



**RANCANG BANGUN APLIKASI PERHITUNGAN *BONUS* PADA BAGIAN
MARKETING PADA PT ANUGRAH PUTRA KHARISMA**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

KRISNA DWI MAULANA

17410100052

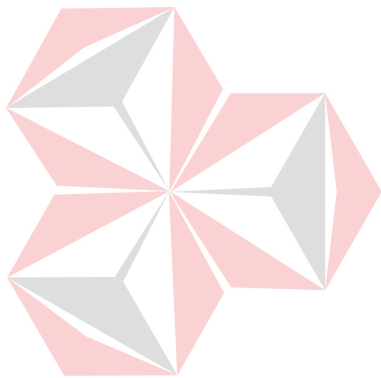
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEHITUNGAN *BONUS* PADA BAGIAN
MARKETING PADA PT ANUGRAH PUTRA KHARISMA**

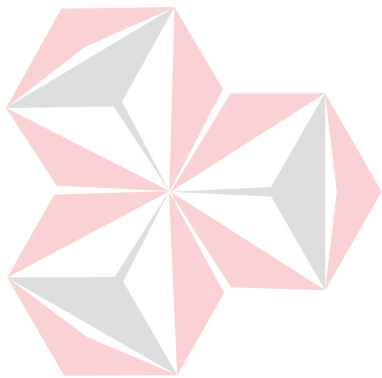
Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



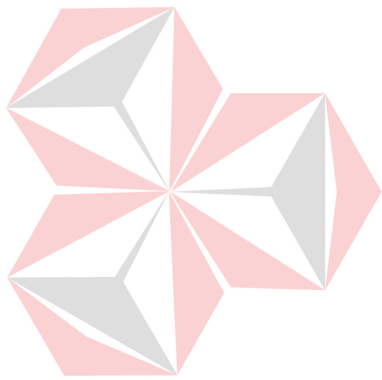
UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh :
Nama : KRISNA DWI MAULANA
NIM : 17410100052
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021



UNIVERSITAS
"Happiness is a habit. Carry it with your body"
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

*Kupersembahkan ke Ibunda dan Ayah Tercinta,
Dan semua orang yang menyayangiku*

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERHITUNGAN BONUS PADA BAGIAN
MARKETING PADA PT ANUGRAH PUTRA KHARISMA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Krisna Dwi Maulana

NIM : 17410100052

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Januari 2021

Disetujui :

Pembimbing

Digitally signed by
Sulistiwati
DN: cn=Sulistiwati,
o=Universitas Dinamika,
ou=Universitas Dinamika,
email=sulist@dinamika.ac.id
, c=US
Date: 2021.01.23 21:59:22
+07'00'

Sulistiwati, S.Si., M.M.

NIDN. 0719016801

Penyelia



Ghofirin Ramadani

Direktur Utama

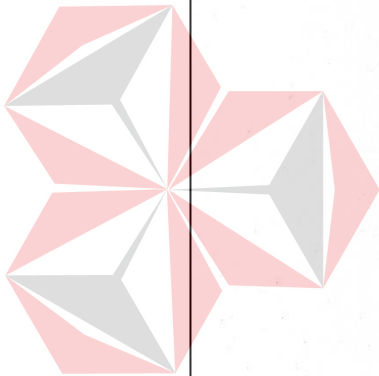
Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2021.01.24 19:20:54 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2020.013.20074

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

NIDN. 0731057301



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Krisna Dwi Maulana
NIM : 17410100052
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PERHITUNGAN
BONUS PADA BAGIAN MARKETING PADA PT.
ANUGRAH PUTRA KHARISMA**

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 Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagai karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya di 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 sebagai 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.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2021

Yang menyatakan



Krisna Dwi Maulana

NIM : 17410100052

ABSTRAK

PT. Anugrah Putra Kharisma yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *developer property*, yang beralamat di Grand Royal Regency Blok A1 no. 5 & 6 Wage. Terdapat bagian *marketing* dan bagian keuangan, bagian *marketing* bertugas untuk menjual *property* sedangkan bagian keuangan bertugas untuk melakukan pencatatan dan pembuatan laporan keuangan perusahaan. Pencatatan yang dilakukan masih menggunakan *Microsoft Excel*, dimana nantinya bagian keuangan akan melakukan perhitungan dengan memilah dari aplikasi *Microsoft Excel* untuk melakukan perhitungan *bonus* setiap karyawan bagian *marketing* yang didapatkan perbulan.

Tujuan kerja praktik ini adalah untuk mempermudah proses perhitungan *bonus* karyawan bagian *marketing* yang didapatkan dari setiap *SalesOrder* yang terjadi dengan membuat sebuah aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* berbasis website yang dapat diakses oleh bagian keuangan dan admin.

Hasil kerja praktik ini adalah pembuatan aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* yang meliputi fungsi kelola data *marketing* dan fungsi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* yang dapat membantu dalam proses perhitungan yang ada di PT. Anugrah Putra Kharisma.

Kata Kunci : *bonus sales*, perhitungan, PHP, *Laravel*, *website*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Pembuatan Aplikasi Perhitungan *Bonus* Pada Bagian *Marketing* Pada Berbasis *Website* Pada PT. Anugrah Putra Kharisma” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, kepada yang terhormat :

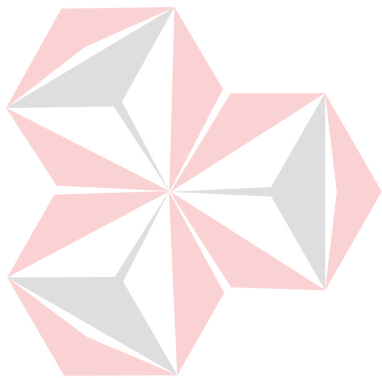
1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1
3. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen pembimbing I
4. Bapak Ghofi Ramadani selaku Direktur Utama PT. Anugrah Putra Kharisma
5. Teman-teman tercinta yang memberikan motivasi penulis dalam melaksanakan kerja praktik ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik

ini terdapat banyak kekurangan, Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak

Surabaya, 12 Januari 2020

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM	4
2.1 Profile Perusahaan	4
2.2 Logo PT. Anugrah Putra Kharisma	5
2.3 Visi	5
2.4 Misi	5
2.5 Tugas Dan Wewenang / Tanggung Jawab	6
2.6 Tugas dan Wewenang	6

2.7	Komisaris	6
2.7.1	Direktur Utama.....	7
2.7.2	Direktur	7
2.7.3	Manager Marketing.....	8
2.7.4	Administrasi	8
2.7.5	Keuangan.....	8
2.7.6	<i>Designer</i>	8
2.7.7	Teknik	9
2.7.8	Legalitas	9

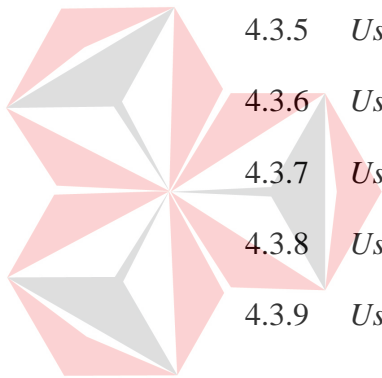
BAB III LANDASAN TEORI..... 10

3.1	Developer Property	10
3.2	<i>Website</i>	10
3.3	<i>Database</i>	10
3.4	PHP	10
3.5	HTML	11
3.6	MySQL.....	11
3.7	<i>Web Server</i>	11
3.8	Apache.....	11
3.9	XAMPP.....	12
3.10	Laravel.....	12

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN 13

4.1	Analisis Kebutuhan	13
4.1.1	Kebutuhan Fungsional	13
4.1.2	Kebutuhan Nonfungsional	13
4.2	Perancangan Sistem	14

4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	14
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	15
4.2.3	<i>Flow Of Event</i>	21
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	27
4.2.5	<i>Class Diagram</i>	34
4.3	<i>Desain User Interface</i>	35
4.3.1	<i>User Interface Login</i>	35
4.3.2	<i>User Interface Menu Utama Sales Order</i>	36
4.3.3.	<i>User Interface Logout</i>	37
4.3.4	<i>User Interface Tambah SalesOrder</i>	38
4.3.5	<i>User Interface Ubah SalesOrder</i>	39
4.3.6	<i>User Interface Hapus SalesOrder</i>	41
4.3.7	<i>User Interface Menu Utama Perhitungan Bonus</i>	42
4.3.8	<i>User Interface Ubah Bonus</i>	43
4.3.9	<i>User Interface Hapus Bonus</i>	44
BAB IV PENUTUP		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA		46



DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Flow of Event Login	21
Table 4. 2 Flow of Event Insert SalesOrder	22
Table 4. 3 Flow of Event Update SalesOrder	23
Table 4. 4 Flow of Event Delete SalesOrder.....	24
Table 4. 5 Flow of Event Update Bonus	25
Table 4. 6 Flow of Event Delete Bonus	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung PT. Aungrah Putra Kharisma.....	4
Gambar 2. 2 Logo PT. Anugrah Putra Kharisma.....	5
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT. Anugrah Putra Kharisma	6
Gambar 4. 1 Case Diagram Aplikasi Perhitungan Bonus	14
Gambar 4. 2 Activity Diagram Login.....	15
Gambar 4. 3 Activity Diagram Add SalesOrder	16
Gambar 4. 4 Activity Diagram Update SalesOrder	17
Gambar 4. 5 Activity Diagram Delete SalesOrder.....	18
Gambar 4. 6 Activity Diagram Update Bonus	19
Gambar 4. 7 Activity Diagram Delete Bonus	20
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Login	27
Gambar 4. 9 Sequence Diagram SalesOrder.....	28
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Bonus Dari Sisi Bagian Keuangan.....	30
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Perhitungan Bonus Dari Sisi Direktur Utama. 32	
Gambar 4. 12 Class Diagram Modul Perhitungan Bonus Aplikasi	34
Gambar 4. 13 User Interface Login.....	35
Gambar 4. 14 User Interface Menu Utama Sales Order	36
Gambar 4. 15 User Interface Manu Utama Sales Order	36
Gambar 4. 16 User Interface Logout.....	37
Gambar 4. 17 User Interface Tombol Logout yang berada di menu profile.....	37
Gambar 4. 18 Tombol Tambah Data SalesOrder.....	38
Gambar 4. 19 Tampilan Form Tambah Data SalesOrder	38
Gambar 4. 20 Tampilan Data SalesOrder Kolom Aksi	39
Gambar 4. 21 Tampilan Form Ubah Data SalesOrder.....	40
Gambar 4. 22 Tampilan Data SalesOrder Kolom Aksi	41
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Utama perhitungan Bonus	42
Gambar 4. 24 Tampilan Pop Up Form Ubah Bonus.....	43
Gambar 4. 25 Tampilan Utama Data Bonus Kolom Aksi	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Anugrah Putra Kharisma yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *developer property*, yang beralamat di Grand Royal Regency Blok A1 no. 5 & 6 Wage. *Developer property* adalah sebuah perusahaan yang melakukan penjualan tanah, pembangunan sampai pemasaran rumah.

Dalam proses awal setiap bulan bagian keuangan melakukan perhitungan *bonus* yang akan didapatkan pada setiap karyawan bagian *marketing*. *Bonus* yang didapat karyawan bagian *marketing* berdasarkan dokumen *SalesOrder* dari setiap penjualan yang telah selesai hingga tahap transaksi penjualan, dari setiap dokumen *SalesOrder* yang terjadi akan dipotong 2% sebagai *bonus* untuk karyawan bagian *marketing* yang telah berhasil melakukan penjualan. Setiap bulannya karyawan bagian *marketing* akan mendapatkan gaji tetap dan *bonus* 2% dari setiap penjualan berdasarkan *SalesOrder* yang dilakukan oleh karyawan bagian *marketing* itu sendiri. Pencatatan yang dilakukan masih menggunakan *Microsoft Excel*, dimana nantinya bagian keuangan akan melakukan perhitungan secara manual atau menghitungnya satu persatu untuk melakukan perhitungan *bonus* setiap karyawan bagian *marketing* yang didapatkan perbulan. Bagian keuangan perlu melakukan pengecekan ulang untuk memastikan nominal yang berada di *Microsoft Excel* sesuai dengan nominal yang tertera pada dokumen *SalesOrder* untuk menghindari kesalahan dalam hasil akhir yang akan dilaporkan kepihak direktur utama.

Dalam proses perhitungan *bonus* dilakukan secara memilah catatan yang ada di aplikasi *Microsoft Excel* dan dokumen *SalesOrder* untuk mengetahui berapa *bonus* yang di dapatakan setiap *sales*. Dengan ini membuat rancang bangun aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* pada PT Anugrah Putra Kharisma.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada adalah bagaimana merancang bangun aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* pada PT Anugrah Putra Kharisma.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi tidak membahas pembayaran yang dilakukan oleh *costumer*.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan adalah MySQL.
3. Pembuatan aplikasi menggunakan *Framework* Laravel.
4. Aplikasi menghasilkan hasil perhitungan *bonus* yang didapatkan setiap karyawan bagian *marketing*.
5. User dari aplikasi adalah bagian keuangan dan direktur utama.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini akan menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Perhitungan *Bonus* Pada Bagian *Marketing* Pada PT Anugrah Putra Kharisma berbasis *website* untuk mempermudah dalam menghitung *bonus* yang diterima setiap karyawan bagian *marketing*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Mempercepat bagian keuangan menghitung *bonus* yang diperoleh pada setiap karyawan bagian *marketing*.
2. Meminimalisir kesalahan dalam proses pencatatan data, pencarian data, dan penyimpanan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini maka dibuat sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, dan manfaat yang didapat pada Kerja Praktik.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari perusahaan seperti *profile* perusahaan, logo perusahaan, visi dan misi perusahaan, serta tugas dan wewenang dari masing-masing bagian di perusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang berkaitan dengan Laporan Kerja Praktik.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil Kerja Praktik yang telah dilakukan pada PT. Anugrah Putra Kharisma.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang telah didapat dari pembuatan aplikasi yang telah selesai dibuat serta saran yang bertujuan untuk pengembangan ataupun perbaikan aplikasi pada masa mendatang.



BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Profile Perusahaan



Gambar 2. 1 Gedung PT. Anugrah Putra Kharisma

Nama Instansi : PT. Anugrah Putra Kharisma

Alamat : Perum. Grand Royal Regency Blok A1 no 5 & 6 Desa Wage Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur

No. Telephon : 031-99660597

No. Fax : -

Website : <https://anugrahputrakharisma.com/>

Email : ptanugrahputra04@gmail.com

2.2 Logo PT. Anugrah Putra Kharisma



Gambar 2. 2 Logo PT. Anugrah Putra Kharisma

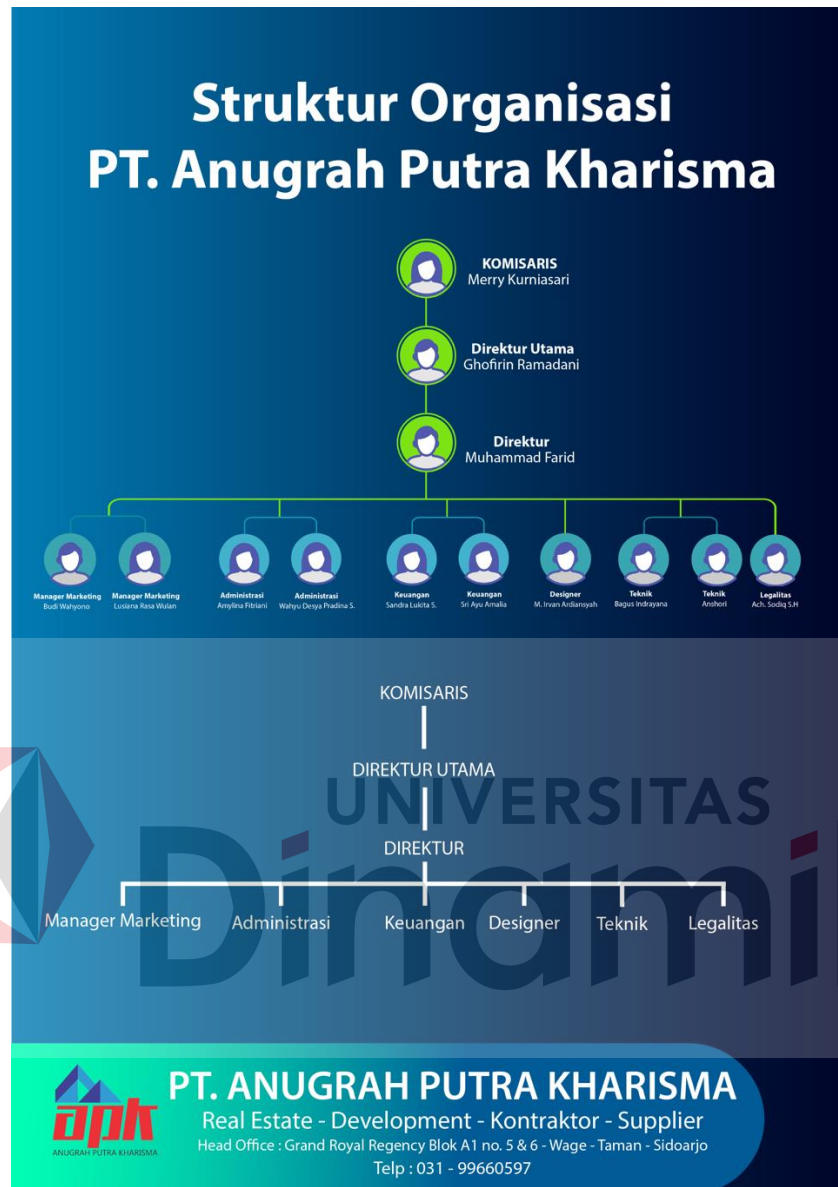
2.3 Visi

Menjadi lembaga penyedia layanan pembiayaan perumahan dan pengelola dana yang professional dan handal dalam mendukung pemenuhan kebutuhan perumahan bagi rakyat

2.4 Misi

- I. Memberi solusi properti bagi masyarakat
- II. Menjunjung tinggi kualitas produk yang sesuai dengan kontrak
- III. Mengutamakan komitmen servis dan kejujuran dalam berbisnis
- IV. Mengikuti perkembangan iptek dan menerapkannya secara inovatif
- V. Menciptakan proyek yang berkembang, dengan hasil yang optimal bagi *stakeholder* dan masyarakat

2.5 Tugas Dan Wewenang / Tanggung Jawab



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT. Anugrah Putra Kharisma

2.6 Tugas dan Wewenang

Uraian tugas wewenang PT Anugrah Putra Kharisma dari masing – masing jabatan dapat diuraikan Sebagai berikut :

2.7 Komisaris

- a. Memberikan nasihat kepada Direksi dalam melaksanakan pengurusan perseroan.

- b. Meneliti dan menelaah serta menandatangani rencana jangka panjang perusahaan dan rencana kerja dan anggaran perusahaan yang disiapkan oleh Direksi, sesuai dengan ketentuan anggaran dasar.
- c. Melaporkan dengan segera kepada rapat umum pemegang saham apabila terjadi gejala menurunnya kinerja persesoran.
- d. Membentuk komite audit.
- e. Mengusulkan akuntan publik kepada rapat umum pemegang saham.
- f. Membuat risalah rapat dewan komisaris dan menyimpan salinan.

2.7.1 Direktur Utama

- a. Mengorganisasi Visi dan Misi terhadap perusahaan dengan secara keseluruhan.
- b. Menunjuk seseorang untuk memimpin pada bagian divisi tertentu.
- c. Melaksanakan *meeting* atau rapat rutin dengan para pemimpin senior dari perusahaan.
- d. Melakukan penyusunan formula dan strategi untuk mengarahkan bisnis terhadap perusahaan.
- e. Mengikuti adanya situasi dalam kompetisi *internal* dan *eksternal*.
- f. Mengalusi kesuksesan pada perusahaan

2.7.2 Direktur

- a. Memimpin dan mengkoordinasi seluruh divisi eksekutif.
- b. Membuat strategi dan menetapkan strategi untuk mencapai visi dan misi dalam perusahaan.
- c. Menjadi wakil bagi perusahaan dalam hubungan dengan dunia luar perusahaan
- d. Mengangkat karyawan dan memberhentikan karyawan.
- e. Merencanakan, menyusun, serta mengembangkan sumber daya perusahaan dari bahan baku hingga sumber daya manusia.
- f. Merancang inovasi tinggi yang memiliki kerja sama dengan CEO (*Chief Executive Officer*) atau MD demi kemajuan perusahaan.

2.7.3 Manager Marketing

- a. Memimpin inisiasi dalam melakukan promosi produk.
- b. Mengoordinasikan dalam strategi pemasaran.
- c. Mengatur proses keuangan dalam setiap melakukan kampanye atau iklan.
- d. Memonitor dalam pertumbuhan perusahaan.
- e. Melakukan proses marketing baru.

2.7.4 Administrasi

- a. Menerima panggilan setiap panggilan telepon masuk.
- b. Melakukan proses pembuatan agenda kantor.
- c. Melakukan proses pengarsipan data perusahaan.
- d. Pembuatan surat menyurat.

2.7.5 Keuangan

- a. Membuat perencanaan umum dalam proses keuangan perusahaan.
- b. Menjalankan keefesiensi dan seefektif mungkin.
- c. Mengambil keputusan dalam proses berinvestasi.
- d. Bertanggung jawab dalam berbagai keputusan proses pembiayaan.
- e. Menghubungkan perusahaan pada pasar keuangan.
- f. Melakukan proses memajukan keuangan perusahaan.

2.7.6 Designer

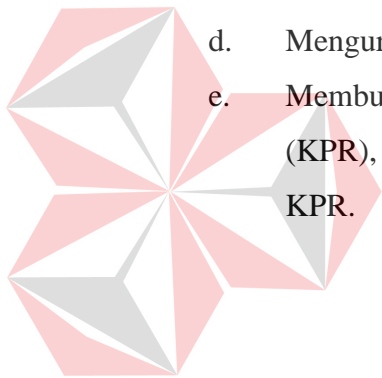
- a. Melakukan pembuatan desain yang menarik dan sempurna dengan memasukkan unsur seni, visual, dan tatanan Bahasa.
- b. Menyampaikan pesan pemasaran atau jasa produk perusahaan.
- c. Mempromosikan produk perusahaan dengan teknik visual maupun gambar atau foto.
- d. Menciptakan desain yang informatif dan *persuasive* agar dapat menyentuh sisi psikis audiensi untuk melihat, merasakan dan membeli produk yang diiklankan.
- e. Selalu mengembangkan ide-ide yang kreatif dan memiliki inovasi baru dalam menciptakan karya desain yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

2.7.7 Teknik

- a. Melakukan *coding* terhadap tampilan halaman *website*.
- b. Melakukan penyimpanan data dengan basis *database*.
- c. Melakukan pemeliharaan terhadap halaman *website* yang sedang berjalan.

2.7.8 Legalitas

- a. Menyiapkan proposal kerjasama (PKS) dengan pihak Bank.
- b. Mengurus persiapan pengajuan kpr dimulai dari mempersiapkan dokumen awal pembelian, penyusunandata dari konsumen yang sesuai dengan persyaratan dari bank sampai dilakukan akad kredit.
- c. Mempersiapkan dokumen awal pembelian berupa *booking form* atau formulir pemesanan rumah, ketika pembeli menyatakan setuju untuk membeli, maka pembeli bisa langsung terikat.
- d. Mengurus seluruh persyaratan pencairan kpr.
- e. Membuat *database* konsumen yang mengajukan kredit pemilihan rumah (KPR), termasuk juga membuat database konsumen yang tidak mengajukan KPR.



BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini, memerlukan teori-teori terkait yang digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini dan sistem yang akan dibuat.

3.1 Developer Property

Bisnis developer properti adalah bisnis legalitas karena seluruh aktifitas developer mulai dari membeli tanah sampai dengan membangun dan pemasaran proyek bersinggungan dengan peraturan, baik berupa undang-undang, peraturan pemerintah, peraturan menteri dan peraturan daerah (Asriman, 2020)

3.2 Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan *URL* website (Firmansyah Yoki, 2017).

3.3 Database

Database merupakan suatu kesatuan yang dibentuk dari gabungan tabel dan *file*, dimana setiap terdiri dari record yang disusun atas *field - field* yang ada di dalamnya (Agustin, 2019).

3.4 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman *web* berbasis *server* (*server-side scripting*) yang mampu memarsing kode PHP dari kode *web* dengan ekstensi. PHP, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client*. PHP adalah bahasa csript yang sangat cocok untuk pengembangan *web* dan dapat dimasukkan ke dalam HTML (Agustin, 2019)

3.5 HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet (Nawadwipa, 2020)

3.6 MySQL

Pengertian MySQL: mysql merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau dalam bahasa inggris disebut database management system (DBMS) yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia. Lisensi MySQL dibawah GPL (General Public License) sehingga memungkinkan para pengembang dapat secara bebas menggunakan mysql ini. Meski begitu pihak mysql masih memberi batasan untuk penggunaan yang bersifat komersial (Munandar, 2016).

3.7 Web Server

Web Server adalah sebuah software yang memberikan sebuah layanan yang berbasis data yang bersifat untuk menerima permintaan dari HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) atau HTTPS (*Hypertext Transfer Protocol Secure*). Server sebagai sebuah pusat, dan juga difungsikan sebagai pelayan yang berguna untuk pengiriman dan juga penerimaan data, serta mengatur proses pengiriman dan juga penerimaan data diantara komputer – komputer yang tersambung, atau dengan kata lain, server memiliki fungsi utama sebagai penyedia sebuah layanan bagi client atau user (Budiman, 2019).

3.8 Apache

Pada awalnya, Apache merupakan *software open source* yang hanya digunakan sebagai alternatif *web server Netscape*. Namun, sejak April 1996,

Apache menjadi *web server* yang populer. Hingga pada Mei 1999, Apache mulai banyak digunakan di berbagai *web server* dunia.

Kini, Apache menjadi salah satu *software* yang bersifat *open source* (terbuka), yaitu bahwa Apache didukung oleh para pengembang di seluruh dunia yang membuat Apache menjadi lebih terawat dan terus diperbarui secara teratur dengan fitur dan fungsionalitas baru untuk meningkatkan kualitas dalam pengiriman layanan HTTP (Syafitri, 2019).

3.9 XAMPP

XAMPP adalah *web server open source* yang berjalan pada sistem operasi *cross-platform* (Windows, Linux, MacOS). Semua yang diperlukan untuk mengelola *website* tersedia di XAMPP seperti Apache, MySQL/MariaDB, PHP, dan Perl. Meski program di dalamnya lengkap, XAMPP tetap merupakan *web server* yang sederhana dan ringan,

XAMPP dipakai untuk membuat *web server* lokal di komputer. Hal ini akan memudahkan Anda dalam mengembangkan, mendesain, dan keperluan testing *website* (Sari, 2019)

3.10 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu (NFA, 2019).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan yang dibahas tentang perancangan sistem yang dilakukan pada saat kerja praktik yang terdiri atas *requirement analysis, system design, implementation, integration & testing, operation dan testing*. langkah-langkah tersebut mengacu pada metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang disebut *waterfall*.

4.1 Analisis Kebutuhan

Pengembangan aplikasi yang dilakukan memerlukan analisis sistem yang tepat dengan proses bisnis yang ada. Proses perhitungan *bonus* karyawan bagian *marketing* didapatkan dari setiap *SalesOrder* yang berhasil dilakukan oleh *marketing*, dari setiap hasil total *SalesOrder* dipotong sebesar 2% sebagai *bonus* untuk setiap karyawan bagian *marketing*.

Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut dilakukan beberapa yang diantaranya :

4.1.1 Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional kerja praktik pada PT Anugrah Putra Kharisma sebagai berikut :

1. Merancang *basis data* yang mampu menyimpan data sesuai kebutuhan PT Anugrah Putra Kharisma.
2. Sistem dapat melakukan perhitungan *bonus sales*.

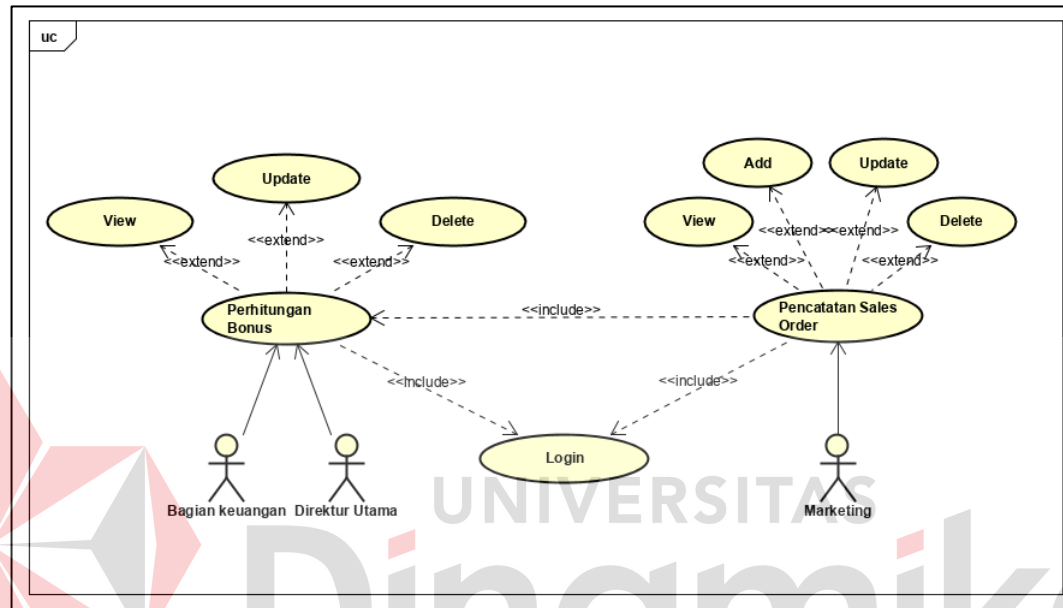
4.1.2 Kebutuhan Nonfungsional

Analisis kebutuhan non fungsional yang digunakan yaitu keamanan. Untuk masuk ke dalam aplikasi, *user* harus *login* menggunakan *username* dan *password* tertentu.

4.2 Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan *use case* Aplikasi perhitungan *bonus sales* pada PT Anugrah Putra Kharisma. Pada *use case* ini terdapat 3 aktor yaitu bagian *marketing*, bagian keuangan dan Direktur Utama. Terdapat 2 proses bisnis yang terdapat pada *use case* tersebut. Berikut diantaranya :

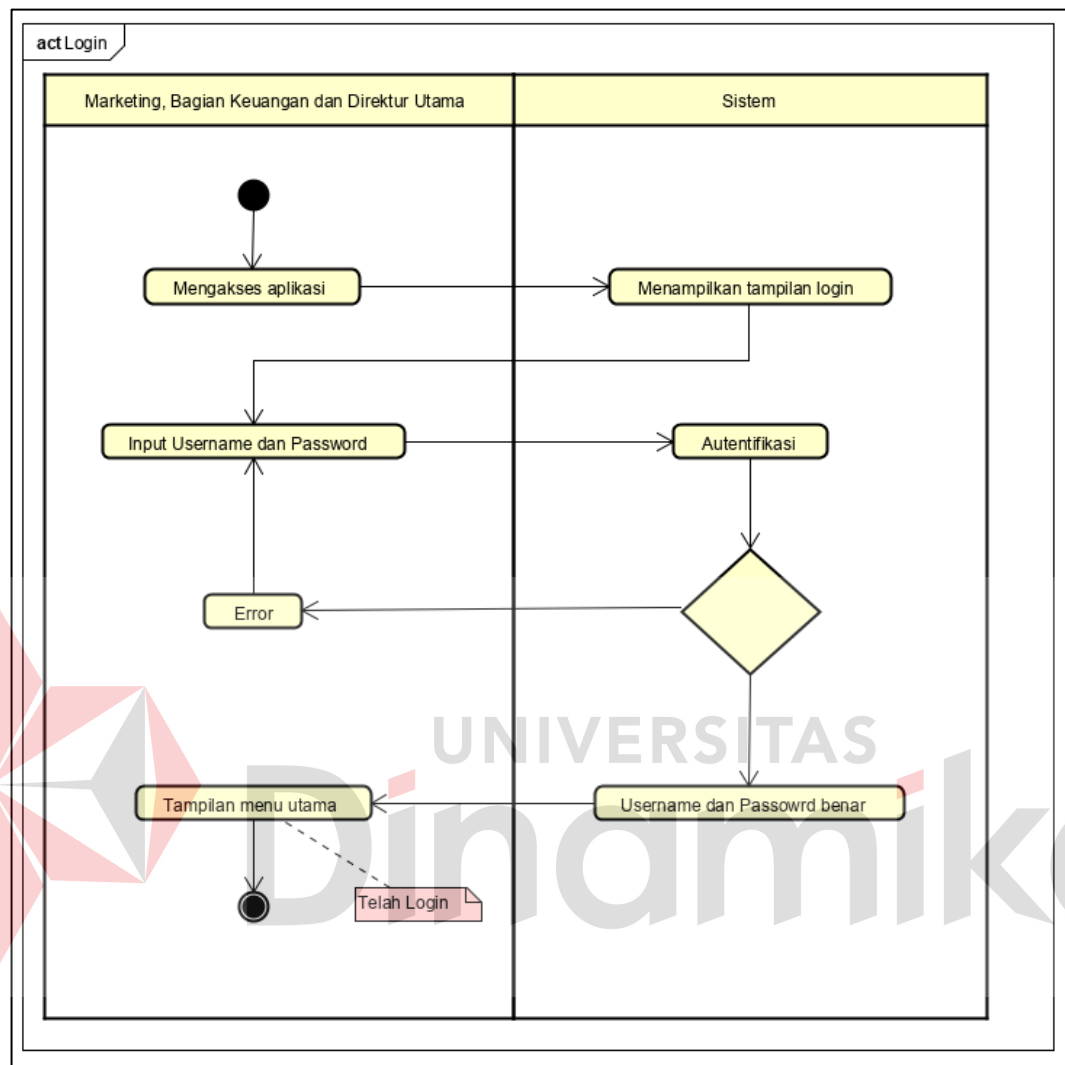
4.2.1 Use Case Diagram



Gambar 4. 1 Case Diagram Aplikasi Perhitungan Bonus

4.2.2 Activity Diagram

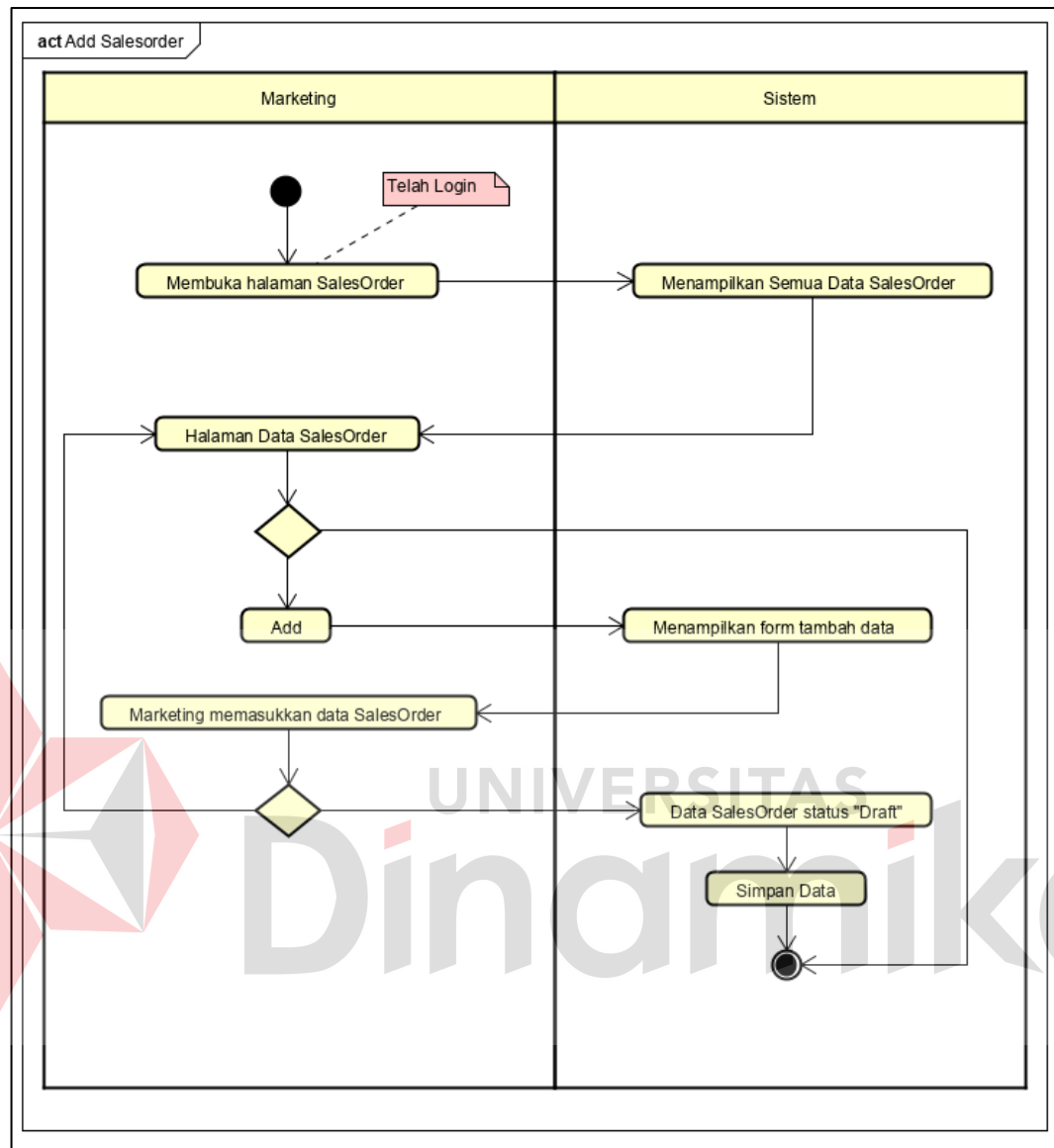
A. Activity Diagram Login



Gambar 4. 2 Actrivity Diagram Login

Pada gambar 4.2 menggambarkan proses aktivitas *login*. Diagram login menjelaskan bahwa *marketing*, bagian keuangan dan direktur utama harus memasukan *username* dan *password* untuk masuk ke halaman utama.

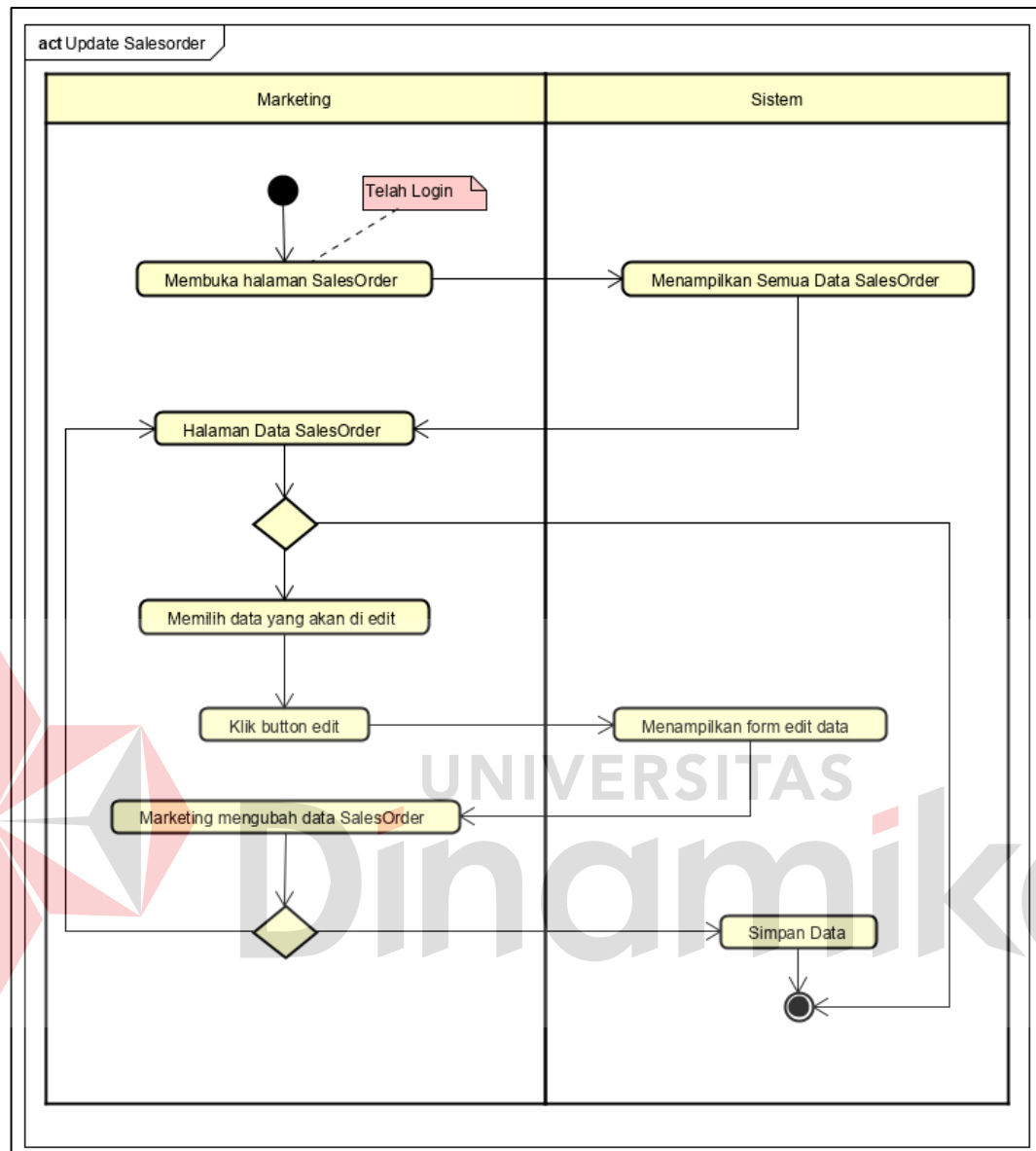
B. Activity Diagram Add SalesOrder



Gambar 4. 3 Activity Diagram Add SalesOrder

Pada gambar diatas, Menggambarkan proses aktivitas yang dilakukan bagian *marketing* menambah data *SalesOrder* yang berstatus "*Draft*" yang nantinya akan dilakukan pengembangan lebih lanjut.

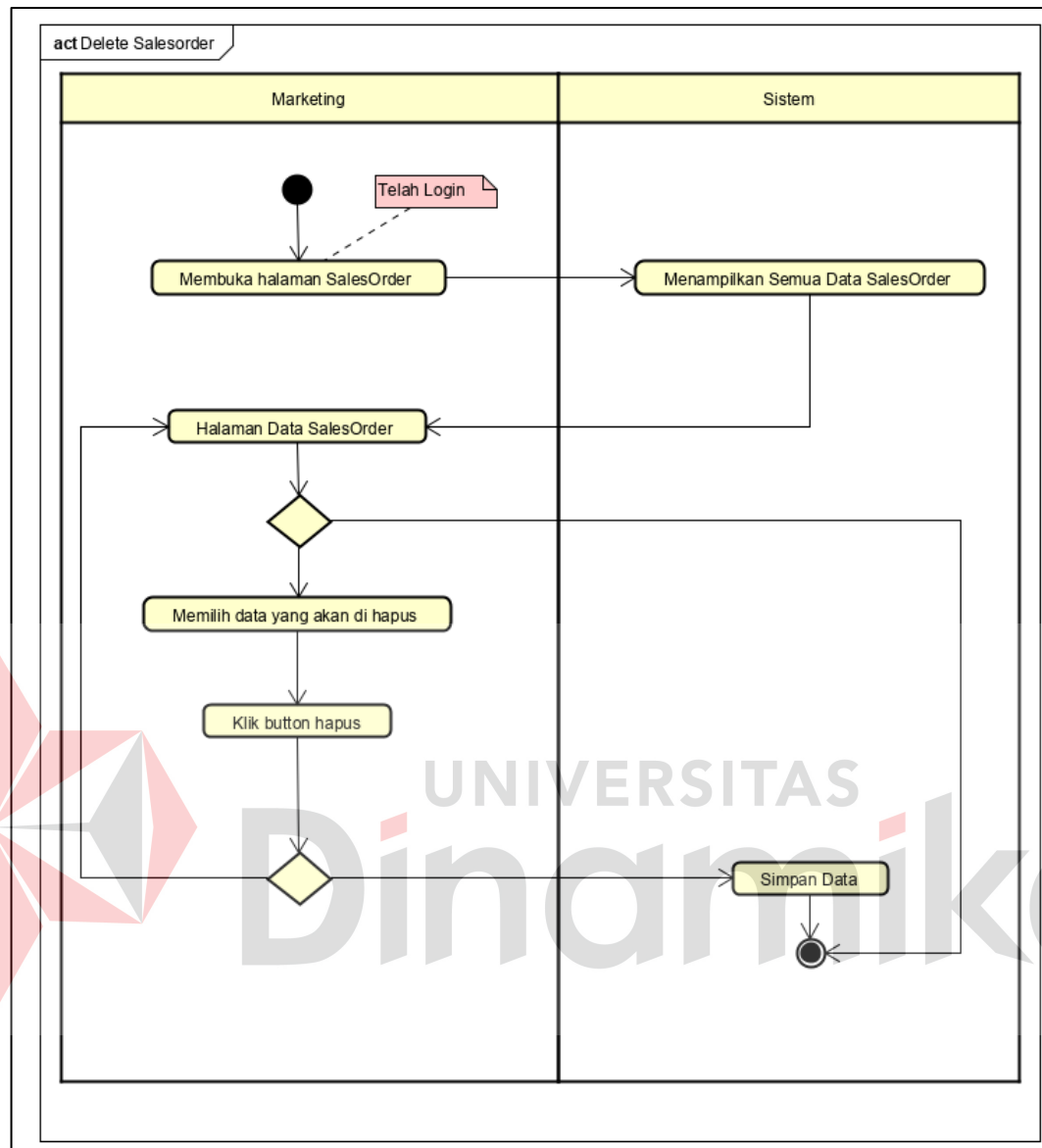
C. Activity Diagram Update SalesOrder



Gambar 4. 4 Activity Diagram Update SalesOrder

Pada gambar diatas, Menggambarkan proses aktivitas mengupdate data *SalesOrder* yang dilakukan oleh bagian *marketing*. Data *SalesOrder* yang diubah oleh bagian *marketing* yaitu status dari data *SalesOrder* yang semula berstatus "Draft" menjadi "Deal".

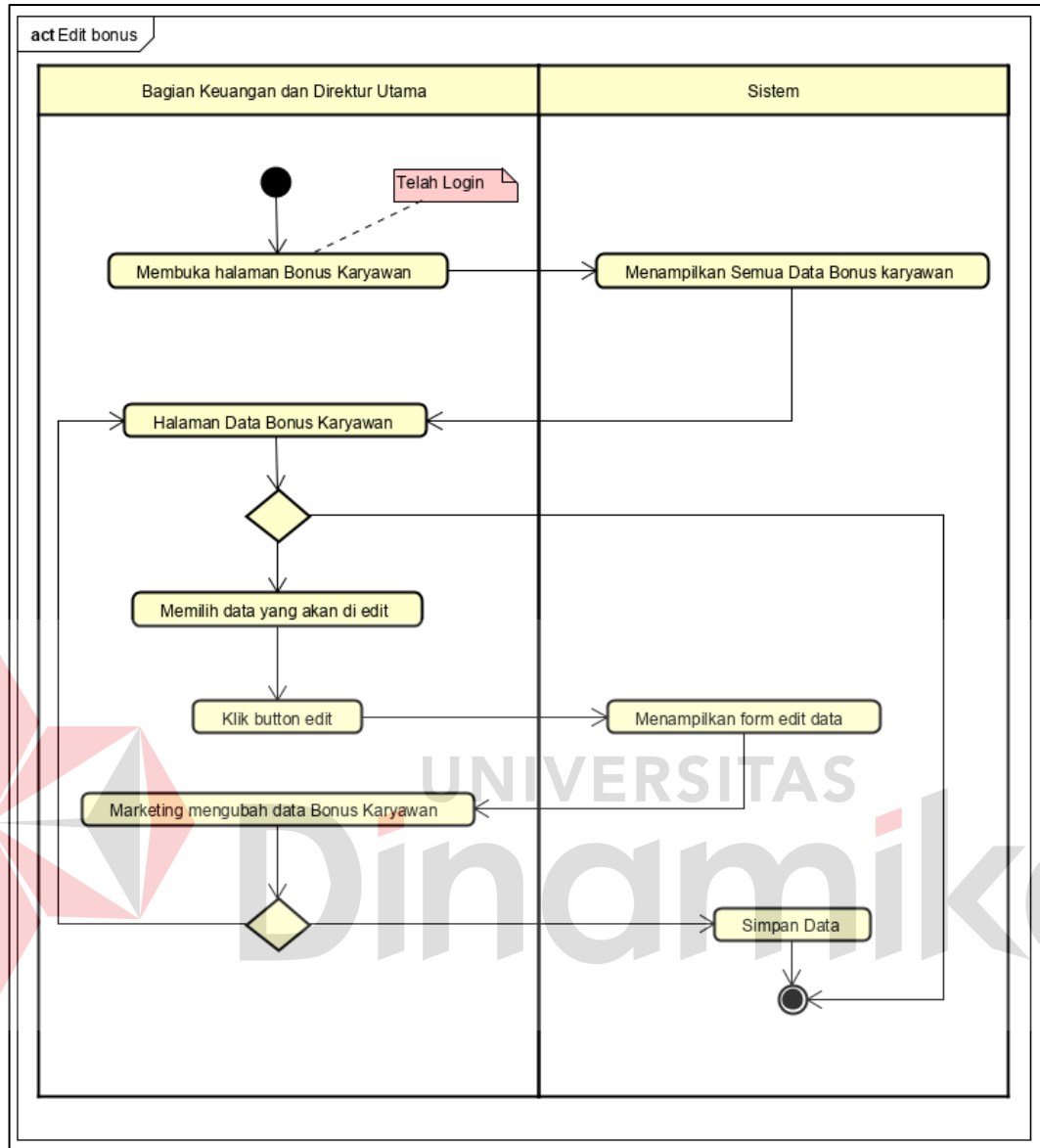
D. Activity Diagram Delete SalesOrder



Gambar 4. 5 Activity Diagram Delete SalesOrder

Pada gambar diatas, Menggambarkan proses penghapusan data *SalesOrder* ketika pelanggan melakukan pembatalan pembelian maka bagian *marketing* melakukan *delete* data dengan memilih *data* yang akan dihapus, kemudian memilih *button delete* maka sistem akan menghapus data *SalesOrder* tersebut.

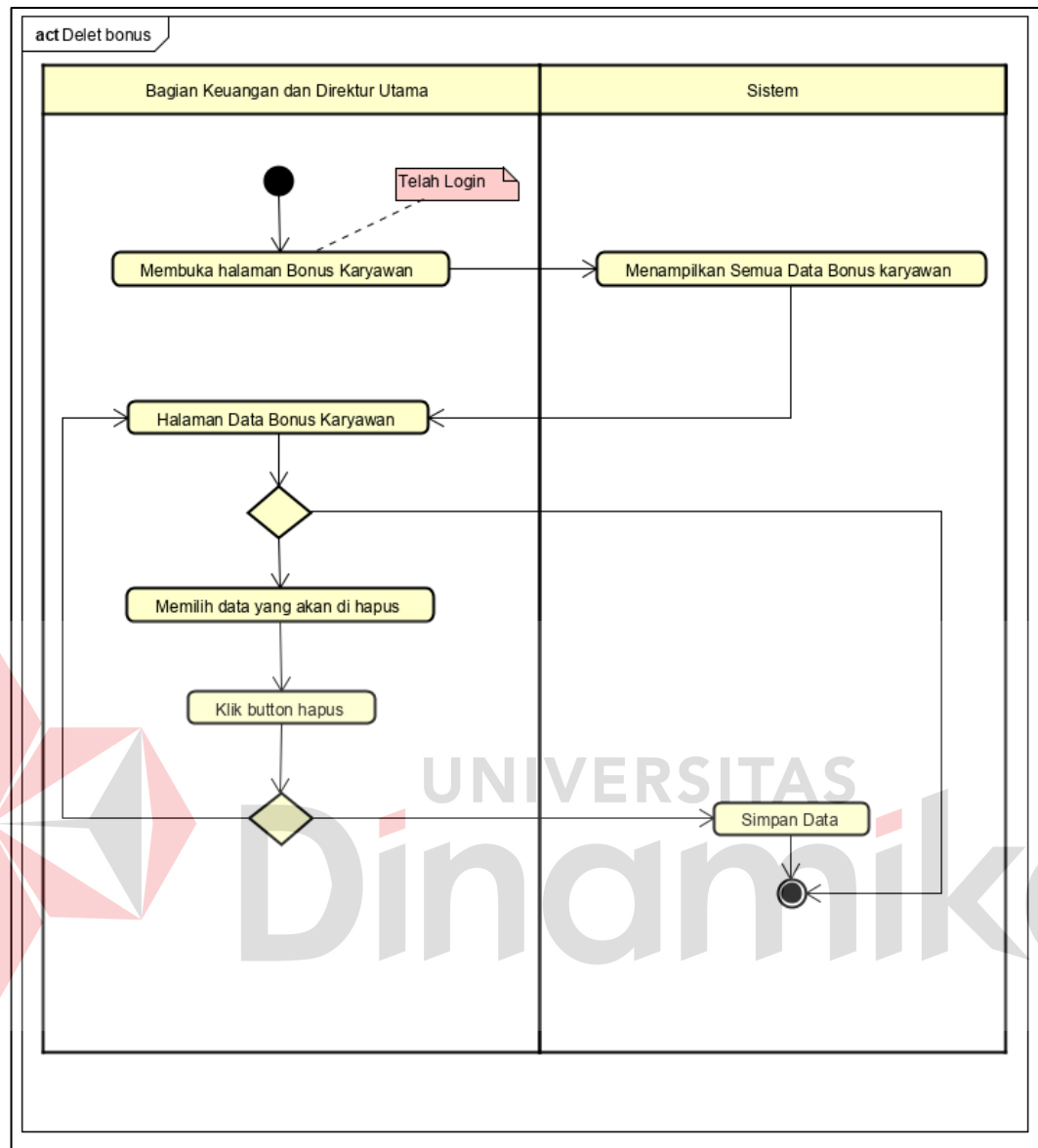
E. Activity Diagram Update Bonus



Gambar 4. 6 Activity Diagram Update Bonus

Pada gambar diatas, menggambarkan ketika bagian keuangan atau direktur utama mengubah presentase *bonus* yang di dapatkan karyawan bagian *marketing*. Maka bagian keuangan atau direktur utama memilih data *bonus* karyawan kemudian memilih *button update* dan mengganti presentasi yang lama dengan yang baru.

F. Activity Diagram Delete Bonus



Gambar 4. 7 Activity Diagram Delete Bonus

Pada gambar diatas, menggambarkan Ketika bagian keuangan atau direktur utama menghapus *bonus* yang diterima oleh karyawan bagian *marketing*.

4.2.3 Flow Of Event

Berikut merupakan *flow of event* dari aplikasi pencatatan keuangan pada pesantren mahasiswa mahad thaybah

A. Flow Of Event Login

Table 4. 1 Flow of Event Login

Nama	<i>Usecase Login</i>	
Deskripsi	Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk masuk ke dalam sistem	
Prasyarat	Memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> yang terdaftar di table Users	
Post condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Login</i> berhasil 2. Masuk ke halaman utama 	
Aktor	<i>Marketing, Admin, Direktur Utama</i>	
Utama	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Aktor membuka aplikasi	2. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
	3. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistem mengecek apakah data yang dimasukkan cocok atau tidak 5. Sistem mengecek apakah <i>username</i> dan <i>password</i> ada di <i>database users</i> 6. Sistem menampilkan menu <i>Dashboard</i>
Alternatif	Aktor menginputkan ulang data (Aktor menginputkan ulang data)	Jika data tidak cocok, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> lalu kembali ke menu <i>login</i> <i>username</i> dan <i>password</i> tidak terdaftar yang dimana sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> dan kemudian kembali ke menu <i>login</i>
Kesalahan		Terjadi jaringan <i>down</i> sehingga <i>database</i> tidak bisa diakses
Kondisi Akhir		<p>Sukses : Aktor masuk kehalaman <i>Dashboard</i></p> <p>Gagal : Aktor tidak dapat masuk ke halaman <i>Dashboard</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Data yang dimasukkan tidak cocok 2) <i>Username / password</i> tidak terdaftar

B. *Flow of Event* Pengelolaan Pencatatan *SalesOrder*

Table 4. 2 *Flow of Event Insert SalesOrder*

Deskripsi	Usecase pengelolaan pencatatan <i>SalesOrder</i>	
Post Condition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	<i>Marketing</i>	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan <i>Insert</i>	
	1. Aktor memilih tampilan <i>SalesOrder</i> .	2. Sistem menampilkan data-data <i>SalesOrder</i> .
	3. Aktor mengklik tombol tambah. 4. Aktor memasukkan data <i>SalesOrder</i> . 5. Aktor mengklik tombol simpan.	6. Sistem menyimpan data. 7. Sistem menampilkan kembali data-data <i>SalesOrder</i> .

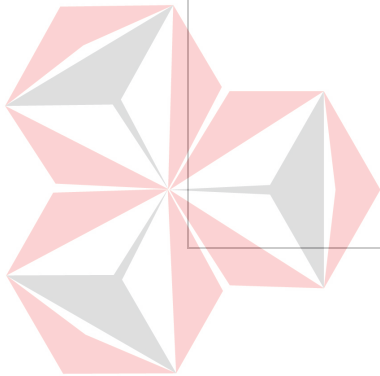


Table 4. 3 Flow of Event Update SalesOrder

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan <i>SalesOrder</i> .	2. Sistem menampilkan data-data <i>SalesOrder</i> .
3. Aktor memilih data <i>SalesOrder</i> yang akan diubah.	4. Sistem menampilkan data <i>SalesOrder</i> yang dipilih aktor dan dapat diubah.
5. Aktor mengubah data. 6. Aktor mengklik tombol simpan.	7. Sistem menyimpan perubahan data. 8. Sistem menampilkan kembali data-data <i>SalesOrder</i>

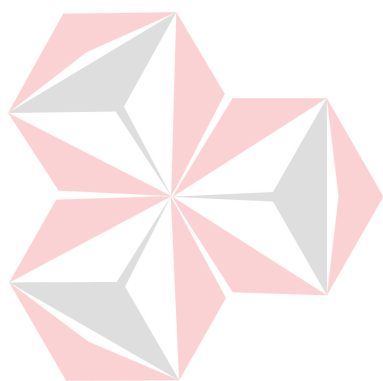
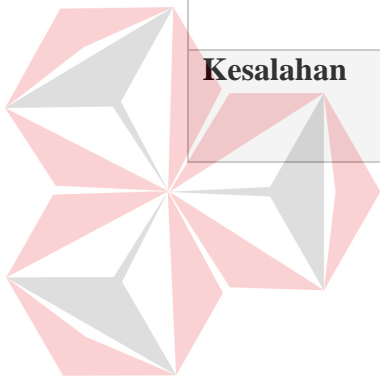


Table 4. 4 Flow of Event Delete SalesOrder

	Pengelolaan <i>Delete</i>	
	1. Aktor memilih tampilan <i>SalesOrder</i>	2. Sistem menampilkan data-data <i>SalesOrder</i>
	3. Aktor memilih data <i>SalesOrder</i> yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
	5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan.	6. Sistem menghapus data. 7. Sistem menampilkan kembali <i>SalesOrder</i> .
Alternative	Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan.	Sistem batal menghapus, maka data tidak terhapus.
Kesalahan		Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .



C. *Flow of Event Perhitungan Bonus*Table 4. 5 *Flow of Event Update Bonus*

Deskripsi	Usecase Perhitungan Bonus	
Precondition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	Bagian keuangan dan direktur utama	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan Update	
	1. Aktor memilih tampilan perhitungan <i>Bonus</i>	2. Sistem menampilkan data-data perhitungan <i>Bonus</i>
	3. Aktor memilih data perhitungan <i>Bonus</i> yang akan diubah.	4. System menampilkan data perhitungan <i>Bonus</i> yang dipilih actor dan diubah
	5. Actor mengubah data 6. Actor mengklik tombol simpan	7. Sistem menyimpan perubahan data. 8. Sistem menampilkan Kembali data – data perhitungan <i>Bonus</i>

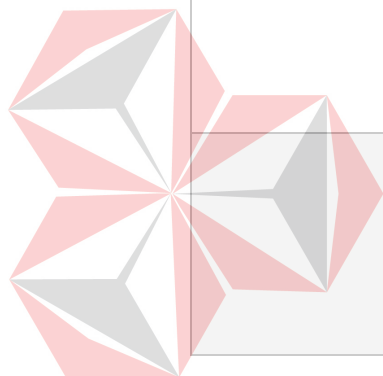
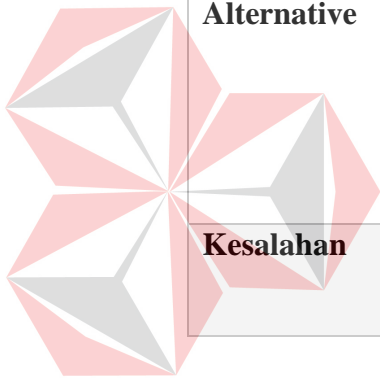


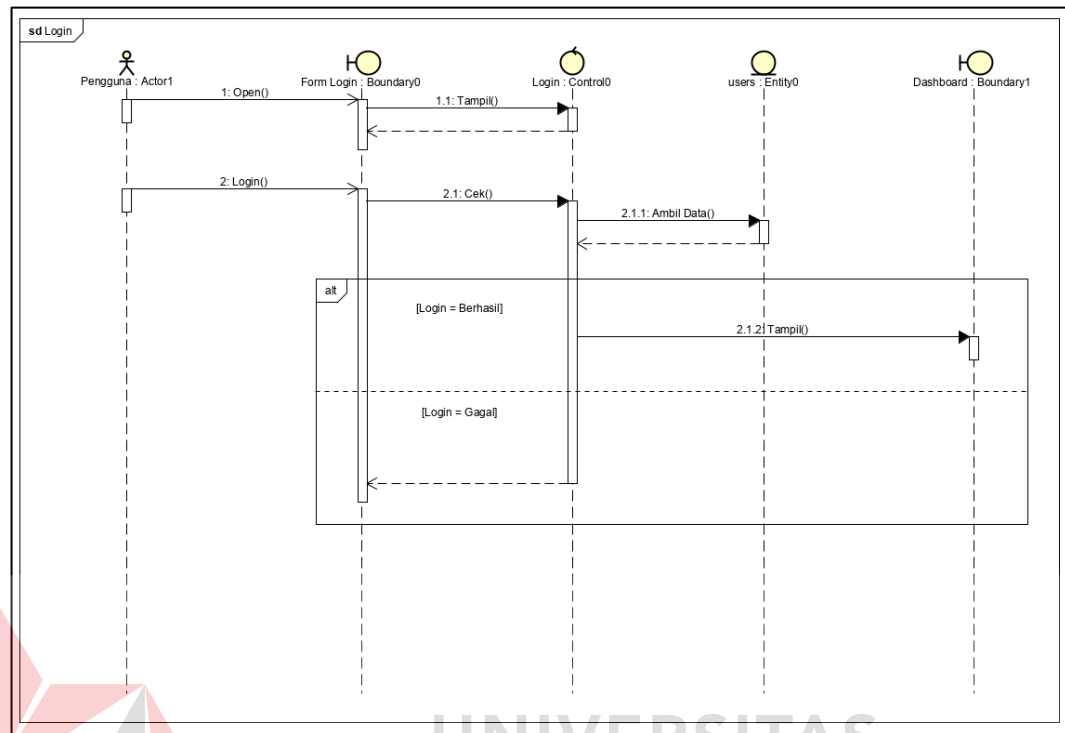
Table 4. 6 Flow of Event Delete Bonus

	Pengelolaan <i>Delete</i>	
	1. Aktor memilih tampilan perhitungan <i>Bonus</i> .	2. Sistem menampilkan data – data perhitungan <i>Bonus</i> .
	3. Aktor memilih data perhitungan <i>Bonus</i> yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
	5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan	6. Sistem menghapus data. 7. Sistem menampilkan kembali tampilan perhitungan <i>Bonus</i> .
Alternative	Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan.	Sistem batal menghapus, maka data tidak jadi terhapus.
Kesalahan		Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .



4.2.4 Sequence Diagram

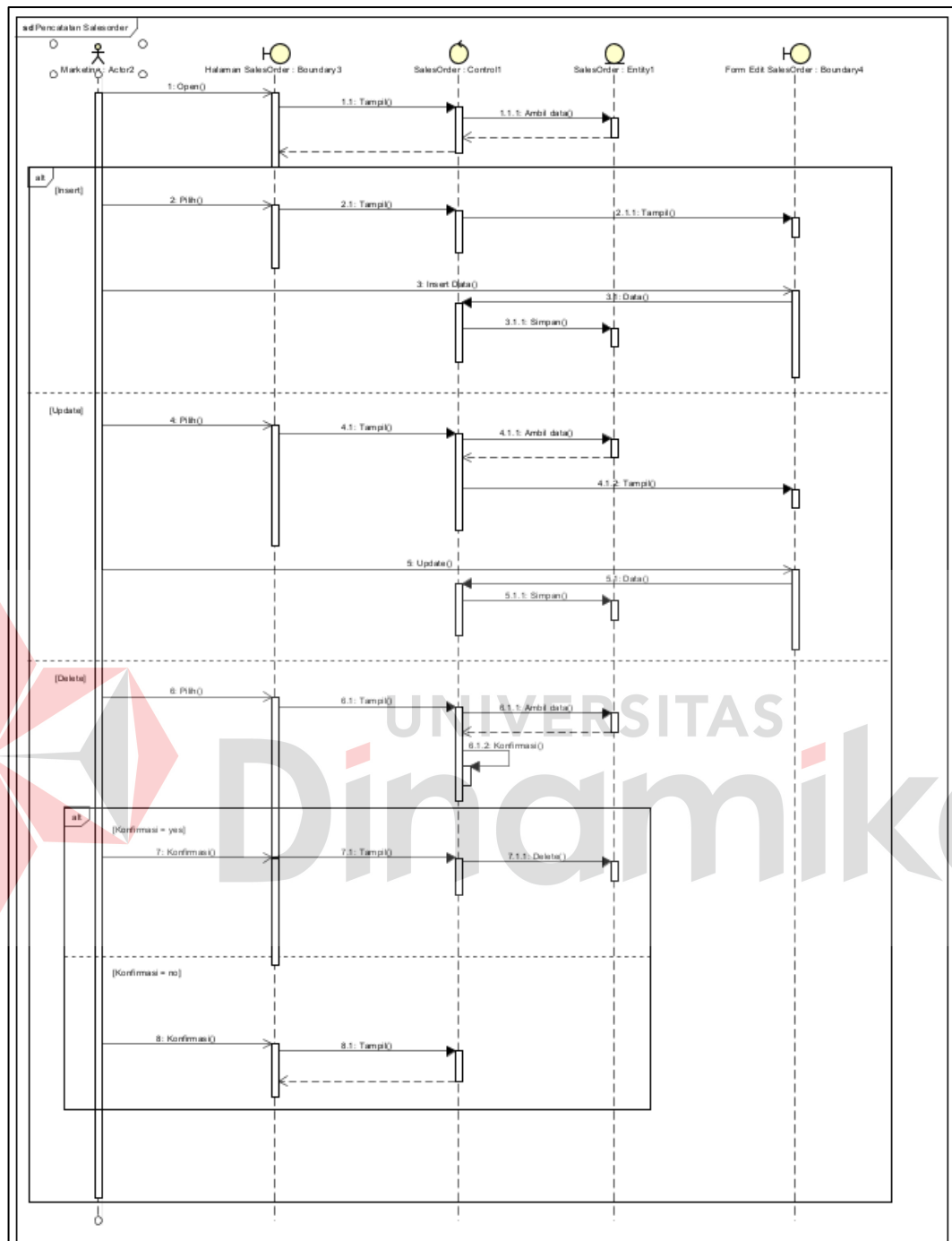
A. Sequence Diagram Login



Gambar 4. 8 Sequence Diagram Login

Admin, bagian *marketing*, bagian keuangan dan direktur utama mengakses *form login* dengan melakukan *request* tampilan kepada *controller*, kemudian *controller* akan menampilkan halaman *form login*. Admin, bagian *marketing*, bagian keuangan dan direktur utama melakukan login dengan menggunakan *username* dan *password*, kemudian *controller* melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* yang diinputkan terdapat dan sesuai dengan data yang ada pada *database users*. Jika *username* dan *password* cocok dan sesuai maka *controller* akan menampilkan tampilan *dashboard*, jika *username* dan *password* tidak cocok atau tidak sesuai maka *controller* akan menampilkan Kembali *form login* dengan pesan *error*.

B. Sequence Diagram Pencatatan SalesOrder



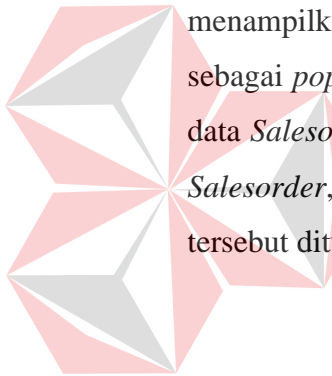
Gambar 4. 9 Sequence Diagram SalesOrder

Marketing mengakses halaman Salesorder, halaman Salesorder melakukan request tampil kepada controller, setelah itu controller mengambil data Salesorder dari table Salesorder dan menampilkan halaman data Salesorder dengan visualisasi berbentuk table Salesorder.

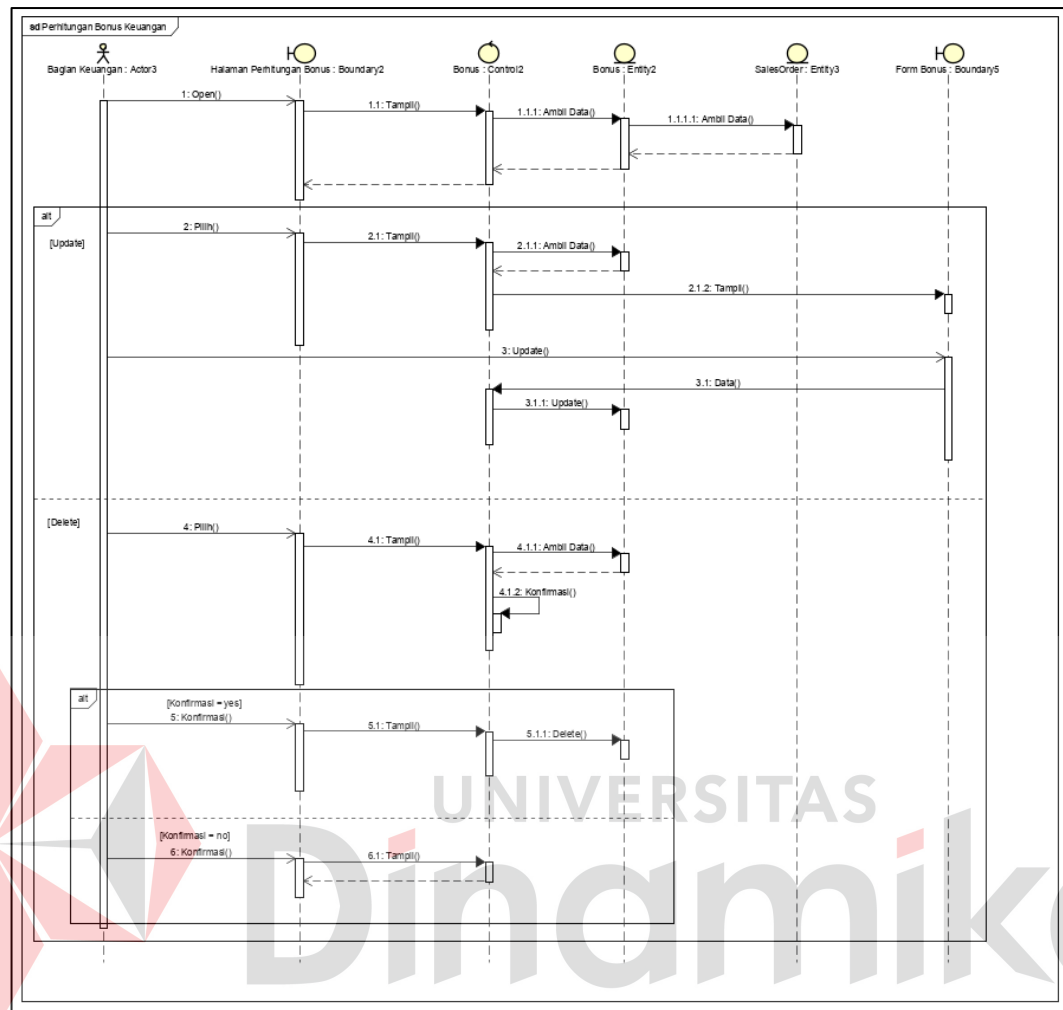
Jika *marketing* melakukan *insert* data maka *controller* akan menampilkan *form edit Salesorder* yang berbentuk sebagai *pop up* untuk menambahkan data, setelah itu pengguna memasukkan data – data *Salesorder* dan menyimpan data tersebut, maka *controller* akan menyimpan data – data *Salesorder* yang telah diinputkan oleh *marketing* tersebut ke tabel *Salesorder*.

Jika *marketing* melakukan *update* data maka *controller* akan menampilkan *form edit Salesorder* beserta mengambil data – data yang akan diupdate yang berbentuk sebagai *pop up* untuk update data, setelah itu admin update data – data *Salesorder* dan menyimpan data tersebut, maka *controller* akan menyimpan perubahan data – data *Salesorder* yang telah dimasukkan dari *marketing* tersebut ke tabel *Salesorder*.

Jika *marketing* melakukan *delete* data *Salesorder* maka *controller* akan menampilkan konfirmasi penghapusan data *Salesorder* tersebut yang berbentuk sebagai *pop up*, jika admin mengkonfirmasi iya maka *controller* akan menghapus data *Salesorder* tersebut dari tabel *Salesorder* dan menampilkan kembali halaman *Salesorder*, jika admin mengkonfirmasi tidak maka *pop up* konfirmasi penghapusan tersebut ditutup.



C. Sequence Diagram Perhitungan Bonus Dari Sisi Bagian Keuangan



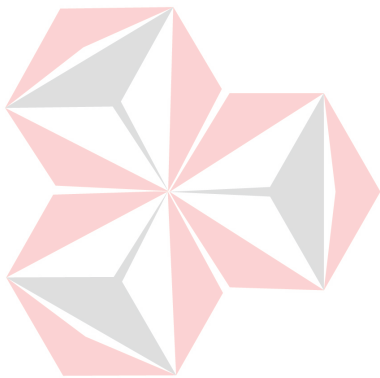
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Bonus Dari Sisi Bagian Keuangan

Bagian keuangan mengakses halaman perhitungan *bonus*, halaman perhitungan *bonus* melakukan *request* tampil kepada *controller*, setelah itu *controller* mengambil data total harga dari tabel *sales order* yang kemudian dilakukan perhitungan dari sistem yang nantinya data tersebut disimpan pada *database bonus* setelah selesai melakukan perhitungan *controller* akan menampilkan data *bonus* dalam bentuk visualisasi tabel *bonus*.

Jika bagian keuangan melakukan *update* data maka *controller* akan menampilkan *form edit bonus* beserta mengambil data – data yang akan diupdate yang berbentuk sebagai *pop up* untuk *update* data, setelah itu bagian keuangan melakukan *update* data – data *bonus* dan menyimpan data tersebut, maka *controller*

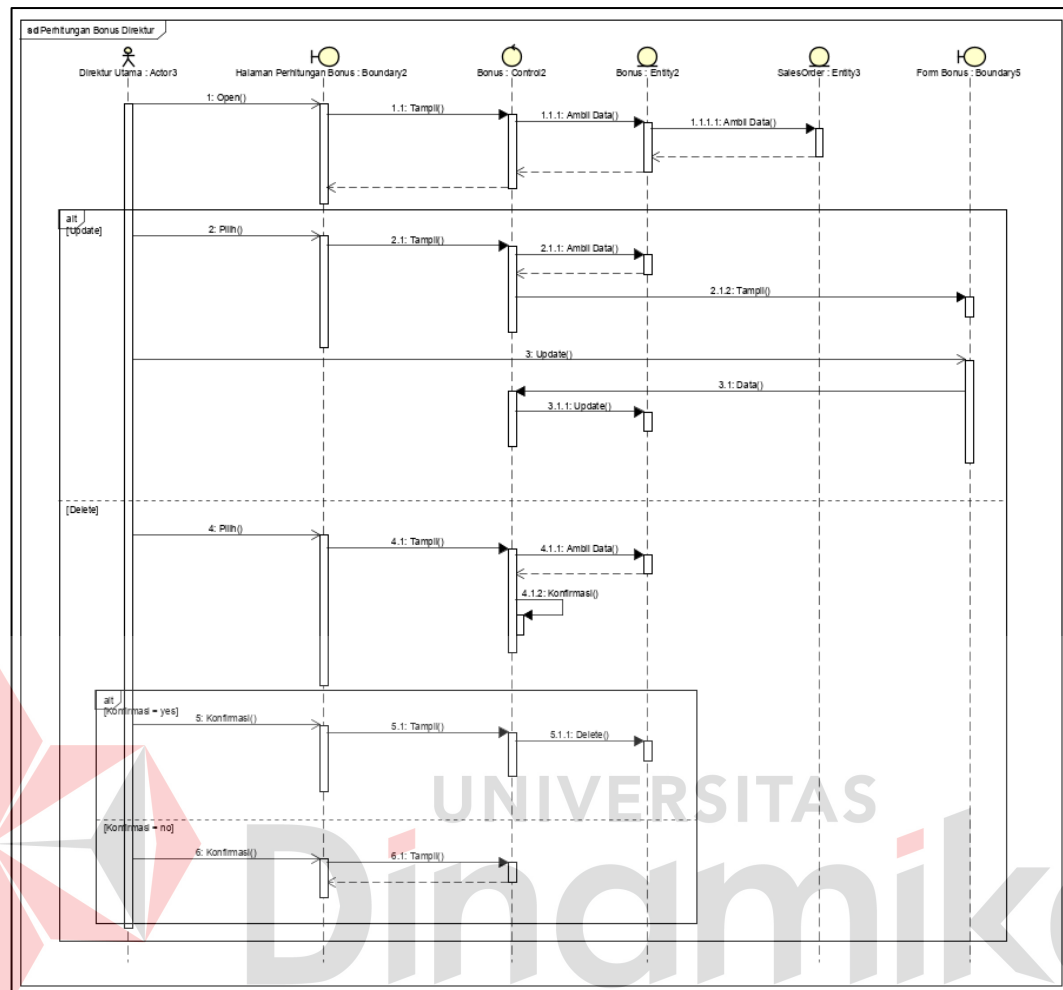
akan menyimpan perubahan data – data *bonus* yang telah dimasukkan dari bagian keuangan tersebut ke tabel *bonus*.

Jika bagian keuangan melakukan *delete* data *bonus* maka *controller* akan menampilkan konfirmasi penghapusan data *bonus* tersebut yang berbentuk sebagai *pop up*, jika bagian keuangan mengkonfirmasi iya maka *controller* akan menghapus data *bonus* tersebut dari tabel *bonus* dan menampilkan kembali halaman perhitungan *bonus*, jika bagian keuangan mengkonfirmasi tidak maka *pop up* konfirmasi penghapusan tersebut ditutup.



UNIVERSITAS
Dinamika

D. Sequence Diagram Perhitungan Bonus Dari Sisi Direktur Utama



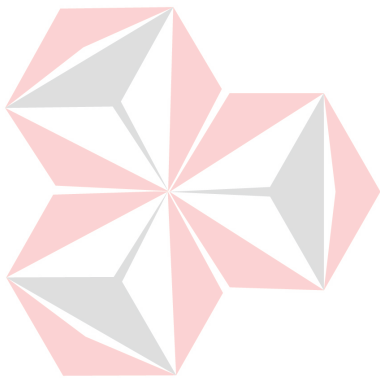
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Perhitungan Bonus Dari Sisi Direktur Utama

Direktur utama mengakses halaman perhitungan *bonus*, halaman perhitungan *bonus* melakukan *request* tampil kepada *controller*, setelah itu *controller* mengambil data total harga dari tabel *sales order* yang kemudian dilakukan perhitungan dari sistem yang nantinya data tersebut disimpan pada *database bonus* setelah selesai melakukan perhitungan *controller* akan menampilkan data *bonus* dalam bentuk visualisasi tabel *bonus*.

Jika direktur utama melakukan *update* data maka *controller* akan menampilkan *form edit bonus* beserta mengambil data – data yang akan diupdate yang berbentuk sebagai *pop up* untuk *update* data, setelah itu direktur utama melakukan *update* data – data *bonus* dan menyimpan data tersebut, maka *controller*

akan menyimpan perubahan data – data *bonus* yang telah dimasukkan dari direktur utama tersebut ke tabel *bonus*.

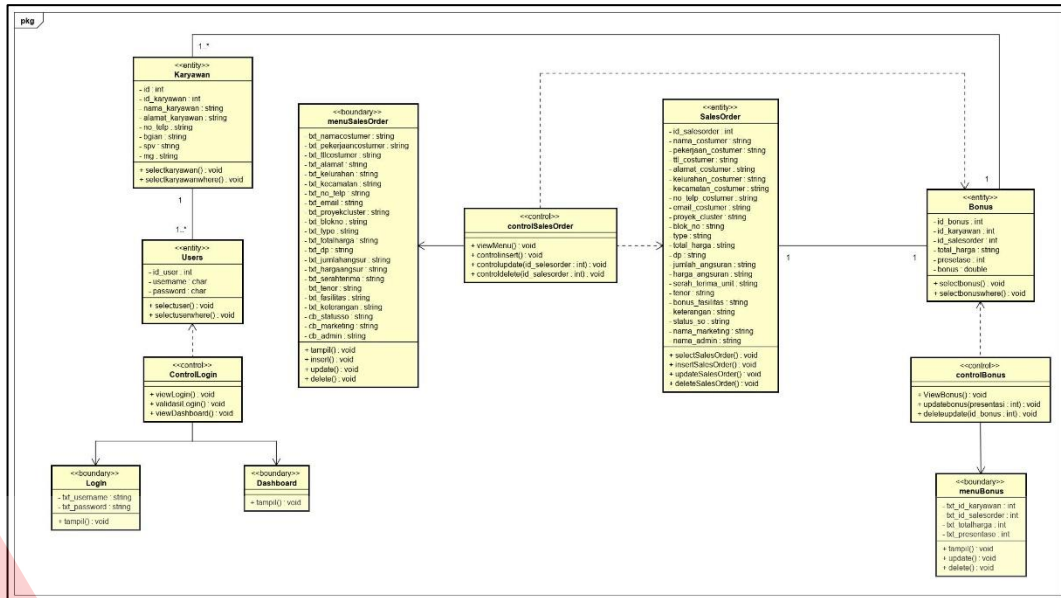
Jika direktur utama melakukan *delete* data *bonus* maka *controller* akan menampilkan konfirmasi penghapusan data *bonus* tersebut yang berbentuk sebagai *pop up*, jika direktur utama mengkonfirmasi iya maka *controller* akan menghapus data *bonus* tersebut dari tabel *bonus* dan menampilkan kembali halaman perhitungan *bonus*, jika direktur utama mengkonfirmasi tidak maka *pop up* konfirmasi penghapusan tersebut ditutup.



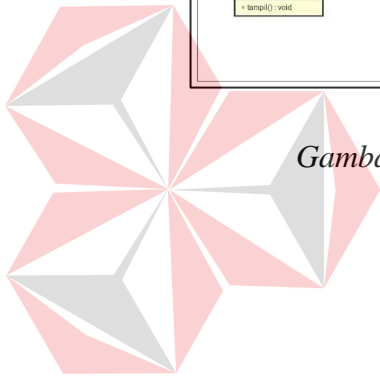
UNIVERSITAS
Dinamika

4.2.5 Class Diagram

Berikut merupakan *Class Diagram* dari modul perhitungan *bonus* aplikasi pada PT Anugrah Putra Kharisma.



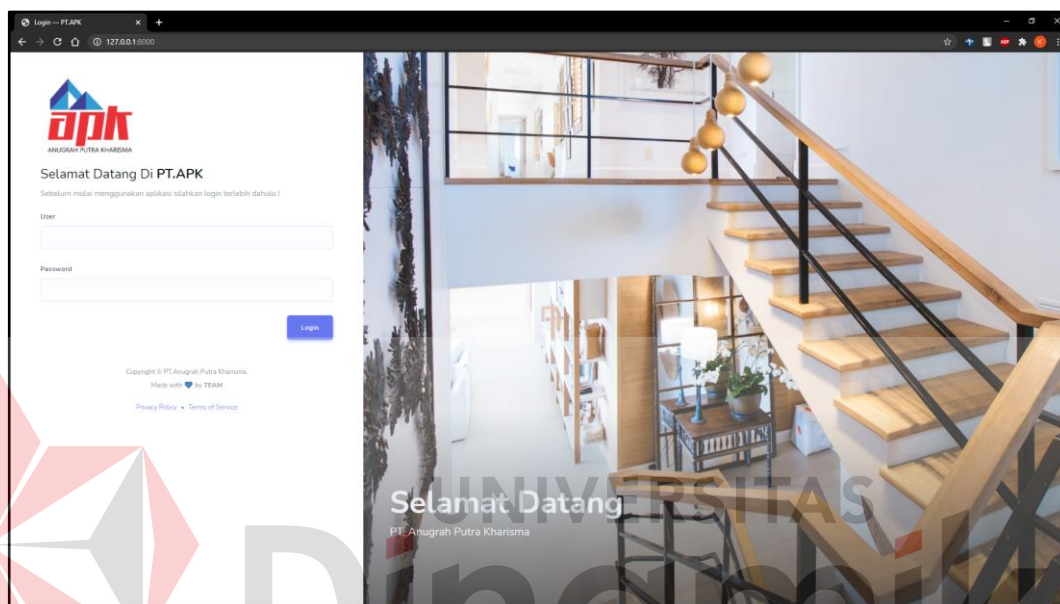
Gambar 4. 12 Class Diagram Modul Perhitungan Bonus Aplikasi



4.3 Desain *User Interface*

Sebelum membuat suatu aplikasi dibutuhkan suatu rancangan dasar tampilan yang akan digunakan sebagai landasan desain aplikasi, berikut adalah tampilan desain aplikasi :

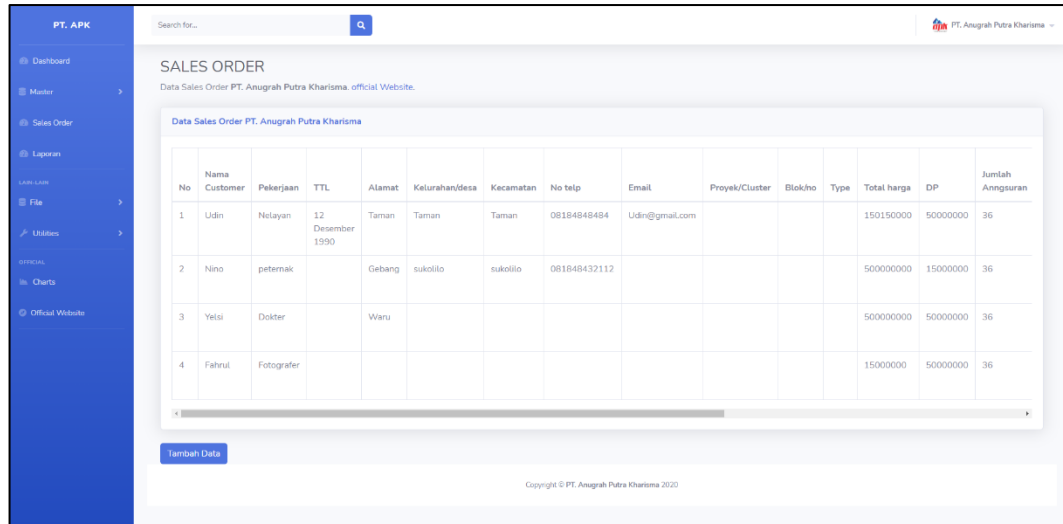
4.3.1 *User Interface Login*



Gambar 4. 13 *User Interface Login*

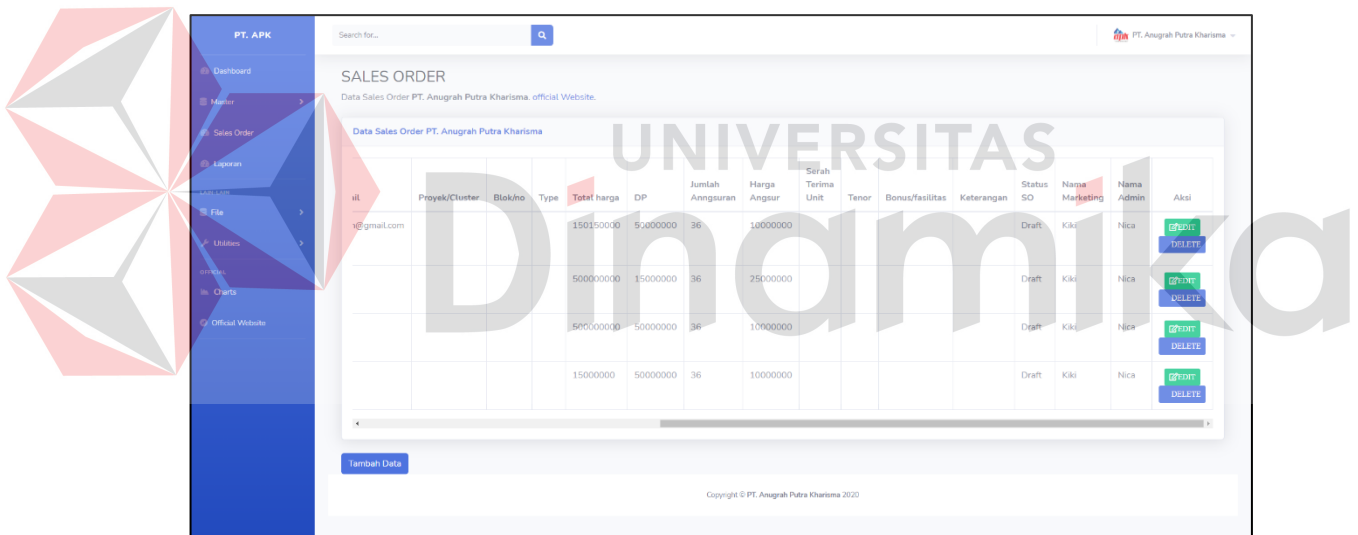
Pada Gambar diatas merupakan tampilan *menu login* untuk *marketing*, bagian keuangan dan direktur utama. Jika *marketing*, bagian keuangan atau direktur utama ingin masuk ke halaman utama, diharuskan mengisi *username* dan *password* dengan benar.

4.3.2 User Interface Menu Utama Sales Order



No	Nama Customer	Pekerjaan	TTL	Alamat	Kelurahan/desa	Kecamatan	No telp	Email	Proyek/Cluster	Blok/no	Type	Total harga	DP	Jumlah Angsuran
1	Udin	Nelayan	12 Desember 1990	Taman	Taman	Taman	08184848484	Udin@gmail.com				150150000	50000000	36
2	Nino	peternak		Gebang	sukolilo	sukolilo	081848432112					500000000	15000000	36
3	Yelsi	Dokter		Watu								500000000	50000000	36
4	Fahrul	Fotografer										15000000	50000000	36

Gambar 4. 14 User Interface Menu Utama Sales Order

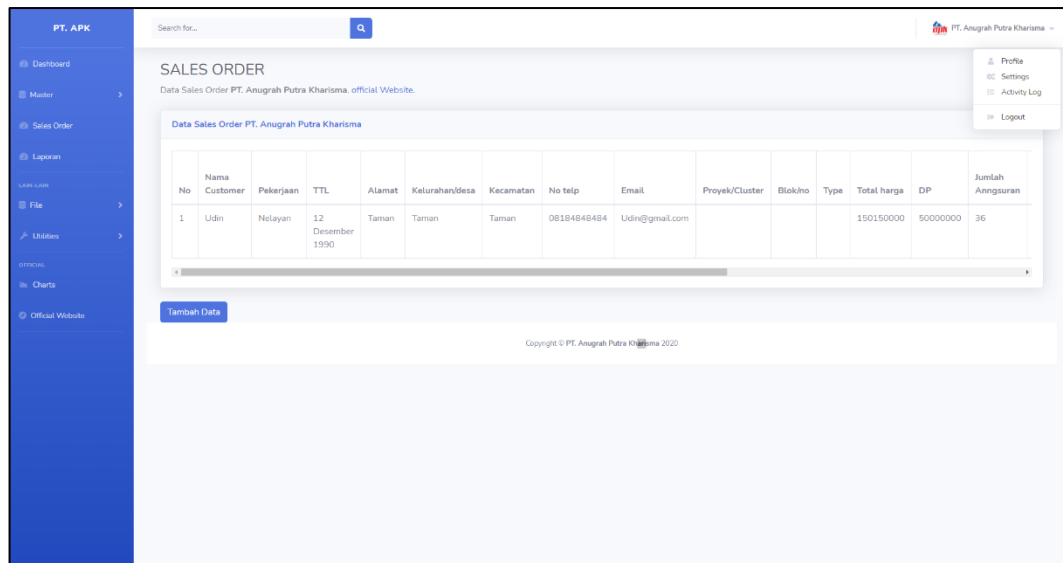


No	Nama Customer	Pekerjaan	TTL	Alamat	Kelurahan/desa	Kecamatan	No telp	Email	Proyek/Cluster	Blok/no	Type	Total harga	DP	Jumlah Angsuran	Harga angsur	Serah Terima Unit	Tenor	Bonus/fasilitas	Keterangan	Status SO	Nama Marketing	Nama Admin	Aksi
1	Udin	Nelayan	12 Desember 1990	Taman	Taman	Taman	08184848484	Udin@gmail.com				150150000	50000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
2	Nino	peternak		Gebang	sukolilo	sukolilo	081848432112					500000000	15000000	36	25000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
3	Yelsi	Dokter		Watu								500000000	50000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
4	Fahrul	Fotografer										15000000	50000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE

Gambar 4. 15 User Interface Manu Utama Sales Order

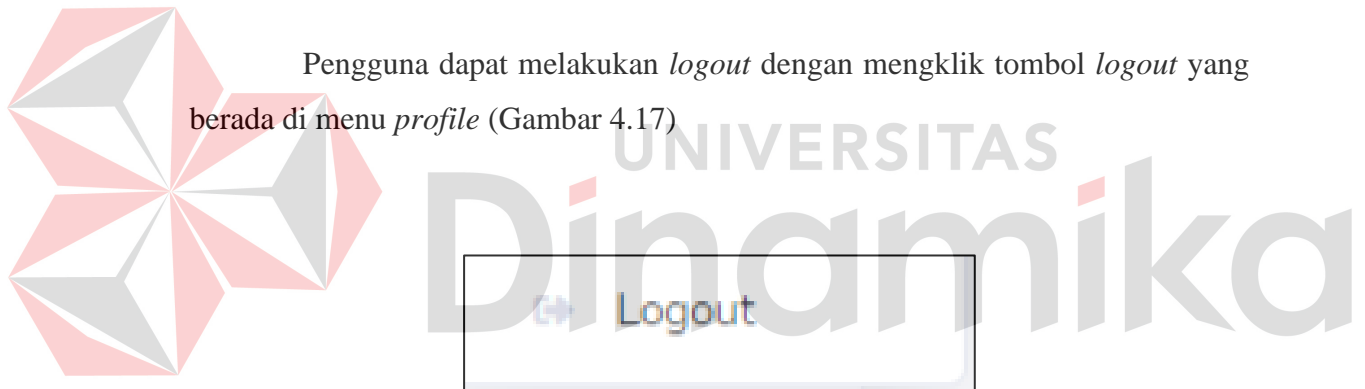
Pada gambar diatas merupakan tampilan data *SalesOrder* yang terdapat 22 kolom yaitu Nama Costomer, Pekerjaan, TTL (Tempat Tanggal Lahir), Alamat, Kelurahan/desa, Kecamatan, No telp, Email, Proyek/Cluster, Blok/no, Type, Total harga, DP, Jumlah angsuran, Harga angsur, Serah terima unit, Tenor, Bonus/fasilitas, Keterangan, Status SO, Nama marketing dan nama marketing.

4.3.3. User Interface Logout



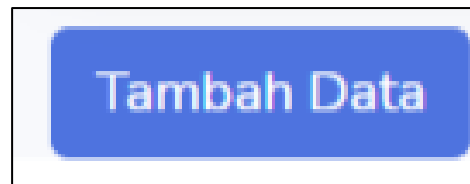
Gambar 4. 16 User Interface Logout

Pengguna dapat melakukan *logout* dengan mengklik tombol *logout* yang berada di menu *profile* (Gambar 4.17)



Gambar 4. 17 User Interface Tombol Logout yang berada di menu profile

4.3.4 User Interface Tambah SalesOrder



Gambar 4. 18 Tombol Tambah Data SalesOrder

Untuk melakukan penambahan data, pengguna melakukan klik tombol tambah data (Gambar 4.18) setelah itu akan menampilkan *form* tambah data SalesOrder (Gambar 4.19).

The screenshot shows a web application interface for adding a Sales Order. The interface includes a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Master, Sales Order, Laporan, and Utilities. The main content area is titled "ISI DATA SALES ORDER" and contains a form with various input fields. A large watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid on the form.

ISI DATA SALES ORDER	
Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma	
Nama Customer	Pekerjaan
Tempat Tanggal Lahir	Alamat
Kelurahan	Kecamatan
No telp	Email
Proyek/Cluster	Blok/No
Type	Total Harga
DP	Jumlah Angsuran
Harga Angsur	Serah Terima Unit
Tenor	Bonus/Fasilitas
Keterangan	Status
Marketing	Admin

Buttons:

Copyright © PT. Anugrah Putra Kharisma 2020

Gambar 4. 19 Tampilan Form Tambah Data SalesOrder

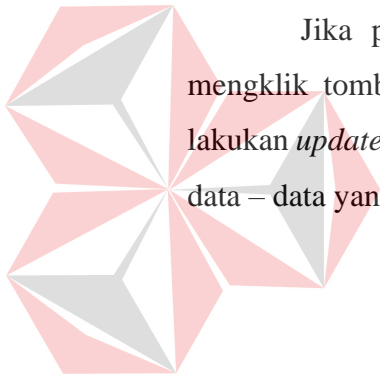
Pada form tambah data (gambar 4.19), pengguna diminta untuk mengisi Nama Customer, Pekerjaan, TTL (Tempat Tanggal Lahir), Alamat, Kelurahan/desa, Kecamatan, No telp, Email, Proyek/Cluster, Blok/no, Type, Total harga. DP, Jumlah angsuran, Harga angsur, Serah terima unit, Tenor, Bonus/fasilitas, Keterangan, Status SO, Nama marketing dan nama marketing.

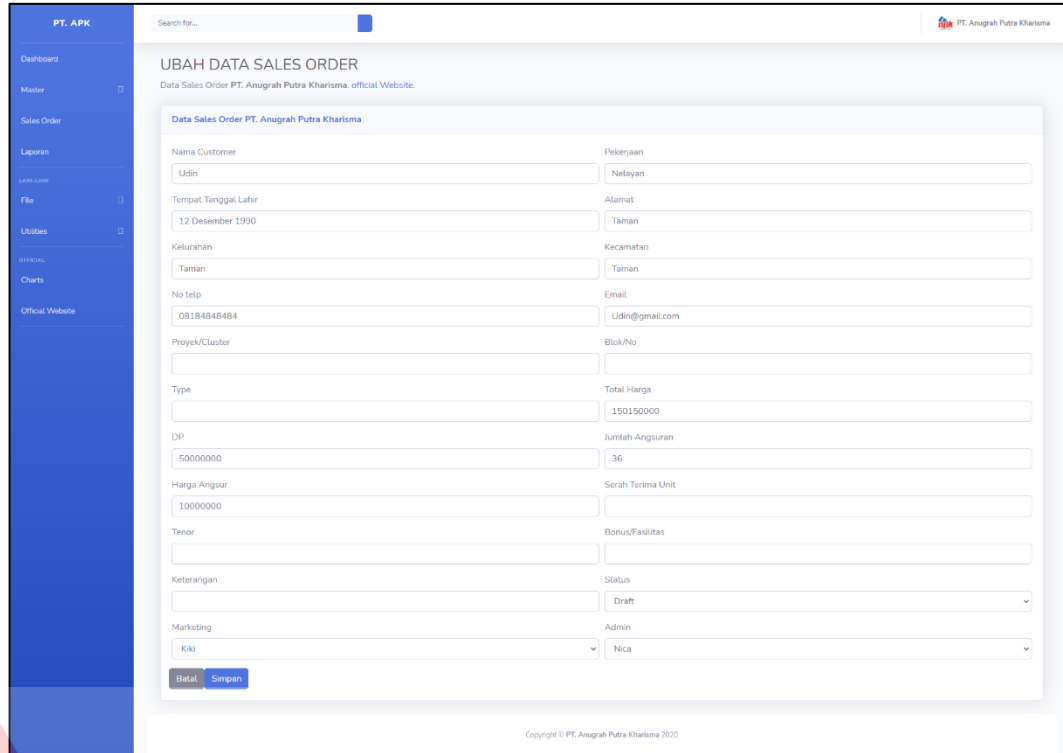
4.3.5 User Interface Ubah SalesOrder

id	Proyek/Cluster	Blok/No	Type	Total harga	DP	Jumlah Anngsuran	Harga Angsur	Serah Terima Unit	Tenor	Bonus/fasilitas	Keterangan	Status SO	Nama Marketing	Nama Admin	Aksi
1				150150000	50000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
2				500000000	150000000	36	25000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
3				500000000	500000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
4				150000000	500000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE

Gambar 4. 20 Tampilan Data SalesOrder Kolom Aksi

Jika pengguna ingin melakukan *update* data, maka pengguna dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.20), setelah itu akan muncul tampilan *form edit* dengan data – data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.21).





The screenshot displays a web interface for editing sales order data. The page title is "UBAH DATA SALES ORDER" and the subtitle is "Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma. official Website." The form is titled "Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma" and contains the following fields:

Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma	
Nama Customer	Pekerjaan
<input type="text" value="Udin"/>	<input type="text" value="Nelayan"/>
Tempat Tanggal Lahir	Alamat
<input type="text" value="12 Desember 1990"/>	<input type="text" value="Taman"/>
Kelurahan	Kecamatan
<input type="text" value="Taman"/>	<input type="text" value="Taman"/>
No telp	Email
<input type="text" value="08184848484"/>	<input type="text" value="Udin@gmail.com"/>
Proyek/Cluster	Blok/No
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Type	Total Harga
<input type="text"/>	<input type="text" value="150150000"/>
DP	Jumlah Angsuran
<input type="text" value="50000000"/>	<input type="text" value="36"/>
Harga Angsur	Serah Terima Unit
<input type="text" value="10000000"/>	<input type="text"/>
Tenor	Bonus/Fasilitas
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Keterangan	Status
<input type="text"/>	<input type="text" value="Draft"/>
Marketing	Admin
<input type="text" value="Kiki"/>	<input type="text" value="Nica"/>
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4. 21 Tampilan Form Ubah Data SalesOrder

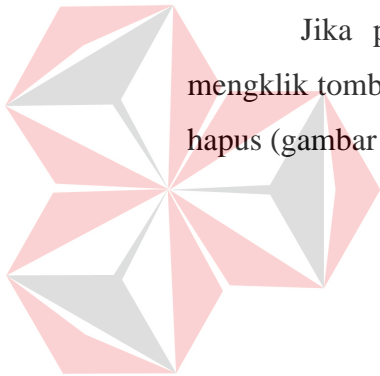
Pada form edit data (Gambar 4.21), pengguna dapat mengubah data yang diinginkan.

4.3.6 User Interface Hapus SalesOrder

id	Proyek/Cluster	Blok/No	Type	Total harga	DP	Jumlah Anngsuran	Harga Angsur	Serah Terima Unit	Tenor	Bonus/fasilitas	Keterangan	Status SO	Nama Marketing	Nama Admin	Aksi
1				150150000	50000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
2				500000000	150000000	36	25000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
3				500000000	500000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE
4				150000000	500000000	36	10000000					Draft	Kiki	Nica	EDIT DELETE

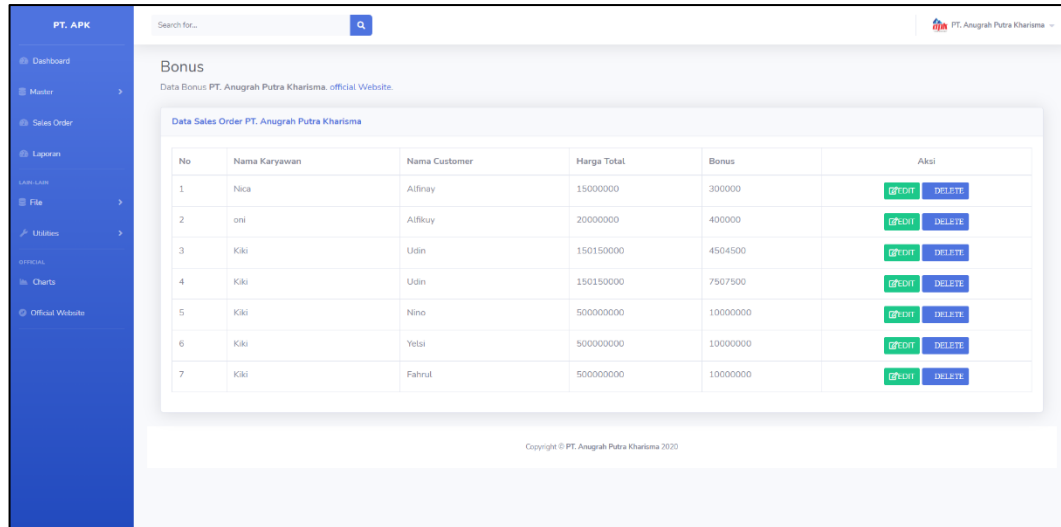
Gambar 4. 22 Tampila Data SalesOrder Kolom Aksi

Jika pengguna ingin melakukan *delete* data, maka pengguna dapat mengklik tombol *delete* yang terdapat pada kolom “Aksi” pada data yang ingin di hapus (gambar atas).



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.7 User Interface Menu Utama Perhitungan Bonus



PT. APK

Search for...

PT. Anugrah Putra Kharisma

Bonus

Data Bonus PT. Anugrah Putra Kharisma, official Website

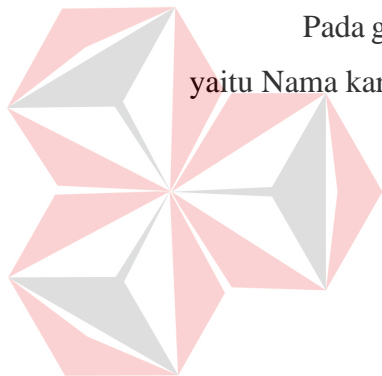
Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma

No	Nama Karyawan	Nama Customer	Harga Total	Bonus	Aksi
1	Nica	Alfinay	15000000	300000	GEDIT DELETE
2	oni	Aifkuy	20000000	400000	GEDIT DELETE
3	Kiki	Udin	150150000	4504500	GEDIT DELETE
4	Kiki	Udin	150150000	7507500	GEDIT DELETE
5	Kiki	Nino	500000000	10000000	GEDIT DELETE
6	Kiki	Yelsi	500000000	10000000	GEDIT DELETE
7	Kiki	Fahnut	500000000	10000000	GEDIT DELETE

Copyright © PT. Anugrah Putra Kharisma 2020

Gambar 4. 23 Tampilan Menu Utama perhitungan Bonus

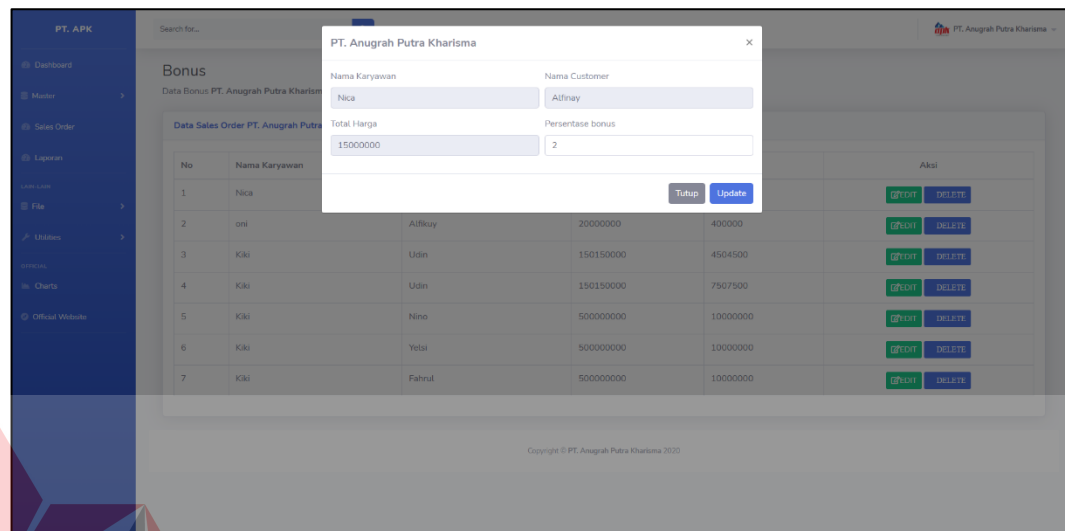
Pada gambar diatas merupakan tampilan data *Bonus* yang terdapat 4 kolom yaitu Nama karyawan, Nama *costumer*, Harga total dan *Bonus*.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.8 User Interface Ubah Bonus

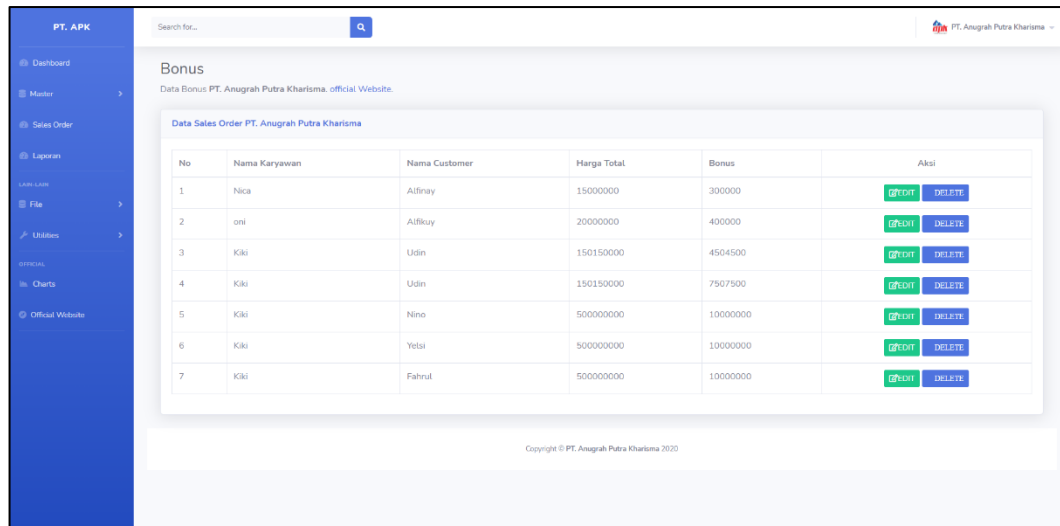
Jika pengguna ingin melakukan *update* data, maka pengguna dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.23), setelah itu akan muncul *pop up form edit* dengan data – data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.24).



Gambar 4. 24 Tampilan Pop Up Form Ubah Bonus

Pada *form edit* data (Gambar diatas), *pengguna* dapat mengubah data yang diinginkan.

4.3.9 User Interface Hapus Bonus



PT. APK

Search for...

PT. Anugrah Putra Kharisma

Bonus

Data Bonus PT. Anugrah Putra Kharisma. official Website

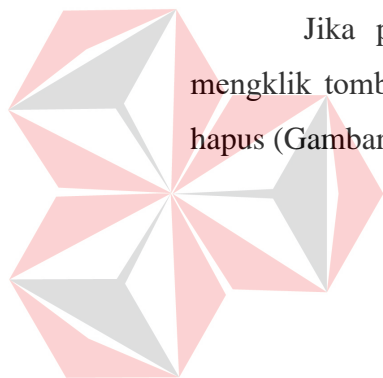
Data Sales Order PT. Anugrah Putra Kharisma

No	Nama Karyawan	Nama Customer	Harga Total	Bonus	Aksi
1	Nica	Alfinay	15000000	300000	DELETE
2	oni	Aifkuy	20000000	400000	DELETE
3	Kiki	Udin	150150000	4504500	DELETE
4	Kiki	Udin	150150000	7507500	DELETE
5	Kiki	Nino	500000000	10000000	DELETE
6	Kiki	Yelsi	500000000	10000000	DELETE
7	Kiki	Fahnut	500000000	10000000	DELETE

Copyright © PT. Anugrah Putra Kharisma 2020

Gambar 4. 25 Tampilan Utama Data Bonus Kolom Aksi

Jika pengguna ingin melakukan *delete* data, maka pengguna dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di hapus (Gambar 4.25).



UNIVERSITAS
Dinamika

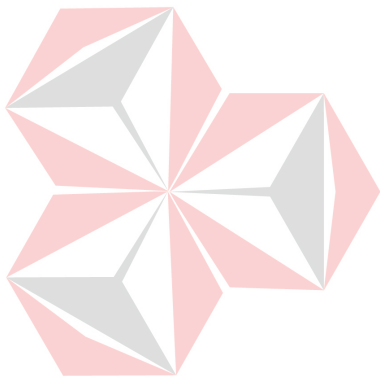
BAB IV PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat didapat dari rancang bangun aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* pada PT Anugrah Putra Kharisma meliputi perhitungan *bonus* pada setiap karyawan bagian *Marketing*. Aplikasi yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di PT Anugrah Putra Kharisma

5.2 Saran

Dalam pengembangan aplikasi perhitungan *bonus* tersebut, dapat diajukan beberapa saran yaitu mengevaluasi terkait kinerja aplikasi dan aplikasi yang dapat dikembangkan kedalam bentuk aplikasi *android*.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'adan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, I(3), 150-160.
- Asriman, T. (2020, July 11). *Developer Properti adalah Bisnis Legalitas*. Retrieved from Arisman.com: <https://asriman.com/tentang-developer-properti-yang-belum-banyak-dipahami-orang/>
- Budiman, D. A. (2019). Aplikasi Raport Online Berbasis Web Menggunakan Framework. *Jurnal Computech & Bisnis*, XII(2), 112-121.
- Firmansyah Yoki, P. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota. *Jurnal Bianglala Informatika*, V(2), 54-57.
- Munandar, A. (2016, october 11). *Pengertian MySQL*. Retrieved from Bahasaweb: <https://bahasaweb.com/pengertian-mysql/>
- Nawadwipa. (2020, August 21). *Pengertian Dan Fungsi HTML (HyperText Markup Language)*. Retrieved from Nawadwipa: <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-fungsi-html-hypertext-markup-language>
- NFA, K. (2019, September 4). *Pengertian, Kelebihan, Kekurangan dan Cara Install Laravel*. Retrieved from Kevin NFA: <https://medium.com/@kevinnfa0107/laravel-pengertian-kelebihan-kekurangan-dan-cara-install-laravel-224a79550a91>
- Sari, M. (2019). Aplikasi data Pasien dan Penentuan Gizi Ibu Hamil Pada Puskesmas Sungai Tabuk. *Technologia*, X(3), 127-177.
- Syafitri, I. (2019, Mei 30). *Pengertian Apache Beserta Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan Apache yang Perlu Anda Ketahui*. Retrieved from NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-apache/>