Kebutuhan *Non Fungsional*

Tabel 4.10 Kebutuhan *Non Fungsional*

Kriteria	Kebutuhan <i>non fungsional</i>
Keamanan	Pengguna terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> Admin – <i>Username</i>: admin <i>Password</i> : admin <i>Customer</i>
<i>Response time</i>	Untuk menjalankan aplikasi ini admin <i>login</i> membutuhkan waktu 2 detik saja
<i>Usability</i>	<i>User interface</i> yang mudah dipahami

4.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

Adapun kebutuhan sistem yang akan digunakan antara lain:

a. *Hardware*

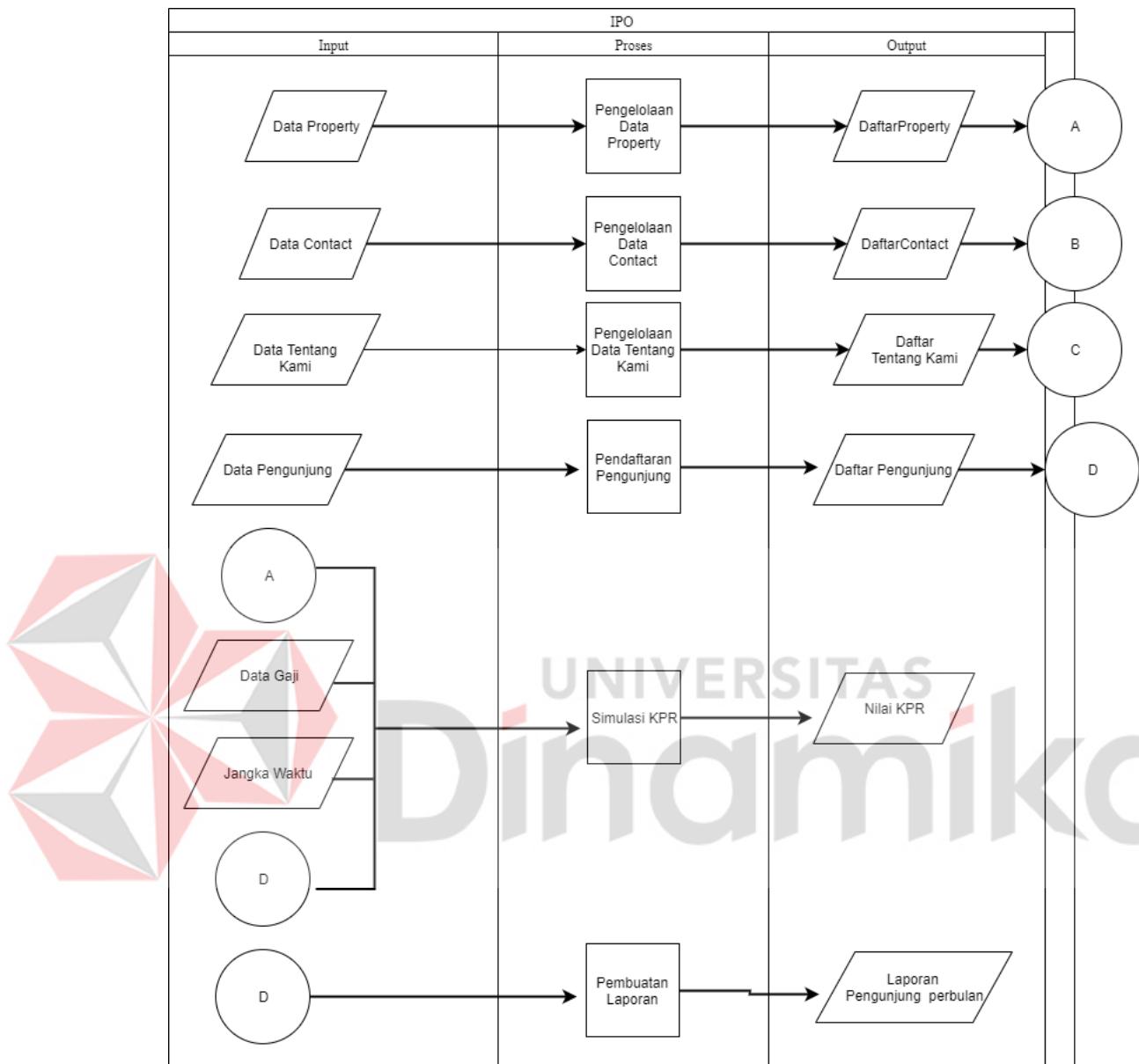
1. Kebutuhan *Prosesor* minimal *Intel Dual Core*; 1.6GHz
2. Kebutuhan *VGA* minimal 512 MB
3. Kebutuhan *RAM* minimal 2 GB
4. Kebutuhan *Harddisk* minimal 120 GB
5. *Mouse & Keyboard*

b. *Software*

1. Minimal *Windows 7*
2. *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*
3. *Notepad++*
4. *XAMPP*



4.2 Input Proses Output



Gambar 4.2 Input Proses Output

Keterangan IPO :

Input :

1. Data *property* adalah data perumahan yang ditawarkan perusahaan yang detail kolomnya adalah *id_property*, *Lead*, *Title*, *Alias_property*,

Image_property, Price_property, Description_property, Status_Property,
Created_property_by, Created_property_at, Updated_property_at,
Updated_property_by.

2. Data *Contact* adalah data tentang nomor telpon dan alamat perusahaan yang detail kolomnya adalah *di_kontak*, alamat, telp, fax, Alias_kontak, Status_kontak, *Created_kontak_by*, *Created_kontak_at*, *Updated_kontak_at*, *Update_kontak_by*.
3. Data Tentang Kami merupakan data profil perusahaan yang detail kolomnya adalah *id_about*, *Description_about*, *Image_about*, *Status_about*, *Created_about_by*, *Created_about_at*, *Updated_about_at*, *Update_about_by*.
4. Data pengunjung merupakan data pendaftaran pengunjung yang detail kolomnya adalah *id_pengunjung*, *Nama_pengunjung*, *Username_pengunjung_baru*, *Email_pengunjung_baru*, *Password_pengunjung*.
5. Daftar *property*, data gaji, daftar pengunjung yang merupakan inputan untuk proses simulasi kpr.
6. Daftar pengunjung merupakan inputan dari data pengunjung yang nantinya akan di gunakan untuk pembuatan laporan kunjungan.

Proses :

1. Pada proses pengelolaan ini data *property* dikelola yang nantinya hasil dari proses ini akan digunakan untuk proses penginputan simulasi kpr.
2. Pada proses pengelolaan ini data *contact* dikelola yang nantinya hasil dari proses ini berupa daftar *contact*.

3. Pada proses pengelolaan ini data tentang kami dikelola yang nantinya hasil dari proses ini berupa daftar tentang kami.
4. Pada proses ini data pengunjung dikelola yang nantinya hasil dari proses ini berupa daftar pengunjung.
5. Pada proses ini simulasi kpr dikelola untuk menghasilkan nilai kpr.
6. Pada proses pembuatan laporan ini nantinya akan menghasilkan sebuah laporan kunjungan.

Output :

1. *Output* dari data *property* yang telah di proses *outputnya* adalah Daftar *Property*.
2. *Output* dari data *contact* yang telah di proses *outputnya* adalah Daftar *Contact*
3. *Output* dari data tentang kami yang telah di proses *outputnya* adalah Daftar Tentang Kami.
4. *Output* dari data pengunjung yang telah di proses *outputnya* adalah Daftar Pengunjung.
5. *Output* dari daftar *property*, data gaji, jangka waktu, dan daftar pengunjung yang telah di proses *outputnya* adalah Nilai KPR.
6. *Output* dari daftar pengunjung yang telah di proses *outputnya* adalah Laporan kunjungan.

4.3 Perancangan Sistem

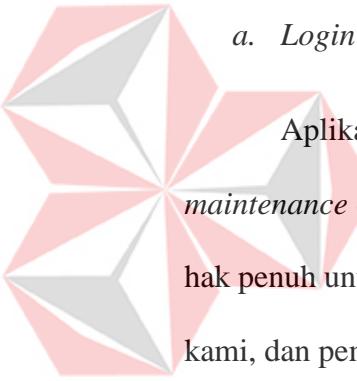
Perancangan sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan dan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang akan

dibuat. Ada beberapa tahapan perancangan mulai dari *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Context Diagram*, HIPO, CDM, PDM, Struktur Tabel, Desain *Interface*.

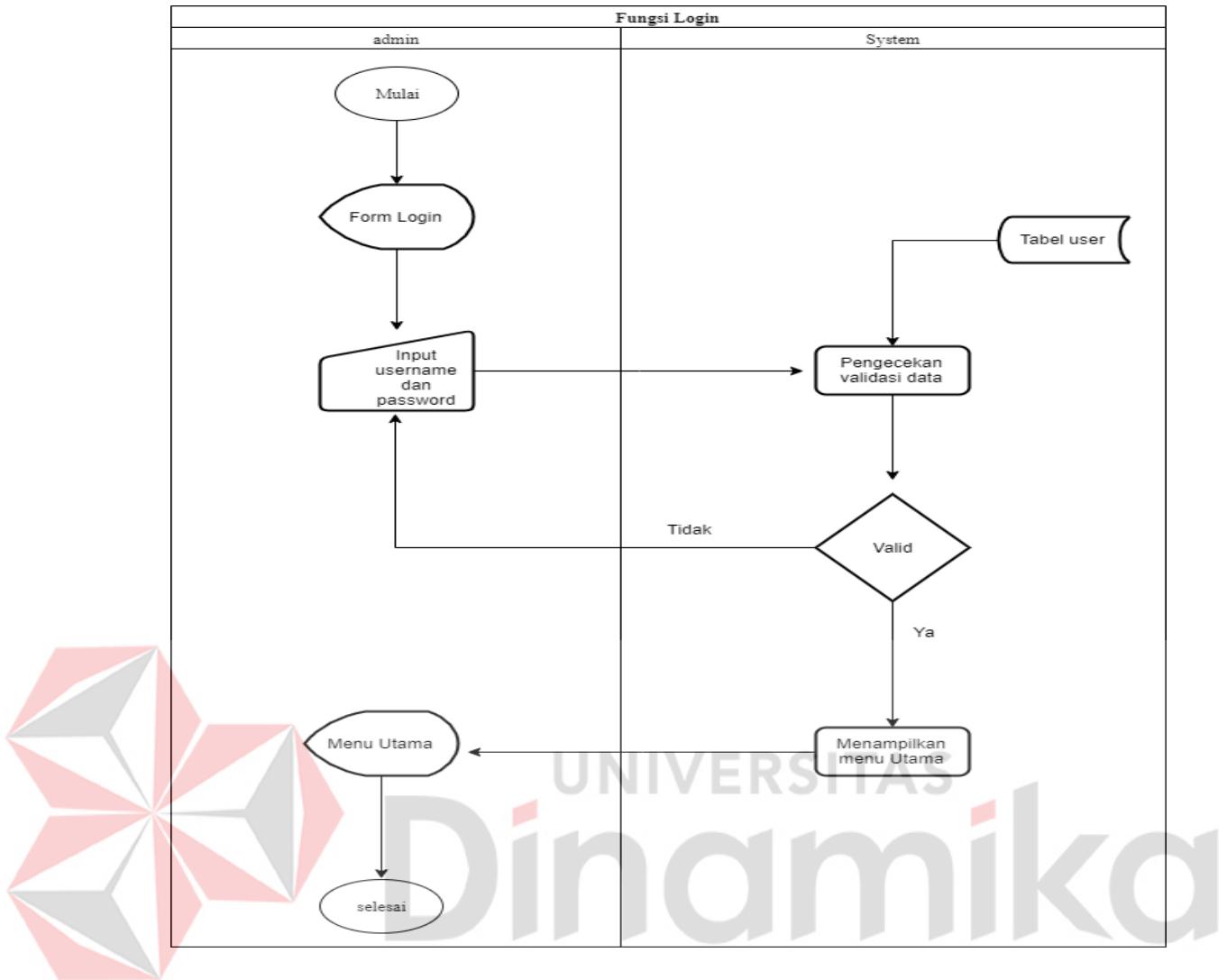
4.3.1 *System Flow*

System flow digunakan untuk merancang sistem secara keseluruhan dan menggambarkan jalannya aplikasi secara garis besar. Bentuk dari *system flow* berbeda dengan bentuk *document flow* karena beberapa proses yang dilakukan sudah terkomputerisasi. *system flow* sangat berguna dalam pembuatan aplikasi, karena *system flow* dapat digunakan untuk mengetahui tabel – tabel apa saja yang digunakan oleh aplikasi.

a. *Login*



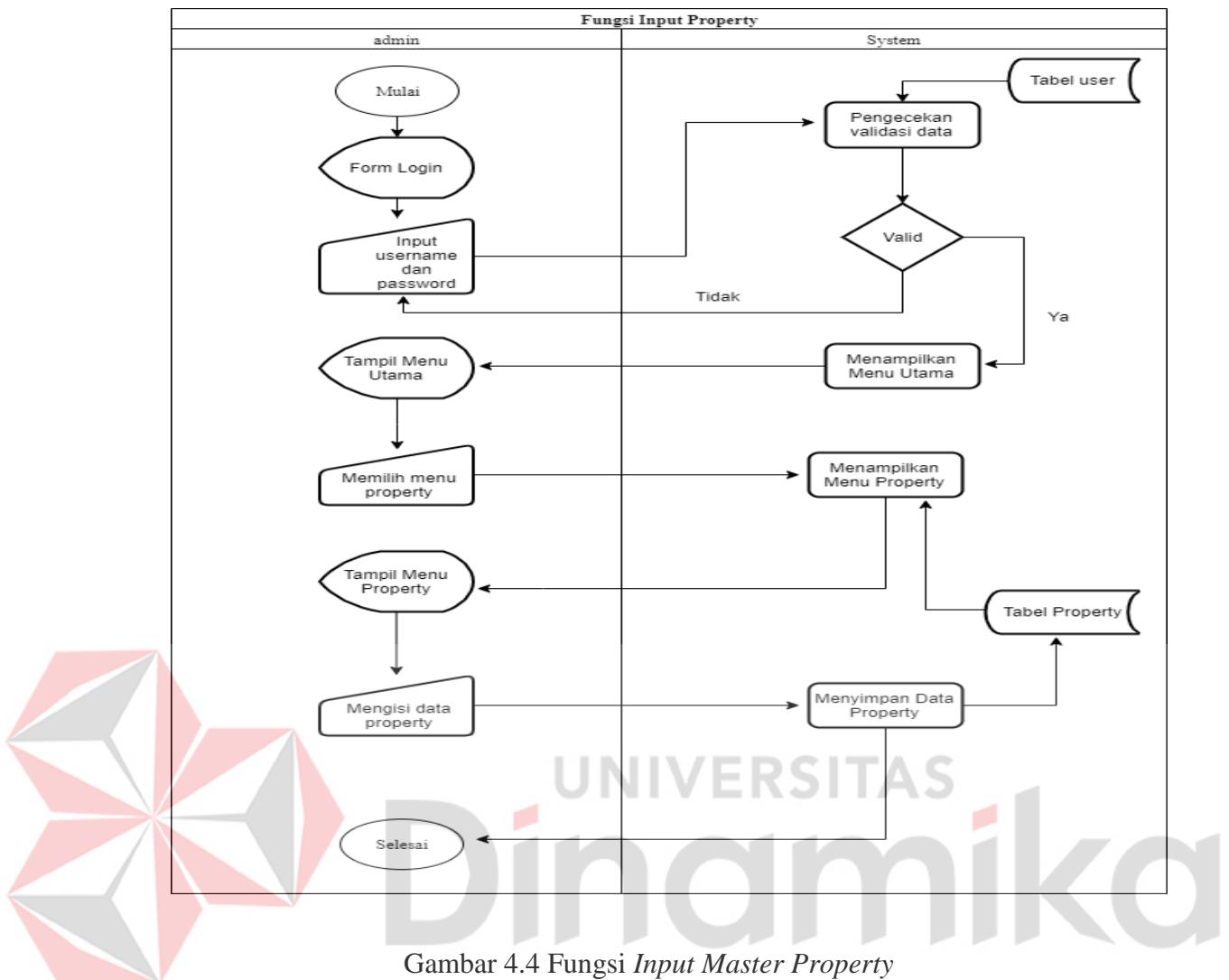
Aplikasi *Company profile* berbasis *website* ini memiliki 1 *user login* untuk *maintenance* data, yaitu *login admin*. Dalam proses *login* sebagai admin diberikan hak penuh untuk *maintenance* data berupa data *property*, data *contact*, data tentang kami, dan pembuatan laporan.



Gambar 4.3 Fungsi Login

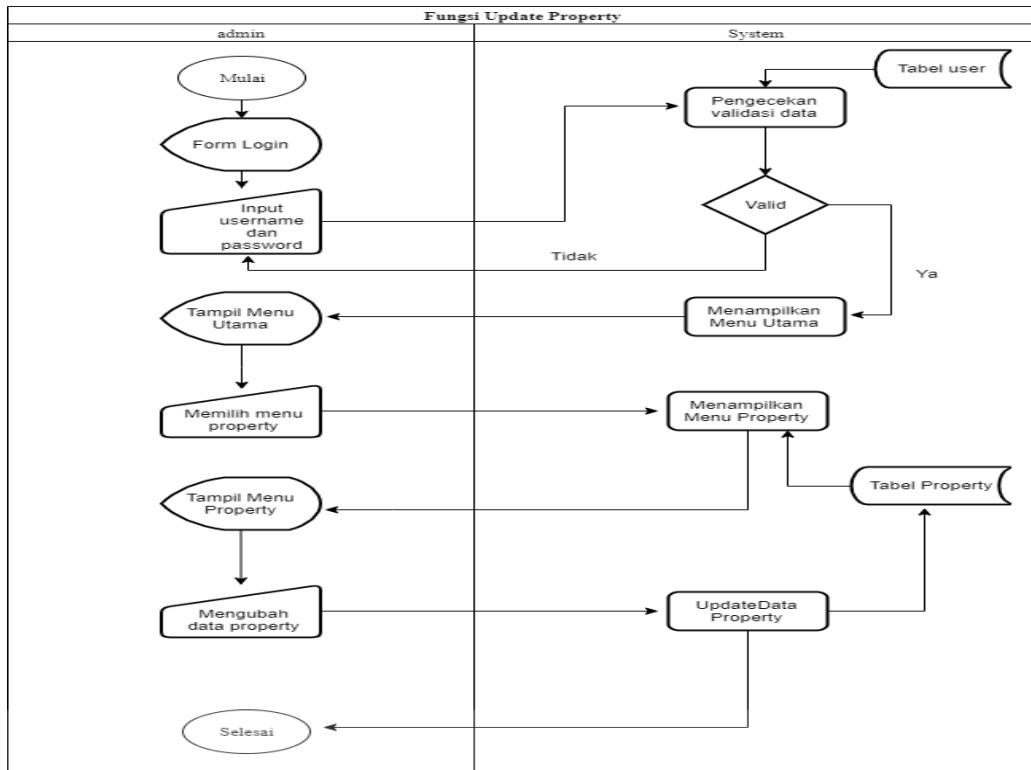
b. *Input Master Property*

Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Property*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Property* yang ada berdasarkan tabel *Property* pada database. Lalu Admin mengisi *form input Property*. Setelah pengisian *form* selesai, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel *Property* yang ada di *database*.

Gambar 4.4 Fungsi *Input Master Property*

c. Update Master Property

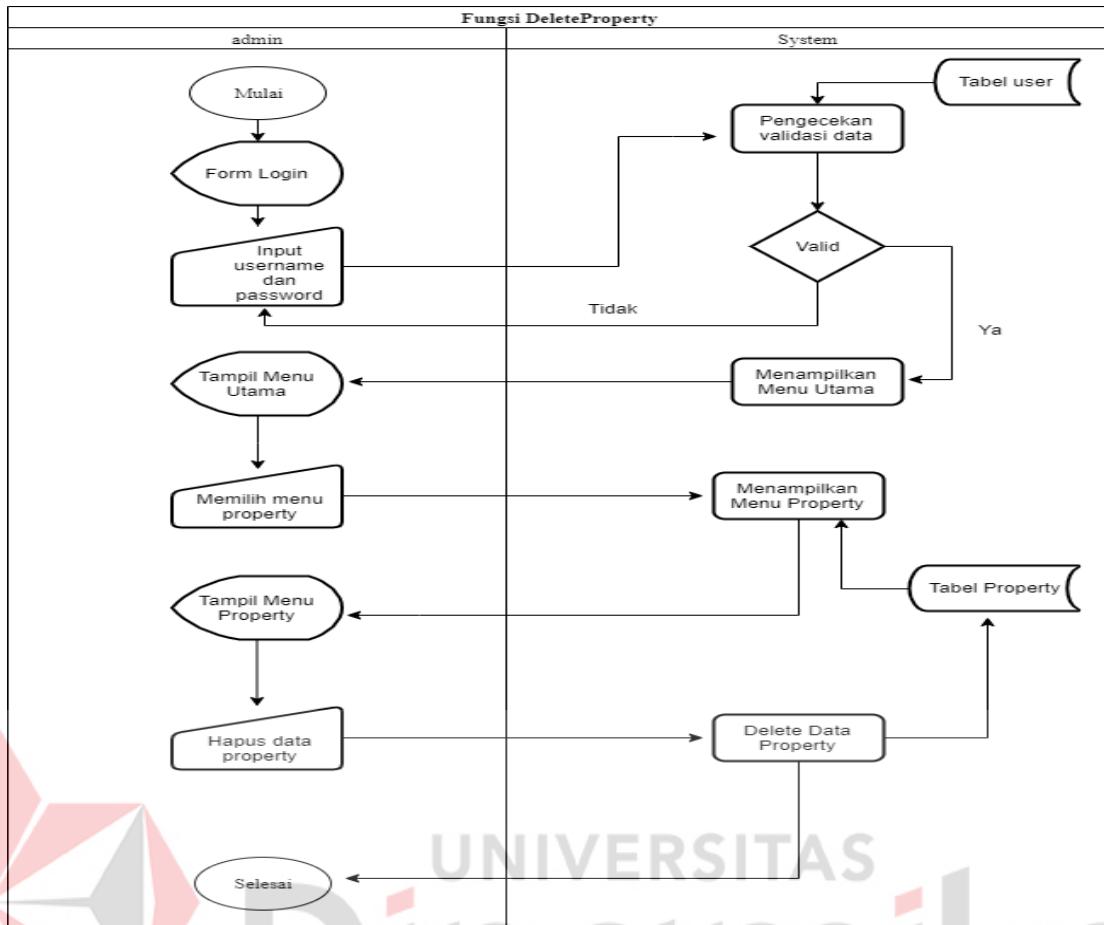
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Property*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Property* yang ada berdasarkan tabel *Property* pada *database*. Kemudian akan muncul data *Property* yang telah di *inputkan* sebelumnya. Lalu Admin akan memilih data *Property* mana yang akan di edit. Setelah mengisi *form* edit *Property*, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada table *Property* yang ada di *database*.



Gambar 4.5 Fungsi *Update Master Property*

d. *Delete Master property*

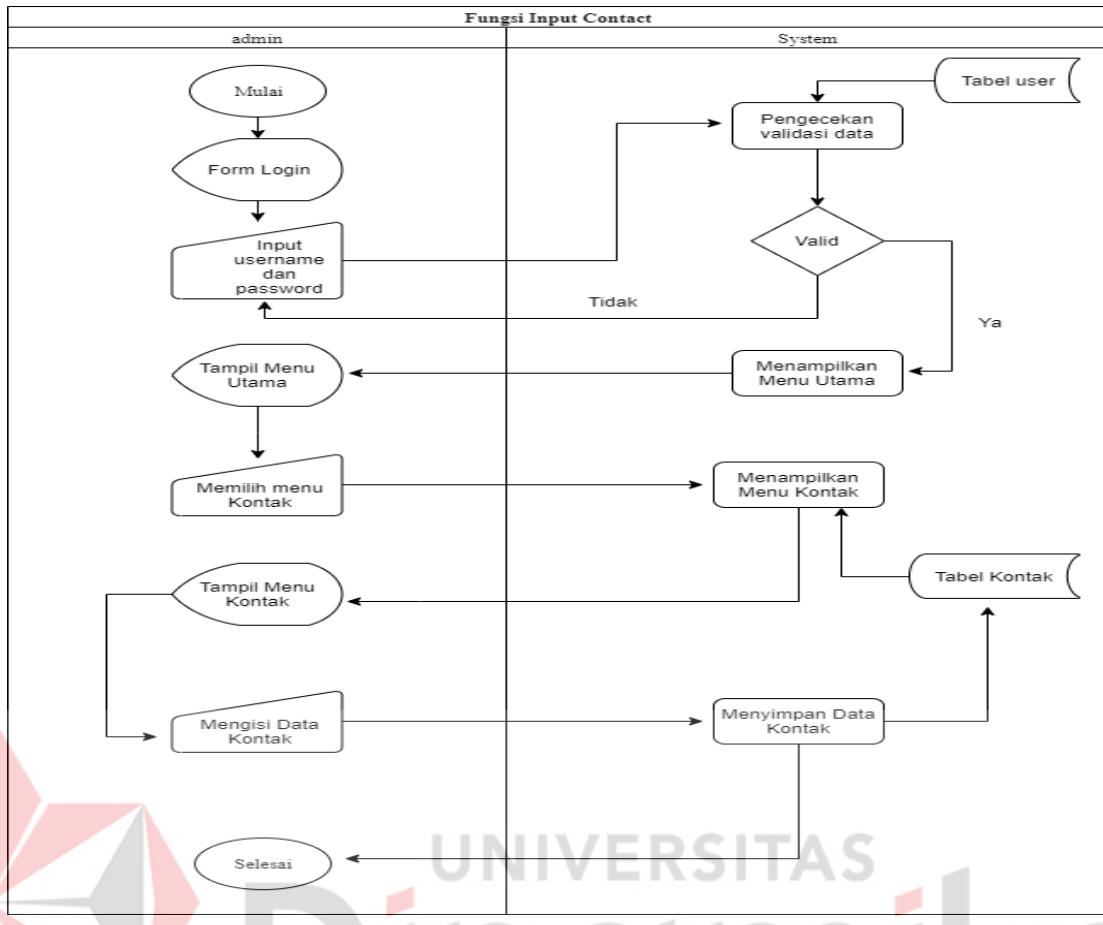
Setelah proses login dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Property*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Property* yang ada berdasarkan tabel *Property* pada *database*. Kemudian akan muncul data *Property* yang telah di *input*kan sebelumnya. Setelah itu Admin memilih data *property* yang akan di hapus. Setelah data terhapus maka akan hilang dari *database*.



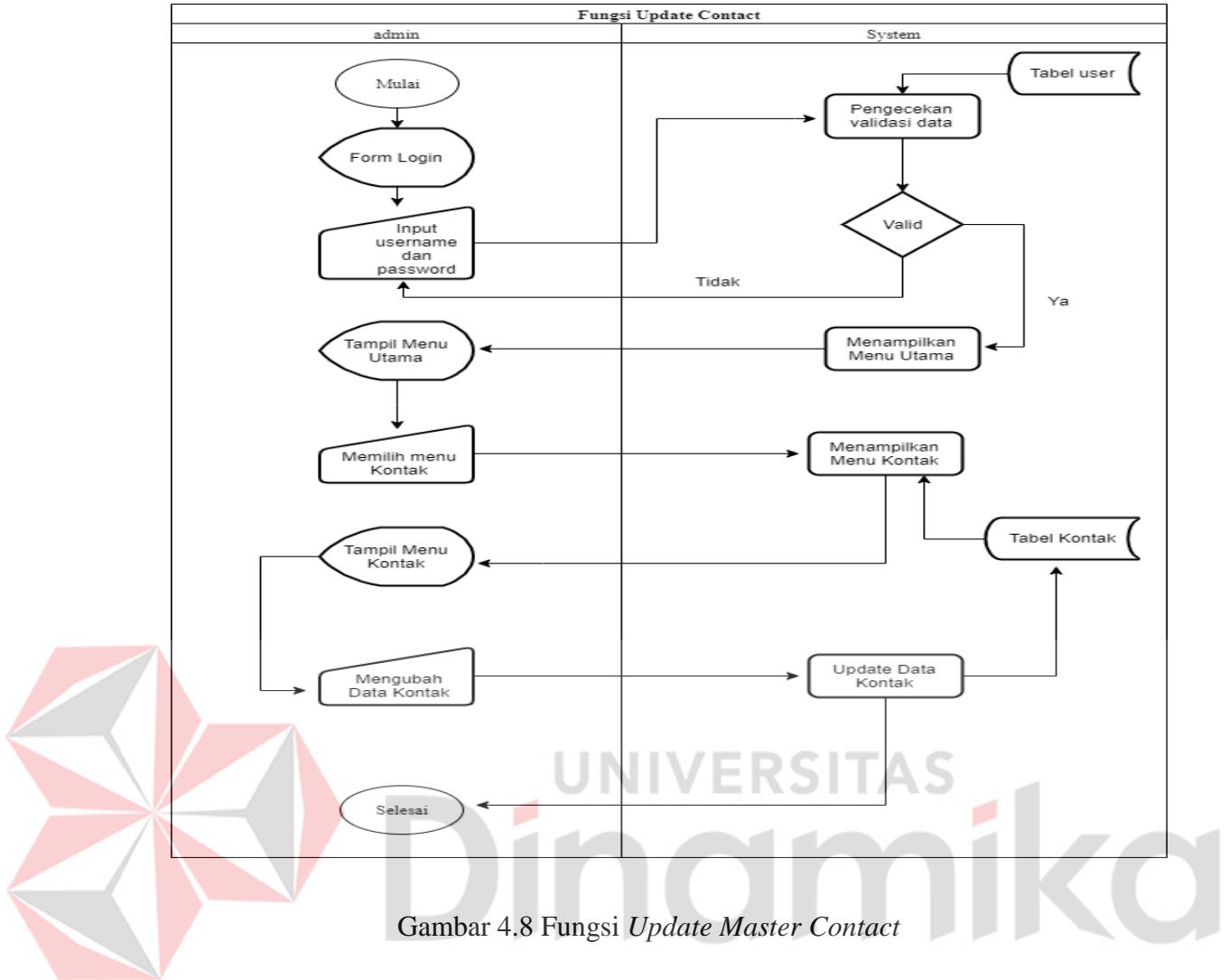
Gambar 4.6 Fungsi *Delete Master Property*

e. *Input Master Kontak*

Setelah proses login dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Contact*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Contact* yang ada berdasarkan tabel *Contact* pada *database*. Lalu Admin mengisi *form input Contact*. Setelah pengisian *form* selesai, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel *Contact* yang ada di *database*.

Gambar 4.7 Fungsi *Input Master Contact*f. *Update Master Kontak*

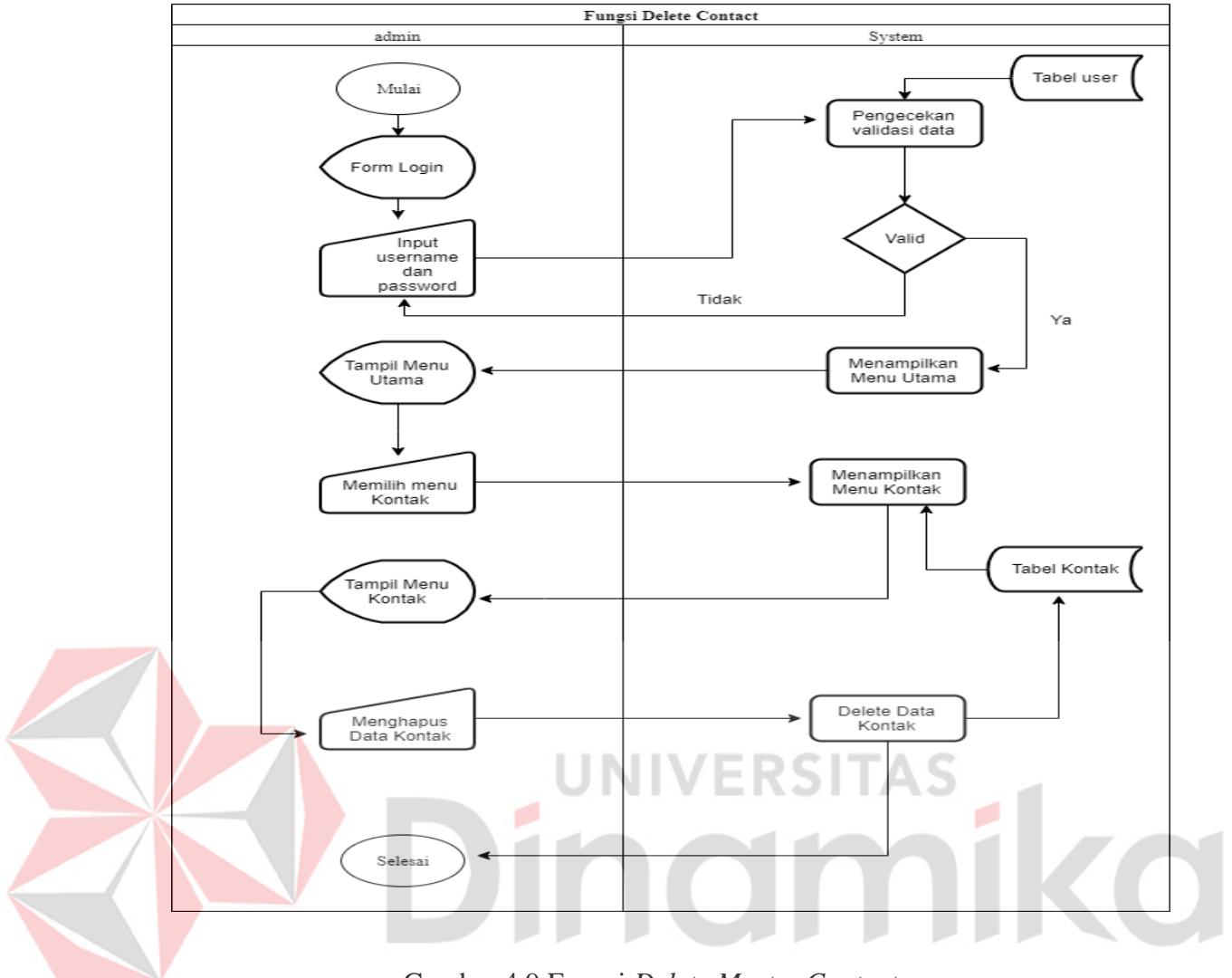
Setelah proses login dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Contact*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Contact* yang ada berdasarkan tabel *Contact* pada *database*. Kemudian akan muncul data *Contact* yang telah di inputkan sebelumnya. Lalu Admin akan memilih data *Contact* mana yang akan di edit. Setelah mengisi *form* edit *Contact*, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel *Contact* yang ada di *database*.



Gambar 4.8 Fungsi *Update Master Contact*

g. *Delete Master Kontak*

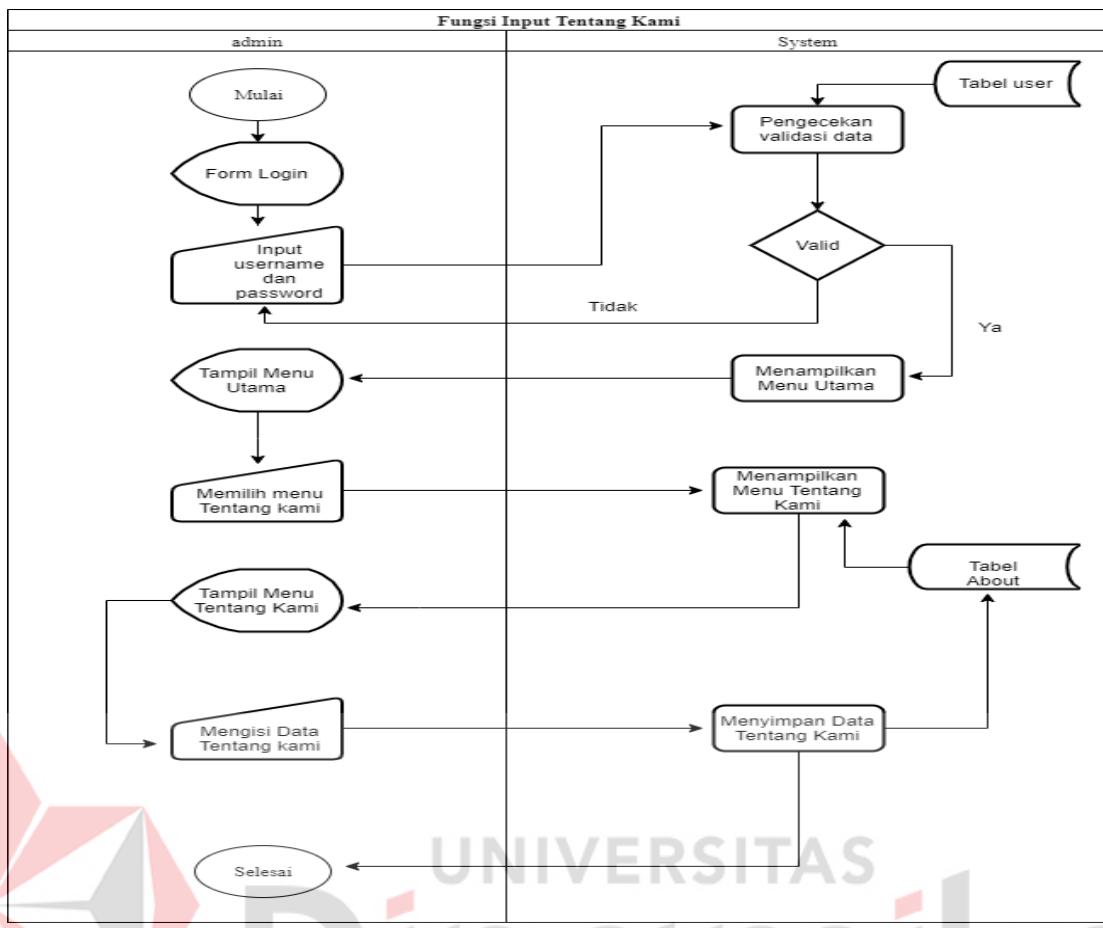
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk maintenance data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu *Contact*, yang selanjutnya akan menampilkan data *Contact* yang ada berdasarkan tabel *Contact* pada *database*. Kemudian akan muncul data *Contact* yang telah di *inputkan* sebelumnya. Setelah itu Admin memilih data *Contact* yang akan di hapus. Setelah data terhapus maka akan hilang dari *database*.



Gambar 4.9 Fungsi *Delete Master Contact*

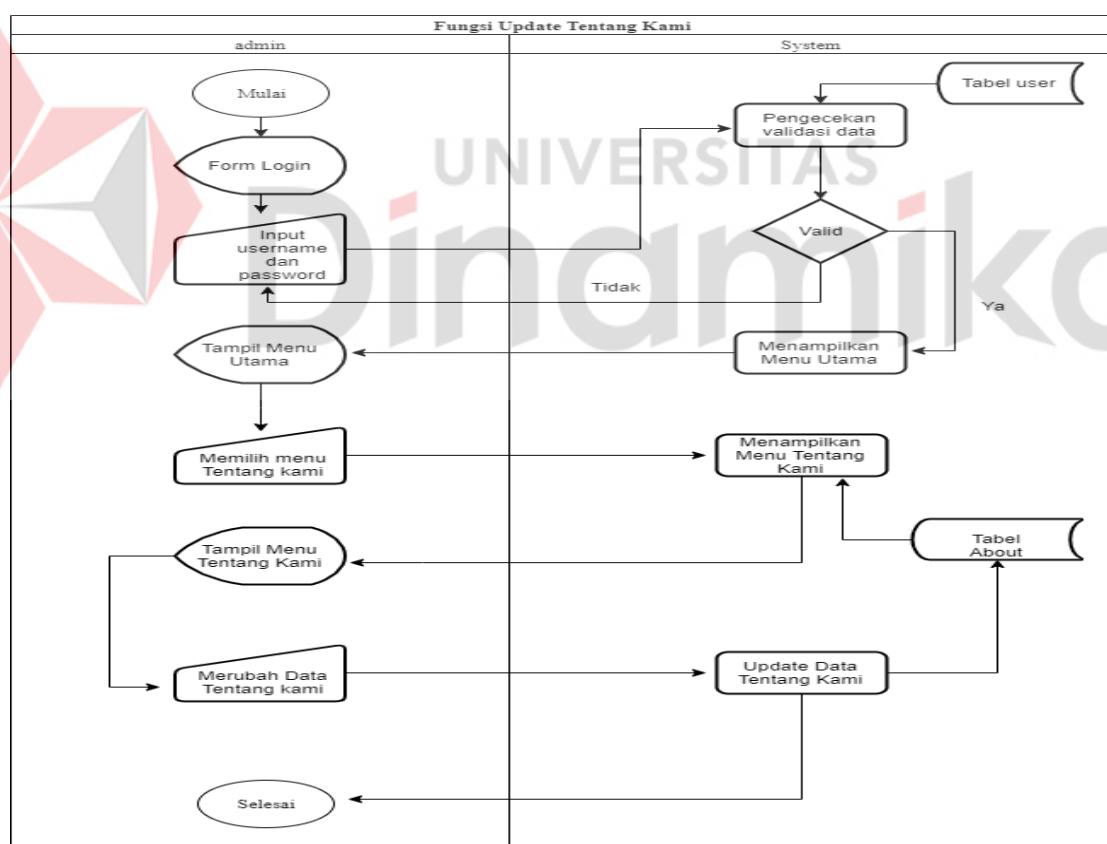
h. *Input Master Tentang Kami*

Setelah proses login dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu Tentang Kami, yang selanjutnya akan menampilkan data Tentang Kami yang ada berdasarkan tabel *About* pada database. Lalu Admin mengisi *form input* Tentang Kami. Setelah pengisian *form* selesai, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel *About* yang ada di *database*.

Gambar 4.10 Fungsi *Input Master* Tentang Kami

i. Update Master Tentang Kami

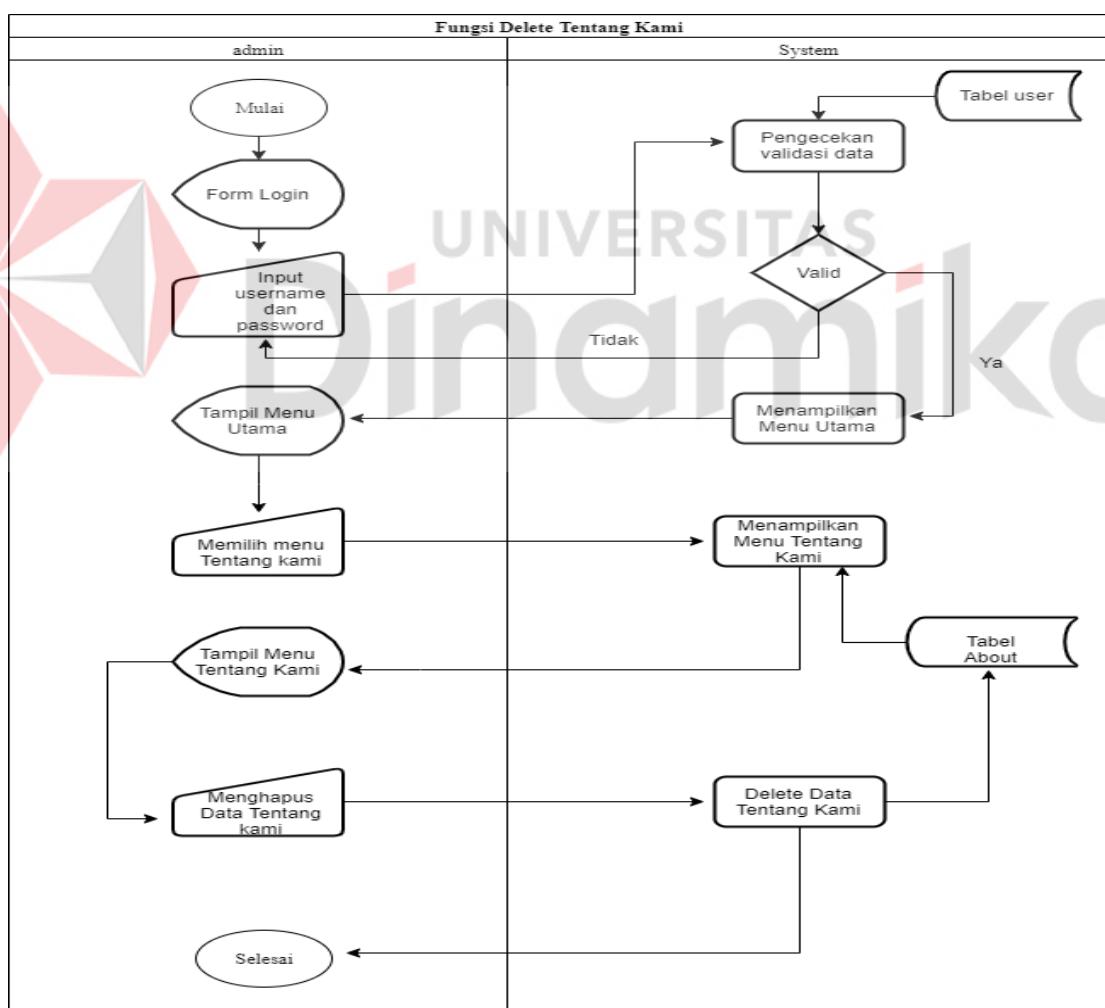
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu Tentang Kami, yang selanjutnya akan menampilkan data Tentang Kami yang ada berdasarkan tabel *About* pada *database*. Kemudian akan muncul data Tentang Kami yang telah di inputkan sebelumnya. Lalu Admin akan memilih data Tentang Kami mana yang akan di edit. Setelah mengisi *form* edit Tentang Kami, admin akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel *About* yang ada di database.



Gambar 4.11 Fungsi *Update Master Tentang Kami*

j. Delete Master Tentang Kami

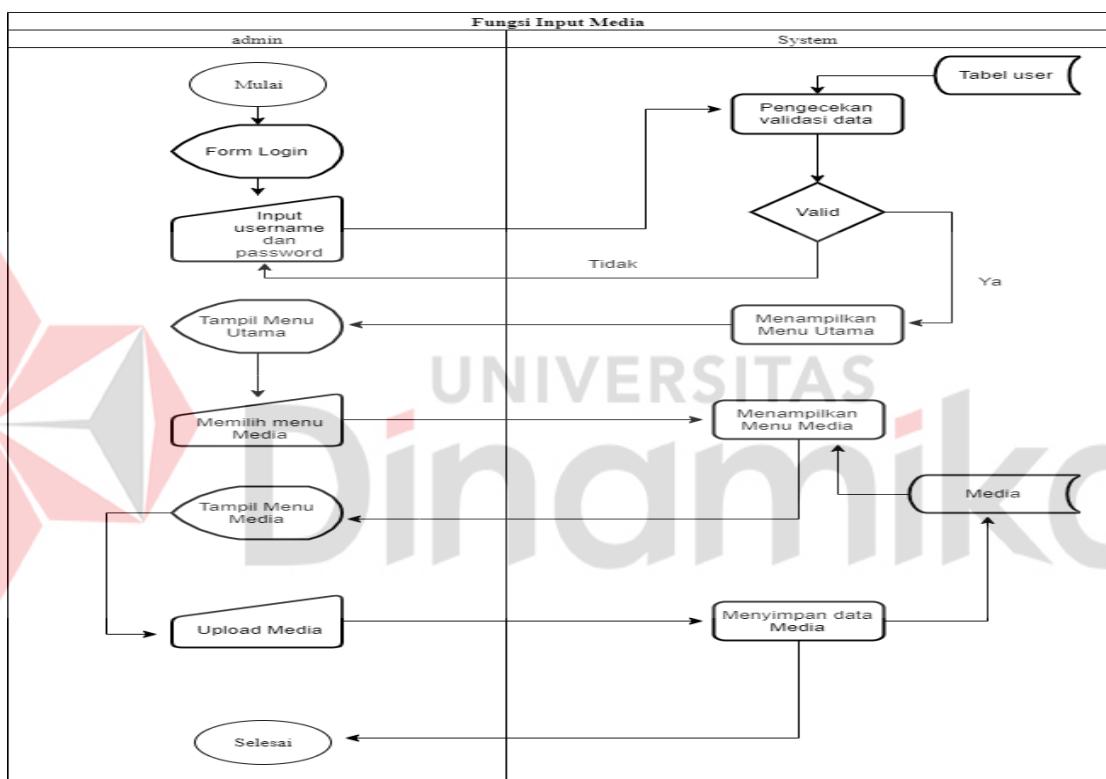
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu Tentang Kami, yang selanjutnya akan menampilkan data Tentang Kami yang ada berdasarkan tabel *About* pada *database*. Kemudian akan muncul data Tentang Kami yang telah di inputkan sebelumnya. Setelah itu Admin memilih data Tentang Kami yang akan dihapus. Setelah data terhapus maka akan hilang dari *database*.



Gambar 4.12 Fungsi *Delete Master Tentang Kami*

k. Input Media

Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu Media, yang selanjutnya akan menampilkan data Media yang ada berdasarkan *Storage Media* pada *database*. Lalu Admin upload Media. Setelah selesai, *System* akan menyimpan secara otomatis pada *Storege*.

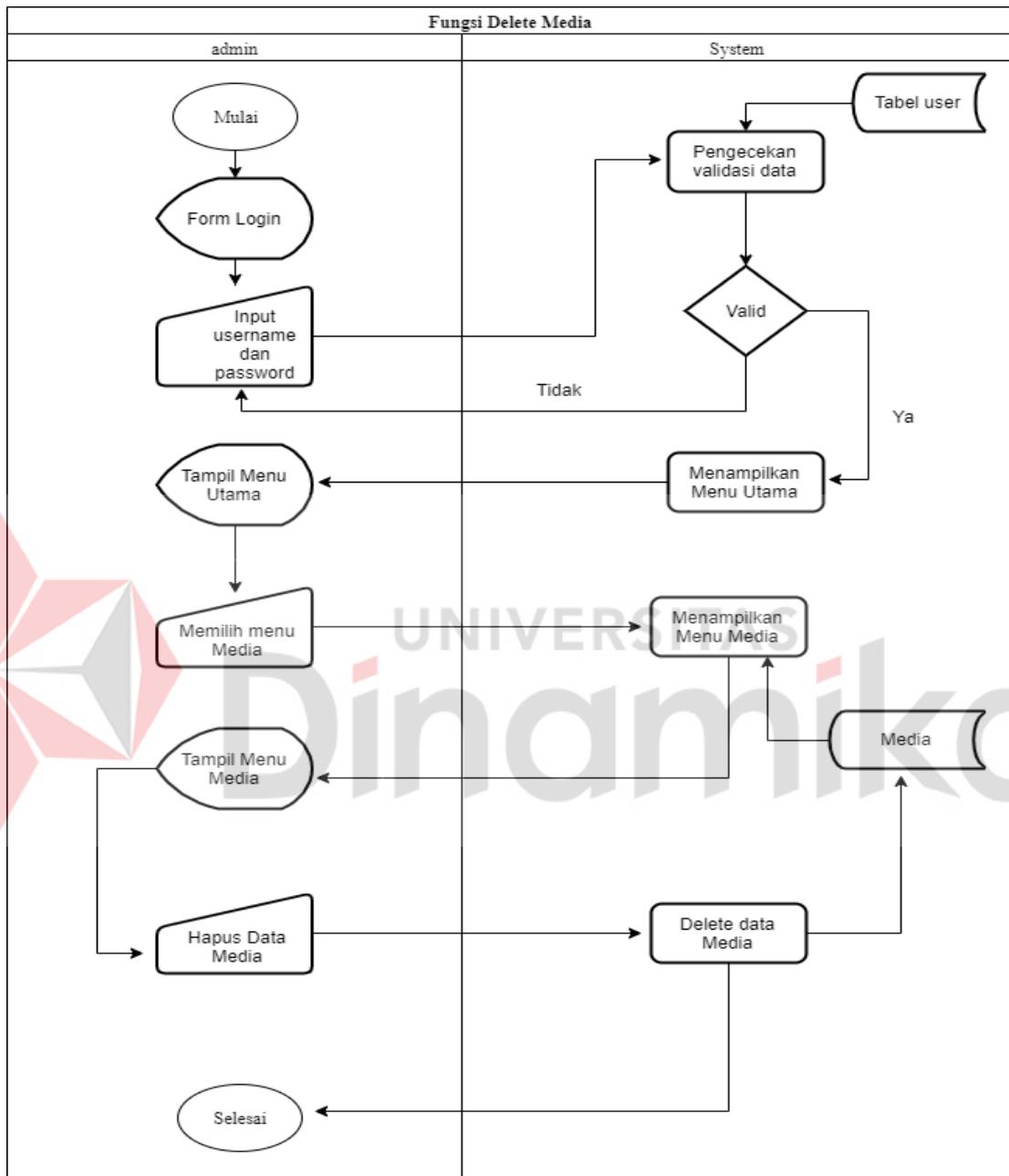


Gambar 4.13 Fungsi *Input Media*

1. Delete Media

Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, admin dapat menggunakan sistem untuk *maintenance* data. Setelah Admin berhasil masuk pada menu utama. Admin memilih menu Media, yang selanjutnya akan menampilkan data Media yang

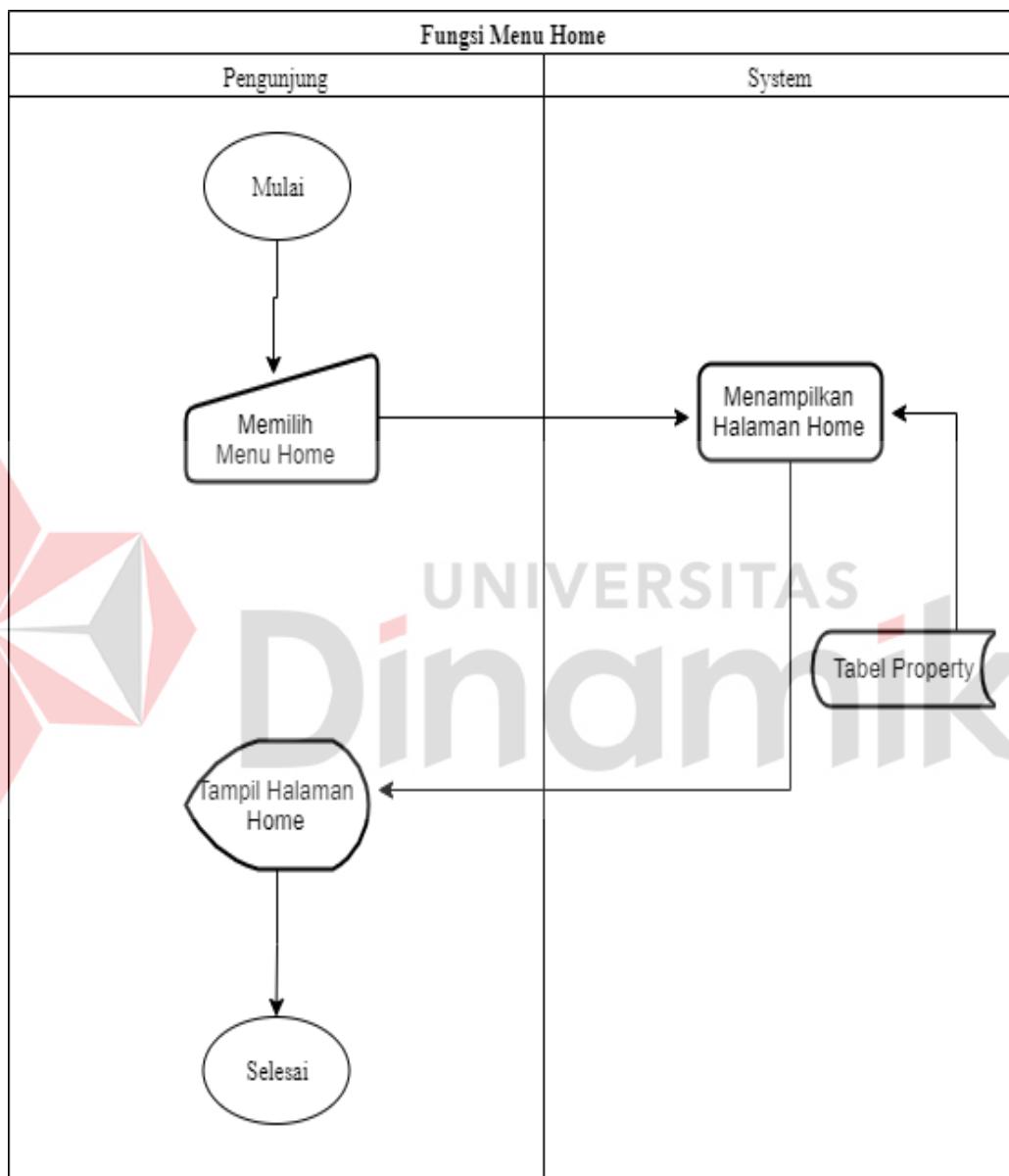
ada berdasarkan *Storage Media* pada *database*. Lalu Admin upload Media. Setelah selesai, *System* akan menyimpan secara otomatis pada *Storege*.



Gambar 4.14 Fungsi *Delete Media*

m. Home

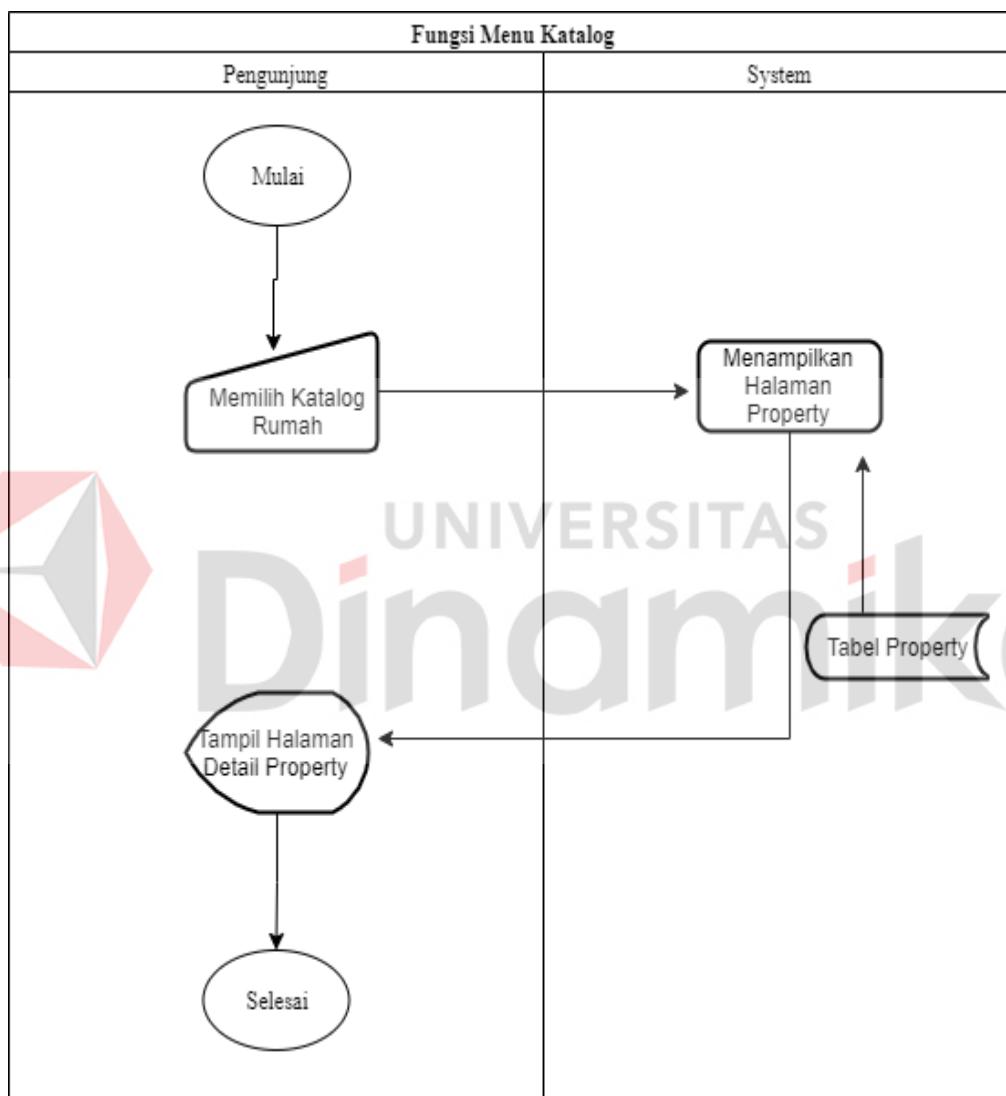
Pengunjung memilih menu home terlebih dahulu lalu pada *website system* menampilkan halaman *home* untuk pengunjung.



Gambar 4.15 Menu *Home*

n. *Katalog Rumah*

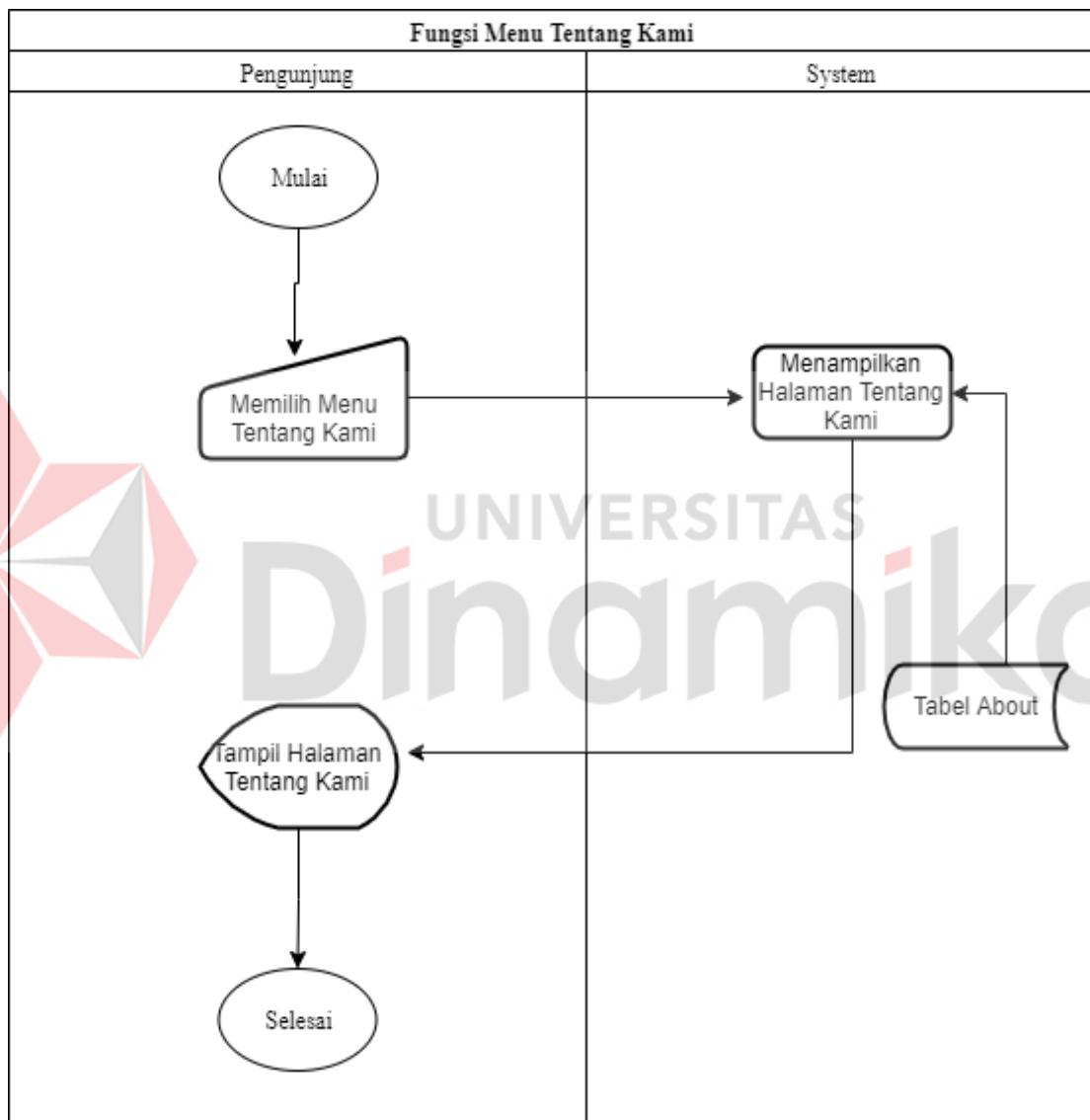
Pengunjung memilih menu *Katalog Rumah* terlebih dahulu pada *website* lalu *system* menampilkan Halaman *Property* untuk pengunjung, setelah itu pengunjung dapat melihat halaman *detail* dari *property/katalog rumah*.



Gambar 4.16 Menu *Katalog Property*

o. Tentang Kami

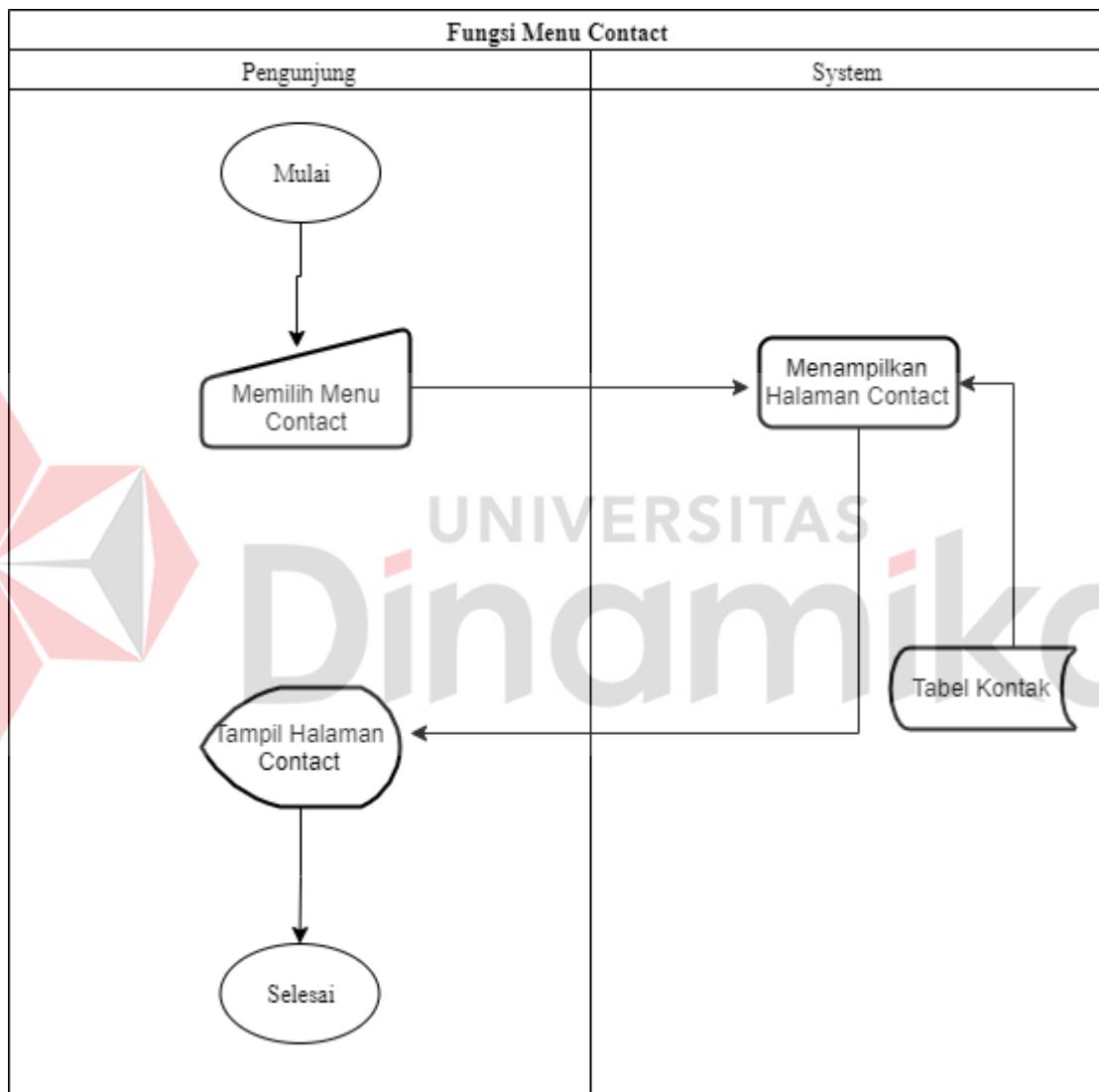
Pengunjung memilih menu Tentang Kami terlebih dahulu pada *website* lalu system menampilkan Halaman *Property* untuk pengunjung, setelah itu pengunjung dapat melihat halaman *detail* dari *property/katalog* rumah.



Gambar 4.17 Menu Tentang Kami

p. *Contact*

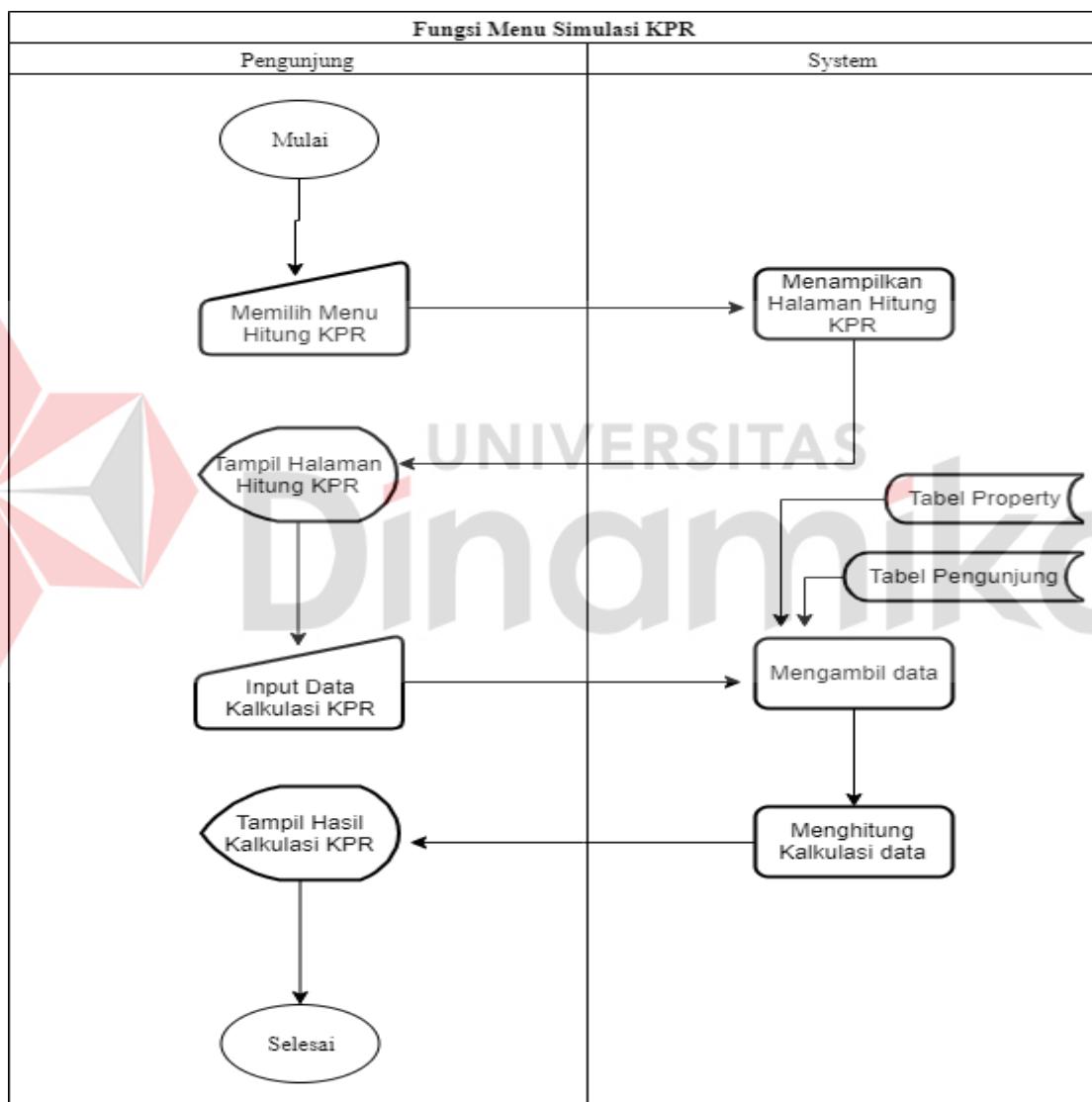
Pengunjung memilih menu *Contact* terlebih dahulu pada website lalu system menampilkan halaman *Contact* untuk pengunjung, setelah itu pengunjung dapat melihat halaman *Contact*.



Gambar 4.18 Menu *Contact*

q. Simulasi KPR

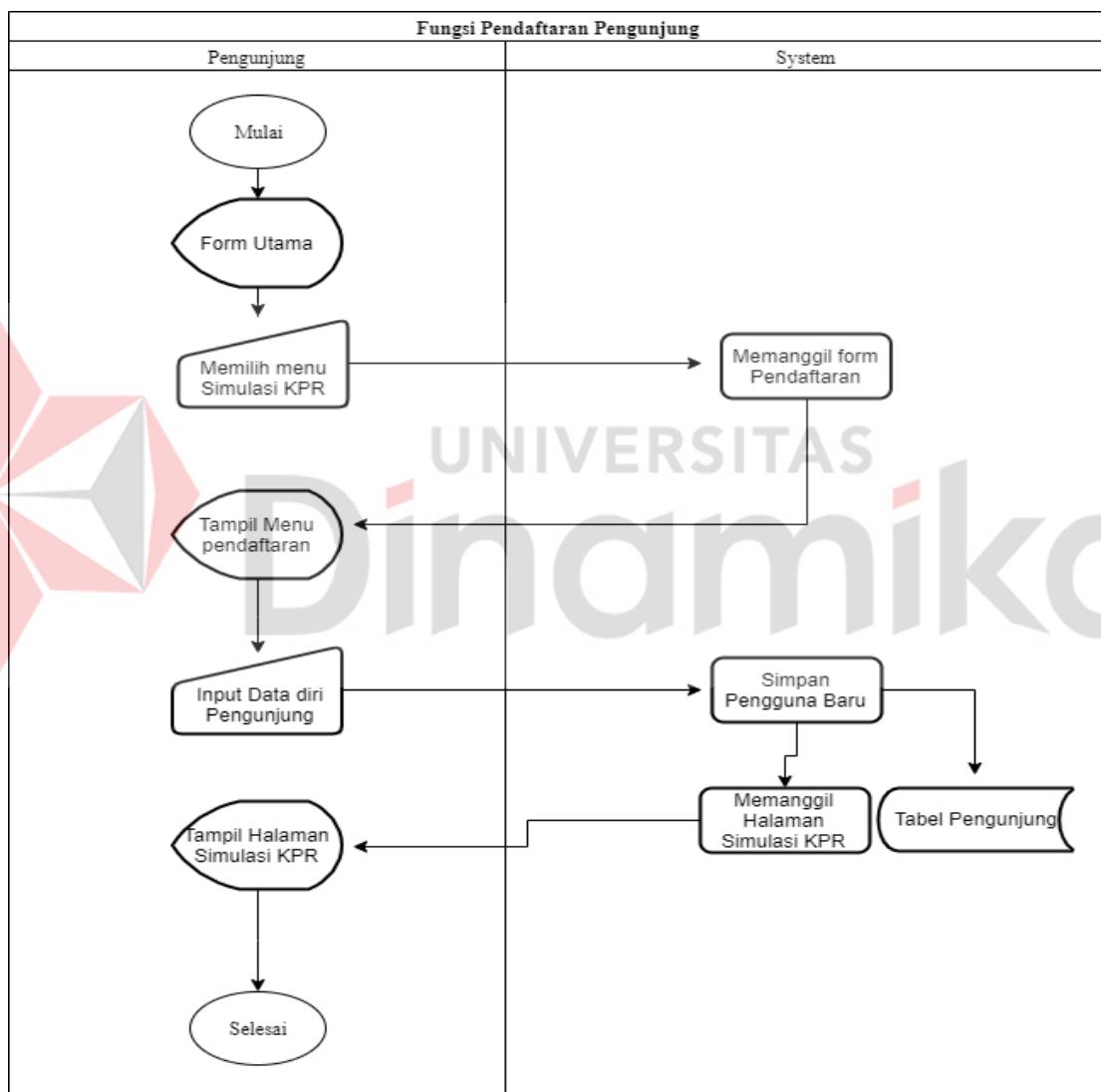
Pengunjung memilih menu Simulasi KPR terlebih dahulu pada *website* lalu system menampilkan halaman hitung kpr untuk pengunjung, *system* akan mengambil data dari *table property* dan *table pengunjung*, setelah itu *system* akan menghitung kalkulasi kpr dan akan tampil hasil simulasi kpr kepada pengunjung.



Gambar 4.19 Menu Simulasi KPR

r. Pendaftaran Pengunjung

Pada fungsi pendaftaran ini pengunjung membuka *form* utama dan memilih menu simulasi kpr sebelum melakukan simulasi kpr pengunjung harus mendaftar terlebih agar dapat melakukan simulasi kpr. Setelah pengunjung melakukan pendaftaran baru bisa mengakses halaman simulasi kpr.



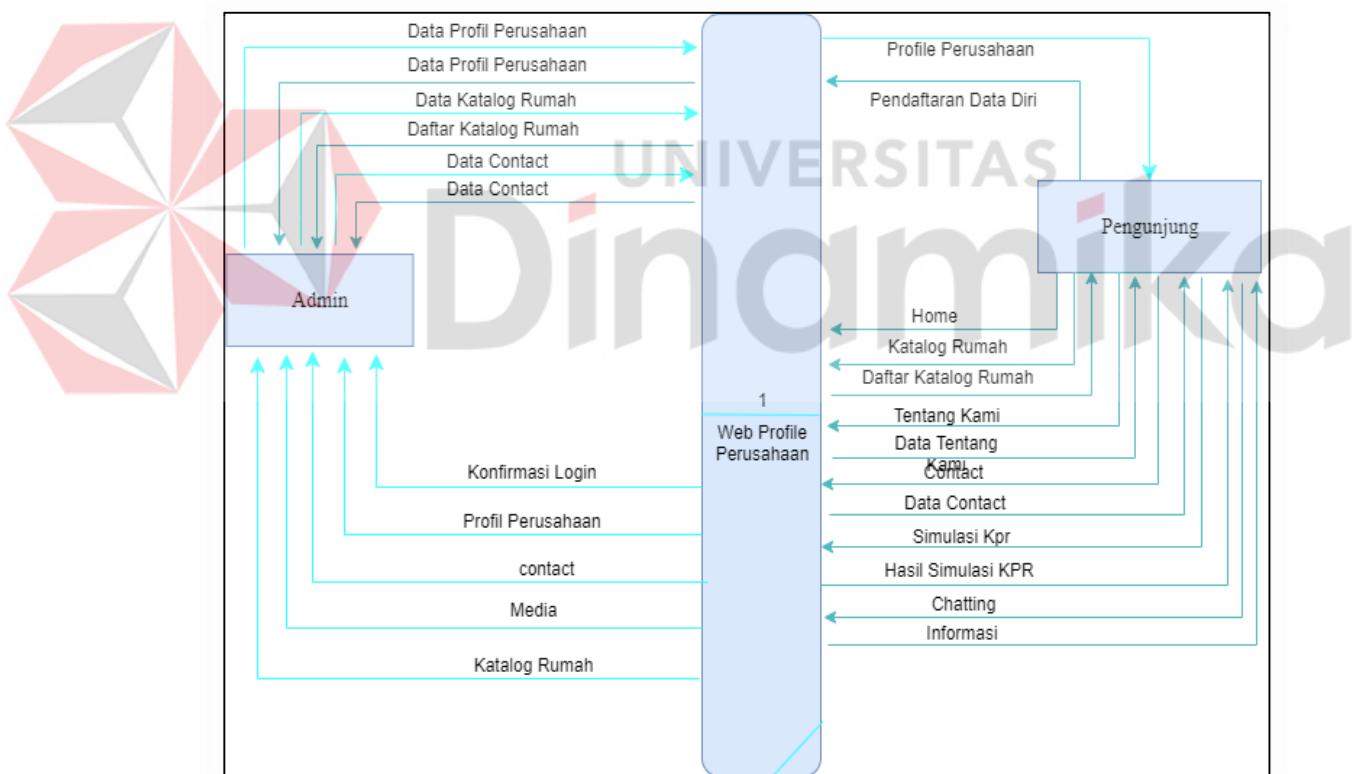
Gambar 4.20 Menu Pendaftaran Pengunjung

4.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah gambaran aliran data pada system yang akan dibangun. Aliran yang perlu digambarkan yaitu *Context Diagram*, Bagan Berjenjang, Data Flow Diagram Level 0, dan Data Flow Diagram Level 1.

a. Context Diagram

Context Diagram Company profile menunjukkan aliran data dari sistem baru yang diusulkan secara garis besar ditunjukkan pada Gambar *Context Diagram* menjelaskan bahwa terdapat satu entitas.

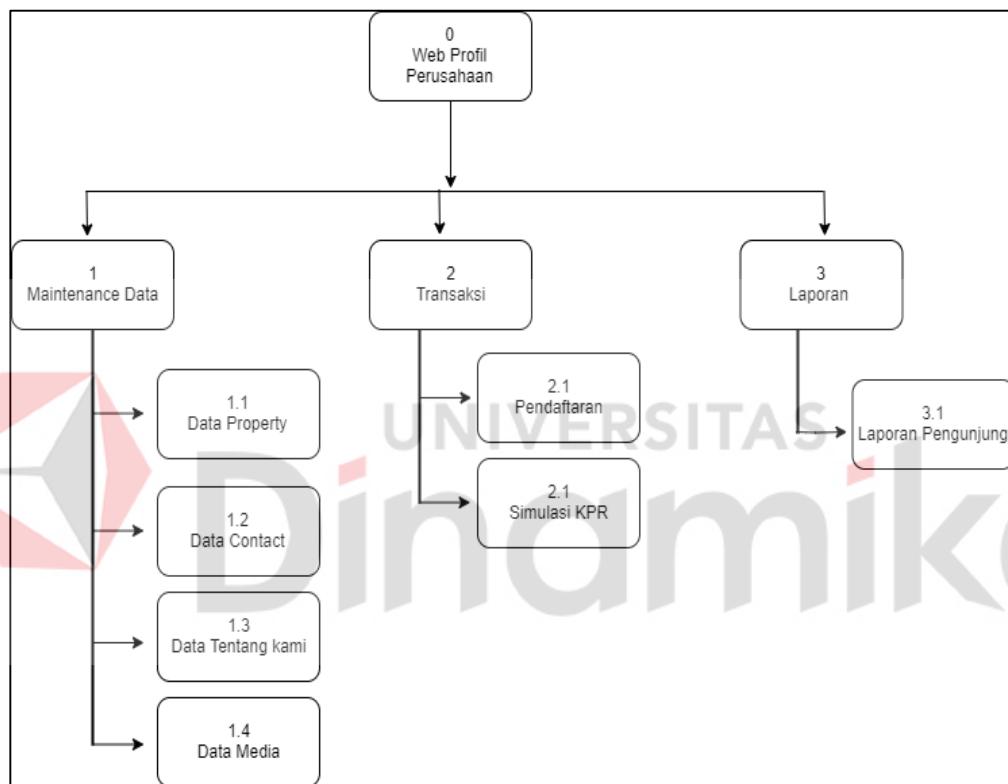


Gambar 4.21 Contex Diagram

b. Diagram Jenjang

Bagan berjenjang adalah memberikan gambaran proses dan sub proses yang ada. Ada satu proses utama aplikasi *Company profile* yaitu proses pengolahan data.

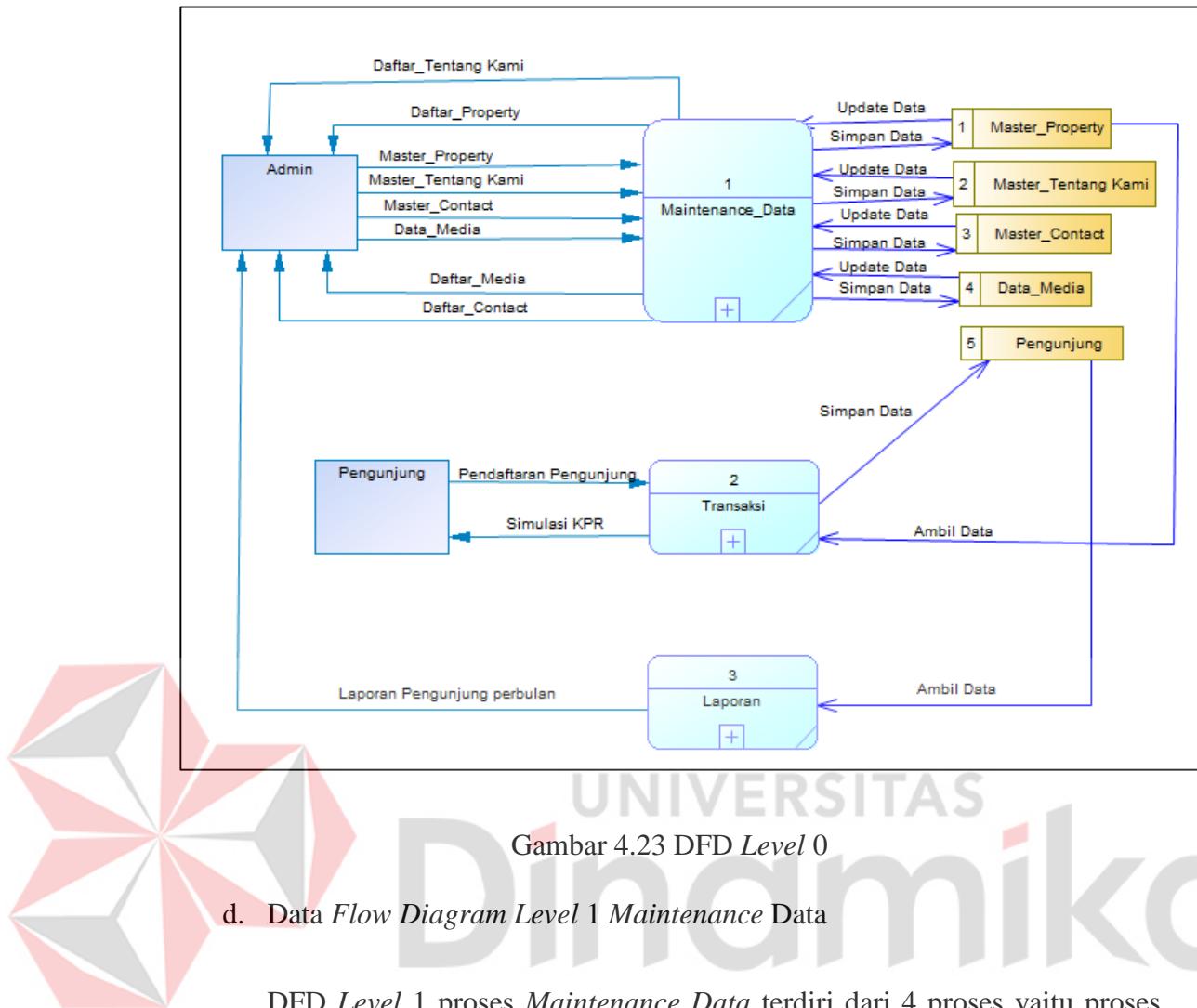
Pada proses pengolahan data terdapat 4 sub proses yaitu *Master Property*, *Master Contact*, *Master Tentang Kami*, Data Media.



Gambar 4.22 Diagram Jenjang

c. Data Flow Diagram Level 0

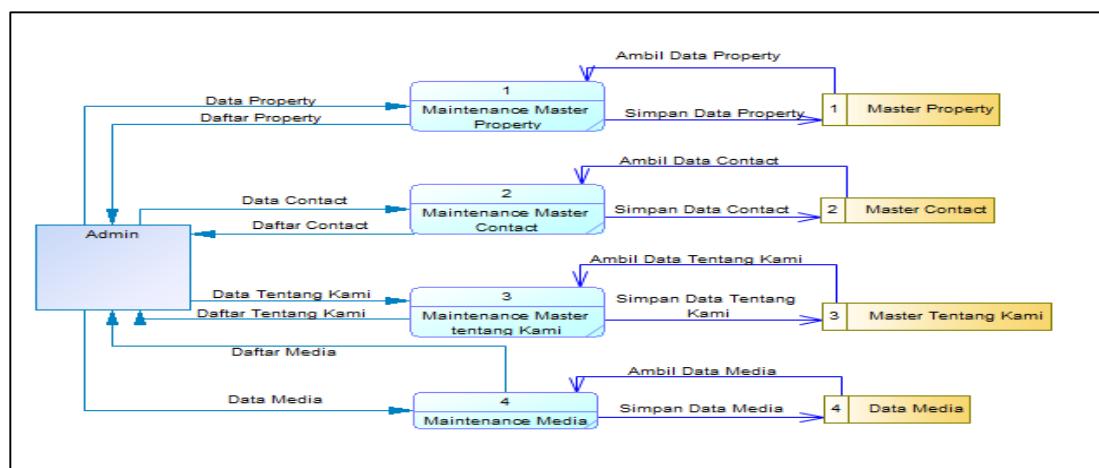
Pada DFD Level 0 *Company profile* pada PT Bumi Lingga Pertiwi memiliki proses *Maintenance* data yaitu *Master Property*, *Master Tentang Kami*, *Master Contact*, dan *Data Media*. Selanjutnya ada proses transaksi dan laporan pengunjung.



Gambar 4.23 DFD Level 0

d. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data

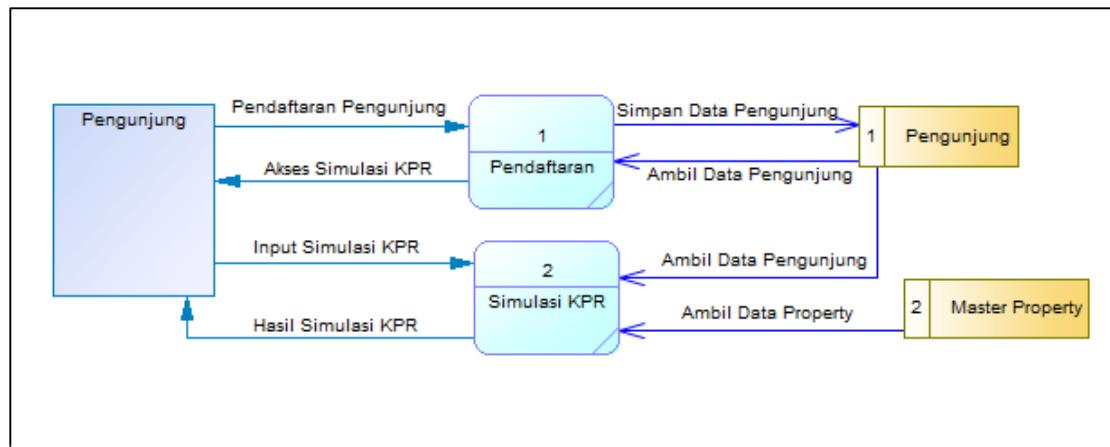
DFD Level 1 proses Maintenance Data terdiri dari 4 proses yaitu proses *maintenance Property, Contcat, Tentang Kami dan Media*.



Gambar 4.24 DFD Level 1 Maintenance Data

e. Data Flow Diagram Level 1 Transaksi

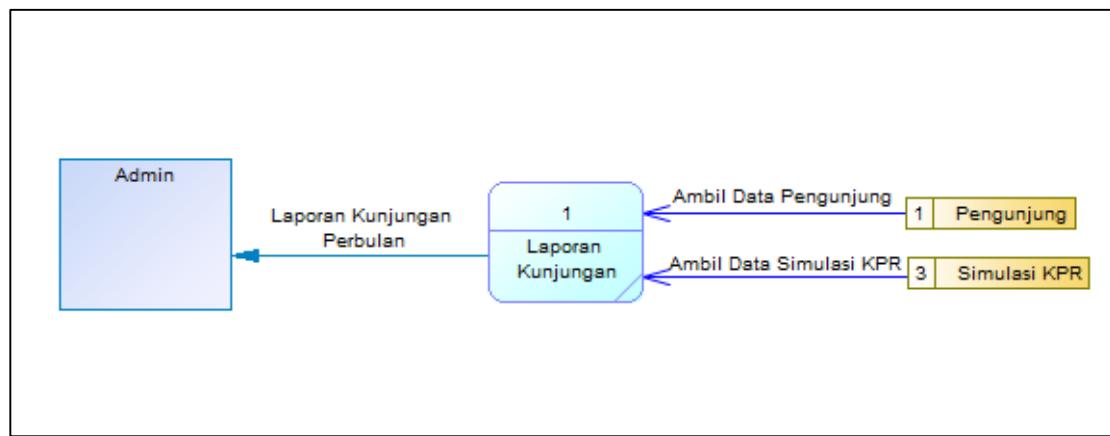
DFD *level 1* proses transaksi ini meliputi proses pendaftaran pengunjung dan pengunjung melakukan penginputan simulasi KPR.



Gambar 4.25 DFD *Level 1* Transaksi

f. Data Flow Diagram Level 1 Laporan

DFD *level 1* proses laporan ini hanya menghasilkan satu laporan yaitu laporan pengunjung.



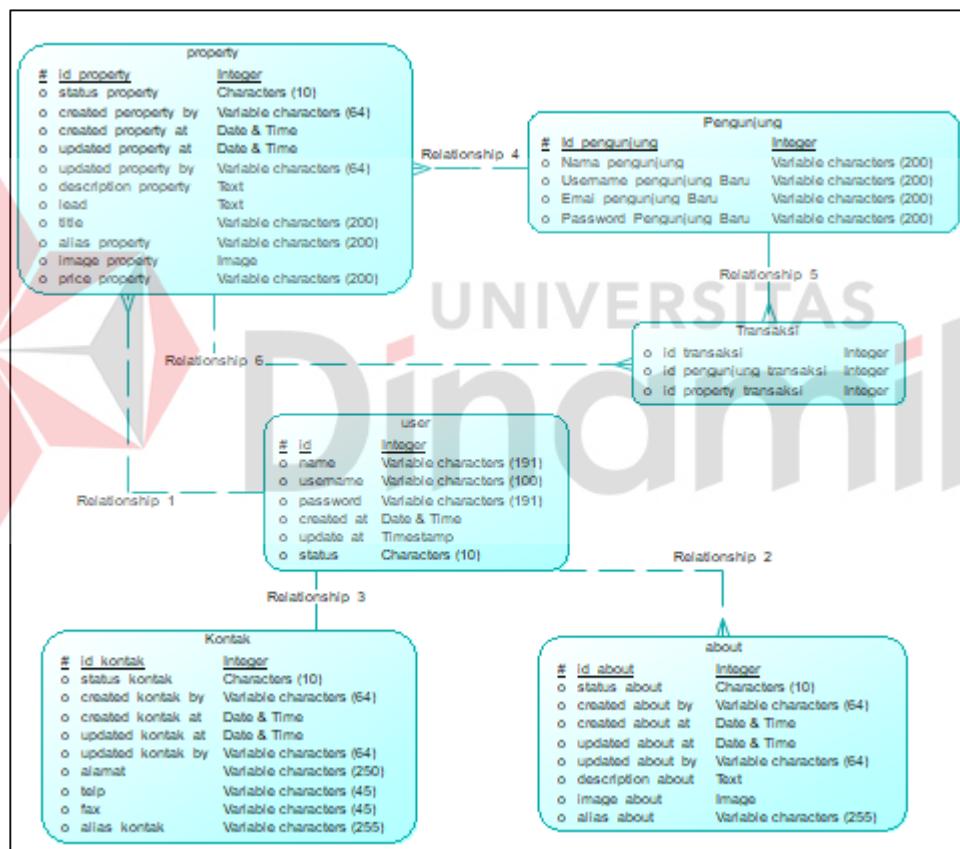
Gambar 4.26 DFD *Level 1* Laporan

4.3.3 Struktur Basis Data

Setelah merancang desain proses menggunakan bantuan *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*, maka tahapan selanjutnya adalah merancang skema *database*.

a. Concept Data Model (CDM)

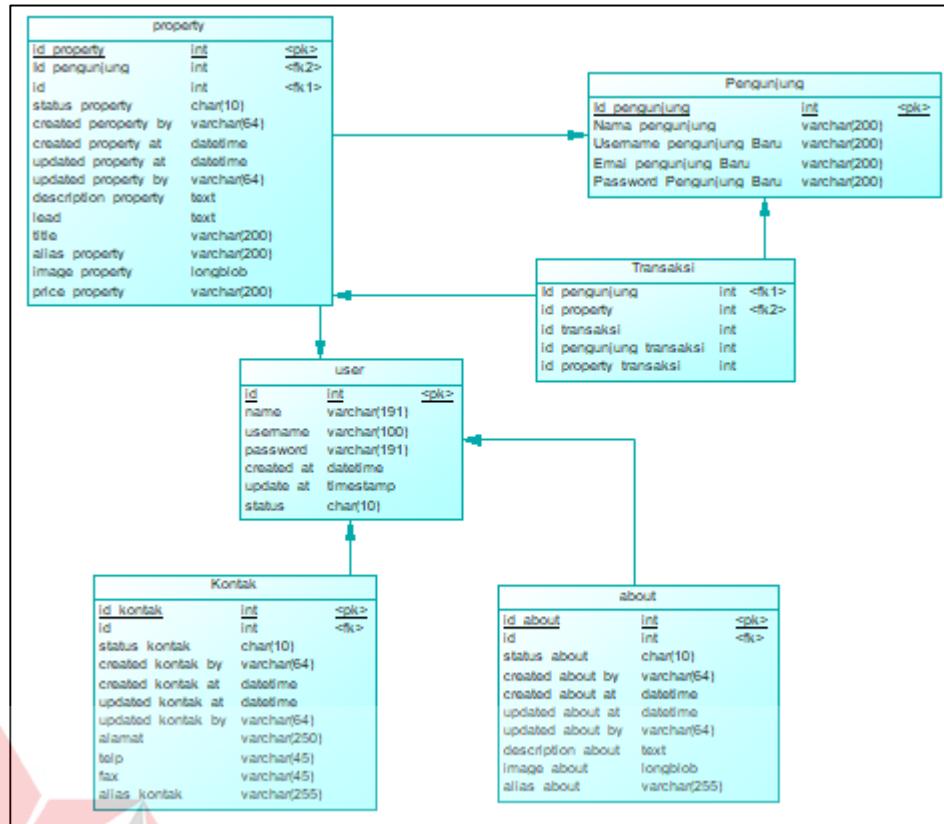
Bentuk *Conceptual Data Model Company profile* berbasis *Website* pada PT Bumi Lingga Pertiwi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.27 *Conceptual Data Model*

b. Physical Data Model (PDM)

Bentuk *Physical Data Model* Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan pada PT Bumi Lingga Pertiwi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.28 Physical Data Model

4.3.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel pada Rancang Bangun Aplikasi *Company profile* berbasis

Website pada PT Bumi Lingga Pertiwi adalah sebagai berikut :

a. Tabel User

Nama tabel : *tblUser*

Primary key : *id*

Foreign key : -

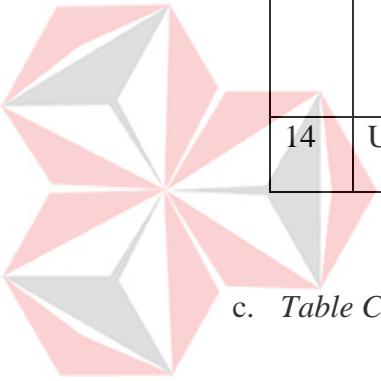
Fungsi : *Login Admin*

Tabel 4.11 Tabel *User*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id	Integer	-	<i>Primary key</i>
2	Name	Varchar	191	
3	Username	Varchar	100	
4	Password	Varchar	191	
5	Created_at	Date & Time	-	
6	Update_at	Date & Time	-	
7	Status	Char	10	

b. Tabel *Property*Nama table : *tblProperty**Primary key* : *id_property**Foreign key* : *id_pengunjung**Id_user*Fungsi : Menyimpan Data *Property*Tabel 4.12 Tabel *Property*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_property</i>	Integer	-	<i>Primary key</i>
2	<i>Id_user</i>	Integer	-	<i>Foreign key</i>
3	<i>Id_pengunjung</i>	Integer	-	<i>Foreign key</i>
4	Lead	Text	-	



5	Title	Varchar	200	
6	Alias_property	Varchar	200	
7	Image_property	Image	-	
8	Price_property	Varchar	200	
9	Description_property	Text	-	
10	Status_property	Char	10	
11	Created_property_by	Varchar	64	
12	Created_property_at	Date & Time	-	
13	Updated_property_at	Date & Time	-	
14	Updated_property_by	Varchar	64	

c. *Table Contact*

Nama table : *tblContact*

Primary key : *id_Contact*

Foreign key : *id_user*

Fungsi : Menyimpan Data *Contact*

Tabel 4.13 Tabel *Contact*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_kontak	Integer	-	<i>Primary key</i>
2	Alamat	Varchat	250	

3	Telp	Varchar	45	
4	Fax	Varchar	45	
5	Alias_kontak	Varchar	255	
6	Status_kontak	Char	10	
7	Created_kontak_by	Varchar	64	
8	Created_kontak_at	Date & Time	-	
9	Updated_kontak_at	Date & Time	-	
10	Update_kontak_by	Varchar	64	
11	Id_user	Integer	-	<i>Foreign key</i>



d. *Table About*

Nama table : *tblAbout*
Primary key : *id_about*
Foreign key : *id_user*

UNIVERSITAS
Dinamika

Fungsi : Menyimpan Data Tentang Kami

Tabel 4.14 Tabel *About*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_about</i>	Integer	-	<i>Primary key</i>
2	Description_about	Text	-	
3	Image_about	Image	-	
4	Alias_about	Varchar	255	
5	Status_about	Char	10	

6	Created_about_by	Varchar	64	
7	Created_about_at	Date & Time	-	
8	Updated_about_at	Date & Time	-	
9	Update_about_by	Varchar	64	
10	Id_user	Integer	-	<i>Foreign key</i>

e. Tabel Pengunjung

Nama table : tblPengunjung

Primary key : *id_Pengunjung*

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan Pengunjung

Tabel 4.15 Tabel Pengunjung

No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_Pengunjung</i>	Integer		<i>Primary key</i>
2	<i>Nama_pengunjung</i>	varchar	200	
3	<i>Username_pengunjung_baru</i>	varchar	200	
4	<i>Email_pengunjung_baru</i>	varchar	200	
5	<i>Password_pengunjung</i>	varchar	200	

f. Tabel Transaksi

Nama table : tblPengunjung

Primary key : id_Pengunjung

Foreign key : id_pengunjung, id_property

Fungsi : Menyimpan Pengunjung

Tabel 4.16 Tabel Transaksi

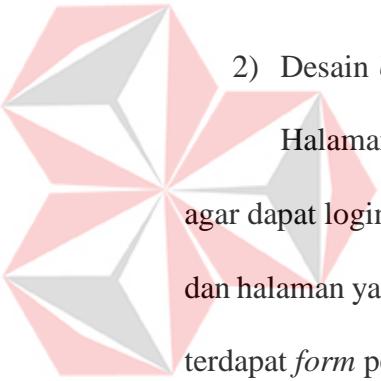
No	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_transaksi	Integer		<i>Primary key</i>
2	Id_pengunjung_transaksi	Integer		
3	Id_property_transaksi	Integer		
4	Id_pengunjung	Integer		<i>Foreign key</i>
5	Id_property	Integer		<i>Foreign key</i>

4.3.5 Desain *User Interface*

Berikut Desain *interface* yang berada di aplikasi *Company profile* berbasis *website* pada PT Bumi Lingga Pertiwi beserta penjelasan desain tersebut.

1) Desain *User Interface Login* Pengguna

Halaman ini adalah halaman login untuk pengguna yang berfungsi agar dapat mengakses simulasi kpr. Pada halaman ini terdapat *header* yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* terdapat *form login*. Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur chat.



LOGO

Home Tentang Kami Contact Hitung KPR Daftar Login

LOGIN Pengunjung

**Daftar Akun
Anda**

Copyright © BLP-Property 2019

Gambar 4.29 Desain *User Interface login*

2) Desain *User Interface* Pendaftaran Pengguna

Halaman ini adalah halaman Pendaftaran untuk pengguna yang berfungsi agar dapat login. Pada halaman ini terdapat header yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* terdapat *form* pendaftaran. Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur chat.

LOGO

Home Tentang Kami Contact Hitung KPR Daftar Login

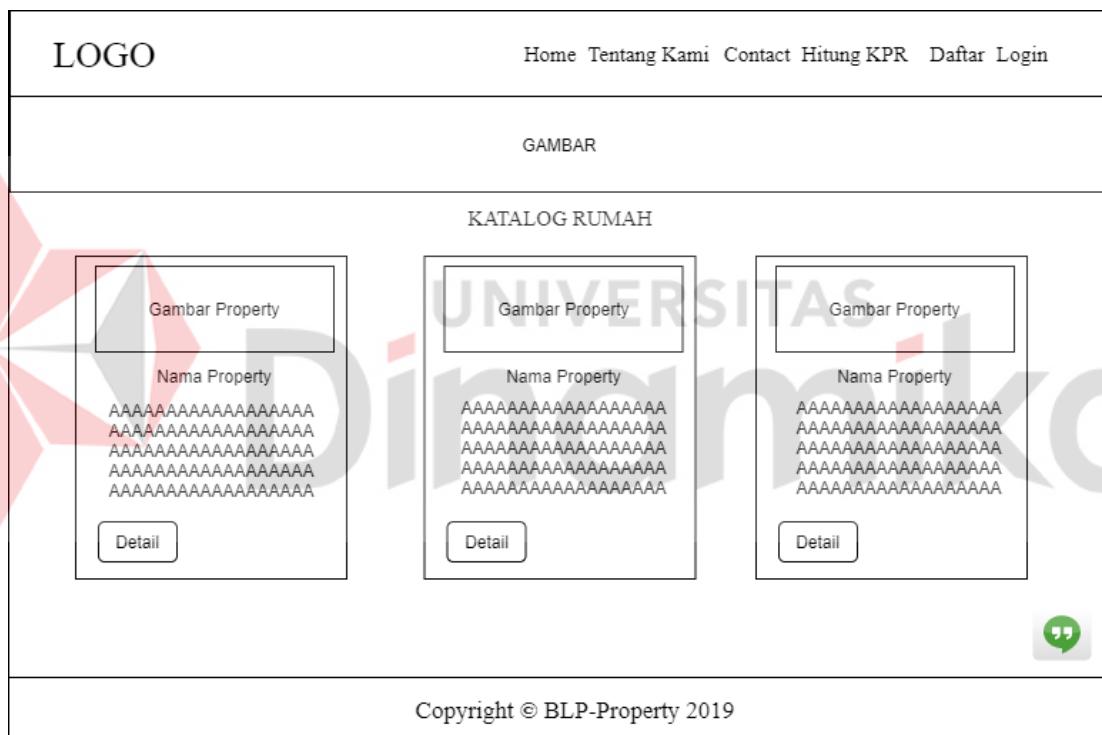
Daftar pengunjung

Copyright © BLP-Property 2019

Gambar 4.30 Desain *User Interface* Pendaftaran Website

3) Desain *User Interface* Home dan Katalog

Halaman ini adalah halaman utama pada *website company profile*. Pada halaman ini terdapat header yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* terdapat gambar tentang perusahaan dan *catalog property* yang dapat di lihat oleh pengguna .Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur chat.



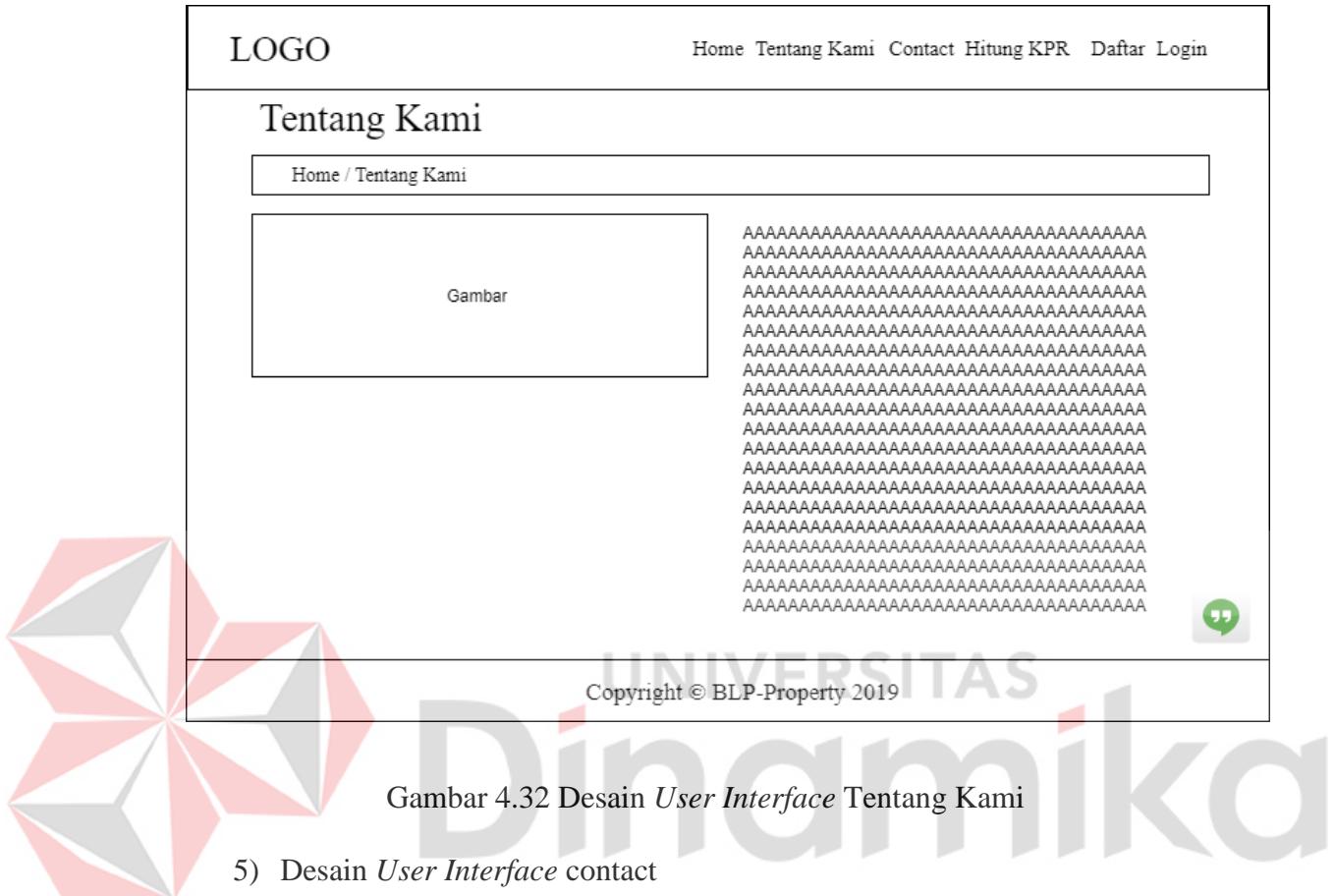
Gambar 4.31 Desain *User Interface* Home

4) Desain *User Interface* Tentang Kami

Halaman ini adalah halaman tentang perusahaan. Pada halaman ini terdapat header yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* terdapat gambar tentang perusahaan

dan visi misi dan lima pilar pengembangan bisnis yang dapat di lihat oleh pengguna.

Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur chat



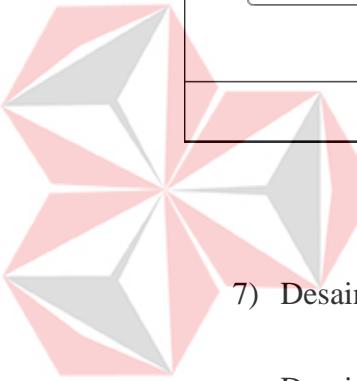
5) Desain *User Interface* contact

Halaman ini adalah halaman *contact*. Pada halaman ini terdapat *header* yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* sebelah kiri terdapat maps yang dapat langsung mengetahui letak kantor dari perusahaan dan pada body sebelah kanan merupakan informasi mengenai alamat, nomor telp, dan *fax* yang dapat di lihat oleh pengguna . Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur chat.

Gambar 4.33 Desain *User Interface contact*

6) Desain *User Interface* Simulasi KPR

Halaman ini adalah halaman simulasi kpr. Pada halaman ini terdapat *header* yang berisikan logo perusahaan dan halaman yang dapat di akses pada *company profile*, kemudian pada bagian *body* sebelah kiri terdapat inputan untuk melakukan penghitungan jumlah kpr yang akan di bayarkan setiap bulannya dan pada *body* sebelah kanan merupakan hasil dari inputan yang dapat di lihat oleh pengguna . Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur *chat*.



Kalkulator KPR

Input Data Pilih Rumah <input type="text"/> Harga Rumah (dalam Rp) <input type="text"/> Uang Muka (minimal 20% dari harga rumah, dalam Rp) <input type="text"/> Margin (dalam persen disetarakan p.a, asumsi kisaran 7.00 - 9.50) <input type="text"/> Jangka Waktu (dalam tahun) <input type="text"/> Total Penghasilan Bulanan (gabungan suami istri, dalam Rp) <input type="text"/> Cicilan Lain per Bulan (bila ada (misal kredit mobil atau KPR), dalam Rp) <input type="text"/> <input type="button" value="Hitung Cicilan"/>	Perhitungan Pinjaman = Harga Rumah - Uang Muka = Rp = Rp Total Pinjaman = Pinjaman + (Pinjaman * Margin * Tenor) = Rp = Rp Cicilan / Bulan = Total Pinjaman / Tenor / 12 bulan = Rp = Rp Persentase Cicilan = Cicilan Bulanan / Penghasilan Bulanan = % Pengajuan KPR kemungkinan besar diterima bila persentase cicilan <= 40 persen Catatan Warna Hijau = KPR Di TERIMA Warna Merah = KPR Di TOLAK
---	---

Copyright © BLP-Property 2019

7) Desain *User Interface Login Admin*

Desain interface *form login admin* adalah langkah awal untuk admin sebelum *maintenance* data. Dalam Desain *interface form login admin* harus memasukan *username* dan *password*.

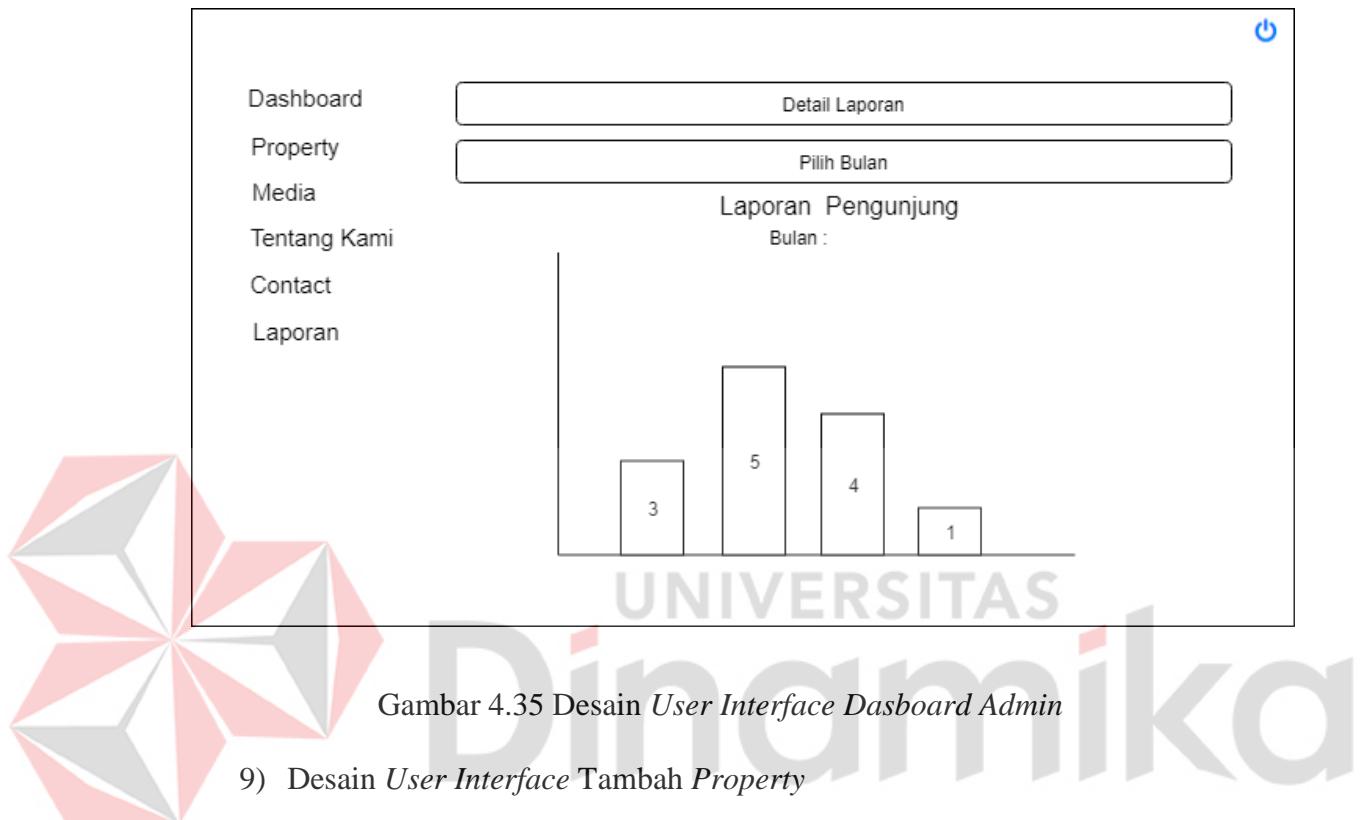
LOGIN ADMIN

Username	
Password	
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar 4.34 Desain *User Interface Login Admin*

8) Desain *User Interface Dasboard Admin*

Ini adalah halaman utama admin untuk *maintenance* data *property*, data tentang kami, data *contact*, data media, dan laporan pengunjung.



Desain *User Interface* ini digunakan untuk menambah data *property*. Dalam desain ini terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, judul, harga, *lead*, *description*, image. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.

The screenshot shows a user interface for adding a new property. On the left, there's a vertical sidebar with links: Dashboard, Property, Media, Tentang Kami, Contact, and Laporan. At the top right is a blue power-like icon. The main content area has a title "Input Property". It includes several input fields with asterisks indicating required data: "Alias *", "Judul *", "Harga *", "Lead *", and "Description *". Below these is a section for "Image *". It shows a placeholder box labeled "Gambar" with a small red arrow icon. Underneath is a button labeled "Pilih Gambar". At the bottom of the form are three buttons: "Cancel", "Simpan", and "View".

Gambar 4.36 Desain *User Interface* Tambah *Property*

10) Desain *User Interface Update Property*

Desain *User Interface* ini digunakan untuk *update* data *property*. Dalam desain ini terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, judul, harga, *lead*, *description*, *image*. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.

The screenshot shows a user interface for updating a property. On the left, there is a vertical navigation menu with links: Dashboard, Property, Media, Tentang Kami, Contact, and Laporan. A decorative graphic of overlapping red and grey geometric shapes is positioned to the left of the main form area. The main form has a title "Perbarui Property". It contains several input fields: "Alias *", "Judul *", "Harga *", "Lead *", and "Description *". Below these is a section for "Image *", which includes a placeholder box labeled "Gambar" containing a small red icon, and a button labeled "Pilih Gambar" for selecting an image. At the bottom of the form are three buttons: "Cancel", "Simpan", and "Simpan". In the top right corner of the form area, there is a blue circular icon with a white power symbol.

Gambar 4.37 Desain User Interface Update Property

11) Desain User Interface Daftar Property

Desain User Interface ini adalah daftar *property* yang telah ditambahkan.

Dalam desain ini terdapat field nama *property*, tanggal ditambahkan, tanggal diupdate, dan status *property*.

		Judul	Tanggal Buat	Tanggal Ubah	Status
Media	1	Permata Visio Type 21 & 30	2019-02-10 23:11:13	2019-11-04 14:32:58	✓
Tentang Kami	2	Permata Visio Type 40 & 45	2019-11-04 13:43:02	2019-11-04 21:03:40	✓

Dashboard + ⌂ ⌂
Masukkan kata kunci... Cari
Property
Media
Tentang Kami
Contact
Laporan

Gambar 4.38 Desain *User Interface* Daftar Property

12) Desain *User Interface* Delete Property

Ini adalah Desain *User Interface* delete *property*, pada desain ini terdapat button submit dan button cancel.



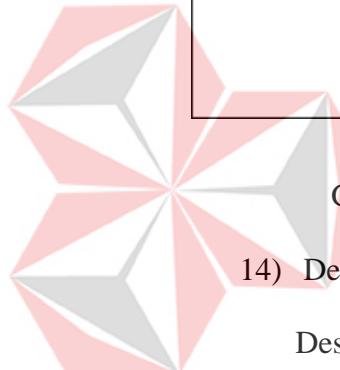
Gambar 4.39 Desain *User Interface* Delete Property

13) Desain *User Interface* Tambah Tentang Kami

Desain *User Interface* ini digunakan untuk menambah data tentang kami.

Dalam desain ini terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, *description*, *image*.

Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button* cancel dan *button* simpan.



Dashboard **Input About**

Property Alias *

Media Description *

Tentang Kami

Contact

Laporan

Image *

Gambar 4.40 Desain *User Interface* Tambah Tentang Kami

14) Desain *User Interface* Update Tentang Kami

Desain *User Interface* ini digunakan untuk update data tentang kami.

Dalam desain ini terdapat field yang harus di isi yaitu alias, description, image.

Selain itu terdapat button pilih gambar, button cancel dan button simpan.

Dashboard **Perbarui About**

Property Alias *

Media Description *

Tentang Kami

Contact

Laporan

Image *

Gambar 4.41 Desain *User Interface* Update Tentang Kami

15) Desain *User Interface* Daftar Tentang Kami

Desain *User Interface* ini adalah daftar Tentang kami yang telah ditambahkan. Dalam desain ini terdapat *field* nama alias, tanggal ditambahkan, tanggal diupdate, dan status.

	Judul	Tanggal Buat	Tanggal Ubah	Status
1	tentangkami	2019-02-24 21:14:56	2019-10-06 21:27:40	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4.42 Desain *User Interface* Daftar Tentang Kami

16) Desain *User Interface* Delete Tentang Kami

Ini adalah Desain *User Interface* delete tentang kami, pada desain ini terdapat *button submit* dan *button cancel*.

Apakah data yakin dihapus?

- Alias Tentang Kami

Cancel

Gambar 4.43 Desain *User Interface* Delete Tentang Kami

17) Desain *User Interface* Tambah *Contact*

Desain *User Interface* ini digunakan untuk menambah data *contact*.

Dalam desain ini terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, telp, fax, dan alamat.

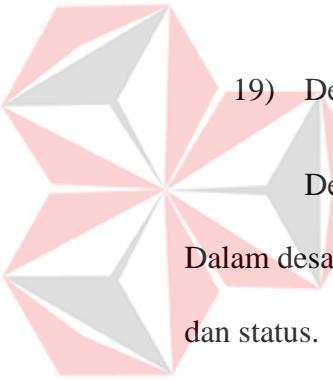
Selain itu terdapat *button cancel* dan *button simpan*.

The screenshot shows a mobile application interface for adding a contact. The title "Input Kontak" is at the top. Below it are four text input fields with red asterisks: "Alias *", "telp *", "Fax *", and "Alamat *". At the bottom are three buttons: "Cancel", "Simpan", and "View". To the left is a vertical navigation menu with links: Dashboard, Property, Media, Tentang Kami, Contact, and Laporan. A decorative graphic of overlapping triangles in shades of pink and grey is on the left edge. The background has a watermark for "UNIVERSITAS Dinamika".

Gambar 4.44 Desain *User Interface* Tambah *Contact*

18) Desain *User Interface* Update *Contact*

Desain *User Interface* ini digunakan untuk *update* data *contact*. Dalam desain ini terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, telp, fax, dan alamat. Selain itu terdapat *button cancel* dan *button simpan*.



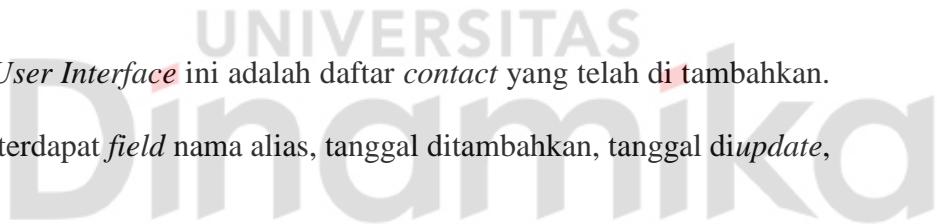
PerbaruiKontak

Dashboard Property Media Tentang Kami Contact Laporan	Alias * <input type="text"/> telp * <input type="text"/> Fax * <input type="text"/> Alamat * <input type="text"/>
--	--

Gambar 4.45 Desain User Interface Update Contact

19) Desain User Interface Daftar Contact

Desain *User Interface* ini adalah daftar *contact* yang telah ditambahkan. Dalam desain ini terdapat *field* nama alias, tanggal ditambahkan, tanggal diupdate, dan status.

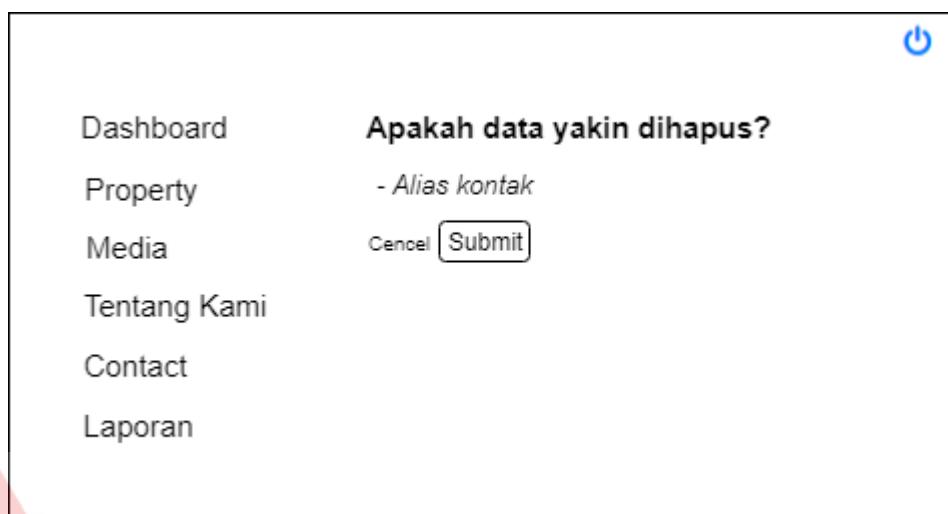


Dashboard	+	✉	🕒	Masukkan kata kunci..	Cari
Property Media Tentang Kami Contact Laporan	↓ <input type="checkbox"/> □	↓ <input type="checkbox"/> Judul	↓ <input type="checkbox"/> Tanggal Buat	↓ <input type="checkbox"/> Tanggal Ubah	↓ <input type="checkbox"/> Status
	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Kontakkami"/>	<input type="text" value="2019-02-24 21:14:56"/>	<input type="text" value="2019-10-06 21:27:40"/>
				<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ✎ ✉

Gambar 4.46 Desain User Interface Daftar Contact

20) Desain *User Interface Delete Contact*

Ini adalah Desain *User Interface delete contact*, pada desain ini terdapat *button submit* dan *button cancel*.



Gambar 4.47 Desain *User Interface Delete Contact*

21) Desain *User Interface Upload Media*

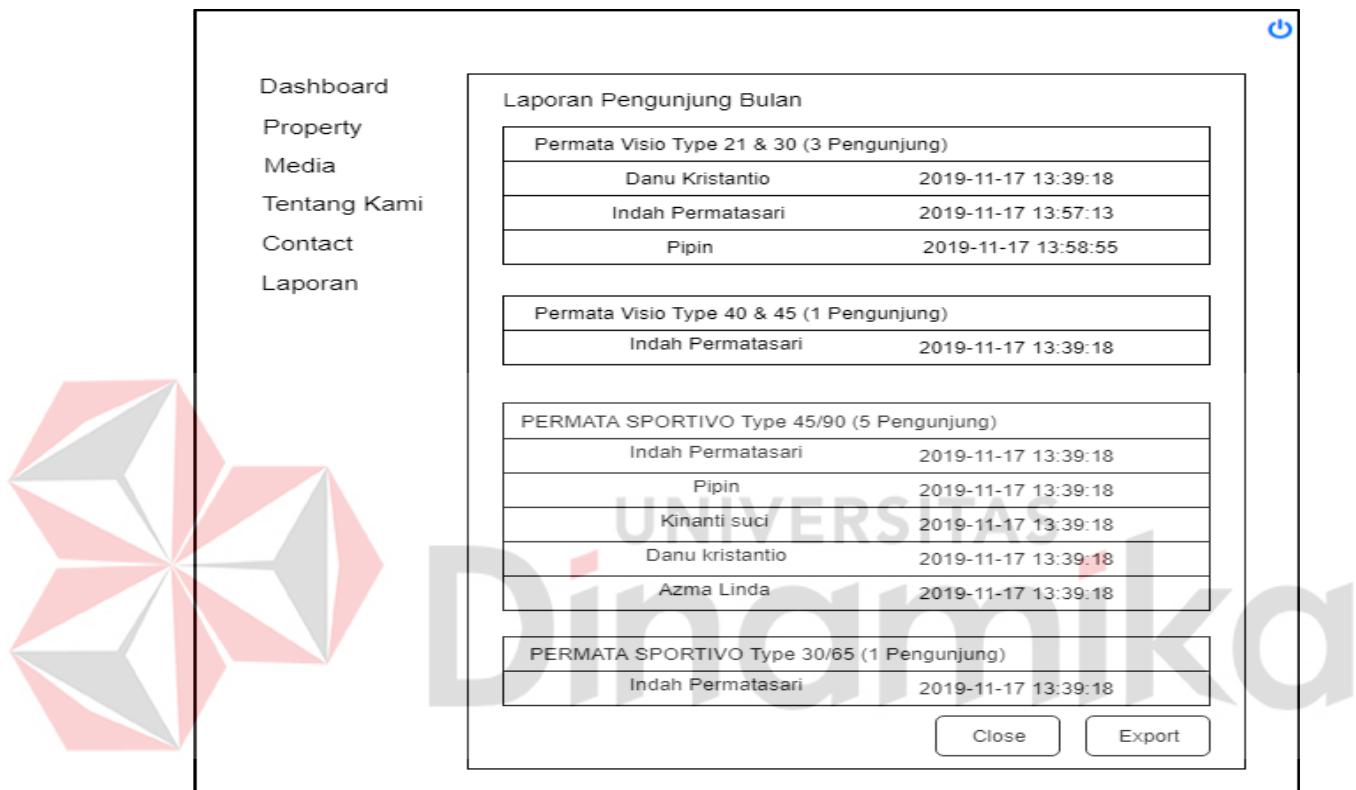
Desain *User Interface* ini digunakan untuk *upload* data media. Dalam desain admin hanya perlu menarik gambar dari folder yang telah dibuka sebelumnya atau membuka secara satu persatu folder sesuai arahan sistem.



Gambar 4.48 Desain *User Interface Upload Media*

22) Desain *User Interface* Laporan Kunjungan

Desain *User Interface* ini digunakan untuk melihat *property* atau rumah mana yang sering di kunjungi saat melakukan simulasi kpr. Desain laporan ini berbentuk grafik.



Gambar 4.49 Desain *User Interface* Laporan Pengunjung

4.3.6 Desain *Input / Output*

Tampilan *output* laporan pengunjung terdapat 2 alur, pertama adalah pengecekan laporan dan kedua *export* laporan menjadi file pdf.

Laporan Pengunjung Bulan	
Permata Visio Type 21 & 30 (3 Pengunjung)	
Danu Kristantio	2019-11-17 13:39:18
Indah Permatasari	2019-11-17 13:57:13
Pipin	2019-11-17 14:00:57
Permata Visio Type 40 & 45 (1 Pengunjung)	
Indah permatasari	2019-11-17 13:58:55
PERMATA SPORTIVO Type 45/90 (5 Pengunjung)	
Indah permatasari	2019-11-17 13:56:45
Pipin	2019-11-17 14:02:00
kinanti suci	2019-11-17 15:49:14
Danu Kristantio	2019-11-17 20:13:17
Azma Linda	2019-12-01 13:41:40
PERMATA SPORTIVO Type 30/65 (1 Pengunjung)	
pipin	2019-11-17 14:00:06

Gambar 4.50 Tampilan *Output* Laporan Pengunjung

4.3.7 Implementasi Sistem

Dalam bagian implementasi sistem akan menjelaskan tentang perangkat lunak dan perangkat keras pendukung serta apa saja yang bisa dilakukan sistem *company profile* pada PT Bumi Lingga Pertiwi.

A. Perangkat Lunak dan Perangkat Keras Pendukung

a. Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak Server
 1. Minimal *Windows 7*
 2. *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*
 3. *Xampp*
 4. *Visual Studio Code*
2. Perangkat Lunak *Client*

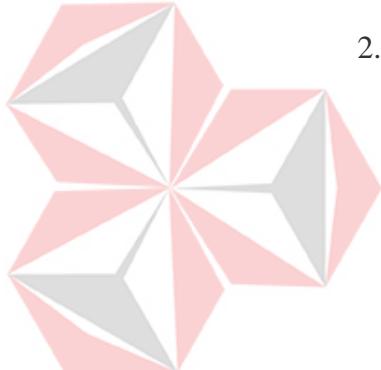
1. Minimal *Windows 7*
2. *Mozilla Firefox dan Google Chrome*

b. Perangkat Keras

1. Perangkat Keras Server
 1. Processor minimal *Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz.*
 2. Ukuran RAM minimal 2 GB.
 3. Kapasitas harddisk minimal 80 GB.
 4. VGA Monitor
 5. *Keyboard dan Mouse*

2. Perangkat Keras *Client*

1. Leptop
2. Smartphone
3. Processor minimal Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz.
4. Ukuran RAM minimal 2 GB.
5. Kapasitas harddisk minimal 80 GB.
6. VGA Monitor
7. *Keyboard dan Mouse*

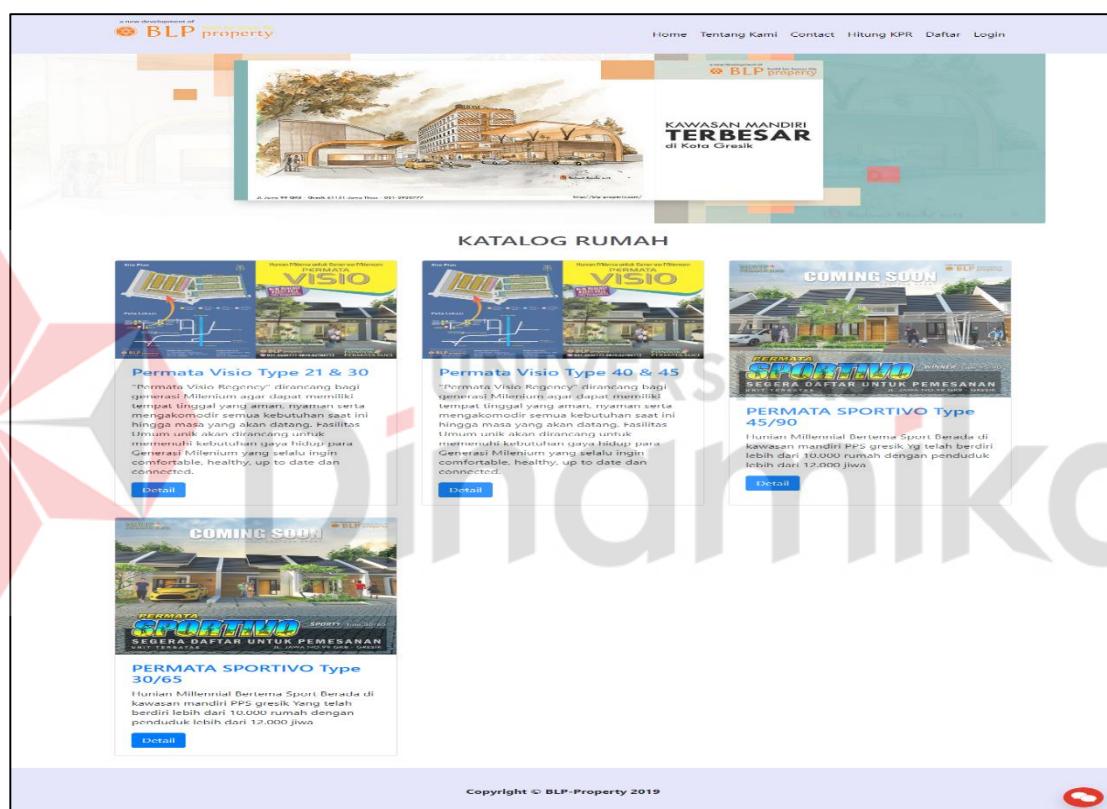


UNIVERSITAS
Dinamika

B. Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Fitur *Home*

Gambar 4.51 menunjukkan menu utama dari website *company profile* ini. Pada menu ini terdapat katalog *property* atau perumahan yang ditawarkan oleh perusahaan kepada *customer* dan *customer* juga dapat memilih fitur fitur yang ada pada *website*.



Gambar 4.51 Tampilan *Home*

2. Tampilan Fitur Tentang Kami

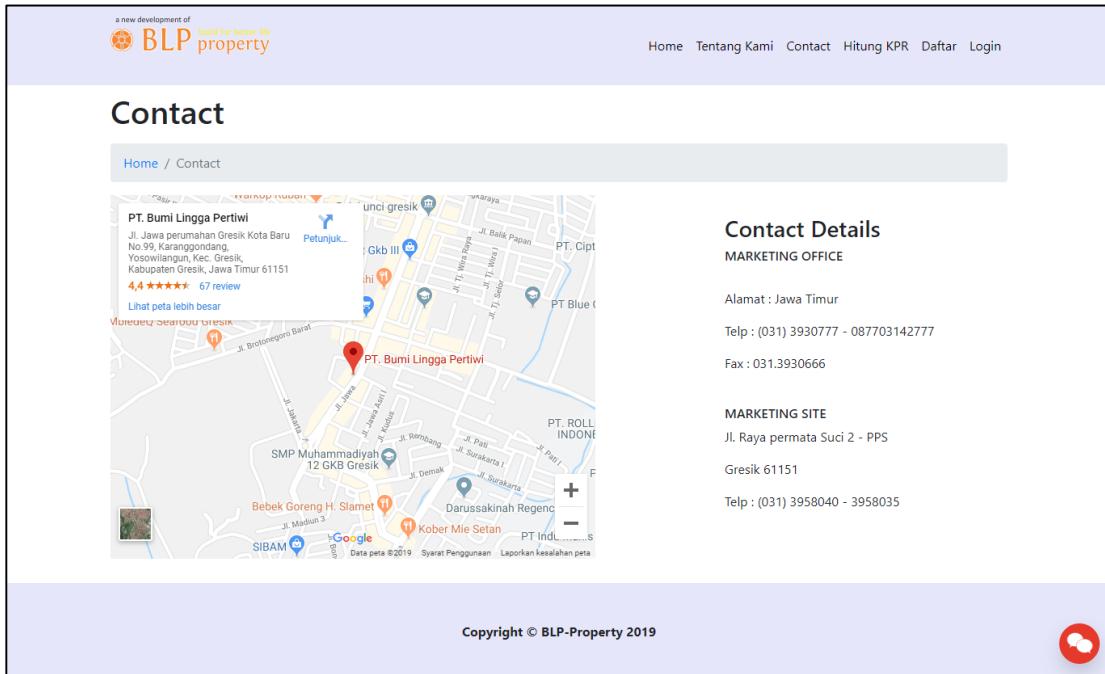
Gambar 4.52 menunjukkan menu yang berisikan segala sesuatu tentang perusahaan seperti visi misi, sejarah awal terbentuknya perusahaan dan lain lain.



Gambar 4.52 Tampilan Tentang Kami

3. Tampilan Fitur Contact

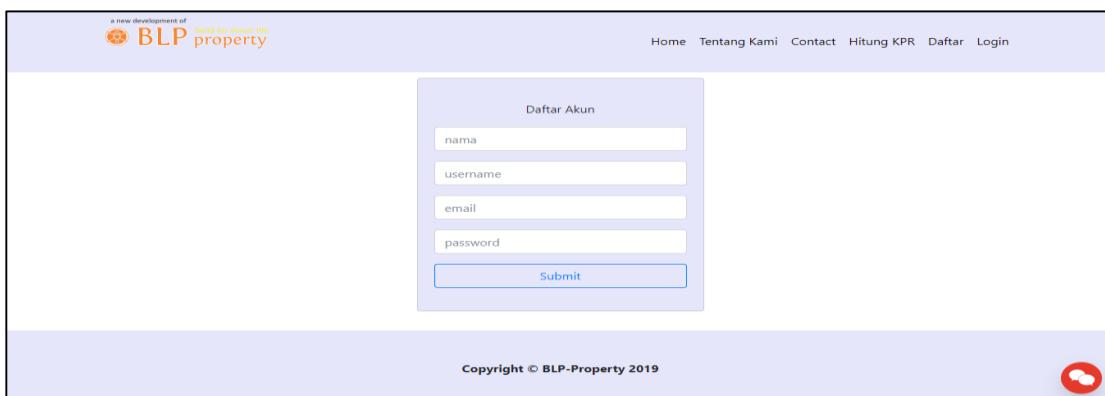
Gambar 4.53 menunjukkan menu yang terdapat alamat, telp, fax dan alamat detail yang dapat di lihat langsung pada *Google Maps* yang ada pada halaman ini.



Gambar 4.53 Tampilan Contact

4. Tampilan Fitur Daftar Pengunjung

Gambar 4.54 menunjukkan menu pengunjung yang ingin memanfaatkan fitur simulasi kpr harus mendaftar terlebih dulu agar dapat *login* dan menggunakan fitur simulasi kpr. Pengunjung harus memasukkan nama, *username*, *email*, dan *password*.



Gambar 4.54 Tampilan Pendaftaran

5. Tampilan Fitur *Login* Pengunjung

Gambar 4.55 menunjukkan pengunjung harus login terlebih dahulu agar bisa menggunakan fitur simulasi kpr. Pengunjung harus memasukan *username* dan *password*.



Gambar 4.55 Tampilan Login Pengunjung

6. Tampilan Fitur Simulasi KPR

Gambar 4.56 menunjukkan menu fitur simulasi kpr untuk mengetahui kisaran biaya yang harus di bayarkan perbulan juga melakukan pembelian rumah dengan metode mencicil tiap bulannya.

Kalkulator KPR

Input Data		Perhitungan
Pilih Rumah	PERMATA SPORTIVO Type 45/90	Pinjaman = Harga Rumah - Uang Muka
Harga Rumah (dalam Rp)	300000000	= Rp 300,000,000 - Rp 60,000,000
Uang Muka (minimal 20% dari harga rumah, dalam Rp)	60000000	= Rp 240,000,000
Margin (dalam persen disetarakan p.a, asumsi kisaran 7.00 - 9.50)	8	Total Pinjaman = Pinjaman + (Pinjaman * Margin * Tenor)
Jangka Waktu (dalam tahun)	15 tahun	= Rp 240,000,000 + (Rp 240,000,000 * 8.00% * 15 tahun)
Total Penghasilan Bulanan (gabungan suami istri, dalam Rp)	10000000	= Rp 528,000,000
Cicilan Lain per Bulan (bila ada (misal kredit mobil atau KPR), dalam Rp)	0	Cicilan / bulan = Total Pinjaman / Tenor / 12 bulan
HITUNG CICILAN		= Rp 528,000,000 / 15 / 12
		= Rp 2,933,333
		Persentase Cicilan = Cicilan Bulanan / Penghasilan Bulanan
		= 29.33 %
Pengajuan KPR kemungkinan besar diterima bila persentase cicilan <= 40 persen		
Catatan :		
Warna Hijau = KPR DI TERIMA Warna Merah = KPR DI TOLAK		

Gambar 4.56 Tampilan Simulasi KPR

7. Tampilan fitur *chatting*

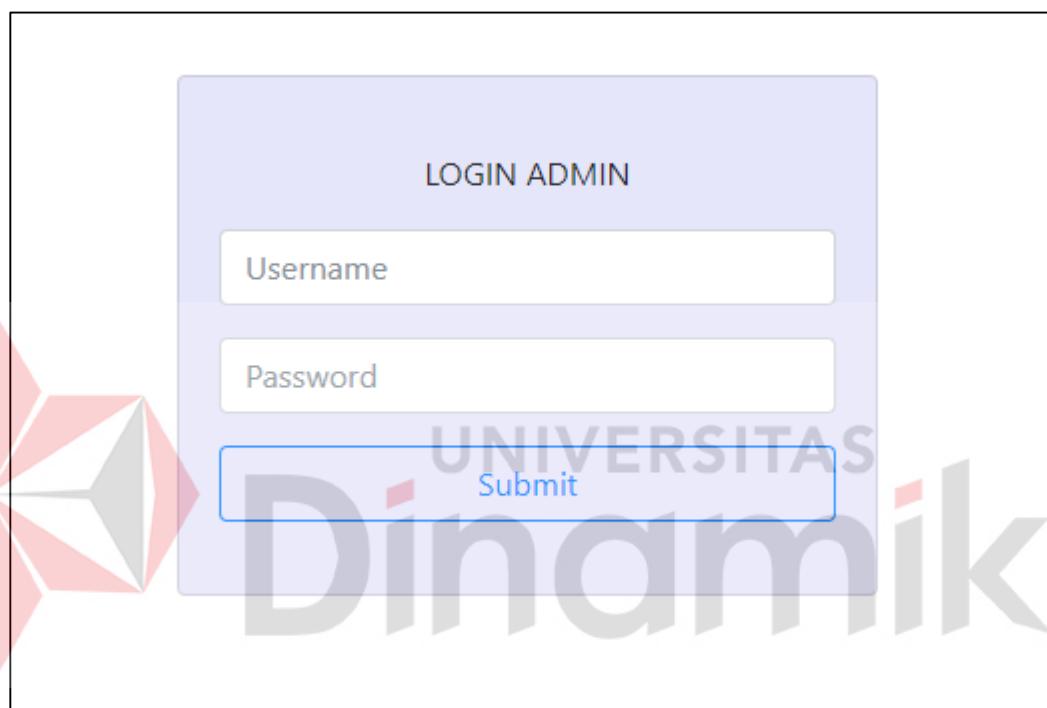
Gambar 4.57 menunjukkan menu fitur *chatting* ini agar memudahkan pengunjung jika ingin mengajukan pertanyaan seputar *property* dapat langsung mengajukan pertanyaan kepada *marketing* karena fitur *chat* ini langsung terhubung ke *WhatsApp* dan nomor telp *marketing*.



Gambar 4.57 Tampilan Fitur *Chatting*

8. Fitur *Login Admin*

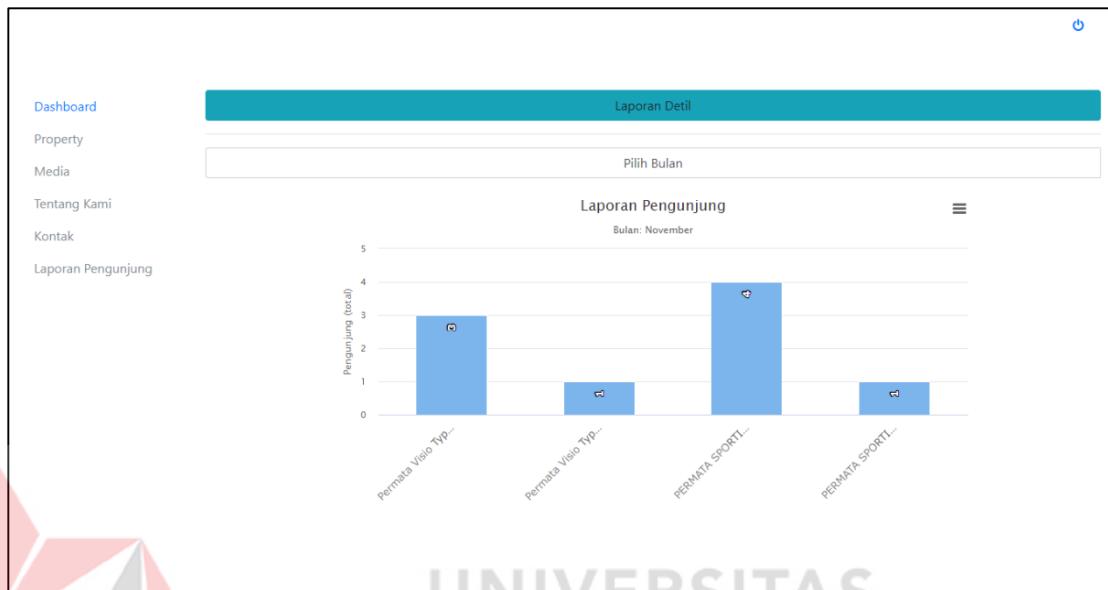
Gambar 4.58 menunjukkan menu *login* admin. Sebelum admin melakukan *maintenance* data, admin harus terlebih dahulu melakukan *login* dengan mengisikan *username* dan *password*.



Gambar 4.58 Tampilan *Login Admin*

9. Tampilan Fitur *Dashboard Admin*

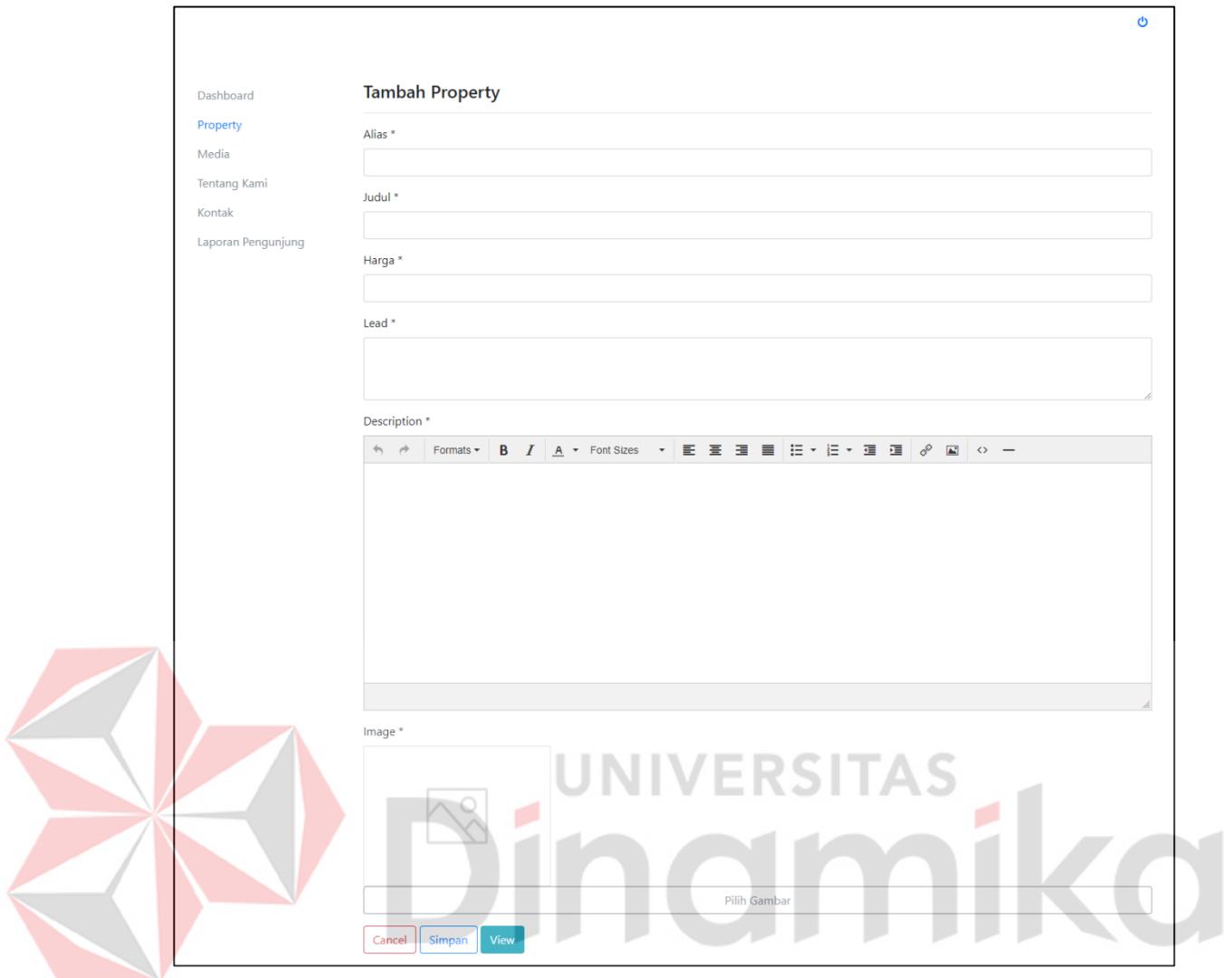
Gambar 4.59 menunjukkan tampilan fitur dashboard admin ini terdiri dari fitur *property*, *contact*, tentang kami, media, dan laporan pengunjung.



Gambar 4.59 Tampilan *Dashboard Admin*

10. Tampilan *Input Form Tambah Property*

Gambar 4.60 menunjukkan menu tampilan *input form tambah property* digunakan untuk menambah data *property*. *Form tambah property* terdapat *field* yang harus diisi yaitu alias, judul, harga, *lead*, *description*, *image*. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.



Gambar 4.60 Tampilan Tambah *Property*

11. Tampilan *Form Update Property*

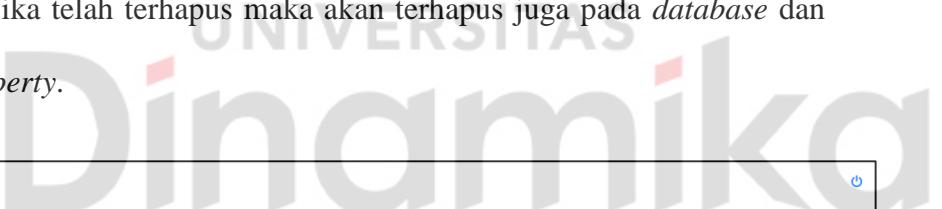
Gambar 4.61 menunjukkan menu tampilan *input form* tambah *property* digunakan untuk *update* data *property*. *Form update property* terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, judul, harga, lead, description, image. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.



Gambar 4.61 Tampilan *Update Property*

12. Tampilan Daftar *Property*

Gambar 4.62 menunjukkan menu tampilan hasil dari *inputan tambah property* yang hasilnya merupakan daftar *property*.



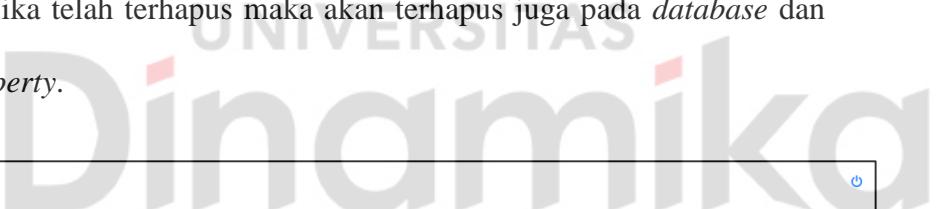
Property						
		Judul	Tanggal Buat	Tanggal Ubah	Status	
1	<input type="checkbox"/>	Permata Visio Type 21 & 30	2019-02-10 23:11:13	2019-11-04 14:32:58	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
2	<input type="checkbox"/>	Permata Visio Type 40 & 45	2019-11-04 13:43:02	2019-11-04 21:03:40	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
3	<input type="checkbox"/>	PERMATA SPORTIVO Type 45/90	2019-11-04 14:11:00	2019-11-04 14:33:17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
4	<input type="checkbox"/>	PERMATA SPORTIVO Type 30/65	2019-11-04 14:29:04	2019-11-04 14:33:31	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Show All

Gambar 4.62 Tampilan Daftar *Property*

13. Tampilan *Delete Property*

Gambar 4.63 menunjukkan sebelum melakukan *delete* data *property* sistem akan melakukan konfirmasi ulang apakah akan menghapus data *property*, jika telah terhapus maka akan terhapus juga pada *database* dan daftar *property*.



Dashboard

Property

Media

Tentang Kami

Kontak

Laporan Pengunjung

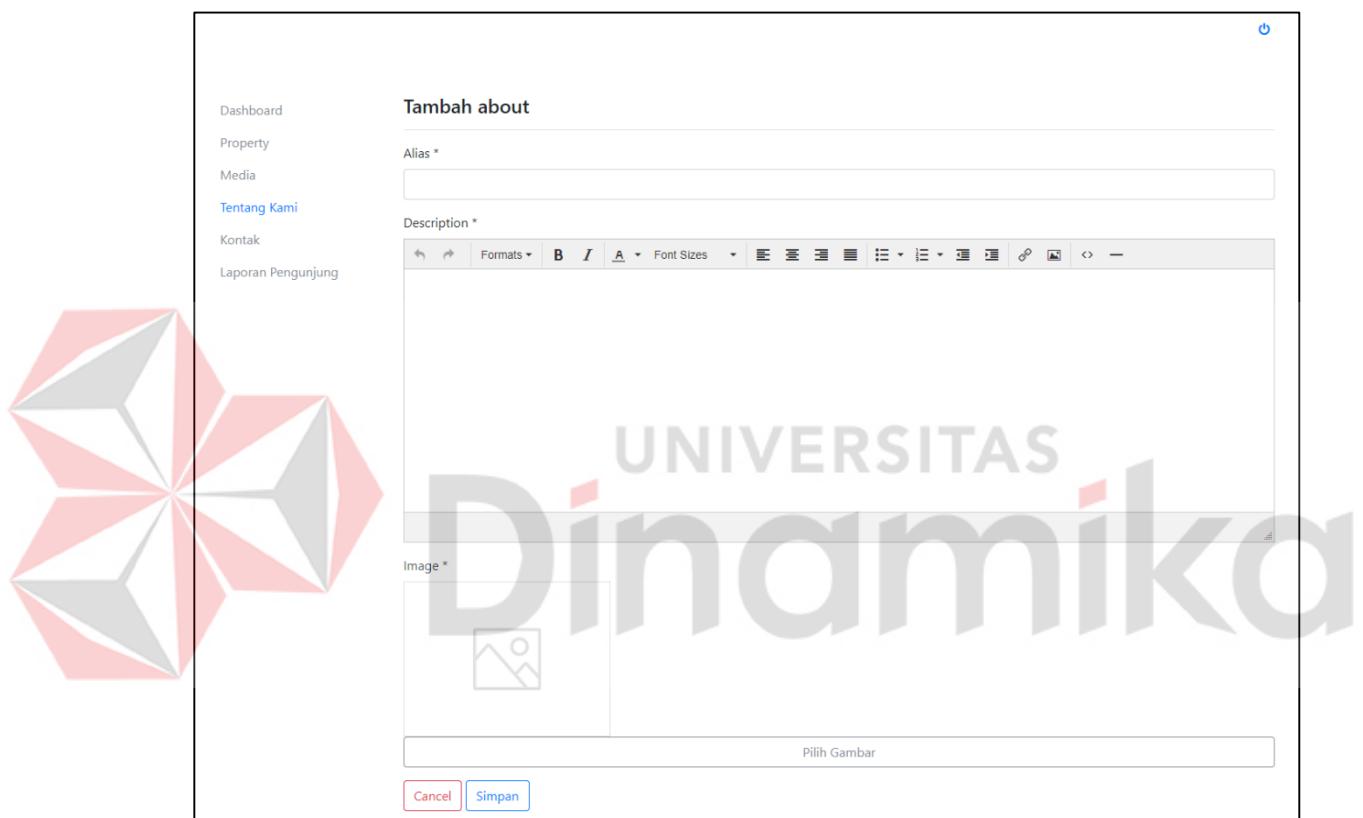
Apakah data yakin dihapus?

- PERMATA SPORTIVO Type 30/65

Gambar 4.63 Tampilan *Delete Property*

14. Tampilan *Input Form* Tambah Tentang Kami

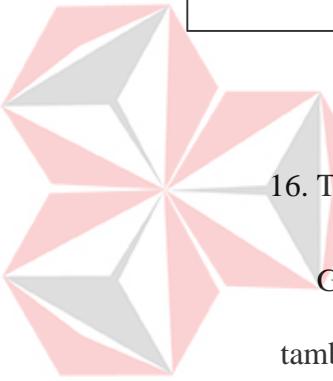
Gambar 4.64 menunjukkan tampilan *input form* tambah tentang kami digunakan untuk menambah data tentang kami. *Form* tambah tentang kami terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, *description*, *image*. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.



Gambar 4.64 Tampilan Tambah Tentang Kami

15. Tampilan *Form Update* Tentang Kami

Gambar 4.65 menunjukkan tampilan *form update* tentang kami digunakan untuk *update* data tentang kami. *Form update* tentang kami terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, *description*, *image*. Selain itu terdapat *button* pilih gambar, *button cancel* dan *button simpan*.



Perbarui about

Alias *
Tentangkami

Description *

BLP Property (PT. bumi lingga pertiwi) adalah perusahaan real estate yang telah berdiri lebih dari 30 tahun. perusahaan ini telah mengembangkan beberapa kawasan perumahan seperti :gresik kota baru, pondok permata suci dan permata sidayu residence.

Visi :
"Untuk menciptakan keuntungan yang layak hingga mampu mensejahterakan pegawai, menjaga kelangsungan hidup perusahaan dan tetap dapat memberikan keuntungan yang layak bagi pemegang saham".

Misi :

1. Banyak lahan kosong yang tandus yang sulit untuk dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, sehingga cocok untuk lahan perumahan.
2. Adanya fasilitas pembebasan pajak (Tax Holiday) bagi perusahaan baru yaitu selama 2 tahun dengan melalui PENANAMAN MODAL DALAM NEGERI (PMDN) yang ditangani oleh BADAN KOORDINASI PENANAMAN MODAL (BPKM).
3. Adanya fasilitas KREDIT PEMILIKAN RUMAH (KPR) dari BANK TABUNGAN NEGARA (BTN) dengan suku bunga yang relative

Image *

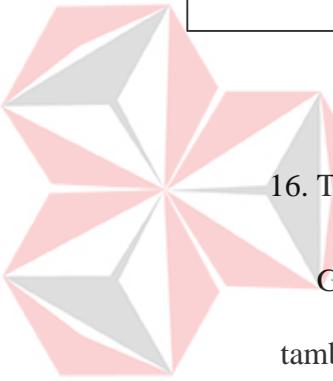
Pilih Gambar

Cancel **Simpan**

Gambar 4.65 Tampilan *Update Tentang Kami*

16. Tampilan Daftar Tentang Kami

Gambar 4.66 menunjukkan tampilan ini merupakan hasil dari *inputan tambah data tentang kami* yang hasilnya merupakan daftar tentang kami.



Dashboard	+		Masukan kata kunci... <input type="text"/>	Cari
Property				
Media				
Tentang Kami				
Kontak				
Laporan Pengunjung				

Judul **Tanggal Buat** **Tanggal Ubah** **Status**

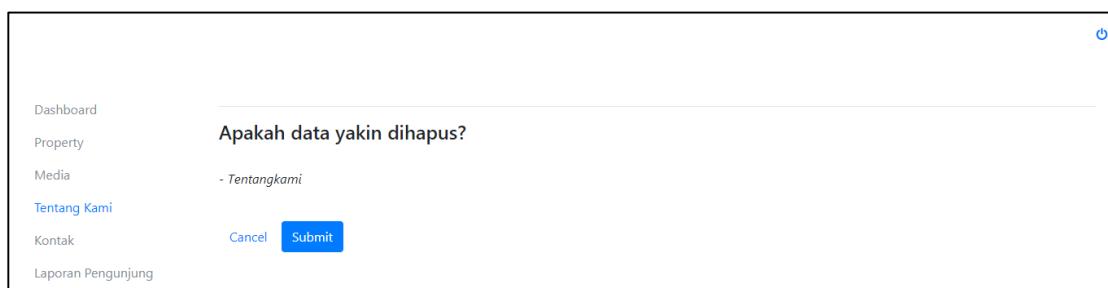
#	Icon	Judul	Tanggal Buat	Tanggal Ubah	Status		
1		tentangkami	2019-02-24 21:14:56	2019-10-06 21:27:40			

Show All

Gambar 4.66 Tampilan Daftar Tentang Kami

17. Tampilan *Delete* Tentang Kami

Gambar 4.67 menunjukkan sebelum melakukan *delete* data tentang kami sistem akan melakukan konfirmasi ulang apakah akan menghapus data tentang kami, jika telah terhapus maka akan terhapus juga pada *database* dan daftar tentang kami.



Gambar 4.67 Tampilan *Delete* Tentang Kami

18. Tampilan *Input Form* Tambah *Contact*

Gambar 4.68 menunjukkan tampilan *input form* tambah *contact* digunakan untuk menambah data *contact*. *Form* tambah *contact* terdapat *field* yang harus diisi yaitu alias, telp, fax, alamat. Selain itu terdapat *button* *cancel* dan *button* simpan.

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, there is a vertical sidebar with navigation links: Dashboard, Property, Media, Tentang Kami, **Kontak**, and Laporan Pengunjung. The 'Kontak' link is highlighted in blue. The main content area has a title 'Tambah Kontak'. It contains four input fields with asterisks indicating required data: 'Alias *' (with an empty input field), 'telp *' (with an empty input field), 'fax *' (with an empty input field), and 'alamat *' (with an empty input field). Below these fields are two buttons: 'Cancel' (in red) and 'Simpan' (in blue).

Gambar 4.68 Tampilan Tambah Contact

19. Tampilan Form Update Contact

Gambar 4.69 menunjukkan tampilan input *form update contact* digunakan untuk *update* data *contact*. *Form update contact* terdapat *field* yang harus di isi yaitu alias, telp, fax, alamat. Selain itu terdapat *button* cancel dan *button* simpan.

Perbarui about

Alias *

Tentangkami

Description *

BLP Property (PT. bumi lingga pertiwi) adalah perusahaan real estate yang telah berdiri lebih dari 30 tahun. perusahaan ini telah mengembangkan beberapa kawasan perumahan seperti :gresik kota baru, pondok permata suci dan permata sidayu residence.

Visi :

"Untuk menciptakan keuntungan yang layak hingga mampu mensejahterakan pegawai, menjaga kelangsungan hidup perusahaan dan tetap dapat memberikan keuntungan yang layak bagi pemegang saham".

Misi :

1. Banyak lahan kosong yang tandus yang sulit untuk dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, sehingga cocok untuk lahan perumahan.
2. Adanya fasilitas pembebangan pajak (Tax Holiday) bagi perusahaan baru yaitu selama 2 tahun dengan melalui PENANAMAN MODAL DALAM NEGERI (PMDN) yang ditangani oleh BADAN KORDINASI PENANAMAN MODAL (BPKM).
3. Adanya fasilitas KREDIT PEMILIKAN RUMAH (KPR) dari BANK TABUNGAN NEGARA (BTN) dengan suku bunga yang relative

div

Image *

Pilih Gambar

Cancel Simpan

Gambar 4.69 Tampilan *Update Contact*

20. Tampilan Daftar contact

Gambar 4.70 menunjukkan tampilan hasil dari *inputan tambah data contact* yang hasilnya merupakan daftar *contact*.

#	Judul	Tanggal Buat	Tanggal Ubah	Status
1	kontakkami	2019-10-06 21:37:52	0000-00-00 00:00:00	

Show All

Gambar 4.70 Tampilan Daftar *Contact*

21. Tampilan Delete Contact

Gambar 4.71 menunjukkan sebelum melakukan *delete* data *contact* sistem akan melakukan konfirmasi ulang apakah akan menghapus data

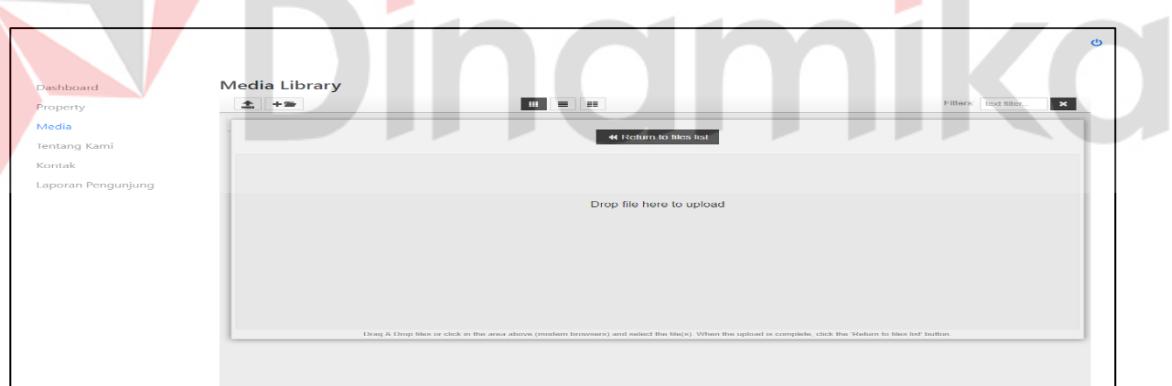
contact, jika telah terhapus maka akan terhapus juga pada database dan daftar *contact*.



Gambar 4.71 Tampilan *Delete Contact*

22. Tampilan *Upload Media*

Gambar 4.72 menunjukkan tampilan ini digunakan untuk *upload* data media. admin hanya perlu menarik gambar dari folder yang telah di buka sebelumnya atau membuka secara satu persatu folder sesuai arahan sistem.



Gambar 4.72 Tampilan *Upload Media*

23. Tampilan Laporan Pengunjung

Gambar 4.73 menunjukkan Pada laporan pengunjung ini admin dapat mengetahui rumah atau *property* mana saja yang banyak dikunjungi pada saat simulasi kpr.

Laporan Pengunjung Bulan November

Permata Visio Type 21 & 30 (3 Pengunjung)	
Danu Kristianto	2019-11-17 13:39:18
Indah Permatasari	2019-11-17 13:57:13
pipin	2019-11-17 14:00:57

Permata Visio Type 40 & 45 (1 Pengunjung)	
Indah Permatasari	2019-11-17 13:58:55

PERMATA SPORTIVO Type 45/90 (4 Pengunjung)	
Indah Permatasari	2019-11-17 13:56:45
pipin	2019-11-17 14:02:00
kinanti suci	2019-11-17 15:49:14
Danu Kristianto	2019-11-17 20:13:17

Gambar 4.73 Tampilan Laporan Pengunjung



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada proses pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi *Company Profile* Pada PT Bumi Lingga Pertiwi dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Aplikasi *Company Profile* Berbasis *Website* pada PT Bumi Lingga Pertiwi terdapat beberapa fitur yang dapat melakukan *maintenance* data *profile* perusahaan, simulasi KPR dan fitur *chatting*.
 2. Pada *Company Profile* Berbasis *Website* pada PT Bumi Lingga Pertiwi menghasilkan laporan pengunjung yang dapat menginformasikan *property* yang paling banyak dikunjungi pada saat melakukan simulasi KPR.
- 5.2. Saran

Dalam pengembangan aplikasi *company profile* tersebut, dapat diajukan beberapa sarana, yaitu:

Pada Aplikasi *Company Profile* Berbasis *Website* pada PT Bumi Lingga Pertiwi untuk kedepannya diharapkan menambahkan fitur pembelian rumah tanpa harus datang ke kantor.

DAFTAR PUSTAKA

Amsyah, Z. (2008). *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Ladjamudin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Shalahuddin, S. (2013). Model Pengembangan Waterfall. *Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik*, 26.

Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.



UNIVERSITAS
Dinamika