



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI
PENJUALAN DAN LAPORAN BERBASIS DESKTOP PADA PT. BUMI
LINGGA PERTIWI**

KERJA PRAKTIK



Oleh:

BONI SATRIYO WITJAKSONO

16410100056

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI
PENJUALAN DAN LAPORAN BERBASIS *DESKTOP* PADA
PT. BUMI LINGGA PERTIWI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh :
Nama : BONI SATRIYO WITJAKSONO
NIM : 16410100056

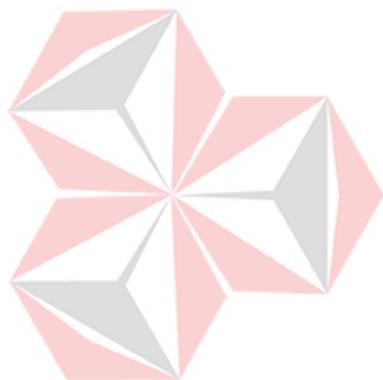
Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Kupersembahkan karya ini kepada ibunda dan
Ayahanda tercinta, Seluruh keluarga tersayang,
Sahabat beserta orang-orang yang selalu mendukungku”*

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI
PENJUALAN DAN LAPORAN BERBASIS DESKTOP PADA PT. BUMI
LINGGA PERTIWI

Laporan Kerja Praktik oleh

Boni Satriyo Witjaksono
NIM : 16.41010.0056

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 13 Januari 2020

Pembimbing



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

Disetujui :



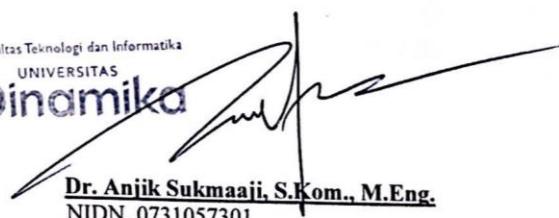
Herman B. Khafid
NIP. 001

Penyelia

 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi




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

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Boni Satriyo Witjaksono
NIM : 16410100056
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN DAN LAPORAN BERBASIS DESKTOP 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



Boni Satriyo Witjaksono
NIM : 16410100056

ABSTRAK

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. PT Bumi Lingga Pertiwi memiliki karyawan 36 orang dan hanya satu perusahaan yang berlokasi di Jl. Jawa 99 GKB Gresik, Jawa Timur .

Pada PT Bumi Lingga Pertiwi proses bisnis bagian pemesanan dimulai dengan *customer* yang datang dan didampingi atau dibantu oleh salah satu karyawan bagian pemasaran perusahaan untuk mengisi formulir pembelian rumah yang menggunakan kertas, hingga memilih sebuah rumah pada PT. Bumi Lingga Pertiwi menggunakan brosur dan denah di papan. Perusahaan memiliki hambatan dari sisi pengisian formulir pemesanan karena membutuhkan kertas untuk melakukan pengisian dan jika salah dalam melakukan pengisian akan mencoret kertas atau menggunakan kertas baru yang berdampak pemborosan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, hasil dari kerja praktik yang diharapkan adalah Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Desktop* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi ini dapat mengatasi mengurangi/mengatasi permasalahan yang ada.

Kata Kunci : *Desktop*, Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan, 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 Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan 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



DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
GAMBARAN UMUM INSTANSI	6
2.1 Gambaran Umum PT. Bumi Lingga Pertiwi.....	6
2.2 Logo PT. Bumi Lingga Pertiwi.....	6
2.3 Visi dan Misi	7
2.3.1 Visi:	7
2.3.2 Misi:.....	7
2.4 Struktur Organisasi.....	8

2.5 Deskripsi Tugas.....	9
BAB III	12
LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Transaksi	12
3.2 Penjualan	12
3.3 Pemesanan.....	13
3.3.1 Tugas Pemesanan	13
3.4 Laporan.....	14
3.4.1 Fungsi Laporan.....	14
3.5 Pencatatan.....	14
3.6 Aplikasi	15
3.7 Aplikasi Berbasis <i>Dekstop</i>	15
3.8 <i>System Flow</i>	16
3.9 <i>Data Flow Diagram</i>	17
3.10 Metode <i>Waterfall</i>	19
BAB IV	20
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	20
4.1 Analisis Sistem.....	20
4.1.1 Analisis Proses Bisnis	21
4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	24
4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
4.1.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
4.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	30
4.2 <i>Input Proses Output</i>	31
4.3 Perancangan Sistem.....	32
4.3.1 <i>System Flow</i>	32

4.3.2 Data Flow Diagram (DFD)	45
4.3.3 Struktur Basis Data.....	48
4.3.4 Struktur Tabel.....	50
4.3.5 Desain <i>User Interface</i>	52
4.3.1 Implementasi Sistem	59
4.3.2 <i>Input/Output</i>	59
4.3.3 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras Pendukung.....	65
BAB V.....	67
PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah	23
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin	24
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin	25
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Pegawai.....	25
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional Pegawai.....	26
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Admin	27
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Fungsional Admin	28
Tabel 4.8 Kebutuhan Non Fungsional	29
Tabel 4.9 Tabel <i>Customer</i>	50
Tabel 4.10 Tabel Lokasi.....	51
Tabel 4.11 Tabel <i>Type</i>	51
Tabel 4.12 Tabel Transaksi	52
Tabel 4.13 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras Pendukung	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Bumi Lingga Pertiwi.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3.1 <i>System Flow</i>	16
Gambar 3.2 Metode <i>Waterfall</i>	19
Gambar 4.1 <i>Document Flow</i>	22
Gambar 4.2 <i>Input Proses Output</i>	31
Gambar 4.3 <i>System Flow Login</i>	33
Gambar 4.4 <i>Input Data Pemesanan Customer</i>	34
Gambar 4.5 <i>Update Data Pemesanan Customer</i>	35
Gambar 4.6 <i>System Flow Delete Data Pemesanan Customer</i>	36
Gambar 4.7 <i>System Flow Input Master Regency</i>	37
Gambar 4.8 <i>System Flow Update Master Regency</i>	38
Gambar 4.9 <i>System Flow Delete Master Regency</i>	39
Gambar 4.10 <i>System Flow Input Master Type</i>	40
Gambar 4.11 <i>System Flow Update Master Type</i>	41
Gambar 4.12 <i>System Flow Delete Master Type</i>	42
Gambar 4.13 <i>System Flow Pengecekan Stok</i>	43
Gambar 4.14 <i>System Flow Laporan Transaksi</i>	44
Gambar 4.15 <i>Context Diagram</i>	45
Gambar 4.16 <i>Diagram Jenjang</i>	46
Gambar 4.17 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	47

Gambar 4.18 Data <i>Flow Diagram</i> Level 1 <i>Maintenance Data</i>	47
Gambar 4.19 Data <i>Flow Diagram</i> Level 1 Pemesanan.....	48
Gambar 4.20 Data <i>Flow Diagram</i> Level 1 Laporan	48
Gambar 4.21 <i>Conceptual Data Model</i>	49
Gambar 4.22 <i>Conceptual Data Model</i>	49
Gambar 4.23 Desain <i>Interface Form Login</i>	53
Gambar 4.24 Desain <i>Interface Form Tambah Customer</i>	54
Gambar 4.25 Desain <i>Interface Form Tambah Regency</i>	55
Gambar 4.26 Desain <i>Interface Form Type Rumah</i>	56
Gambar 4.27 Desain <i>Interface Halaman Utama</i>	56
Gambar 4.28 Desain <i>Interface Transaksi</i>	57
Gambar 4.29 Desain <i>Interface Laporan Transaksi</i>	58
Gambar 4.30 Desain <i>Interface Laporan Ketersediaan</i>	58
Gambar 4.31 Tampilan <i>Input Login</i>	59
Gambar 4.32 Tampilan <i>Input Form Tambah Customer</i>	60
Gambar 4.33 Tampilan <i>Input Form Tambah Regency</i>	61
Gambar 4.34 Tampilan <i>Input Form Tambah Type</i>	61
Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama.....	62
Gambar 4.36 Tampilan <i>Input Form Transaksi</i>	62
Gambar 4.37 Tampilan <i>Output Laporan Transaksi</i>	63
Gambar 4.38 Tampilan <i>Output Laporan Transaksi</i>	63
Gambar 4.39 Tampilan <i>Output Laporan Ketersediaan</i>	64
Gambar 4.40 Tampilan <i>Output Laporan Ketersediaan</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	70
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	71
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	72
Lampiran 4. Form KP-6 Log Perubahan.....	73
Lampiran 5. Form KP-6 Log Perubahan.....	74
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	75
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	76
Lampiran 8. Biodata Penulis	77



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. PT Bumi Lingga Pertiwi memiliki karyawan 36 orang dan hanya satu perusahaan yang berlokasi di Jl. Jawa 99 GKB Gresik, Jawa Timur



Pada PT Bumi Lingga Pertiwi proses bisnis bagian pemesanan dimulai dengan *customer* yang datang dan didampingi atau dibantu oleh salah satu karyawan bagian pemasaran perusahaan untuk mengisi formulir pembelian rumah yang menggunakan kertas, hingga memilih sebuah rumah pada PT. Bumi Lingga Pertiwi menggunakan brosur dan denah di papan. Jika sewaktu – waktu ada *regency* baru atau rumah baru maka perusahaan akan mengganti denah rumah pada papan dan membuat brosur baru terhadap *regency* dan rumah tersebut. Saat selesai memilih sebuah rumah, pemesanan pun selesai dan pada setiap hari Jum'at akan di masukkan dari semua hasil formulir *customer* kedalam komputer untuk dijadikan laporan kepada divisi administrasi & keuangan.

Perusahaan memiliki hambatan dari sisi pengisian formulir pemesanan karena membutuhkan kertas untuk melakukan pengisian dan jika salah dalam melakukan pengisian akan mencoret kertas atau menggunakan kertas baru yang

berdampak pemborosan. Sisi katalog juga memiliki hambatan pada penentuan rumah dan *regency* yang tersedia untuk *customer*, untuk yang sekarang masih datang ke lapangan mengecek yang tersedia dan setelah itu merubah denah pada papan hingga brosur juga. Dari sisi cek stok yang sekarang masih harus ke lapangan untuk mencatat ulang rumah dan *regency* mana yang tersedia sehingga nanti dirubah pada bagian katalog. Terakhir dari sisi laporan masih harus memindah dari formulir berupa kertas dan dicatat kedalam komputer untuk diserahkan kepada divisi administrasi & keuangan.

Maka dari itu perusahaan membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempersingkat waktu dalam pengisian data diri *customer* yang sebelumnya berupa kertas dan pilihan rumah beserta *regency* yang tidak perlu datang menunggu hasil dari lapangan. PT.Bumi Lingga Pertiwi juga membutuhkan fitur cek stok agar tidak perlu menggunakan brosur dan denah dari papan, yang terakhir ada fitur laporan karena proses bisnis sebelumnya memindahkan dari formulir kedalam laporan komputer membutuhkan waktu sehingga jika menggunakan fitur ini dapat mempersingkat pencatatan atau pelaporan transaksi penjualan bulanan maupun tahunan. Berdasarkan permasalahan di atas penulis membuat sebuah aplikasi *desktop* pencatatan transaksi penjualan yang menyediakan informasi terdiri dari beberapa *form* seperti *Form* Hasil Transaksi, *Master Regency*, *Master Tipe*, Laporan.

Diharapkan dengan adanya aplikasi *desktop* pencatatan transaksi penjualan ini dapat membantu PT Bumi Lingga Pertiwi dalam mempersingkat waktu antara pengisian formulir hingga membuat laporan berbasis *desktop*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membuat Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan Dan Laporan Berbasis *Desktop*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk memberi batasan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

- a. Aplikasi hanya menyajikan informasi mengenai rumah, pencatatan, dan laporan.
- b. *User* aplikasi berupa karyawan dan admin.
- c. Aplikasi ini hanya dapat menyajikan laporan bulanan dan tahunan.
- d. Aplikasi penjualan tidak sampai pada proses pembayaran

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuannya adalah membuat rancang bangun aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan laporan pada PT Bumi Lingga Pertiwi.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membantu memberikan kemudahan pada calon pembeli rumah pada PT Bumi Lingga Pertiwi dalam mengisi formulir.
2. Mempermudah pembuatan laporan penjualan.
3. Mempermudah dalam pengecekan stok rumah.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami persoalan dan pembahasannya maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, inti permasalahan yang disebutkan dalam rumusan masalah, tujuan dari Kerja Praktik dalam tujuan penelitian, batasan masalah dari Kerja Praktik, serta manfaat yang diharapkan dapat diambil dari pengerjaan Kerja Praktik ini.

BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas mengenai gambaran umum organisasi, visi dan misi instansi, struktur organisasi, serta deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang bersangkutan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam permasalahan meliputi konsep dasar dari informasi, aplikasi, struktur data, dan model pengembangan aplikasi, seperti Transaksi, Aplikasi, Pencatatan, Penjualan, Aplikasi Berbasis *Desktop*, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, SDLC, dan Metode *Waterfall*.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang dikerjakan pada saat kerja praktik yang terdiri atas identifikasi dan analisis masalah, identifikasi dan analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, struktur tabel *database*, desain *interface* aplikasi *feedback* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan sistem di masa mendatang.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

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. PT Bumi Lingga Pertiwi memiliki 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 PT. Bumi Lingga Pertiwi

2.3 Visi dan Misi

2.3.1 Visi:

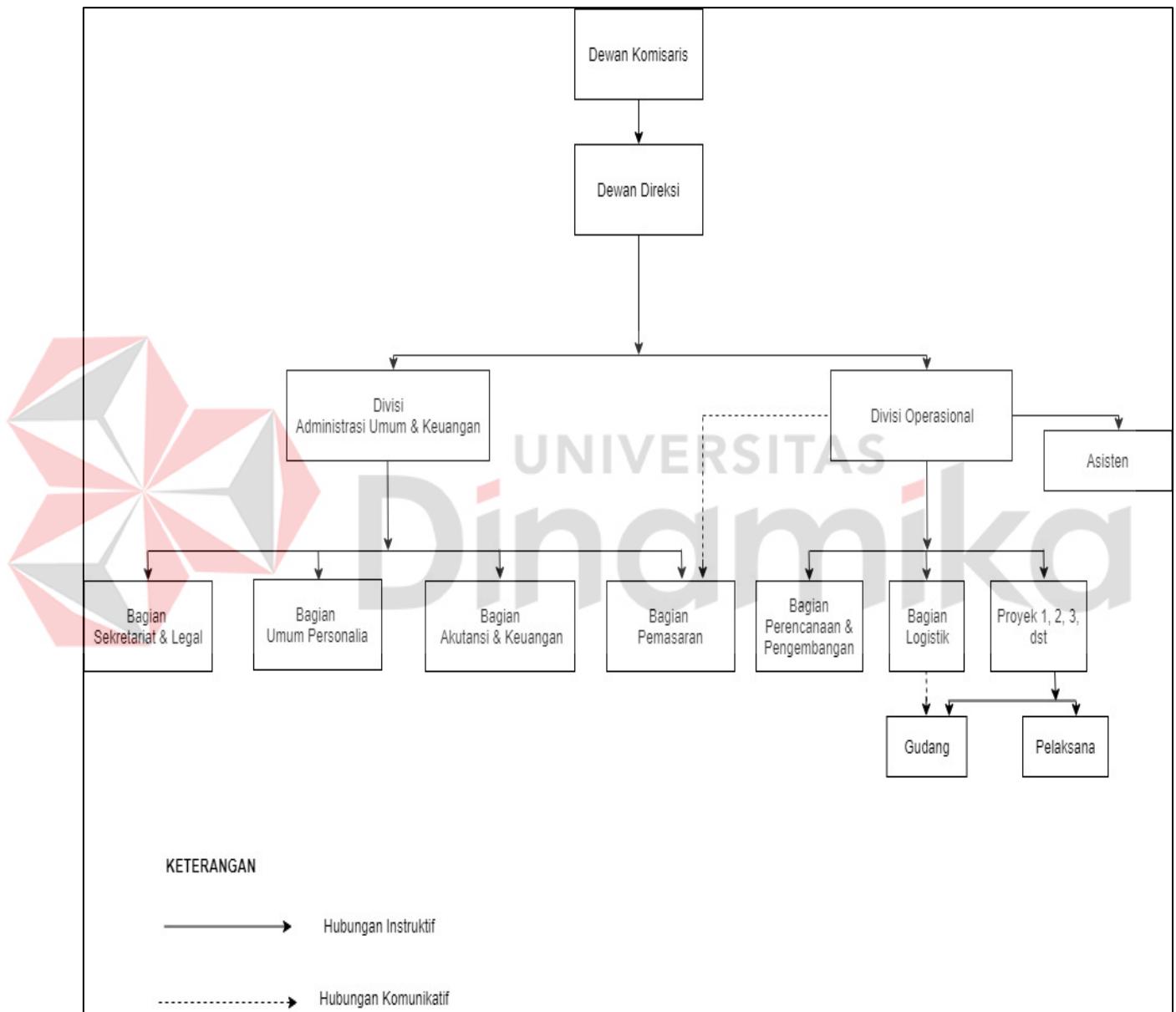
“Untuk menciptakan keuntungan yang layak hingga mampu mensejahterakan pegawai, menjaga kelangsungan hidup perusahaan dan tetap dapat memberikan keuntungan yang layak bagi pemegang saham”

2.3.2 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 industri 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

PT Bumi Lingga Pertiwi terdapat beberapa bagian yang memiliki tanggung jawab masing-masing kegiatan. Semua bagian bertanggung jawab langsung kepada Dewan Komisaris, dapat dilihat pada Gambar 2.2.



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, terdapat teori-teori yang dibutuhkan untuk membantu penelitian dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya agar aplikasi ini memiliki pustaka yang dipertanggung jawabkan.

3.1 Transaksi

Menurut Azhar Susanto (2013) bahwa pengertian transaksi dalam bukunya berjudul Sistem Informasi Akuntansi yang menyatakan bahwa Transaksi merupakan peristiwa terjadinya aktivitas bisnis yang dilakukan oleh suatu perusahaan.

Sedangkan menurut Mursyidi (2010) yang menyatakan bahwa pengertian transaksi dalam buku Akuntansi Dasar bahwa definisi transaksi adalah kejadian yang terjadi dalam dunia bisnis tidak hanya jual beli pembayaran dan penerimaan uang namun juga akibat adanya kehilangan kebakaran, arus dan juga peristiwa lain yang dapat dinilai dengan uang.

3.2 Penjualan

Penjualan menurut Thamrin Abdullah (2016) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang mencatat, melaksanakan, menghitung, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan

bagian lain yang berkepentingan dalam perusahaan, mulai dari diterimanya order penjualan perusahaan sampai mencatat timbulnya piutang dagang.

Dalam PT. Bumi Lingga Pertiwi untuk melakukan pembelian rumah, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencatat data diri calon pembeli beserta rumah yang ingin dibeli dan setiap hari jum'at akan melakukan proses memindahkan dokumen fisik kebentuk *file (word dan excel)*.

3.3 Pemesanan

Menurut Hizair (2013) pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan. Secara umum pemesanan adalah pembelian barang atau jasa yang dilakukan sebelum barang dan jasa itu diterima.

Berdasarkan definisi mengenai pemesanan diatas maka kesimpulan dari pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut berupa atas pemesanan rumah.

3.3.1 Tugas Pemesanan

Terdapat tugas pemesanan kepada *customer* yaitu:

- 1 Memberitahukan macam-macam rumah dan *regency*.
- 2 Melayani segala permintaan pelanggan.
- 3 Membantu semaksimal mungkin agar pelanggan tidak kecewa.
- 4 Memberitahu kepada konsumen secepatnya bila rumah yang diinginkan telah habis dipesan.

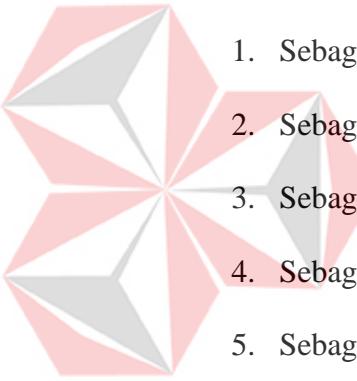
3.4 Laporan

Menurut Mulyadi menuliskan, laporan adalah keluaran sistem informasi akuntansi dan berbentuk hasil cetak komputer dan tayangan pada layar monitor komputer sedangkan menurut Rama dan Jones berpendapat, laporan adalah presentasi data yang telah terformat dan terorganisasi dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa laporan adalah dokumen yang terbentuk dari data yang sudah didapat sebelumnya dan dipresentasikan kepada divisi administrasi & keuangan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi.

3.4.1 Fungsi Laporan

Di dalam sebuah laporan terdapat beberapa fungsi yaitu:

- 
- 1. Sebagai bahan untuk pertanggungjawaban
 - 2. Sebagai alat untuk menyampaikan informasi
 - 3. Sebagai alat pengawasan
 - 4. Sebagai bahan penilaian
 - 5. Sebagai bahan pengambilan keputusan

3.5 Pencatatan

Pengertian Pencatatan menurut Mulyadi adalah suatu urutan ketiga klerikal biasanya melibatkan beberapa orang dalam suatu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam terhadap transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang

Berdasarkan definisi pencatatan diatas, dapat disimpulkan bahwa pada PT. Bumi Lingga Pertiwi untuk menjamin transaksi seragam dan melibatkan beberapa orang yaitu karyawan dan divisi administrasi umum & keuangan, maka dilakukan

pencatatan setelah pesanan diterima dan diberikan kepada divisi yang bersangkutan.

3.6 Aplikasi

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia (Pramana, 2012)

3.7 Aplikasi Berbasis *Dekstop*

Aplikasi *desktop* adalah aplikasi yang dapat berjalan secara sendiri atau independen dalam sistem *desktop* komputer atau laptop dan dapat menjalankan serangkaian aktivitas dengan diatur oleh pengguna. (Neobytesolutions, 2012)

Pemilihan aplikasi berbasis *desktop* biasanya ditujukan kepada mereka yang memiliki koneksi internet yang kurang baik dan sangat peduli dengan keamanan sistem. (Joy, 2011)

Berikut keunggulan dari aplikasi berbasis *desktop*

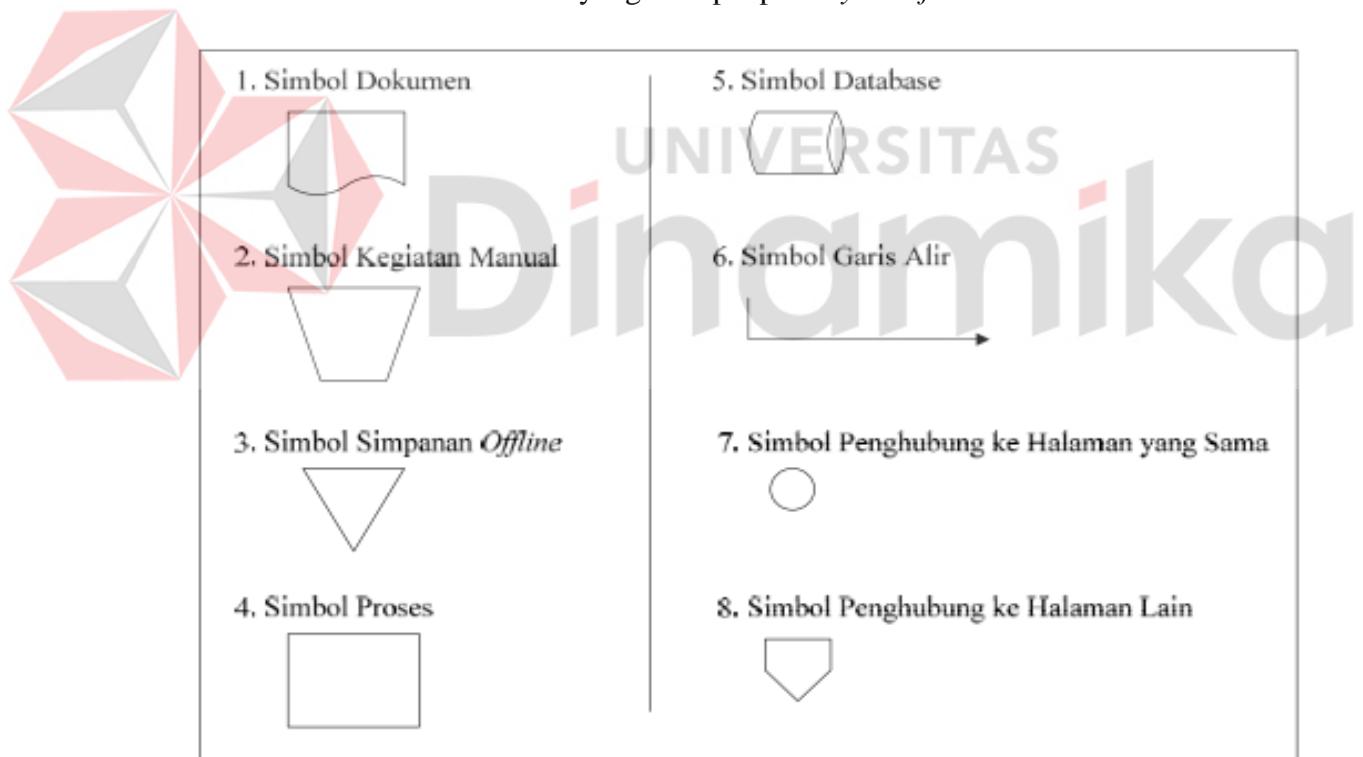
1. Keamanan sistem lebih baik daripada aplikasi berbasis *web* dikarenakan dengan menggunakan basis web, serangan virus atau keamanan *password* yang dapat ditembus sehingga menimbulkan keraguan untuk mencoba aplikasi berbasis *web*.
2. Fitur lebih lengkap dibanding aplikasi berbasis *web*.
3. Biaya pengeluaran dalam pembuatan aplikasi berbasis *desktop* lebih murah.

4. Kehandalan dari performa sistem yang lebih baik daripada aplikasi berbasis *web* karena jika *server* aplikasi berbasis *web* sedang tidak bagus maka anda akan mengalami gangguan dalam proses bisnis anda.
5. Akses secara *offline* sehingga lebih nyaman menggunakan aplikasi tanpa perlu koneksi dengan internet.

3.8 System Flow

System flow atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada didalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang terdapat pada *system flow* :



Gambar 3.1 *System Flow*

- a. Simbol dokumen

Menunjukkan dokumen *input* dan *output* baik proses *manual* atau komputer.

b. Simbol kegiatan *manual*

Menunjukkan kegiatan non-komputer yang dilakukan

c. Simbol simpanan *offline*

Menunjukkan file non-komputer yang diarsip

d. Simbol proses

Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer

e. Simbol *database*

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil operasi komputer

f. Simbol garis air

g. Simbol penghubung di dalam halaman

Menunjukkan penghubung ke halaman yang sama

h. Simbol penghubung di lain halaman

Menunjukkan penghubung ke beda halaman

i. Simbol *display*

Menunjukkan respon kepada *user* setelah dilakukan kegiatan.



3.9 Data Flow Diagram

Menurut (Triara, Boko, & Funny, 2016) Data Flow Diagram merupakan sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD bisa dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk mempresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail.

Penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan dibawah ini:

a. *Context Diagram*

Yaitu *diagram* awal yang terdiri dari sebuah proses dan menggambarkan area lingkup proses.

b. *Diagram Level 0*

Adalah *diagram* yang menggambarkan proses penting dari sistem serta interaksi *entity*, proses, alur data, dan data *source*.

c. *Diagram Detail*

Adalah penguraian dalam proses yang ada terhadap *diagram level 0*.

Diagram ini merupakan *diagram* yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

Data *Flow Diagram* (DFD) memiliki 4 (empat) komponen, yaitu:

1. *External Entity*

External entity ialah kesatuan di lingkungan sistem yang dapat berupa orang atau sistem yang berada di lingkungan luar sistem yang memberikan masukan atau menerima keluaran dari sistem.

2. *Proses*

Adalah komponen yang berfungsi untuk mentransformasikan sistem dari *input* menuju ke *output*. Proses diberi nama untuk menerangkan proses yang dilaksanakan.

3. *Alur Data*

Alur data digambarkan dengan anak panah yang menuju ke dalam proses maupun ke luar proses. Alur data dipakai untuk menerangkan perpindahan data atau informasi dari suatu bagian ke bagian lainnya.

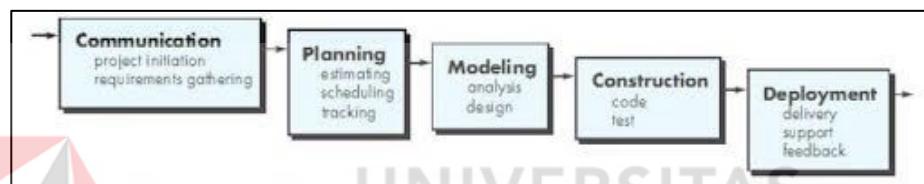
4. *Data Store*

Adalah tempat pengumpulan data (data tersimpan) yang disimbolkan dengan dua garis *horizontal parallel*. Data *store* perlu diberikan nama untuk menjelaskan nama

dari *file*-nya. Data *store* menyangkut dengan penyimpanan data dengan cara terkomputerisasi.

3.10 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 3.2 Metode *Waterfall*

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

Kerja praktik yang dilakukan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi. Ditempatkan pada bagian Pemesanan, yang bertujuan membantu mengembangkan sistem pencatatan transaksi data pemesanan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi. Dalam kerja praktik ini, saya berusaha menemukan masalah dan mengatasi masalah tersebut. Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka diperlukan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Observasi

Dengan pengamatan secara langsung untuk mengetahui alur bisnis atau sistem yang digunakan oleh PT. Bumi Lingga Pertiwi pada Bagian Pemesanan, dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah.

b. Wawancara

Melakukan tanya jawab kepada Ibu Yeni selaku Staff Bagian Marketing perihal masalah yang dihadapi kemudian mencari solusi atas masalah yang dihadapi.

c. Studi Kepustakaan

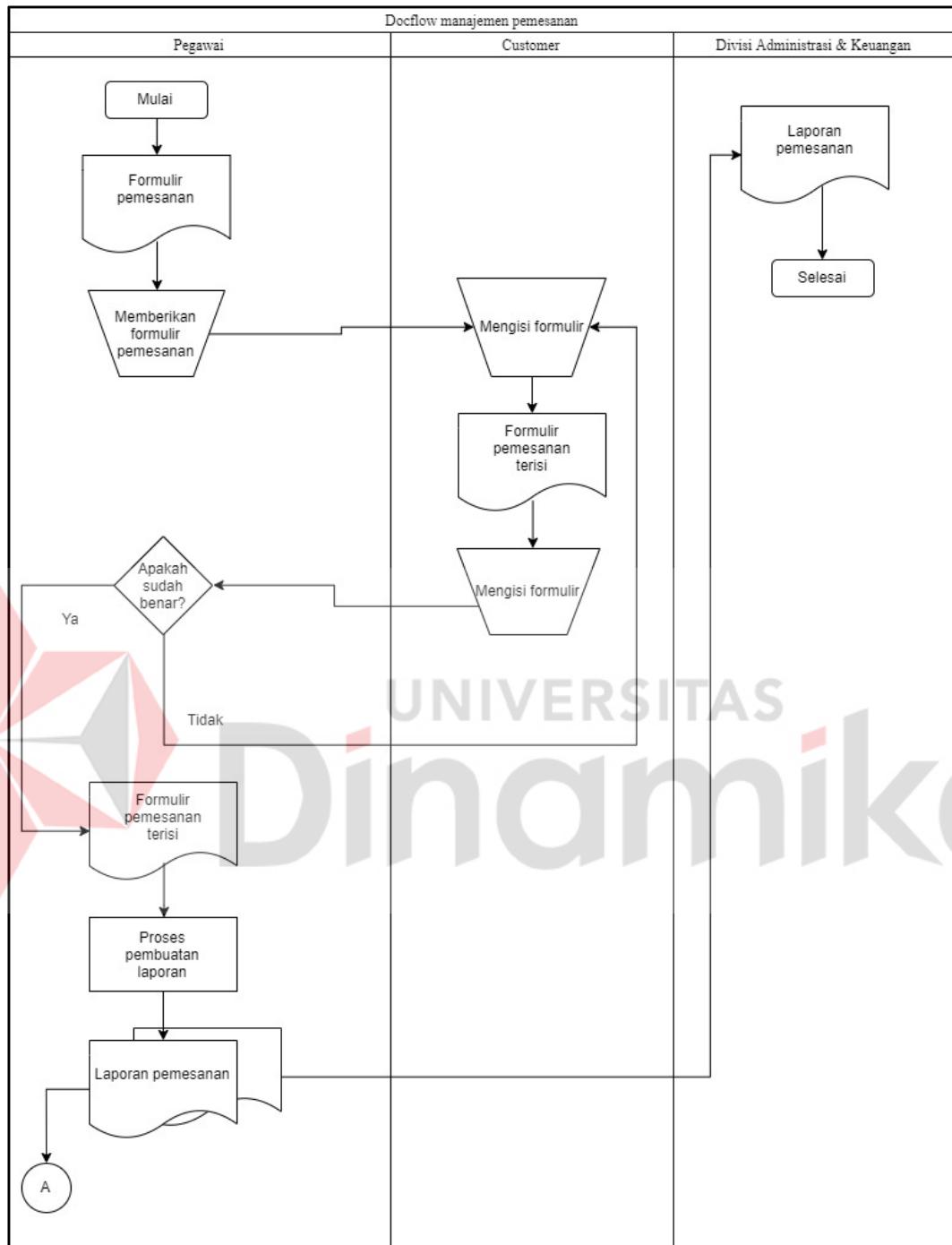
Dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktik dan perancangan aplikasi (transaksi, penjualan, pemesanan, tugas pemesanan, laporan, fungsi laporan, pencatatan, aplikasi berbasis *desktop, system flow, data flow diagram, SDLC, metode waterfall*

4.1.1 Analisis Proses Bisnis

Proses bisnis Pada PT Bumi Lingga Pertiwi proses bisnis bagian pemesanan dimulai dengan *customer* yang datang dan didampingi atau dibantu oleh salah satu karyawan bagian pemasaran perusahaan untuk mengisi formulir pembelian rumah yang menggunakan kertas, hingga memilih sebuah rumah pada PT. Bumi Lingga Pertiwi menggunakan brosur dan denah di papan. Jika sewaktu – waktu ada *regency* baru atau rumah baru maka perusahaan akan mengganti denah rumah pada papan dan membuat brosur baru terhadap *regency* dan rumah tersebut. Saat selesai memilih sebuah rumah, pemesanan pun selesai dan pada setiap hari Jum'at akan di masukkan dari semua hasil formulir *customer* kedalam komputer untuk dijadikan laporan kepada divisi administrasi & keuangan



a. Document Flow



Gambar 4.1 *Document Flow*

b. Identifikasi Masalah

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah

No	Permasalahan	Akibat	Solusi
1	Pemesanan rumah untuk <i>customer</i> masih menggunakan formulir berupa kertas	- Kertas yang menumpuk	Dibuat sebuah Aplikasi dengan fitur pengisian formulir berbasis <i>Desktop</i>
2	Pembuatan laporan yang memakan waktu memasukkan data dari formulir kertas pemesanan	- Pemindahan data dari kertas kedalam komputer memakan waktu	Dibuat sebuah Aplikasi dengan fitur laporan yang sudah menjadi satu dengan fitur pengisian formulir berbasis <i>Dekstop</i>

c. Identifikasi Pengguna

Pengguna yang bisa mengakses *desktop* ini adalah :

1. Admin
2. Pegawai

d. Identifikasi Data

Berdasarkan hasil wawancara maka dapat dilakukan identifikasi data sebagai berikut :

1. Hasil Transaksi
2. *Master Regency*
3. Jumlah rumah
4. *Master Tipe*
5. Laporan

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	Output
1	Pengelolaan data <i>customer</i>	Data <i>Customer</i>	Informasi data diri <i>customer</i>	Data <i>Customer</i>
2	Pengelolaan laporan pemesanan	Data <i>Customer</i>	Jumlah pemesanan	Data <i>Customer</i>

Kebutuhan pengguna Admin

Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin

No	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi	Output
1	Pengelolaan data <i>regency</i>	Data rumah	Jumlah <i>regency</i>	Data lokasi
2	Pengelolaan data <i>type</i> rumah	Data <i>type</i>	Jumlah <i>type</i> rumah	Data <i>type</i>
3	Pengelolaan jumlah rumah	Data stok	Jumlah rumah	Data <i>type</i>

4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

a. Kebutuhan fungsional Pegawai

Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Pegawai

Nama Fungsi	Fungsi pengelolaan pemesanan <i>customer</i>	
Pengguna	1. Pegawai	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menambah, mengubah, menghapus data transaksi pemesanan	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data transaksi	
	Pegawai menambah data diri <i>customer</i>	Sistem menambah data diri <i>customer</i> kedalam aplikasi
	Mengubah data transaksi	

	Jika pegawai ingin mengganti data diri <i>customer</i> maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	Sistem merubah data diri <i>customer</i> sesuai permintaan
	Menghapus data transaksi	
	Jika pegawai ingin menghapus salah satu data <i>customer</i> dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data <i>customer</i> sesuai permintaan

b. Kebutuhan fungsional pegawai

Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional Pegawai

Nama fungsi	Kebutuhan fungsional pegawai untuk laporan	
Pengguna	1. Pegawai	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk membuat laporan pemesanan	
Alur normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Mengubah data transaksi	
	Pegawai <i>login</i> untuk masuk ke laporan	Sistem mengkonfirmasi apakah data <i>user</i> benar yang dimasukkan.

	Pegawai melihat data transaksi sebelum cetak	Sistem memperlihatkan data transaksi sebelum laporan di cetak
	Pegawai memilih tombol <i>Print</i>	Sistem mencetak laporan transaksi yang telah di periksa

a. Kebutuhan fungsional admin

Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Admin

Nama Fungsi	Fungsi pengelolaan data <i>regency</i>	
Pengguna	1. admin	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menambah, mengubah, menghapus data <i>regency</i>	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
Menambah data transaksi		
	admin menambah data <i>regency</i>	Sistem menambah data <i>regency</i> kedalam aplikasi
Mengubah data transaksi		
	Jika admin ingin mengganti <i>regency</i> maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	Sistem merubah data <i>regency</i> sesuai permintaan
Menghapus data transaksi		

	Jika admin ingin menghapus salah satu data <i>regency</i> dapat menekan tombol <i>Delete</i>	Sistem menghapus data <i>regency</i> sesuai permintaan
--	--	--

a. Kebutuhan fungsional Admin

Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Fungsional Admin

Nama Fungsi	Fungsi pengelolaan data <i>type</i>	
Pengguna	1. Admin	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menambah, mengubah, menghapus data <i>type</i>	
Alur Normal	Aksi pengguna	Respon sistem
	Menambah data transaksi	
	Admin menambah data <i>type</i>	Sistem menambah data <i>type</i> kedalam aplikasi
	Mengubah data transaksi	
	Jika admin ingin mengganti data <i>type</i> maka dapat diganti melalui kolom aplikasi	Sistem merubah data <i>type</i> sesuai permintaan
	Menghapus data transaksi	
	Jika admin ingin menghapus salah satu	Sistem menghapus data <i>type</i> sesuai permintaan

	data <i>type</i> dapat menekan tombol <i>Delete</i>	
--	---	--

4.1.4 Kebutuhan Non Fungsional

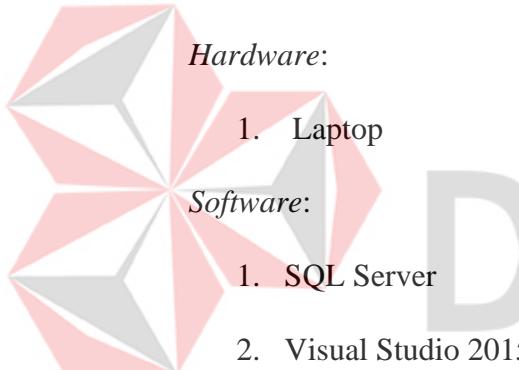
Tabel 4.8 Kebutuhan Non Fungsional

Kriteria	Kebutuhan non fungsional
Keamanan	<p>1. Pegawai <i>login</i> menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah ditentukan oleh Admin</p> <p>Pengguna terdiri dari:</p> <p>a. Pegawai – <i>Username</i>: staff, <i>Password</i>: (staffku123)</p> <p>b. Admin – <i>Username</i>: admin, <i>Password</i>: (adminku123)</p> <p>2. Hak akses :</p> <p>a. Pegawai – hanya dapat mengakses data transaksi dan laporan pada aplikasi <i>desktop</i></p> <p>b. Admin – dapat mengakses seluruh aplikasi <i>desktop</i> maupun <i>database</i></p>

<i>Respons time</i>	Untuk menjalankan sebuah <i>deskstop</i> ini ketika pegawai datang sudah <i>dimode stand by</i> sebelum jam buka kantor, pegawai <i>login</i> membutuhkan waktu 5 detik saja
<i>Usability</i>	Mempermudah melihat menu serta mempercepat proses pemesanan <i>customer</i>

4.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

- a. Kebutuhan sistem dari sisi pengembangan meliputi:



- b. Kebutuhan sistem dari sisi implementasi meliputi:

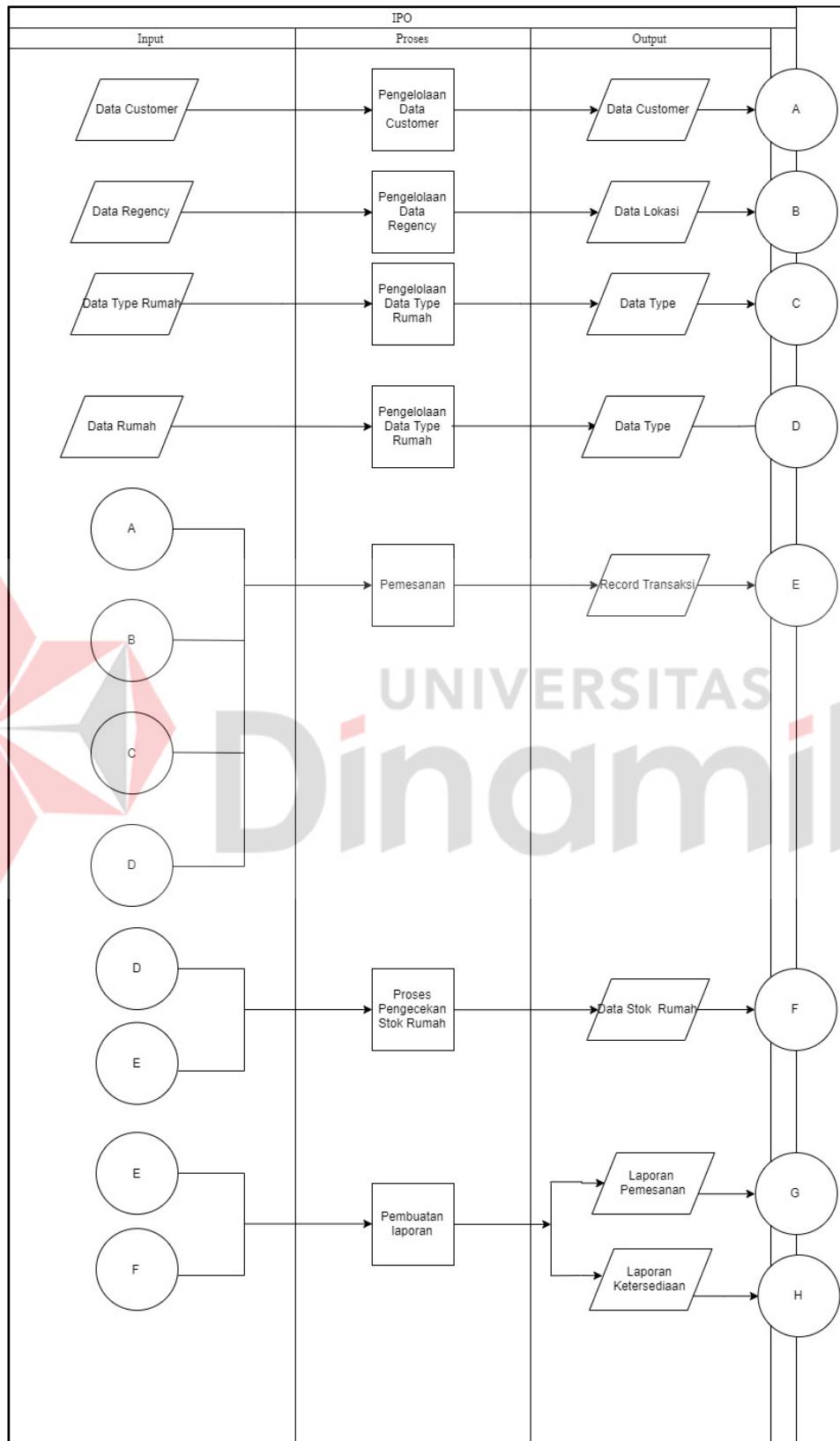
Hardware:

1. Laptop

Software:

1. Aplikasi Desktop

4.2 Input Proses Output



Gambar 4.2 Input Proses Output

4.3 Perancangan Sistem

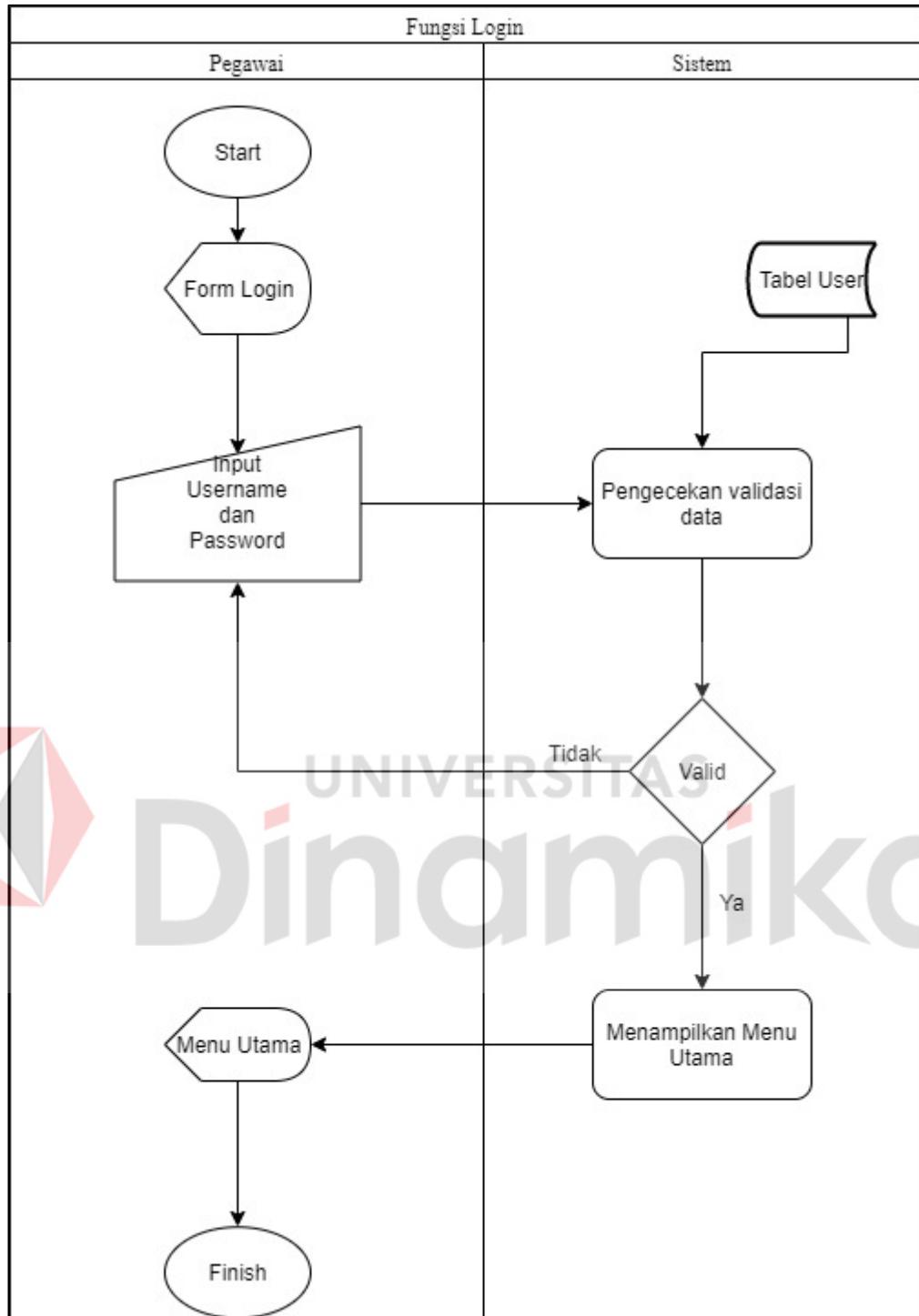
Sebelum membangun aplikasi, terlebih dahulu dilakukan perancangan sistem. Hal ini dilakukan supaya aplikasi yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan – tahapan yang harus dilakukan. Tahapan – tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan *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 pemesanan *customer* berbasis *desktop* ini memiliki 1 *user login*, yaitu *login* pegawai. Dalam proses *login* sebagai pegawai diberikan hak penuh untuk *maintenance* data berupa data *customer*, penambahan stok rumah, dan pembuatan laporan.

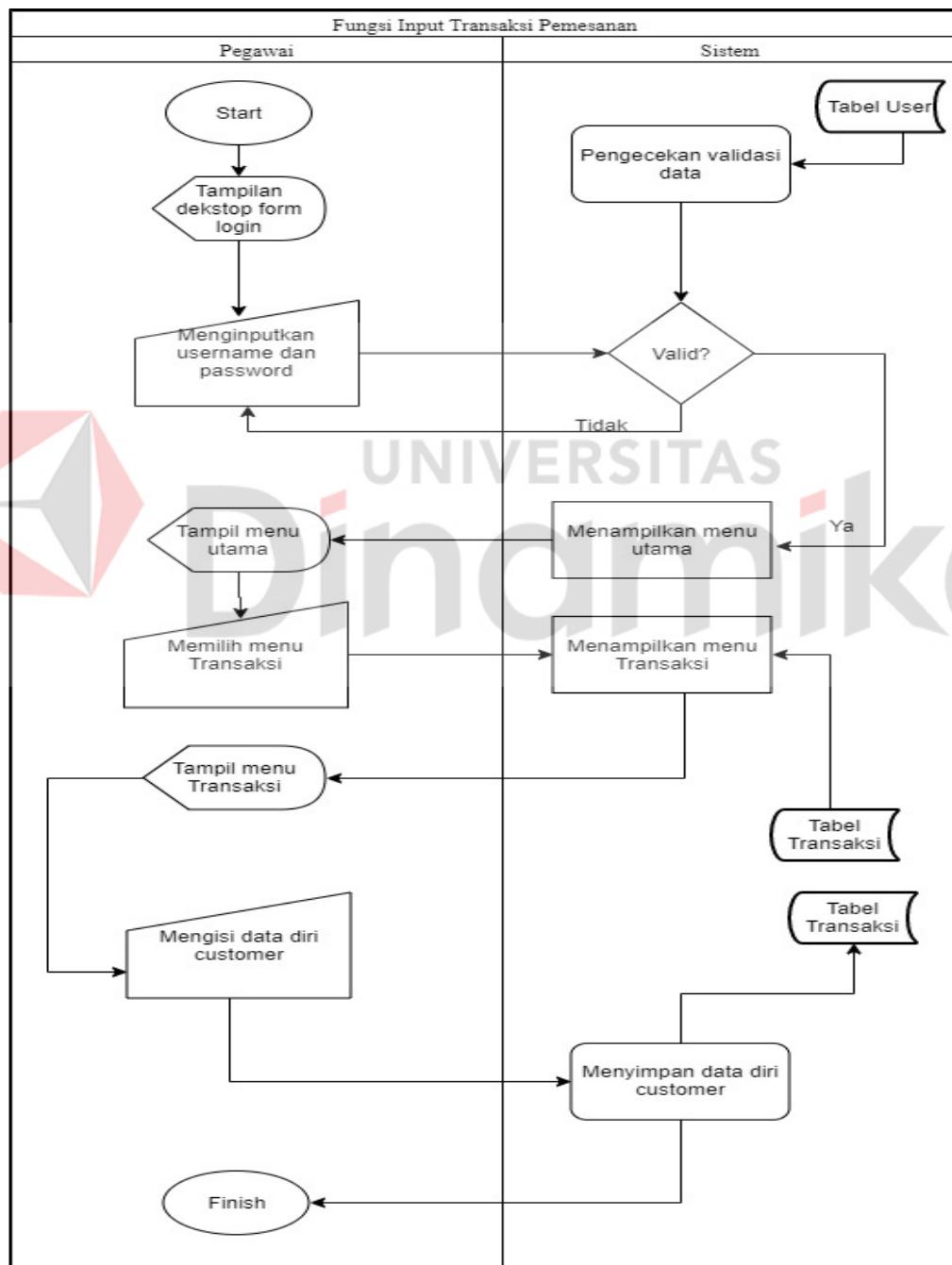


Gambar 4.3 System Flow Login

b. *Input Transaksi Pemesanan Customer*

Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, pegawai dapat menggunakan sistem dengan hak akses yang ditentukan. Pegawai memilih menu Transaksi,

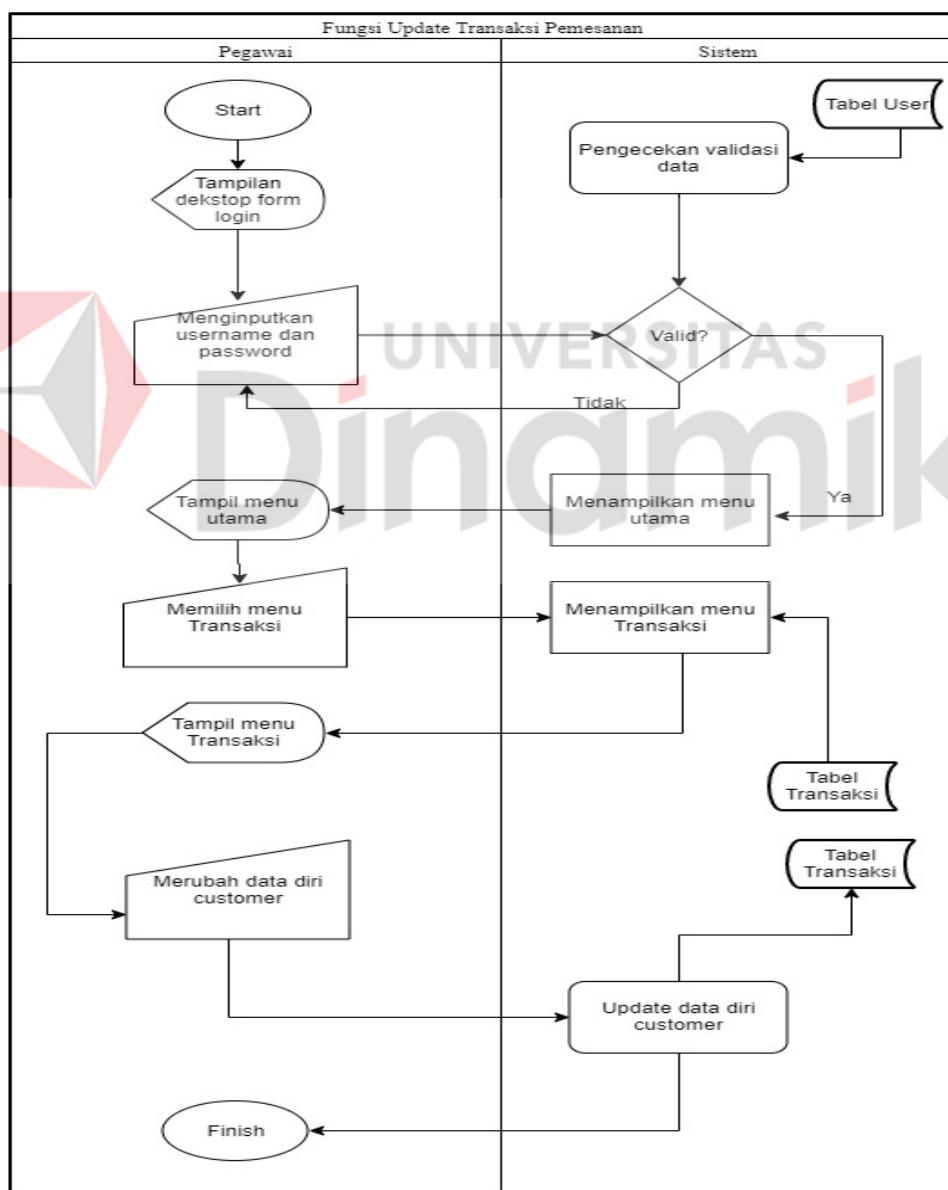
yang selanjutnya akan menampilkan data *customer* yang ada berdasarkan tabel transaksi pada *database*. Lalu pegawai mengisi form transaksi pemesanan dengan data diri *customer*. Setelah pengisian form selesai, pegawai akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel data transaksi yang ada di *database*.



Gambar 4.4 Input Data Pemesanan Customer

c. Update Transaksi Pemesanan Customer

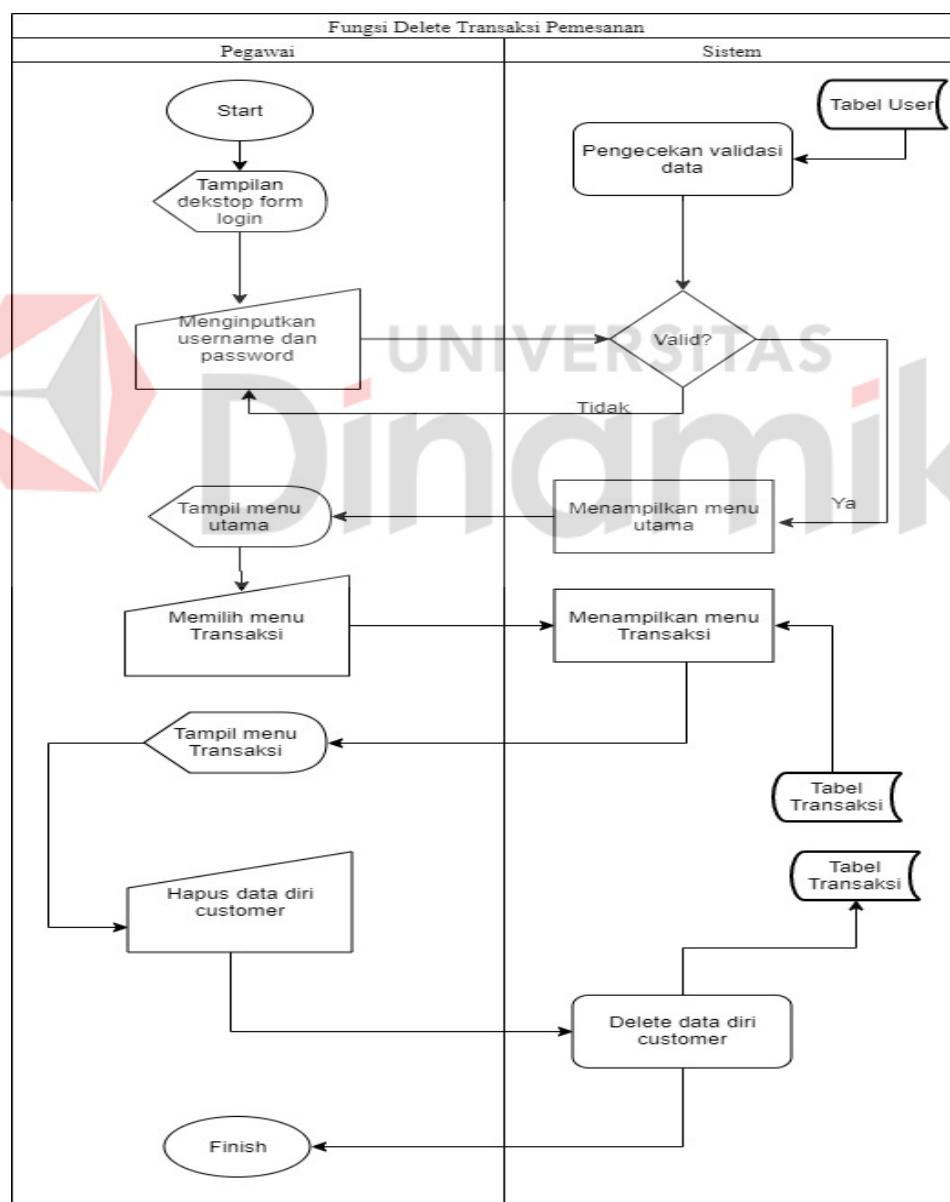
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu transaksi. Kemudian akan muncul tampilan berupa data *customer* yang telah di buat sebelumnya. Selanjutnya pegawai memilih data *customer* yang akan di *edit*. Setelah mengisi *form edit*, lalu pegawai tinggal menyimpan data tersebut kedalam *database*.



Gambar 4.5 *Update Data Pemesanan Customer*

d. *Delete Transaksi Pemesanan Customer*

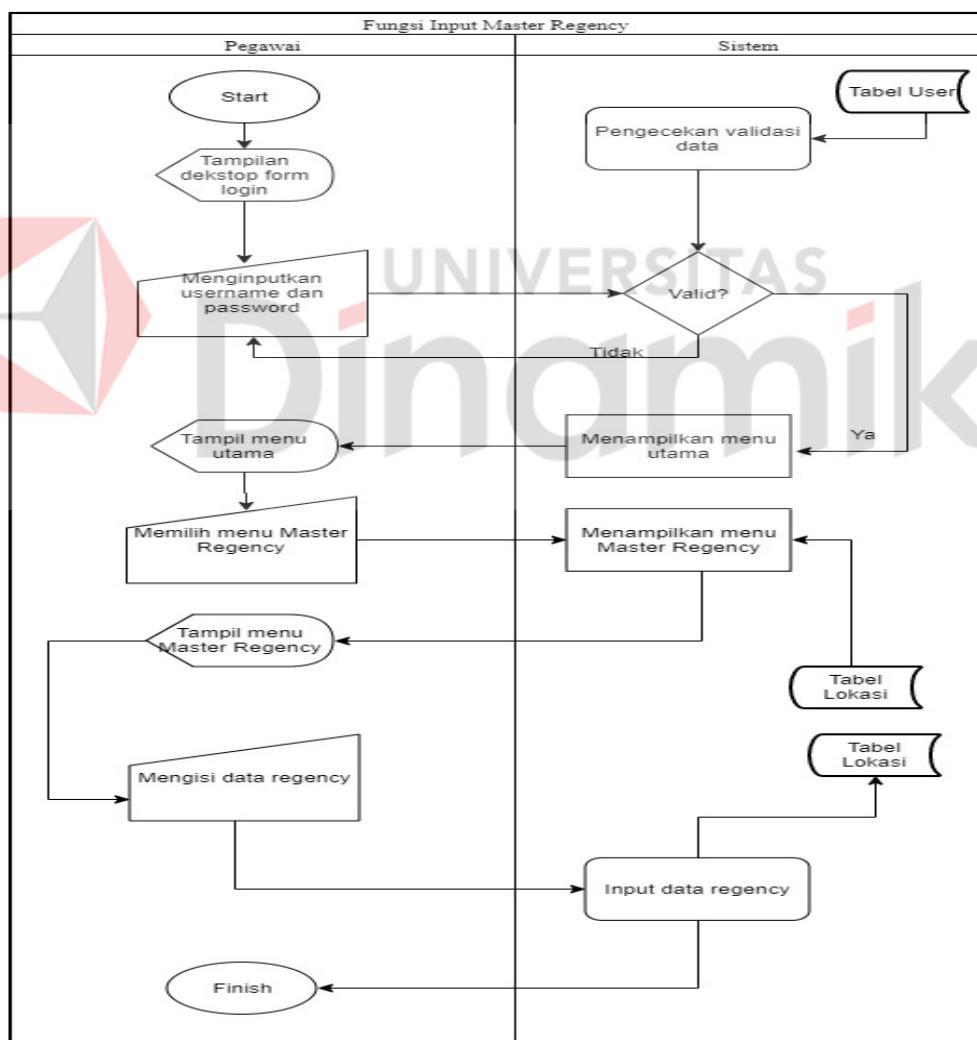
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu transaksi. Setelah memilih menu transaksi, maka akan tampil menu data *customer* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu pegawai memilih data *customer* yang akan dihapus. Setelah data dihapus, maka data tersebut akan hilang dari *database*.



Gambar 4.6 System Flow Delete Data Pemesanan Customer

e. *Input Master Regency*

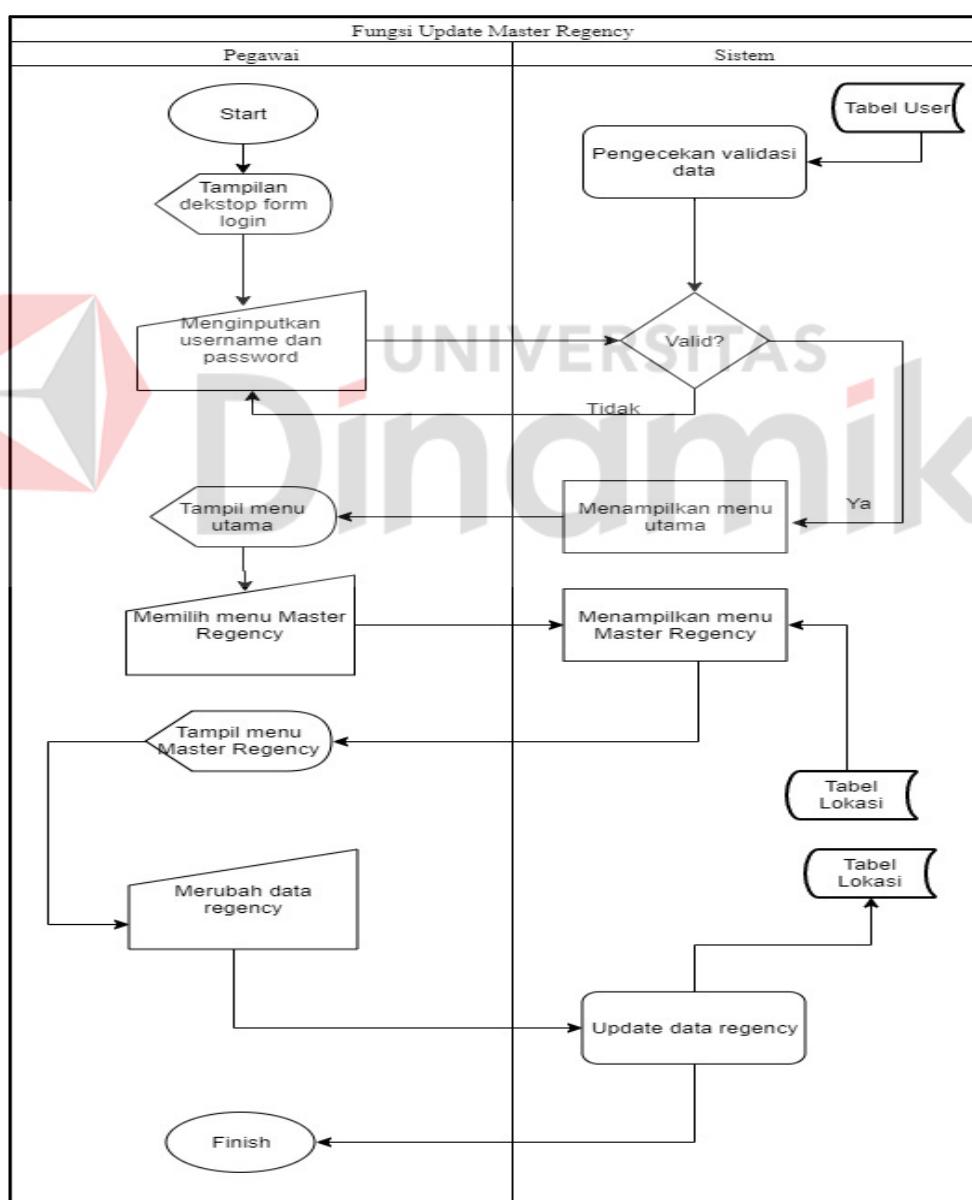
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, pegawai dapat menggunakan sistem dengan hak akses yang ditentukan. Pegawai memilih menu *Master Regency*, yang selanjutnya akan menampilkan data *regency* yang ada berdasarkan tabel lokasi pada *database*. Lalu pegawai menambah form transaksi pemesanan dengan data diri *customer*. Setelah pengisian form selesai, pegawai akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel data transaksi yang ada di *database*.



Gambar 4.7 System Flow Input Master Regency

f. *Update Master Regency*

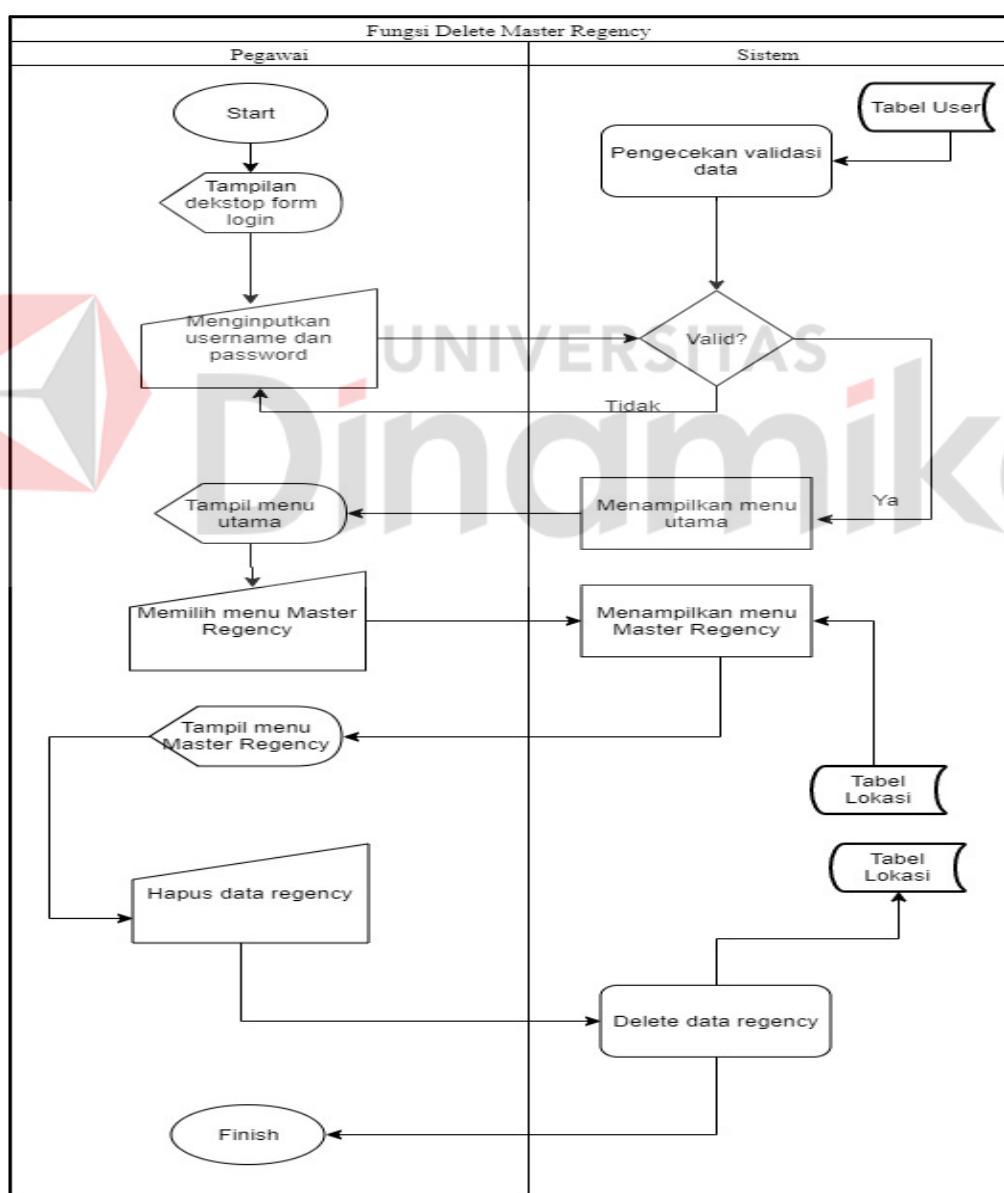
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu *Master Regency*. Kemudian akan muncul tampilan berupa data *regency* yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya pegawai memilih data *regency* yang akan di *edit*. Setelah mengisi form *edit*, lalu pegawai tinggal menyimpan data tersebut kedalam *database*.



Gambar 4.8 System Flow Update Master Regency

g. *Delete Master Regency*

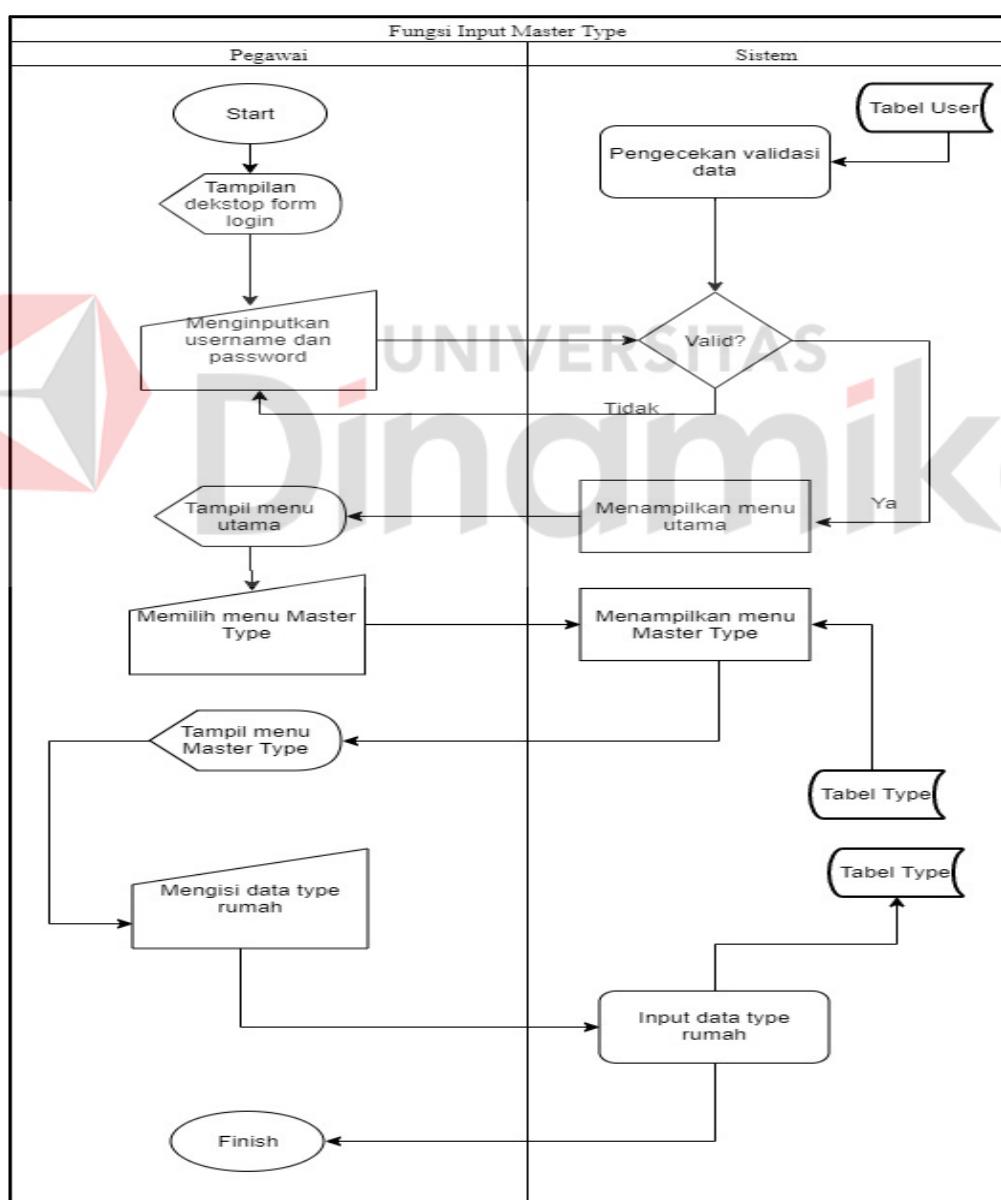
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu *regency*. Setelah memilih menu *regency*, maka akan tampil menu data *regency* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu pegawai memilih data *regency* yang akan dihapus. Setelah data dihapus, maka data tersebut akan hilang dari *database*.



Gambar 4.9 System Flow Delete Master Regency

h. *Input Master Type*

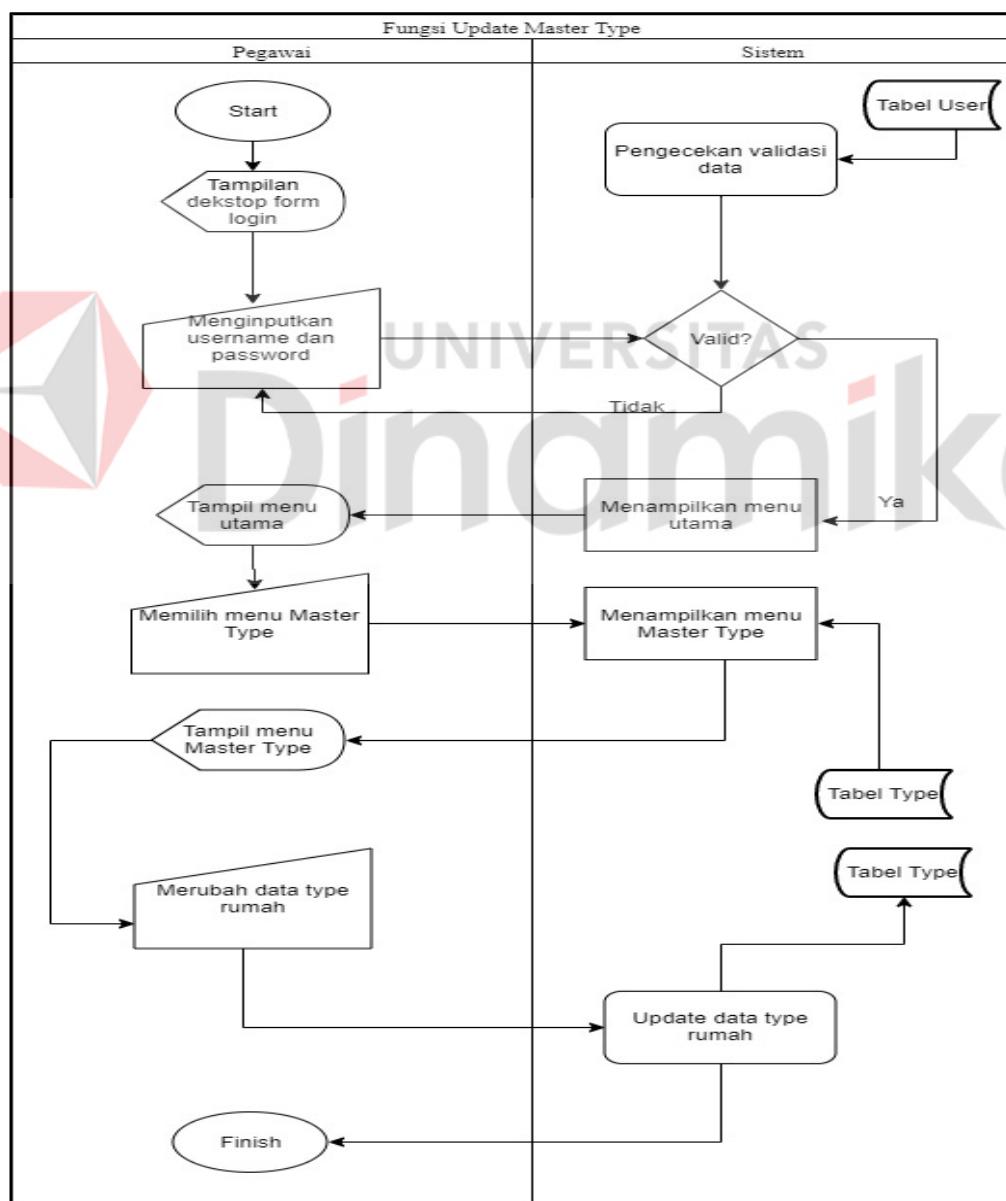
Setelah proses *login* dilakukan dan berhasil, pegawai dapat menggunakan sistem dengan hak akses yang ditentukan. Pegawai memilih menu *Type*, yang selanjutnya akan menampilkan data *type* rumah yang ada berdasarkan tabel *type* pada *database*. Lalu pegawai mengisi *type* rumah berdasarkan data *real*. Setelah pengisian selesai, pegawai akan menekan tombol simpan untuk menyimpannya pada tabel data *type* yang ada di *database*.



Gambar 4.10 System Flow Input Master Type

i. *Update Master Type*

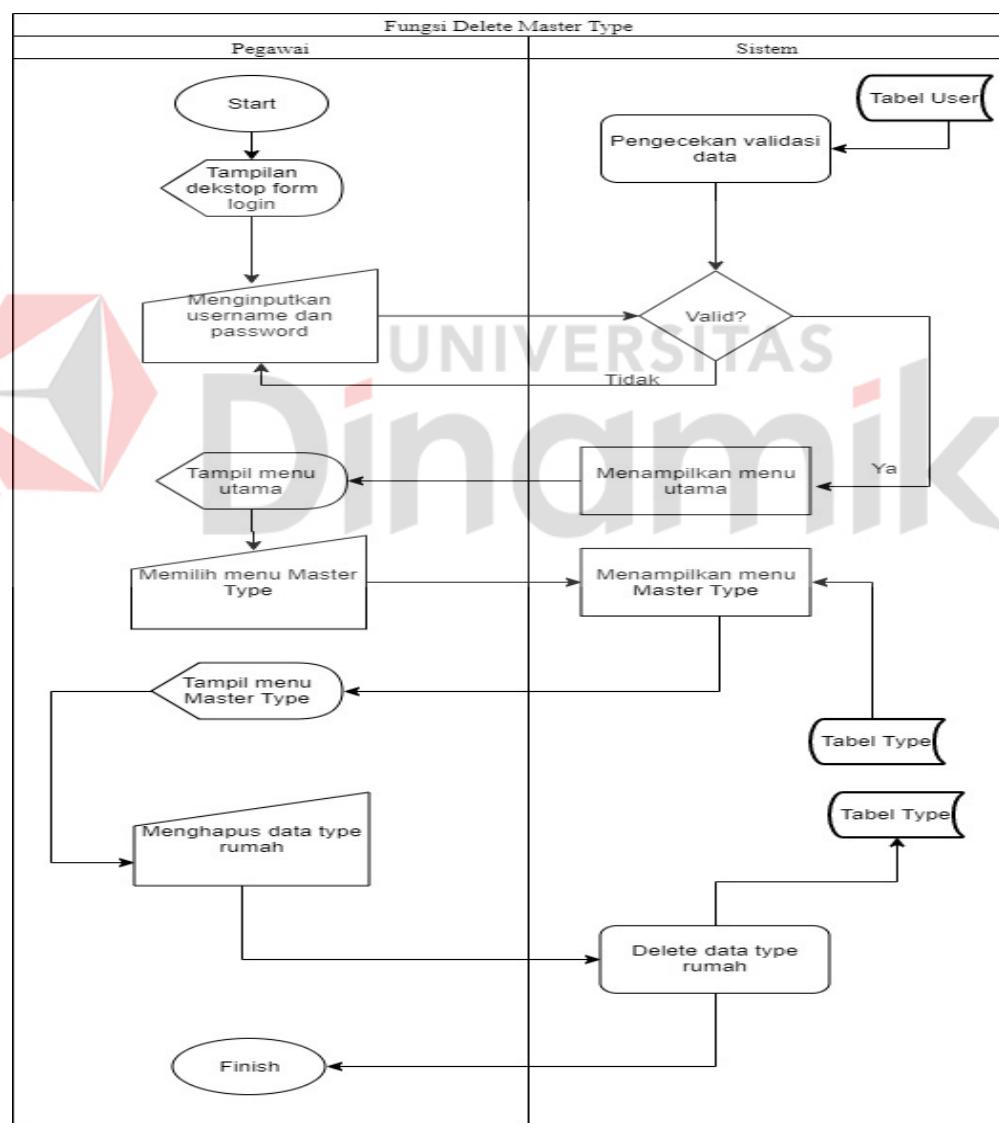
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu *type*. Kemudian akan muncul tampilan berupa data *type* yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya pegawai memilih data *type* yang akan di *edit*. Setelah melakukan *edit*, lalu pegawai tinggal menyimpan data tersebut kedalam *database*.



Gambar 4.11 System Flow Update Master Type

j. *Delete Master Type*

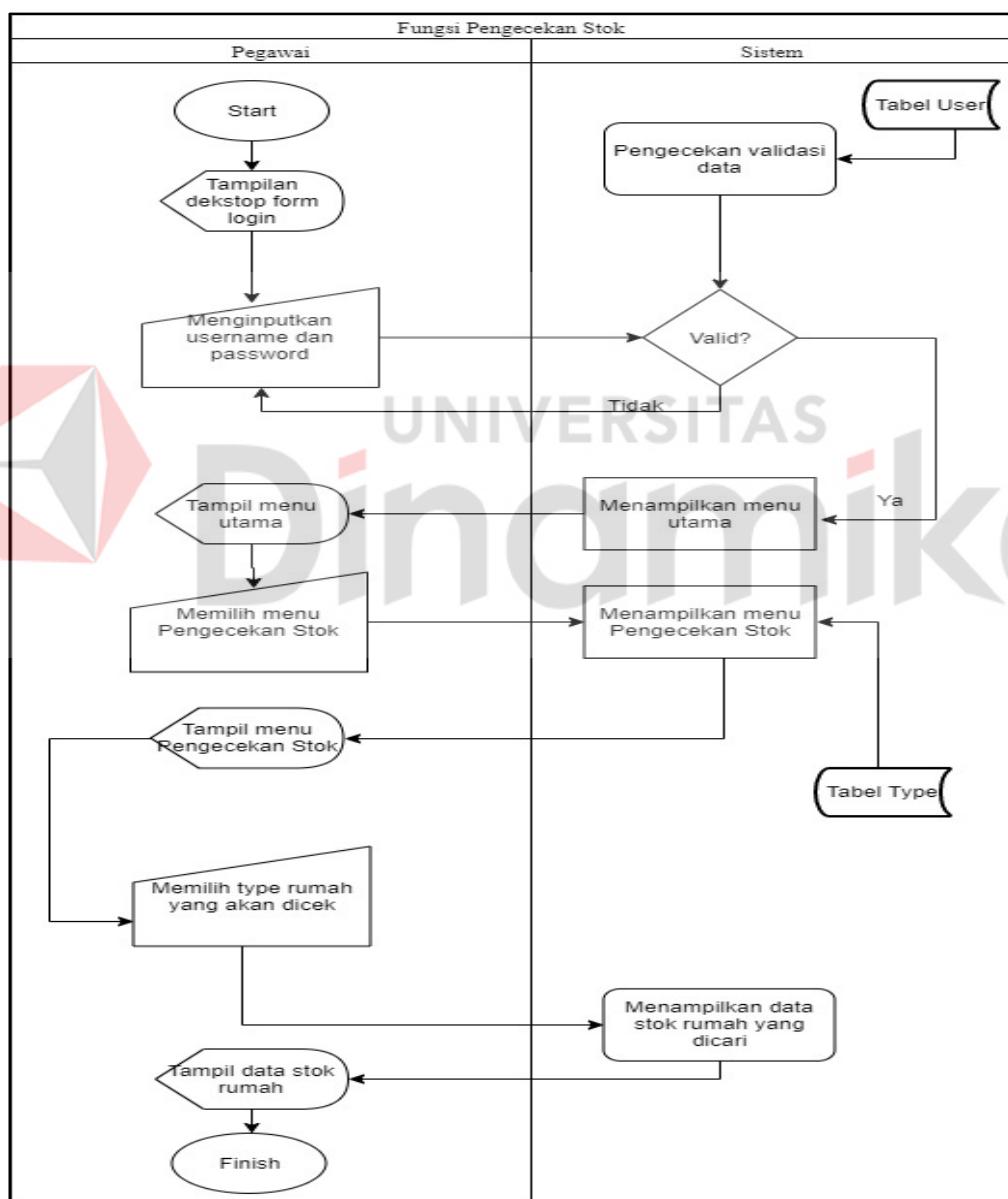
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu *type*. Setelah memilih menu *type*, maka akan tampil menu data *type* yang telah di buat sebelumnya. Setelah itu pegawai memilih data *type* rumah yang akan di hapus. Setelah data di hapus, maka data tersebut akan hilang dari *database*.



Gambar 4.12 System Flow Delete Master Type

k. Pengecekan Stok

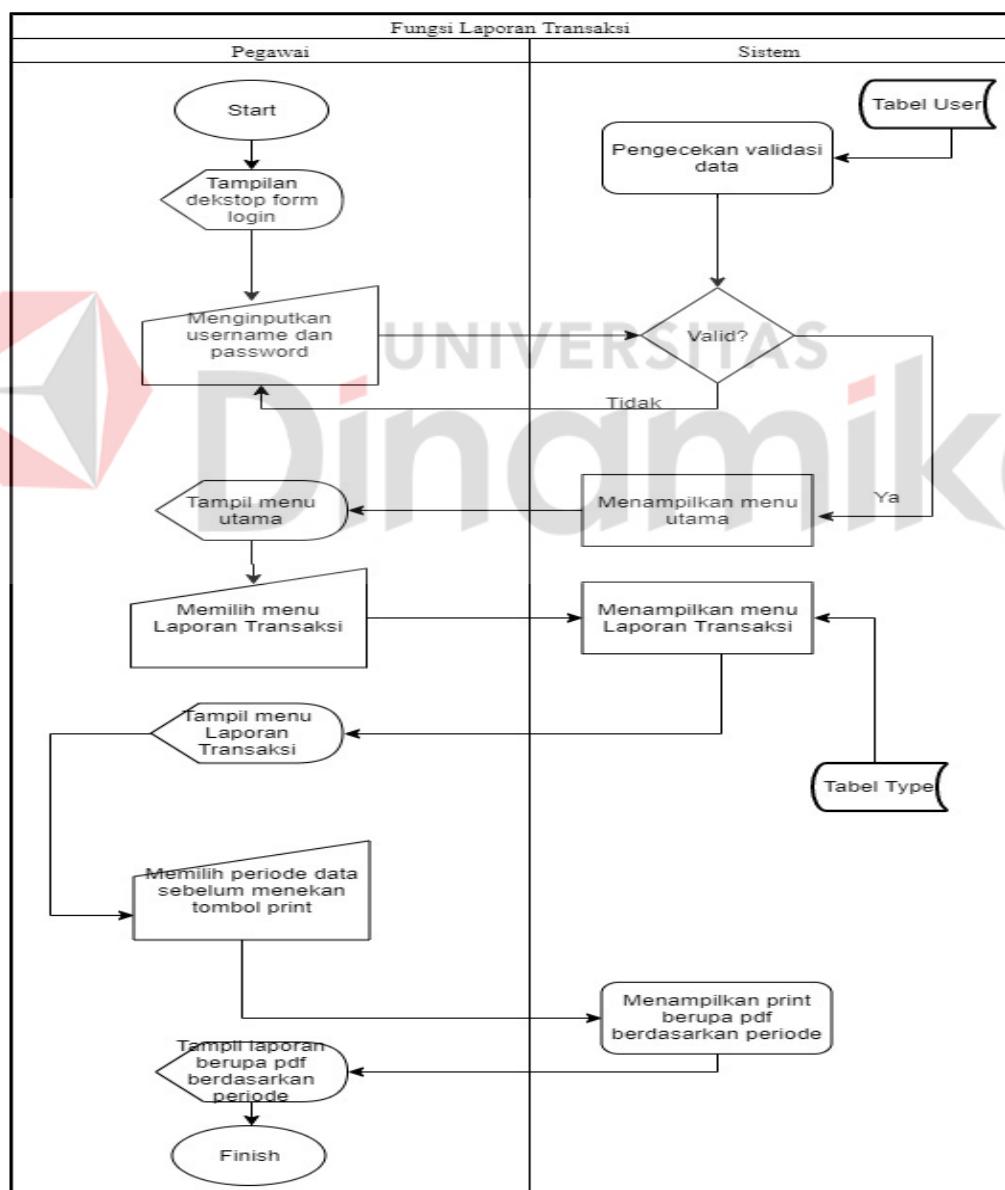
Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu *type*. Setelah memilih menu cek stok, maka akan tampil menu data *type* beserta stok rumah. Setelah itu pegawai memilih data *type* rumah mana yang dituju dan akan menghasilkan sisa stok rumah.



Gambar 4.13 System Flow Pengecekan Stok

I. Pembuatan Laporan Transaksi Pemesanan *Customer*

Pada proses ini bermula dengan pegawai melakukan *login* terlebih dahulu, menginputkan *username* dan *password*. Setelah berhasil masuk ke menu utama, pegawai memilih menu laporan. Setelah memilih menu laporan, maka akan tampil menu data transaksi pemesanan *customer*. Setelah itu pegawai menekan tombol *print* maka sistem akan melakukan cetak laporan berupa dokumen seluruh transaksi pemesanan *customer*.



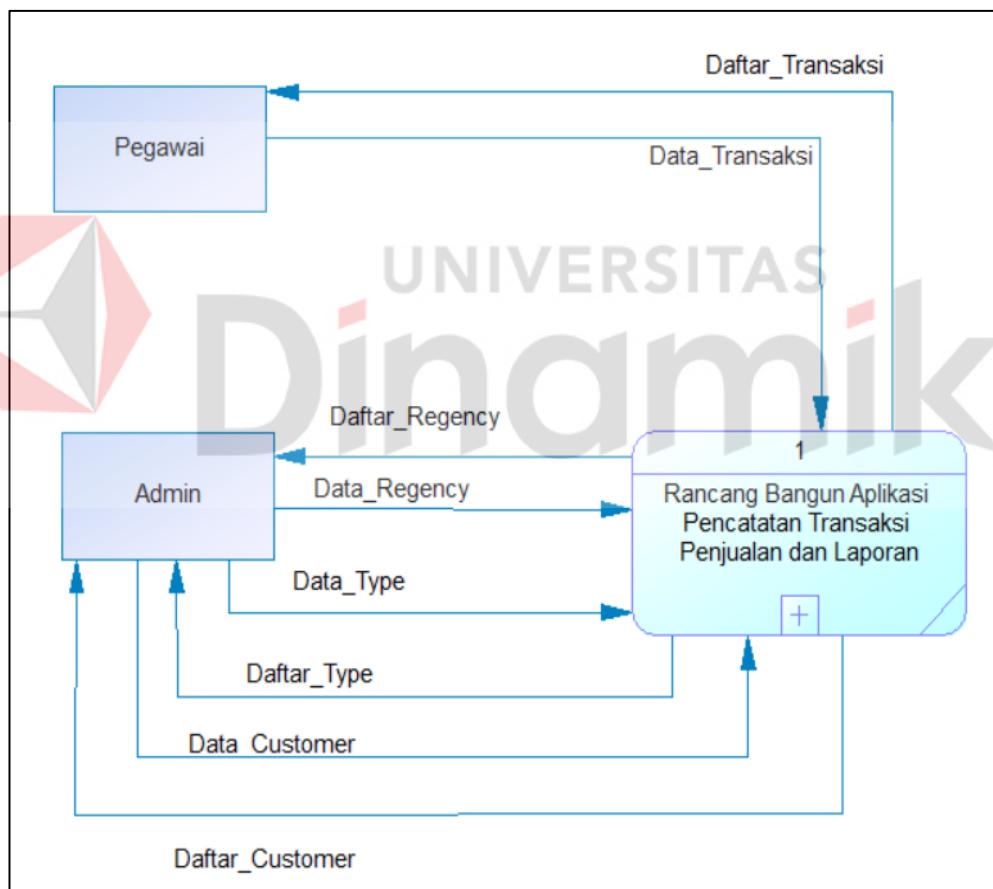
Gambar 4.14 System Flow Laporan Transaksi

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 sistem transaksi pemesanan menunjukkan aliran data dari sistem baru yang diusulkan secara garis besar ditunjukkan pada Gambar 4.3.2.a. *Context Diagram* menjelaskan bahwa terdapat satu entitas.



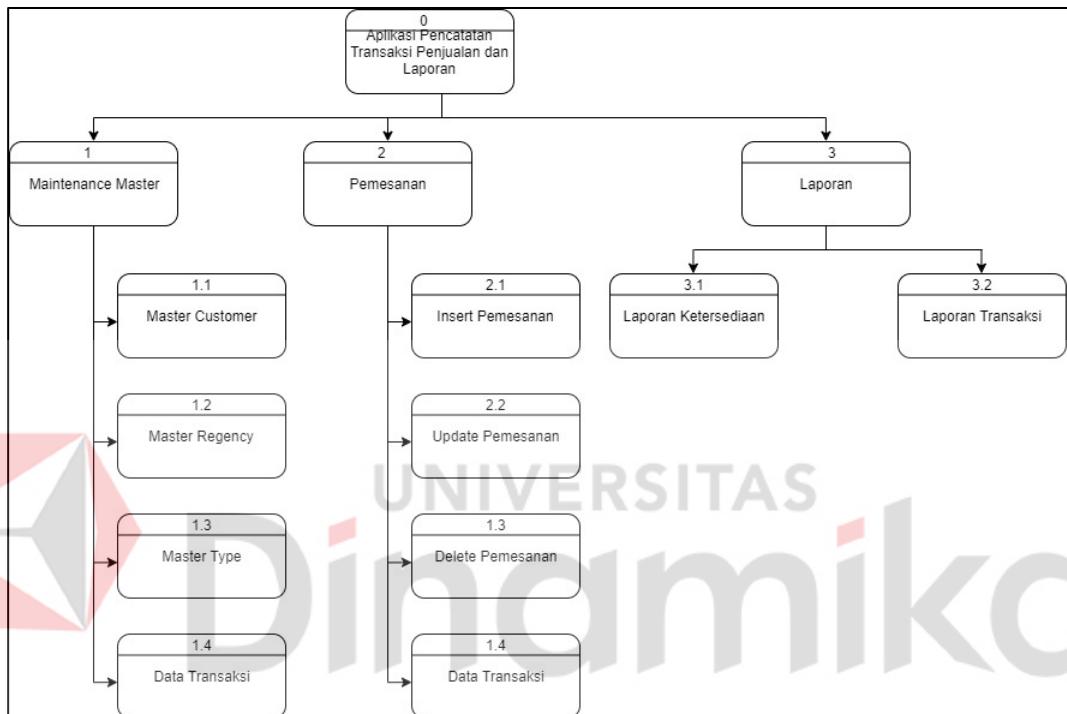
Gambar 4.15 *Context Diagram*

b. *Diagram Jenjang*

Bagan berjenjang adalah memberikan gambaran proses dan sub proses yang ada. Ada 2 proses utama yang ada pada *diagram jenjang* Aplikasi Pencatatan

Transaksi Penjualan dan Laporan yaitu proses pengolahan data dan pembuatan laporan.

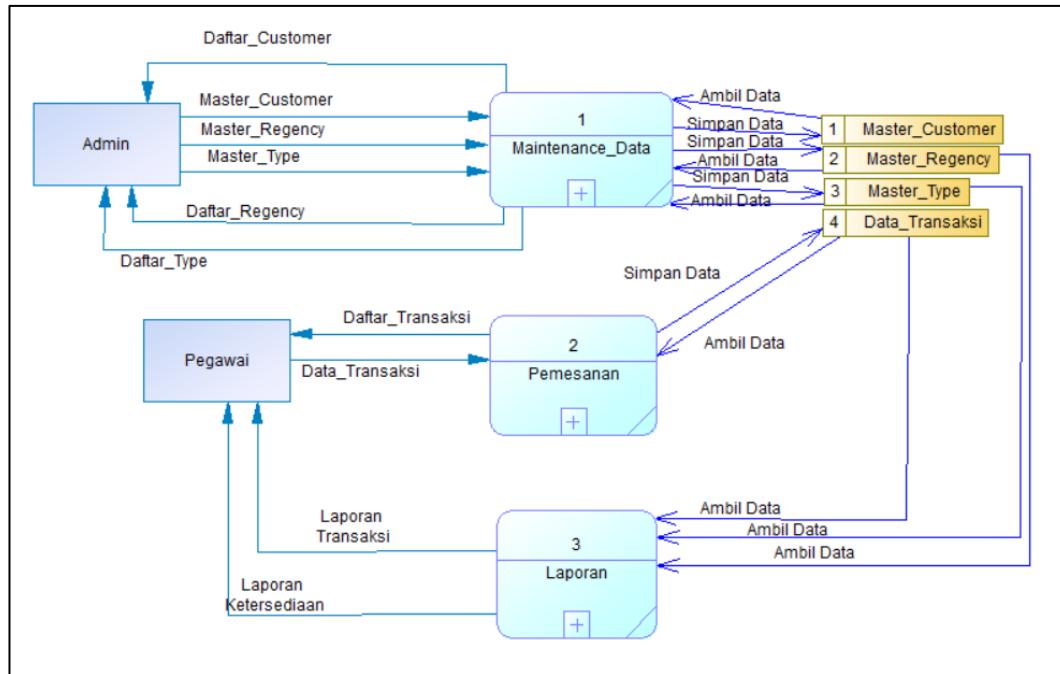
Pada proses pengolahan data terdapat 4 sub proses yaitu *Master Customer*, *Master Regency*, *Master Type*, Transaksi Pemesanan. Pada proses laporan terdapat 2 sub proses yaitu laporan transaksi dan laporan ketersediaan.



Gambar 4.16 Diagram Jenjang

c. Data Flow Diagram Level 0

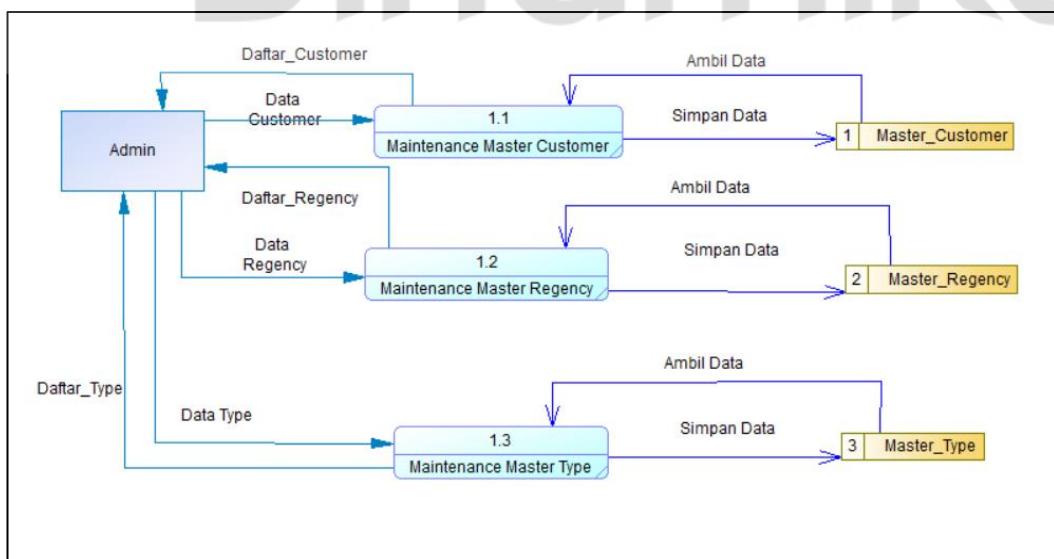
Pada DFD Level 0 Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi memiliki beberapa proses yaitu *Maintenance*, *Pemesanan*, dan *Laporan*. Dan mempunyai beberapa *data store* yaitu *Master Customer*, *Master Regency*, *Master Type*, dan *Data Transaksi*. DFD Level 0 merupakan penggambaran lebih detail dari *Context Diagram*.



Gambar 4.17 *Data Flow Diagram Level 0*

d. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data

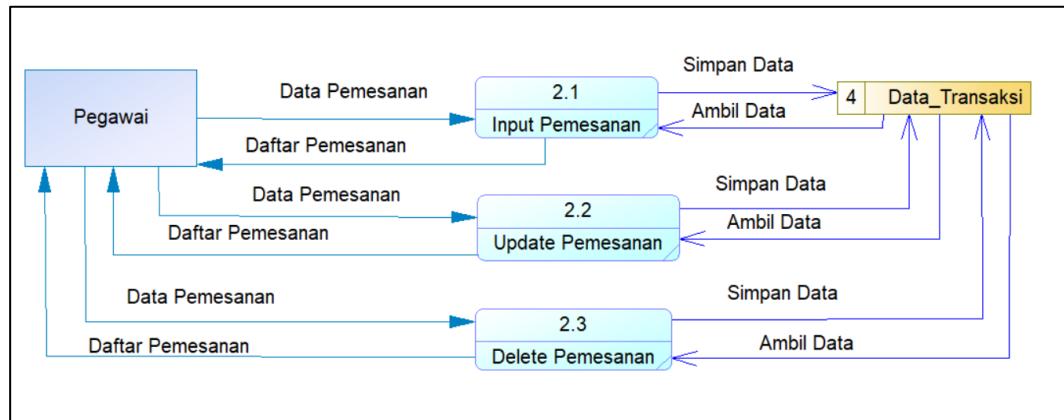
DFD Level 1 proses *Maintenance Data* terdiri dari 3 proses yaitu proses *maintenance customer, regency, dan type*.



Gambar 4.18 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data

e. Data Flow Diagram Level 1 Pemesanan

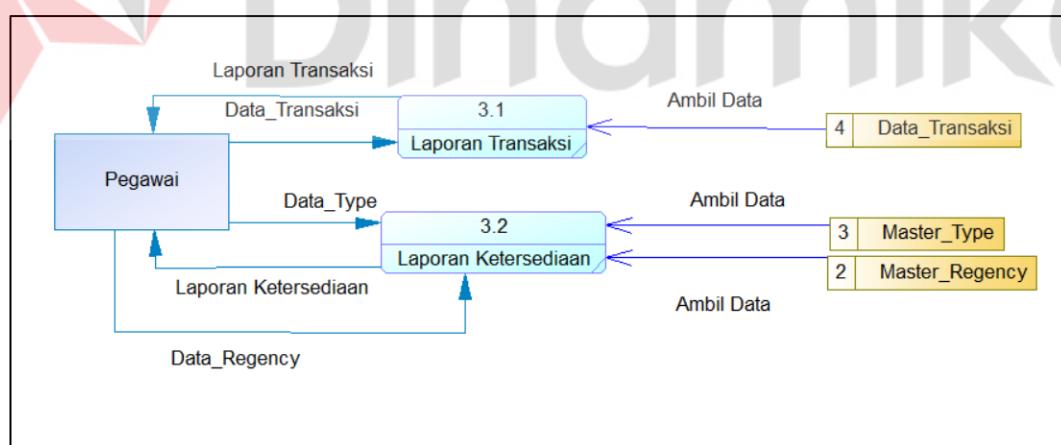
DFD Level 1 proses Pemesanan terdiri dari 1 proses yaitu *Input Pemesanan*.



Gambar 4.19 Data Flow Diagram Level 1 Pemesanan

f. Data Flow Diagram Level 1 Laporan

DFD Level 1 proses Laporan terdiri dari 2 proses yaitu Laporan Transaksi dan Laporan Ketersediaan.



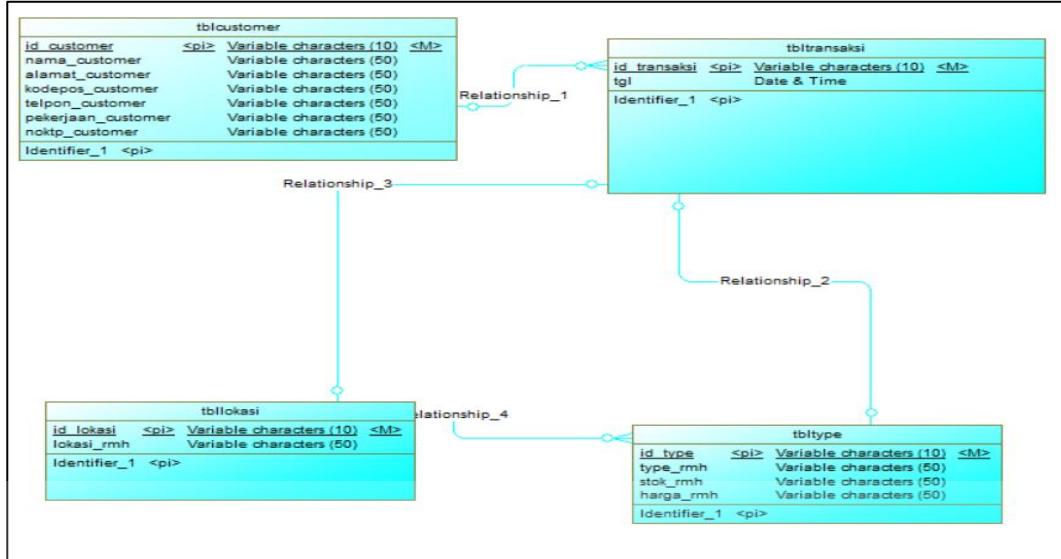
Gambar 4.20 Data Flow Diagram Level 1 Laporan

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)

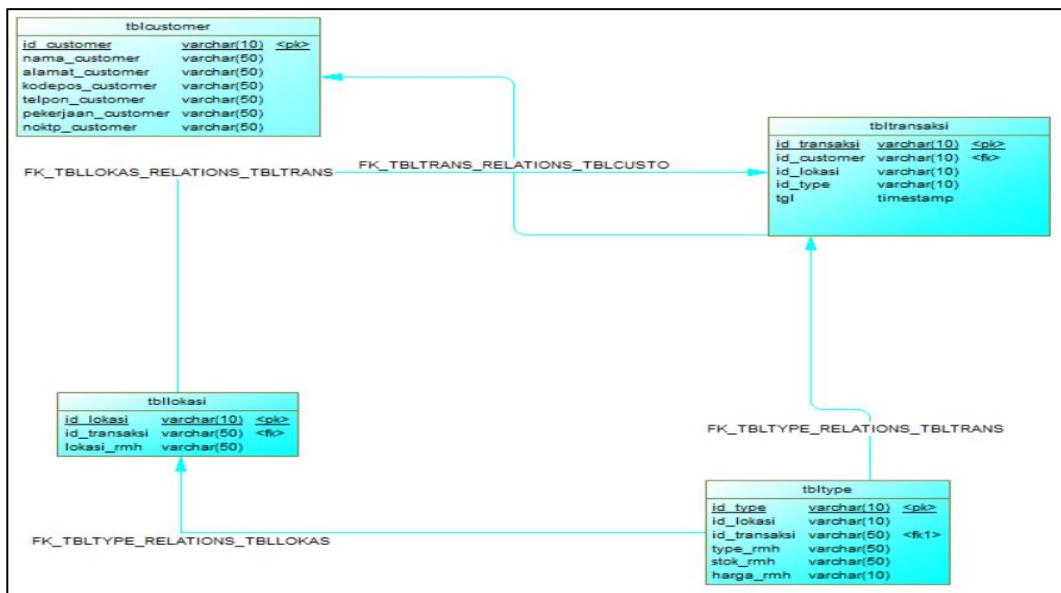
Bentuk *Conceptual Data Model* Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.21 *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 4.22 *Conceptual Data Model*

4.3.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel pada Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Desktop* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi adalah sebagai berikut :

a. Tabel *TblCustomer*

Nama tabel : *tblcustomer*

Primary key : *id_customer*

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan Data *Customer*

Tabel 4.9 Tabel *Customer*

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_customer</i>	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>Nama_customer</i>	Varchar	50	
3	<i>Alamat_customer</i>	Varchar	50	
4	<i>Kodepos_customer</i>	Varchar	50	
5	<i>Telpo_customer</i>	Varchar	50	
6	<i>Pekerjaan_customer</i>	Varchar	50	
7	<i>Noktp_customer</i>	Varchar	50	

b. Tabel *TblLokasi*

Nama table : *tbllokasi*

Primary key : *id_lokasi*

Foreign key : *id_transaksi*

Fungsi : Menyimpan Data *Regency*

Tabel 4.10 Tabel Lokasi

No.	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_lokasi	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Id_Transaksi	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	Lokasi_rmh	Varchar	50	

c. Tabel *TblType*

Nama table : *tbltype*

Primary key : *id_type*

Foreign key : *id_lokasi.id_transaksi*

Fungsi : Menyimpan Data *Type Rumah*

Tabel 4.11 Tabel *Type*

No.	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_type</i>	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>Id_lokasi</i>	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	<i>Id_transaksi</i>	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
4	<i>Type_rmh</i>	Varchar	50	
5	<i>Stok_rumah</i>	Varchar	50	
6	<i>Harga_rmh</i>	Varchar	50	

d. Tabel *TblTransaksi*

Nama table : *tbltransaksi*

Primary key : *id_transaksi*

Foreign key : id_customer,id_lokasi,id_type

Fungsi : Menyimpan Data Transaksi

Tabel 4.12 Tabel Transaksi

No.	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_transaksi	Varchar	10	Primary Key
2	Id_customer	Varchar	10	Foreign Key
3	Id_lokasi	Varchar	10	Foreign Key
4	Id_type	Varchar	10	Foreign Key
5	Tgl	Date & Time		

4.3.5 Desain *User Interface*

Berikut desain *interface* yang berada di aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan laporan beserta penjelasan desain tersebut.

1) Desain *Interface Form Login*

Desain *interface form login* adalah langkah awal untuk masuk ke dalam aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan laporan berbasis *desktop* ini. Dalam desain *interface form login user* diharuskan memasukkan *user* dan *password* agar bisa melakukan fungsi-fungsi yang ada didalam sistem.



LOGIN FORM

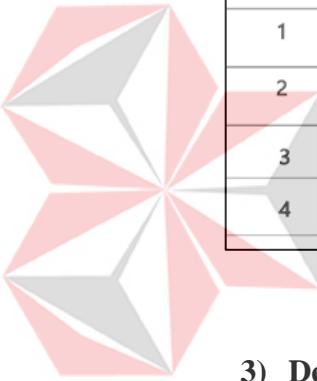
User

Password

Gambar 4.23 Desain *Interface Form Login*

2) Desain *Interface Form* Tambah Customer

Desain *interface form* tambah *customer* digunakan untuk memasukkan data *customer*. Dalam Desain tersebut terdapat field yang harus diisi antara lain Nama, Alamat, Kodepos, Telpon, Pekerjaan, dan KTP. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.

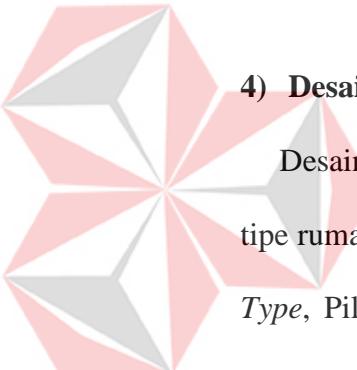


No	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																	
Nama	<input type="text"/>	<input type="text"/>																																	
Alamat	<input type="text"/>																																		
Kodepos	<input type="text"/>																																		
Telp	<input type="text"/>																																		
Pekerjaan	<input type="text"/>																																		
KTP	<input type="text"/>																																		
		<input type="button" value="SIMPAN"/>	<input type="button" value="UPDATE"/>	<input type="button" value="CANCEL"/>																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>id_customer</th> <th>nama_customer</th> <th>alamat_customer</th> <th>kodepos_customer</th> <th>pekerjaan_customer</th> <th>noktp_customer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Hadir</td> <td>Sono Indah</td> <td>091823</td> <td>Pengusaha</td> <td>656786543245</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Danu</td> <td>Candi</td> <td>827393</td> <td>Chef</td> <td>556094857601</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Alppin</td> <td>Sumbawa</td> <td>245433</td> <td>Pengacara</td> <td>375960384052</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Jusuf</td> <td>Kebonsari</td> <td>545667</td> <td>Programmer</td> <td>346495860264</td> </tr> </tbody> </table>						id_customer	nama_customer	alamat_customer	kodepos_customer	pekerjaan_customer	noktp_customer	1	Hadir	Sono Indah	091823	Pengusaha	656786543245	2	Danu	Candi	827393	Chef	556094857601	3	Alppin	Sumbawa	245433	Pengacara	375960384052	4	Jusuf	Kebonsari	545667	Programmer	346495860264
id_customer	nama_customer	alamat_customer	kodepos_customer	pekerjaan_customer	noktp_customer																														
1	Hadir	Sono Indah	091823	Pengusaha	656786543245																														
2	Danu	Candi	827393	Chef	556094857601																														
3	Alppin	Sumbawa	245433	Pengacara	375960384052																														
4	Jusuf	Kebonsari	545667	Programmer	346495860264																														

Gambar 4.24 Desain *Interface Form Tambah Customer*

3) Desain *Interface Form Tambah Regency*

Desain *interface* form tambah *regency* digunakan untuk memasukkan data *regency*. Dalam Desain tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu Nama *Regency*. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.



No	<input type="text"/>
Nama Regency	<input type="text"/>
<input type="button" value="CARI"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="UPDATE"/> <input type="button" value="CANCEL"/>	
id_lokasi	lokasi_rmh
1	PERMATA VISIO PONDOK PERMATA SUCI
2	PERMATA TERRACE RESORT REGENCY
3	GKB CENTRO GRESIK KOTA BARU

Gambar 4.25 Desain *Interface Form Tambah Regency*

4) Desain *Interface Form Type Rumah*

Desain *interface form tambah regency* digunakan untuk memasukkan data tipe rumah. Dalam Desain tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu *Nama Type*, Pilih *Regency*, Stock, dan Harga. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.



No	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>																								
Nama Type	<input type="text"/>																									
Pilih Regency	<input type="text"/>																									
Stok	<input type="text"/>																									
Harga	<input type="text"/>																									
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="UPDATE"/> <input type="button" value="CANCEL"/>																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>id_type</th> <th>type_rmh</th> <th>stok_rumah</th> <th>lokasi_rmh</th> <th>harga_rumah</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Type 21</td> <td>20</td> <td>PERTAMA VISIO</td> <td>20000000</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Type 31</td> <td>11</td> <td>PERMATA TERRACE</td> <td>15000000</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Type 41</td> <td>33</td> <td>GKB CENTRO</td> <td>27500000</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			id_type	type_rmh	stok_rumah	lokasi_rmh	harga_rumah		1	Type 21	20	PERTAMA VISIO	20000000		2	Type 31	11	PERMATA TERRACE	15000000		3	Type 41	33	GKB CENTRO	27500000	
id_type	type_rmh	stok_rumah	lokasi_rmh	harga_rumah																						
1	Type 21	20	PERTAMA VISIO	20000000																						
2	Type 31	11	PERMATA TERRACE	15000000																						
3	Type 41	33	GKB CENTRO	27500000																						

Gambar 4.26 Desain *Interface* Form Type Rumah

5) Desain *Interface* Halaman Utama

Desain halaman utama digunakan untuk memilih fitur yang akan digunakan oleh pegawai mulai dari Transaksi, *Master*, hingga Laporan.



Transaksi	Master	Laporan	Logout

Gambar 4.27 Desain *Interface* Halaman Utama

6) Desain *Interface* Transaksi

Desain transaksi digunakan untuk memasukkan data pemesanan *customer*.

Dalam Desain tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu Nama, *Regency*, dan *Type*. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.

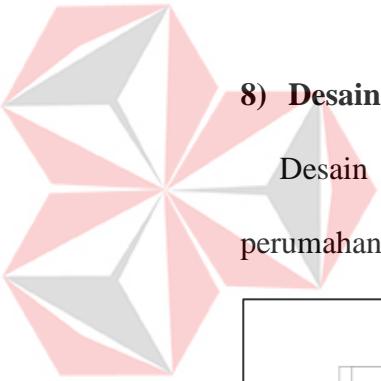


No	<input type="text"/>	Lokasi	PERMATA VISIO PONDOK PERMATA SUCI		
Nama	<input type="text"/>	Type	Type 21		
		<input type="button" value="Cari"/>			
22 October 2019					
		<input type="button" value="SIMPAN"/>	<input type="button" value="UPDATE"/>	<input type="button" value="CANCEL"/>	
id_transaksi	nama_customer	lokasi_rmh	type_rmh	harga_rmh	tgl
TR001	Haidir	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	21/10/2019
TR002	Danu	PERMATA TERRACE	Type 31	15000000	23/10/2019
TR003	Alppin	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	20/10/2019
TR004	Jusuf	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	24/10/2019

Gambar 4.28 Desain *Interface* Transaksi

7) Desain *Interface* Laporan Transaksi

Desain laporan transaksi digunakan untuk menampilkan data pemesanan *customer*.



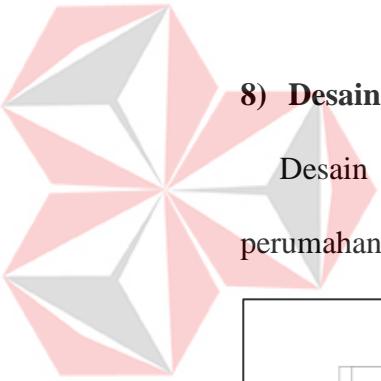
id_transaksi	nama_customer	lokasi_rmh	type_rmh	harga_rmh	tgl
TR001	Haidir	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	21/10/2019
TR002	Danu	PERMATA TERRACE	Type 31	15000000	23/10/2019
TR003	Alppin	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	20/10/2019
TR004	Jusuf	PERMATA VISIO	Type 21	20000000	24/10/2019

Print Preview

Gambar 4.29 Desain *Interface* Laporan Transaksi

8) Desain *Interface* Laporan Ketersediaan

Desain laporan ketersediaan digunakan untuk menampilkan data stok perumahan.



id_type	type_rmh	stok_rumah	lokasi_rmh	harga_rumah	
1	Type 21	20	PERTAMA VISIO	20000000	
2	Type 31	11	PERMATA TERRACE	15000000	
3	Type 41	33	GKB CENTRO	27500000	

Print Preview

Gambar 4.30 Desain *Interface* Laporan Ketersediaan

4.3.1 Implementasi Sistem

Dalam bagian implementasi sistem akan menjelaskan tentang perangkat lunak dan perangkat keras pendukung serta apa saja yang bisa dilakukan sistem Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Desktop* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi.

4.3.2 *Input/Output*

1) Tampilan *Input Login*

Tampilan form *login* adalah langkah awal untuk masuk ke dalam aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan laporan berbasis *desktop* ini. Dalam tampilan form *login*, *user* diharuskan memasukkan *user* dan *password* agar bisa melakukan fungsi-fungsi yang ada didalam sistem.



Gambar 4.31 Tampilan *Input Login*

2) Tampilan *Input Form Tambah Customer*

Tampilan form tambah *customer* digunakan untuk memasukkan data *customer*. Dalam tampilan tersebut terdapat field yang harus diisi antara lain

Nama, Alamat, Kodepos, Telpon, Pekerjaan, dan KTP. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.

	id_customer	nama_customer	alamat_customer	kodepos_customer	telpon_customer	pekerjaan_customer	noktp_customer
▶	1	Haidir	Sono Indah	60179	081234505	Dekolektor	12345567
	2	Alppin	Candi	09123	091238555	Pesulap	081111111
◀	3	Danu	Sumbawa	82828	081234949	Penyihir	081818939

 A decorative graphic of overlapping triangles in pink and grey is on the left side of the window."/>

Gambar 4.32 Tampilan *Input Form Tambah Customer*

3) Tampilan *Input Form Tambah Regency*

Tampilan form tambah *regency* digunakan untuk memasukkan data *regency*. Dalam Tampilan tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu Nama *Regency*. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.

	id_lokasi	lokasi_mh
▶	1	PERMATA VISIO-PONDOK PERMATA SUCI
	2	PERMATA TERRACE-RESORT REGENCY
	3	GKB CENTRO-GRESIK KOTA BARU
*		

Gambar 4.33 Tampilan *Input Form Tambah Regency*

4) Tampilan *Input Form Tambah Type*

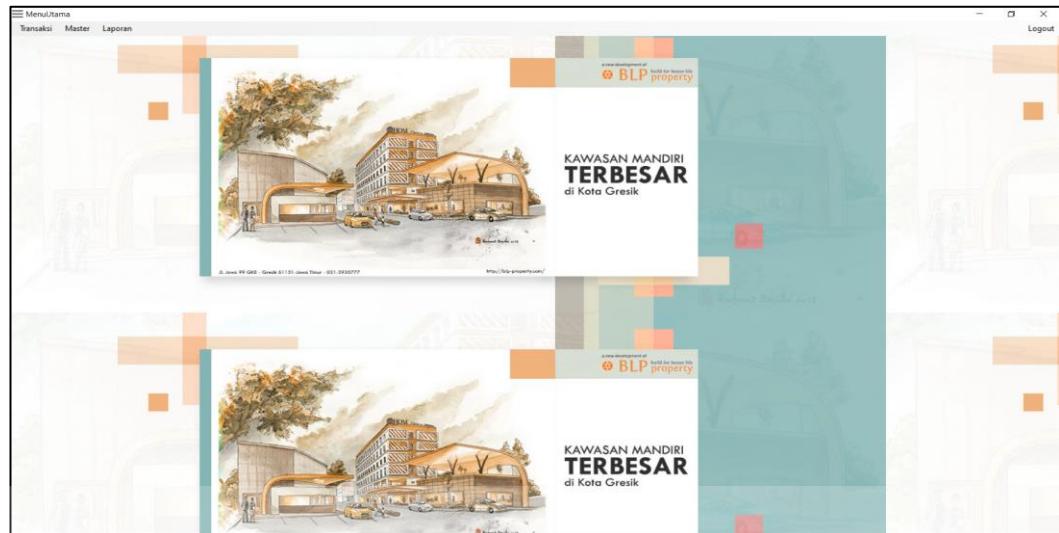
Tampilan form tambah *regency* digunakan untuk memasukkan data tipe rumah. Dalam tampilan tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu Nama Type, Pilih Regency, Stock, dan Harga. Selain itu, terdapat button simpan, update, dan delete.

	id_type	type_mh	stok_rumah	lokasi_mh	harga_mh
▶	1	Type 21	20	PERMATA VISIO...	20000000
	2	Type 31	11	PERMATA TER...	15000000
	3	Type 41	33	GKB CENTRO-G...	27500000
*					

Gambar 4.34 Tampilan *Input Form Tambah Type*

5) Tampilan Menu Utama

Tampilan halaman utama digunakan untuk memilih fitur yang akan digunakan oleh pegawai mulai dari Transaksi, *Master*, hingga Laporan.



Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama

6) Tampilan *Input* Form Transaksi

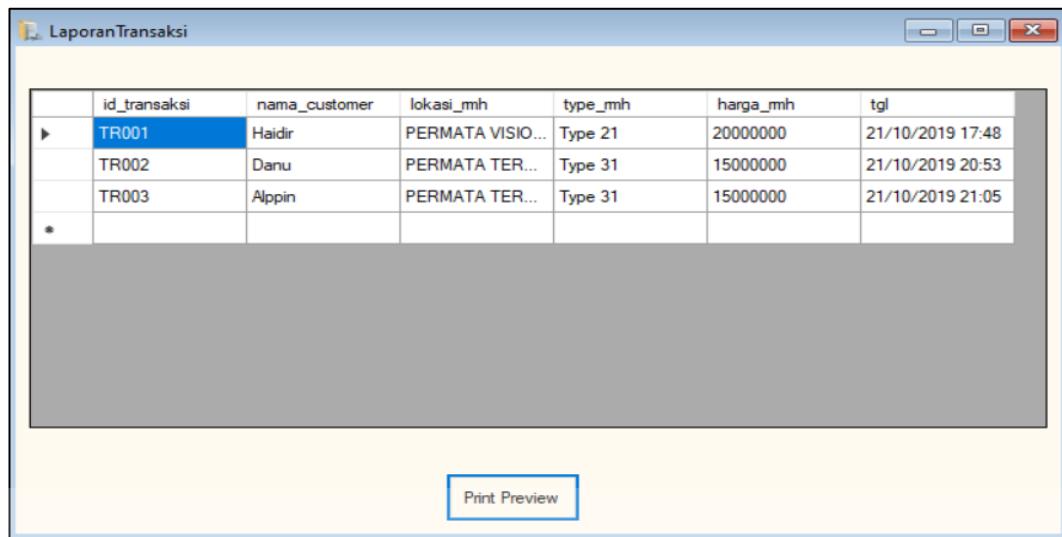
Tampilan transaksi digunakan untuk memasukkan data pemesanan *customer*. Dalam tampilan tersebut terdapat field yang harus diisi yaitu Nama, *Regency*, dan *Type*. Selain itu, terdapat button simpan, *update*, dan *delete*.

id_transaksi	nama_customer	lokasi_mh	type_mh	harga_mh	tgl
TR001	Haidir	PERMATA VISIO...	Type 21	20000000	21/10/2019 17:48
TR002	Danu	PERMATA TER...	Type 31	15000000	21/10/2019 20:53
TR003	Alppin	PERMATA TER...	Type 31	15000000	21/10/2019 21:05

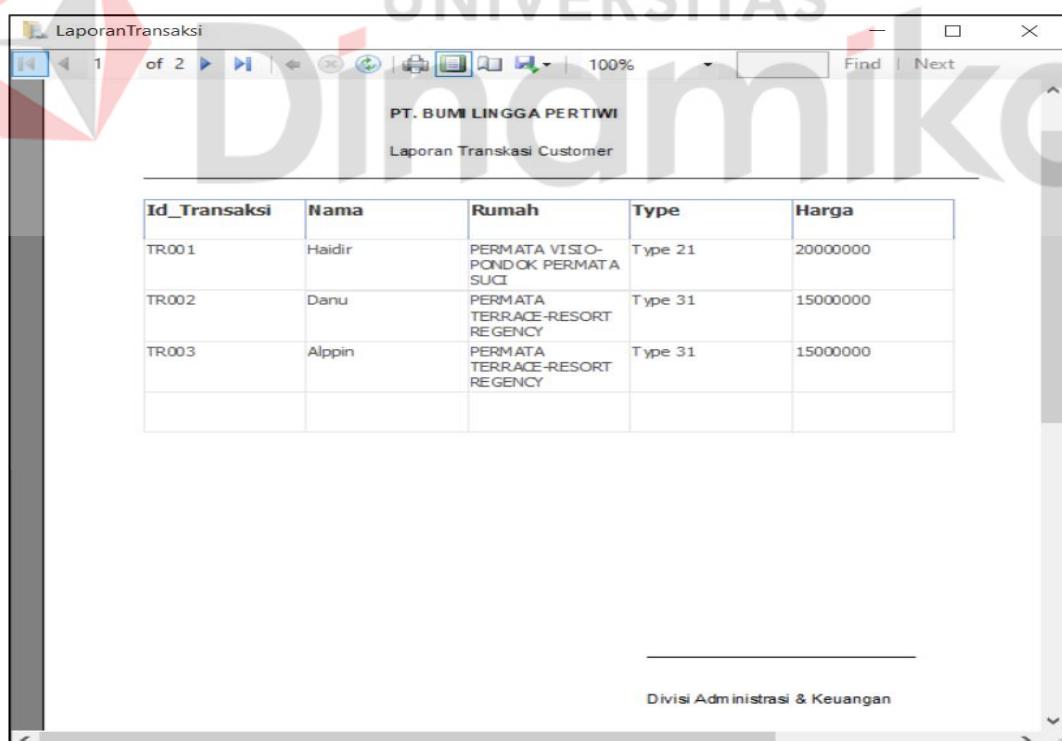
Gambar 4.36 Tampilan *Input* Form Transaksi

7) Tampilan *Output* Laporan Transaksi

Tampilan *output* laporan transaksi terdapat 2 alur, pertama adalah pengecekan laporan dan kedua adalah *Print* laporan



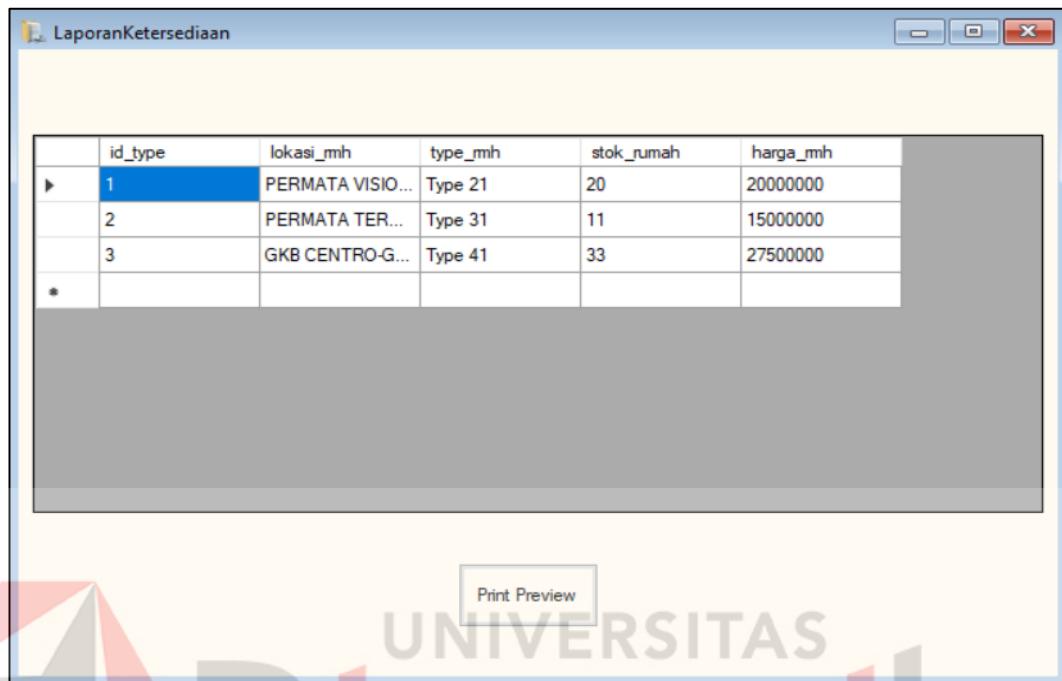
Gambar 4.37 Tampilan *Output* Laporan Transaksi



Gambar 4.38 Tampilan *Output* Laporan Transaksi

8) Tampilan *Output* Laporan Ketersediaan

Tampilan *output* laporan transaksi terdapat 2 alur, pertama adalah pengecekan laporan dan kedua adalah *Print* laporan

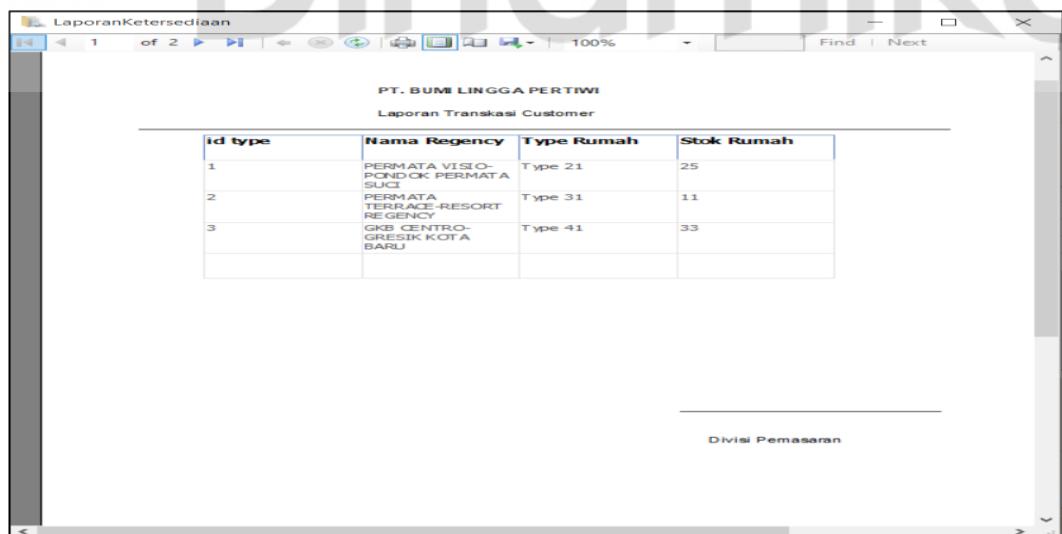


LaporanKetersediaan

	id_type	lokasi_rmh	type_rmh	stok_rumah	harga_rmh
▶	1	PERMATA VISIO...	Type 21	20	20000000
	2	PERMATA TER...	Type 31	11	15000000
	3	GKB CENTRO-G...	Type 41	33	27500000
*					

Print Preview

Gambar 4.39 Tampilan *Output* Laporan Ketersediaan



LaporanKetersediaan

PT. BUMI LINGGA PERTIWI
Laporan Transaksi Customer

ID type	Nama Regency	Type Rumah	Stok Rumah
1	PERMATA VISIO- PONDOK PERMATA SUCI	Type 21	25
2	PERMATA TERRACE-RESORT REGENCY	Type 31	11
3	GKB CENTRO- GARDEN KOTA BARU	Type 41	33

Divisi Pemasaran

Gambar 4.40 Tampilan *Output* Laporan Ketersediaan

4.3.3 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras Pendukung

Tabel 4.13 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras Pendukung

	Hardware	Software
Server	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SQL Management Studio 2012 2. Sistem Operasi Windows 10
Client	<ol style="list-style-type: none"> 1. Processor minimal Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz. 2. Ukuran RAM minimal 2 GB. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual Studio 2015 2. Sistem Operasi Windows 10

	<p>3. Kapasitas harddisk minimal 80 GB.</p> <p>4. VGA Monitor.</p> <p>5. Keyboard dan Mouse</p> <p>6. <i>Printer</i></p>	
--	--	--



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses yang telah dilaksanakan dalam Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Desktop* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan Dan Laporan Berbasis *Dekstop* Pada PT. Bumi Lingga Pertiwi terdapat beberapa fitur yang dapat melakukan proses *maintenance* data *master* berupa *regency* dan *type rumah* yang dapat memberikan informasi terbaru terkait perumahan pada PT. Bumi Lingga Pertiwi dan fitur pencatatan pemesanan.
2. Pada aplikasi pencatatan transaksi penjualan pada PT. Bumi lingga pertiwi menghasilkan laporan transaksi penjualan dan ketersediaan stok rumah yang dapat menginformasikan pada bagian divi penjualan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Sistem Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Desktop* pada PT. Bumi Lingga Pertiwi sebagai berikut :

1. Pada Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Dekstop* harus berisi data yang lengkap pada semua fitur, agar aplikasi dalam perusahaan dapat mudah dan lancar digunakan.

2. Pada Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Laporan Berbasis *Dekstop* diharapkan menjadi transaksi online yang tanpa perlu *customer* datang.
3. Diharapkan Aplikasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan laporan Berbasis *Desktop* dapat diubah menjadi Website atau Mobile karena dapat di integrasikan kedalam website company profile perusahaan.



DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, T. (2016). *pengertian penjualan menurut para ahli lengkap landasan teori skripsi.* Diambil kembali dari bangtohir.com: <https://www.bangtohir.com/pengertian-penjualan-menurut-para-ahli-lengkap-landasan-teori-skripsi/>

Hizair. (2013). Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Pada Ahass 2106 Waras Motor. *Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang*.

Joy, L. A. (2011). *Desktop Apps vs Web Apps: Which Should You Choose?*

Mursyidi. (2010). *artikelsiana.* Diambil kembali dari [https://www.artikelsiana.com:](https://www.artikelsiana.com/) <https://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-transaksi-jenis-bukti.html>

Neobylesolutions. (2012, August 29). *Desktop Applications vs. Web Applications.* Diambil kembali dari [https://www.neobylesolutions.com:](https://www.neobylesolutions.com/) <https://www.neobylesolutions.com/desktop-applications-vs-web-applications/>

Pramana, H. W. (2012). *Applikasi Inventory Berbasis Access.*

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

Susanto, A. (2013). *Pengertian Transaksi.* Diambil kembali dari <https://www.artikelsiana.com>.