

## BAB V

### PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah kita menganalisa sistem yang ada dan mengetahui gambaran tentang bagaimana memecahkan masalah yang timbul setelah proses analisa tadi. Adapun tujuan dari perancangan sistem itu sendiri adalah untuk memberikan gambaran secara umum dan lebih jelas tentang sistem yang baru. Dalam tahap perancangan sistem ini nantinya akan diidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara lebih terperinci. Perancangan sistem yang akan dilakukan meliputi :

1. Pembuatan Data Flow Diagram (DFD)
2. Perancangan file-file Database
3. Perancangan Konseptual Database
4. Perancangan Input dan Output
5. Perancangan Sistem Menu dan Algoritma

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

Data Flow Diagram merupakan suatu cara untuk menggambarkan aliran data dan proses dalam suatu sistem. Data Flow Diagram akan membantu analis untuk memahami seberapa kompleks sistem bekerja. Data Flow Diagram hanya memberikan gambaran logis dari suatu sistem tanpa memperhatikan lingkungan fisik

dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

Dalam pembuatan Data Flow Diagram penulis menggunakan alat bantu berupa perangkat lunak yaitu Easy Case 4.2. Dalam pembuatan DFD ini tahapan-tahapan yang harus dikerjakan meliputi :

- a. Pembuatan Context Diagram
- b. Pembuatan Bagan Berjenjang, dan
- c. Pembuatan DFD untuk masing-masing level

#### **5.1.1. Context Diagram**

Dalam context diagram selalu mengandung satu proses saja. Proses ini mewakili proses dari seluruh sistem yang ada. Dengan kata lain bahwa context diagram ini mencakup atau menjelaskan proses-proses yang ada secara garis besarnya saja. Di dalam permasalahan sistem informasi penjualan rumah atau ruko ini terdapat tujuh external entity yaitu pemasaran, User, Teknik, Bank, Direktur, Accounting, dan Notaris. Gambar dari context diagram dapat dilihat pada gambar 5.1.

#### **5.1.2. Bagan Berjenjang**

Bagan berjenjang digunakan untuk mempersiapkan penggambaran DFD ke level-level yang lebih bawah lagi. Tujuan dari pembuatan bagan berjenjang ini adalah untuk memudahkan dalam pembuatan Data Flow Diagram. Untuk sistem informasi penjualan rumah atau ruko ini semua proses-proses yang ada apabila digambarkan sesuai dengan jenjangnya dalam bagan berjenjang akan tampak pada gambar 5.2.

### **5.1.3. Data Flow Diagram Level 0 (nol)**

Level 0 ini merupakan penjabaran atau turunan dari context diagram yang memberikan penjelasan secara lebih terinci tentang apa yang telah digambarkan dalam context diagram. Pada level ini terdapat beberapa proses yang masing-masing proses mempunyai fungsi tersendiri di dalam menghasilkan suatu informasi. Gambar DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 5.3.

### **5.1.4. Data Flow Diagram Level 1 (satu)**

Merupakan turunan dari level 0 dimana pada level ini memiliki penjelasan yang lebih terinci dari level-level sebelumnya.

#### **A. DFD level 1 proses 1.1 (Proses Pesan)**

Proses ini merupakan turunan dari proses penanganan penjualan yang berfungsi untuk melakukan pemrosesan terhadap calon user yang akan membeli atau memesan rumah atau ruko.

Dalam proses ini dilakukan pendataan terlebih dahulu terhadap calon user, semua berkas yang dibutuhkan untuk kepentingan pembelian rumah atau ruko diterima di dalam proses ini, pembayaranpun juga dibayarkan di dalam proses ini. Gambar DFD level 1 proses 1.1 dapat dilihat pada gambar 5.4.

#### **B. DFD level 1 proses 1.2 (Proses Beli)**

Dalam proses ini berfungsi untuk mengecek cara pembelian dari calon user, apakah secara tunai ataupun secara kredit lewat KPR (Kredit Pemilikan Rumah). Di

dalam proses ini pula piutang seorang user akan dicek oleh bagian accounting, hal ini dilakukan setelah user melakukan pembayaran pada proses pesan. Pengecekan ini dilakukan khusus bagi user yang membeli secara tunai. Gambar DFD level 1 proses 1.2 dapat dilihat pada gambar 5.4.

#### **C. DFD level 1 proses 2.1 (Proses Penerimaan Klaim)**

Level ini berfungsi untuk menerima pengajuan klaim dari user. User yang akan mengajukan klaim akan diterima dan didata di dalam proses ini. Semua keluhannya akan dicatat dan akan ditindaklanjuti dalam proses selanjutnya. Gambar DFD level 1 proses 2.1 dapat dilihat pada gambar 5.5.

#### **D. DFD level 1 proses 2.2 (Proses Pengecekan Klaim)**

Setelah Berkas klaim diterima pada proses sebelumnya, maka pada proses 2.2 ini dilakukan pengecekan terhadap user yang mengajukan klaim. User dicek apakah masih memiliki fasilitas klaim atau tidak. Pengecekan ini dilakukan karena fasilitas klaim yang diberikan ke user hanya berlaku untuk 4 (empat) bulan setelah transaksi pembelian. Bila ternyata user tadi sudah tidak memiliki fasilitas klaim, maka pihak pengembang tidak akan memproses pengajuan klaim dari user tetapi jika sebaliknya user tadi masih memiliki fasilitas klaim tersebut maka akan ditindak lanjuti pada proses selanjutnya. DFD level 1 proses 2.2 dapat dilihat pada gambar 5.5.

#### **E. DFD level 1 proses 2.3 (Proses Pengerjaan Klaim)**

Setelah dilakukan pengecekan terhadap masih berlakunya tidaknya fasilitas klaim yang dimiliki oleh seorang user di level 2.2 maka untuk proses 2.3 ini adalah

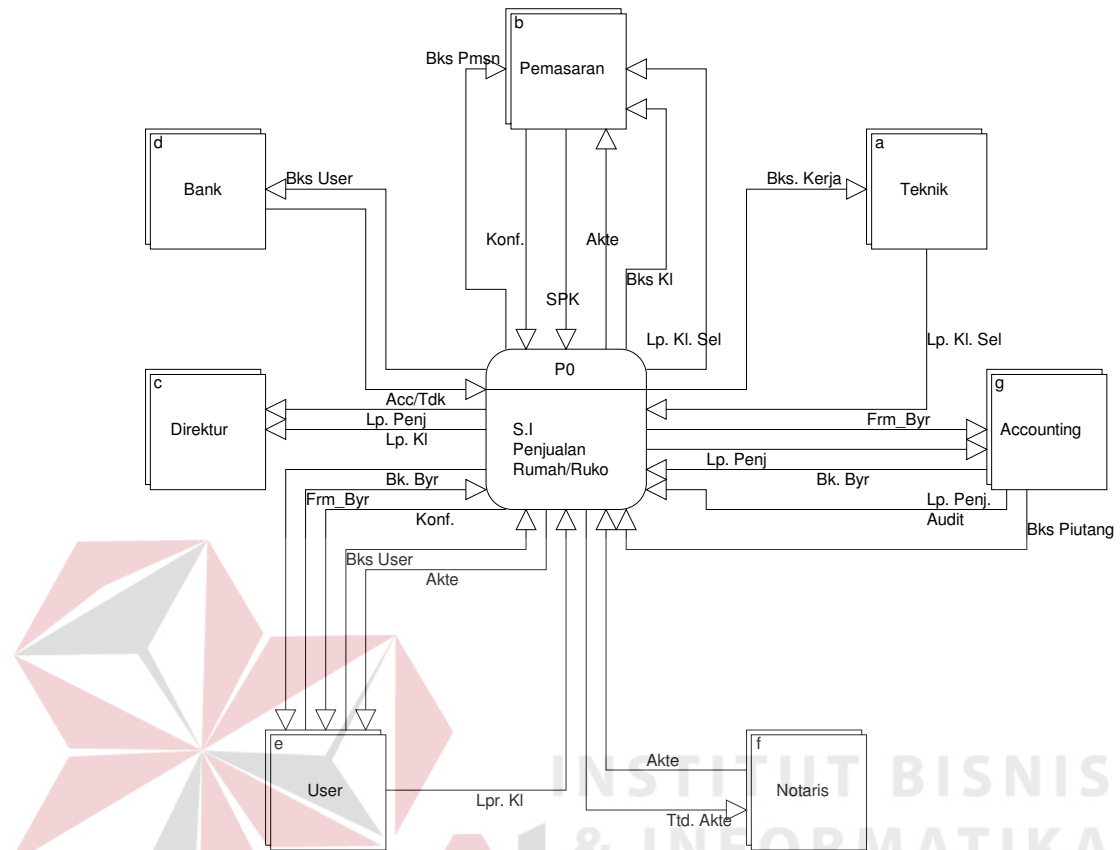
pengerjaan klaim yang dilakukan oleh bagian teknik. Gambar DFD proses 2.3 dapat dilihat pada gambar 5.5.

#### **F. DFD level 1 proses 3.1 (Laporan Penjualan)**

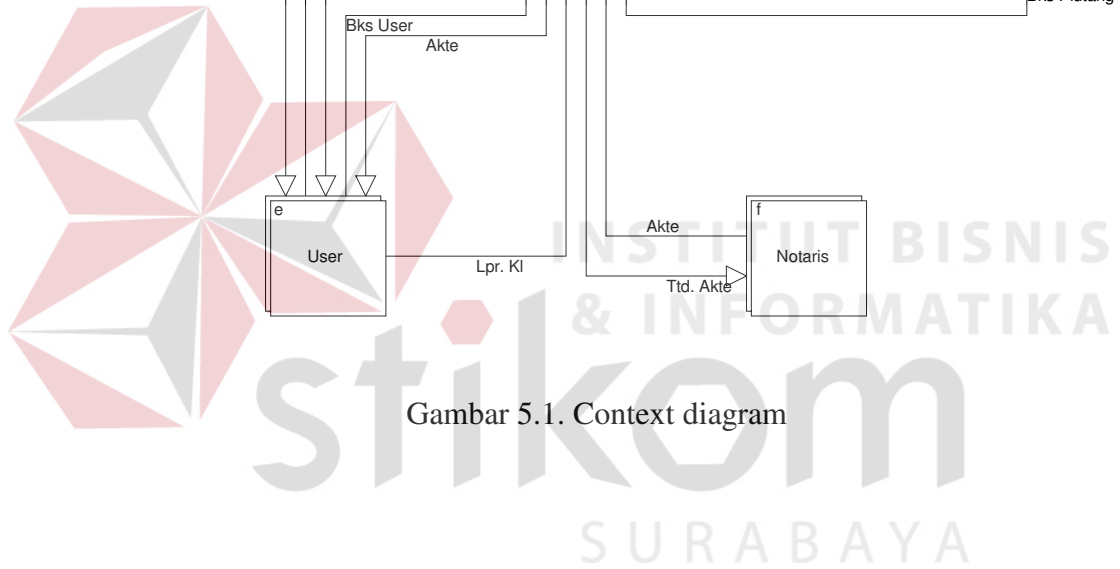
Level ini merupakan penjabaran dari level 0 (nol) proses 3 (Proses Laporan). Untuk proses laporan penjualan berfungsi untuk pembuatan laporan yang berkenaan dengan penjualan rumah atau ruko. Dari laporan ini akan diketahui seberapa besar transaksi penjualan yang terjadi dalam suatu periode, sehingga dari sini seorang direktur akan menentukan langkah-langkahnya dalam mengambil suatu keputusan guna meningkatkan volume penjualan. DFD proses 3.1 dapat dilihat pada gambar 5.6.

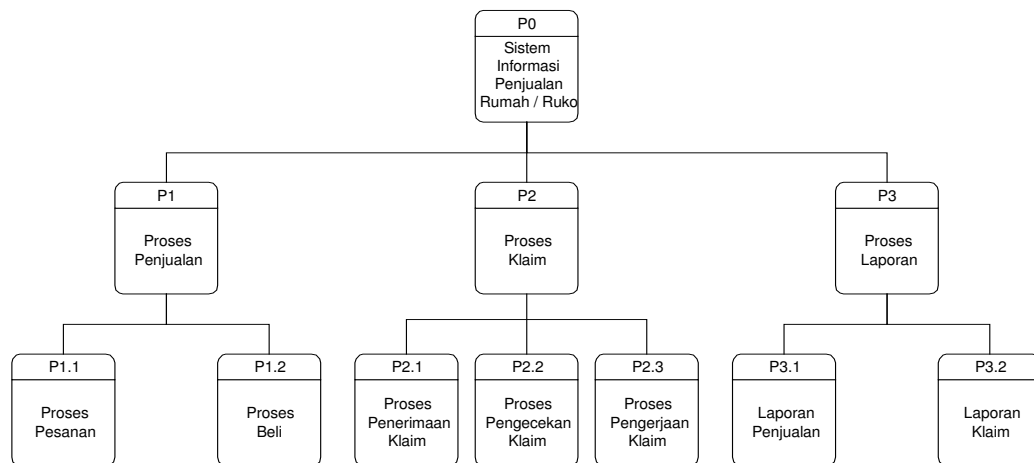
#### **G. DFD level 1 proses 3.2 (Laporan Klaim)**

Proses ini bertujuan untuk membuat laporan tentang adanya klaim. Jadi klaim-klaim yang diajukan oleh user dalam setiap periode akan dibuatkan laporannya, yang nantinya laporan ini akan diserahkan kepada direktur. Dari laporan ini dapat diketahui seberapa sering klaim terjadi. Gambar DFD proses 3.2 dapat dilihat pada gambar 5.6.



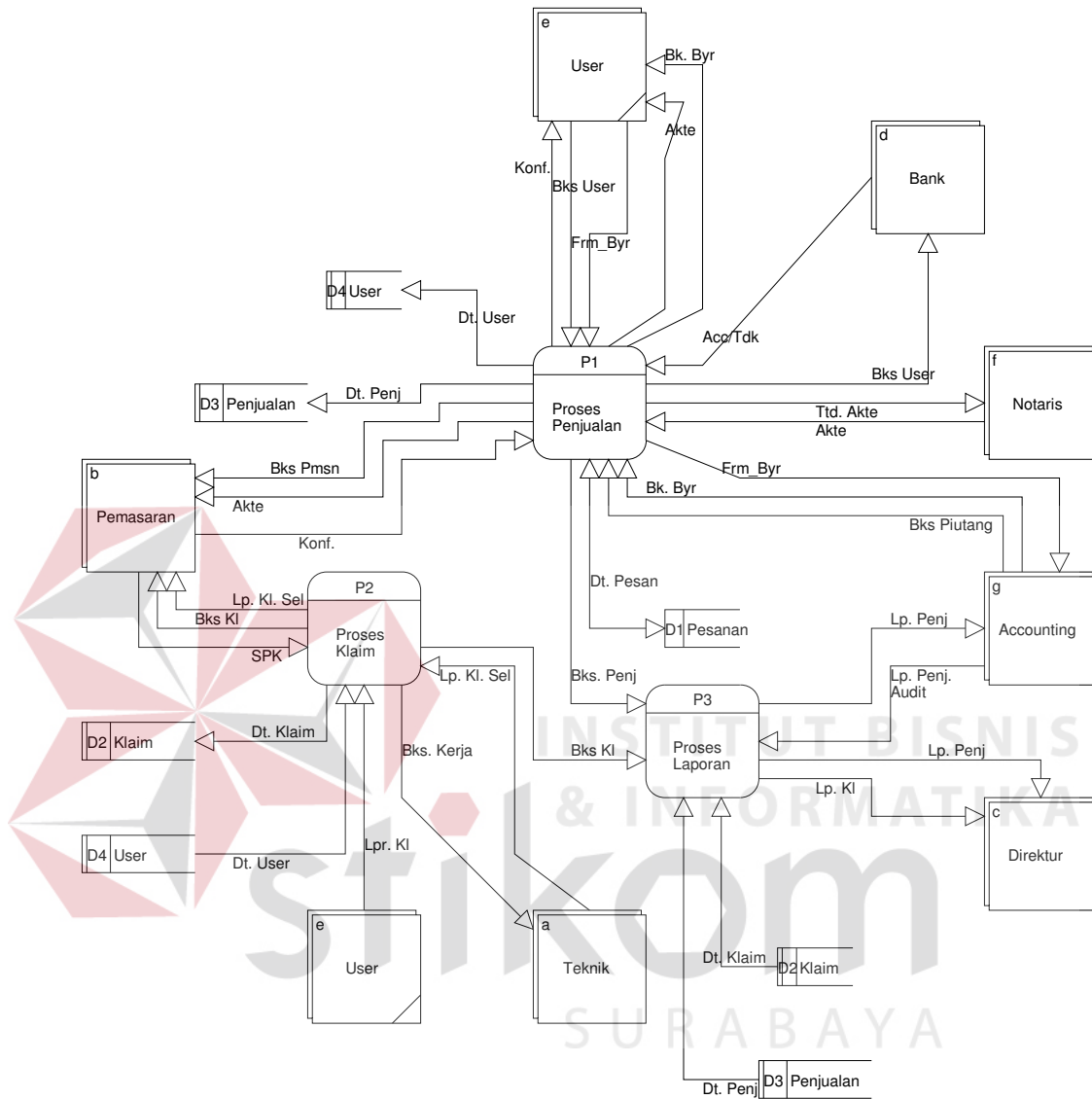
Gambar 5.1. Context diagram





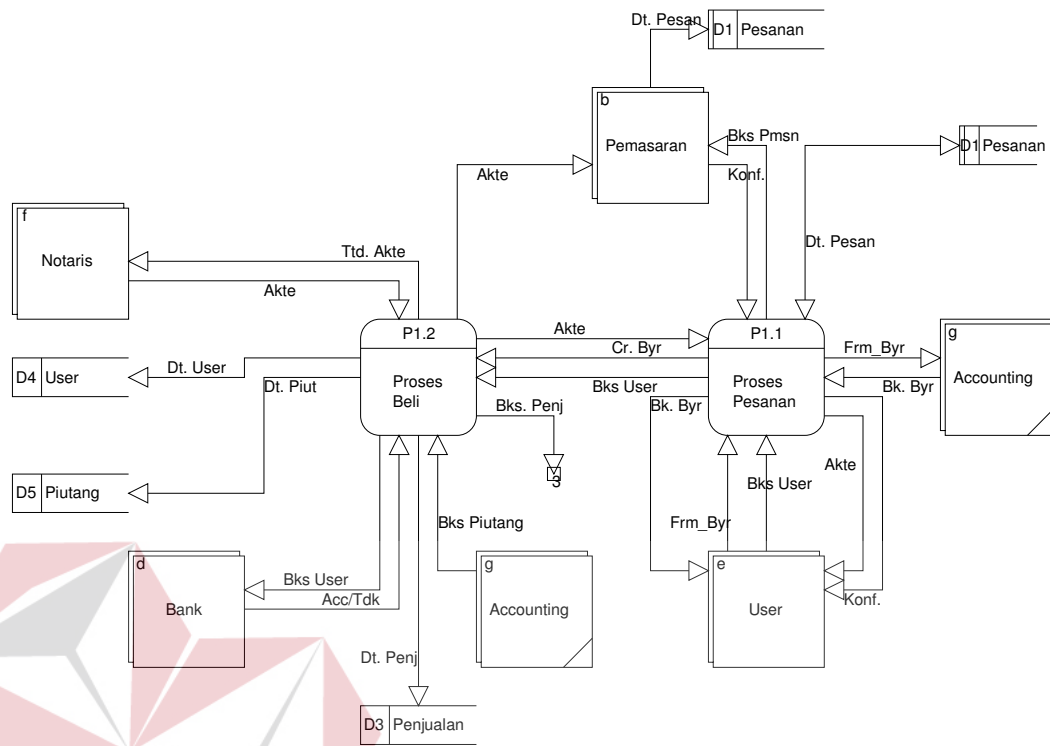
Gambar 5.2. Bagan Berjenjang



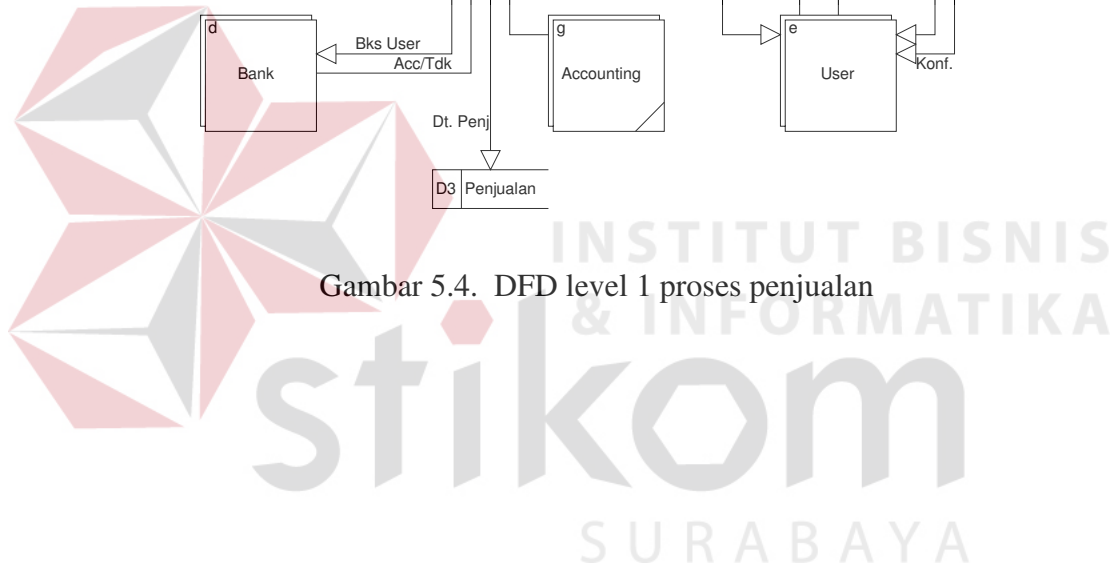


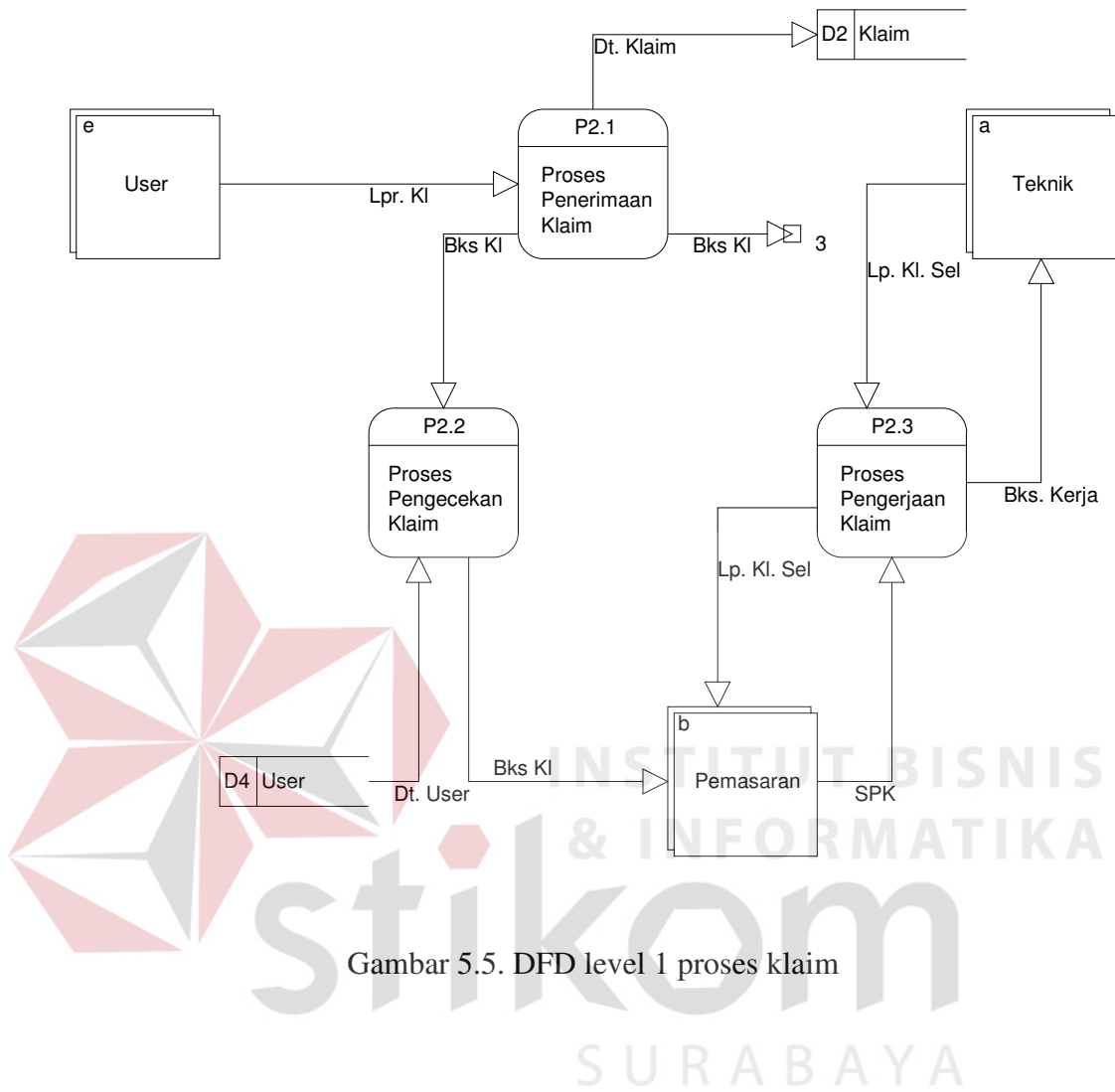
Gambar 5.3. DFD level 0



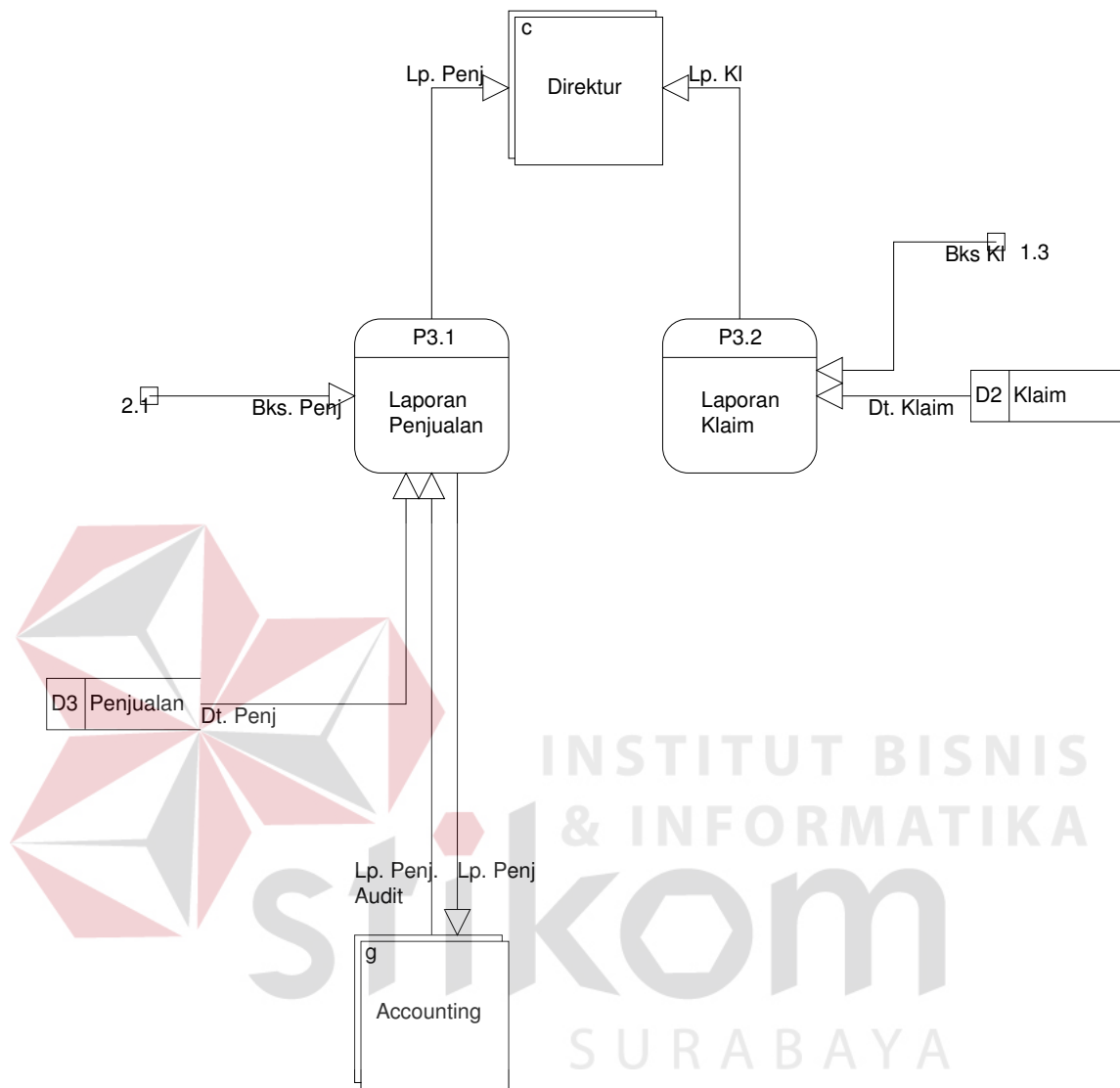


Gambar 5.4. DFD level 1 proses penjualan





Gambar 5.5. DFD level 1 proses klaim



Gambar 5.6. DFD level 1 proses laporan

## 5.2. Perancangan File-File Database

Data yang ada di perusahaan banyak sekali ragamnya. Untuk memudahkan pengorganisasian, data dikumpulkan dan disimpan menurut jenisnya. Database merupakan komponen inti dari sistem informasi karena berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pemakainya, sehingga harus dirancang dengan baik dan benar.

File-file basis data harus mempunyai elemen-elemen untuk menampung input yang dimasukkan dalam file-file tersebut untuk kemudian digunakan sebagai pembuatan suatu keluaran.

Perancangan database untuk keperluan sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

### 1. Struktur file database pembeli

Nama file : User.Dbf

Field kunci : Kd\_User

Kegunaan : Untuk menyimpan data-data lengkap mengenai user (pembeli).

Semua informasi yang berhubungan dengan user harus selalu dimutakhirkan, misalnya alamat, telepon dan sebagainya.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_User (*)	Char	5		Kode user
2	Nm_User	Char	25		Nama user
3	Alamat	Char	30		Alamat user
4	Kota	Char	15		Kota
5	Prop	Char	20		Propinsi
6	Telp	Numeric	12	0	Telepon
7	Tgl_Beli	Date	6		Tanggal pembelian
8	Cr_Byr	Char	5		Cara pembayaran
9	Nm_Bank	Char	10		Nama bank

### 2. Struktur file database pegawai

Nama file : Pegawai.Dbf

Field kunci : Kd\_Pgw

Kegunaan : Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data-data pegawai yang berhubungan langsung dengan proses penjualan.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Pgw(*)	Char	5		Kode pegawai
2	Nm_Pgw	Char	25		Nama pegawai
3	Jabatan	Char	20		Jabatan pegawai
4	Tgl_Lhr	Date	6		Tanggal lahir
5	Tgl_Msk	Date	6		Tanggal masuk
6	Almt_Pgw	Char	30		Alamat pegawai
7	Kota	Char	15		Kota
8	Prop	Char	20		Propinsi
9	Telp	Numeric	12	0	Telepon
10	Gaji	Numeric	9	2	Gaji pokok

### 3. Struktur file database rumah

Nama file : Rumah.Dbf

Field kunci : Kd\_Rmh

Kegunaan : Tabel ini berguna untuk menyimpan informasi yang berkenaan dengan spesifikasi rumah yang dijual.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Rmh(*)	Char	5		Kode rumah
2	Kd_Lok(**)	Char	5		Kode lokasi
3	Type_Bgn	Char	25		Type bangunan
4	Luas_Tnh	Numeric	5	0	Luas tanah
5	Luas_Bgn	Numeric	5	0	Luas bangunan
6	Hg_Jual	Numeric	11	2	Harga jual
7	Um_Min	Numeric	11	2	Uang muka minimum
8	Bunga	Numeric	3	1	Bunga tahunan
9	Cicil_L	Numeric	11	2	Cicilan lima tahun
No.	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
10	Cicil_S	Numeric	11	2	Cicilan sepuluh tahun

11	Cicil_Lm	Numeric	11	2	Cicilan lima belas tahun
12	Klt	Numeric	11	2	Kelebihan luas tanah
13	Sts	Char	7		Status rumah
14	Pondasi	Char	20		Pondasi rumah
15	Dinding	Char	40		Dinding rumah
16	Struktur	Char	40		Struktur rumah
17	Lantai	Char	40		Lantai rumah
18	Atap	Char	40		Atap rumah
19	Kusen	Char	40		Kusen
20	Rnk_Atp	Char	40		Rangka atap
21	Km_Wc	Char	40		Kamar mandi dan Wc
22	Listrik	Char	20		Listrik
23	Air	Char	20		Air bersih
24	Pagar	Char	20		Pagar rumah
25	Ket	Char	35		Keterangan

#### 4. Struktur file database ruko

Nama file : Ruko.Dbf

Field kunci : Kd\_Ruko

Kegunaan : Tabel ini berguna untuk menyimpan informasi yang berkenaan dengan spesifikasi ruko yang dijual.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Ruko(*)	Char	5		Kode ruko
2	Kd_Lok(**)	Char	5		Kode lokasi
3	Type_Bgn	Char	25		Type bangunan
4	Luas_Tnh	Numeric	5	0	Luas tanah
5	Luas_Bgn	Numeric	5	0	Luas bangunan
6	Hg_Jual	Numeric	11	2	Harga jual
7	Um_Min	Numeric	11	2	Uang muka minimum
8	Bunga	Numeric	3	1	Bunga tahunan
9	Cicil_L	Numeric	11	2	Cicilan lima tahun
10	Cicil_S	Numeric	11	2	Cicilan sepuluh tahun
11	Cicil_Lm	Numeric	11	2	Cicilan lima belas tahun
12	Sts	Char	7		Status rumah
13	Pondasi	Char	20		Pondasi rumah
No.	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
14	Dinding	Char	40		Dinding rumah

15	Struktur	Char	40	Struktur rumah
16	Lantai	Char	40	Lantai rumah
17	Atap	Char	40	Atap rumah
18	Kusen	Char	40	Kusen
19	Rnk_Atp	Char	40	Rangka atap
20	Km_Wc	Char	40	Kamar mandi dan Wc
21	Listrik	Char	20	Listrik
22	Air	Char	20	Air bersih
23	Pagar	Char	20	Pagar rumah
24	Ket	Char	35	Keterangan

### 5. Struktur file database lokasi

Nama file : Lokasi.Dbf

Field kunci : Kd\_lok

Kegunaan : Tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai lokasi dimana rumah atau ruko berada.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Lok(*)	Char	5		Kode lokasi
2	Nm_Lok	Char	25		Nama lokasi
3	Kota_Lok	Char	15		Lokasi perumahan
4	Prop_Lok	Char	20		Propinsi perumahan
5	Jm_Item	Numeric	3	0	Jumlah item rumah

### 6. Struktur file database pesanan

Nama file : Pesanan.Dbf

Field kunci : Kd\_Psn

Kegunaan : Tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai pesanan-pesanan dari user.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Psn(*)	Char	5		Kode pesanan

2	Kd_User(**)	Char	5		Kode user
3	Kd_Pgw(**)	Char	5		Kode pegawai
4	Tgl_Psn	Date	6		Tanggal pemesanan
5	Jns_Psn	Char	5		Jenis yang dipesan
6	U_muka	Numeric	11	2	Uang muka
7	L_Tnh	Numeric	5	2	Luas tanah
8	L_Bgn	Numeric	5	2	Luas bangunan

### 7. Struktur file database penjualan

Nama file : Penjualan.Dbf

Field kunci : Tgl\_Trn

Kegunaan : Untuk mencatat tentang adanya hal-hal yang berkenaan dengan proses transaksi penjualan.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Tgl_Trn(*)	Date	6		Tanggal transaksi
2	Kd_User(**)	Char	5		Kode user
3	Kd_Pgw(**)	Char	5		Kode pegawai
4	Jns_Bli	Char	5		Jenis yang dibeli
5	Kd_Rmh(**)	Char	5		Kode rumah
6	Kd_Ruko(**)	Char	5		Kode ruko

### 8. Struktur file database piutang user

Nama file : Piutang.Dbf

Field kunci : Kd\_User

Kegunaan : Untuk mencatat mengenai piutang user.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_User(*)	Char	5		Kode user
2	Sld_Piut	Numeric	11	2	Saldo piutang

### 9. Struktur file database penerimaan kas

Nama file : Kas.Dbf



Field kunci : Kd\_User

Kegunaan : File ini berfungsi untuk menyimpan data-data penerimaan yang terjadi akibat adanya pembayaran oleh pelanggan.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_User(*)	Char	5		Kode user
2	Tgl_Byr(*)	Date	6		Tanggal pembayaran
3	Jml_Byr	Numeric	11	2	Jumlah pembayaran

### 10. Struktur file database penolakan pesanan

Nama file : Tlk\_Psn

Field kunci : Kd\_Tlk

Kegunaan : Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data-data mengenai pesanan-pesanan yang ditolak.

No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	Kd_Tlk(*)	Char	5		Kode penolakan
2	Kd_Psn(**)	Char	5		Kode pesanan
3	Ket	Char	20		Keterangan

### 11. Struktur file database klaim

Nama file : Klaim.Dbf

Field kunci : No\_Klaim

Kegunaan : Untuk menyimpan data klaim yang diajukan oleh user.

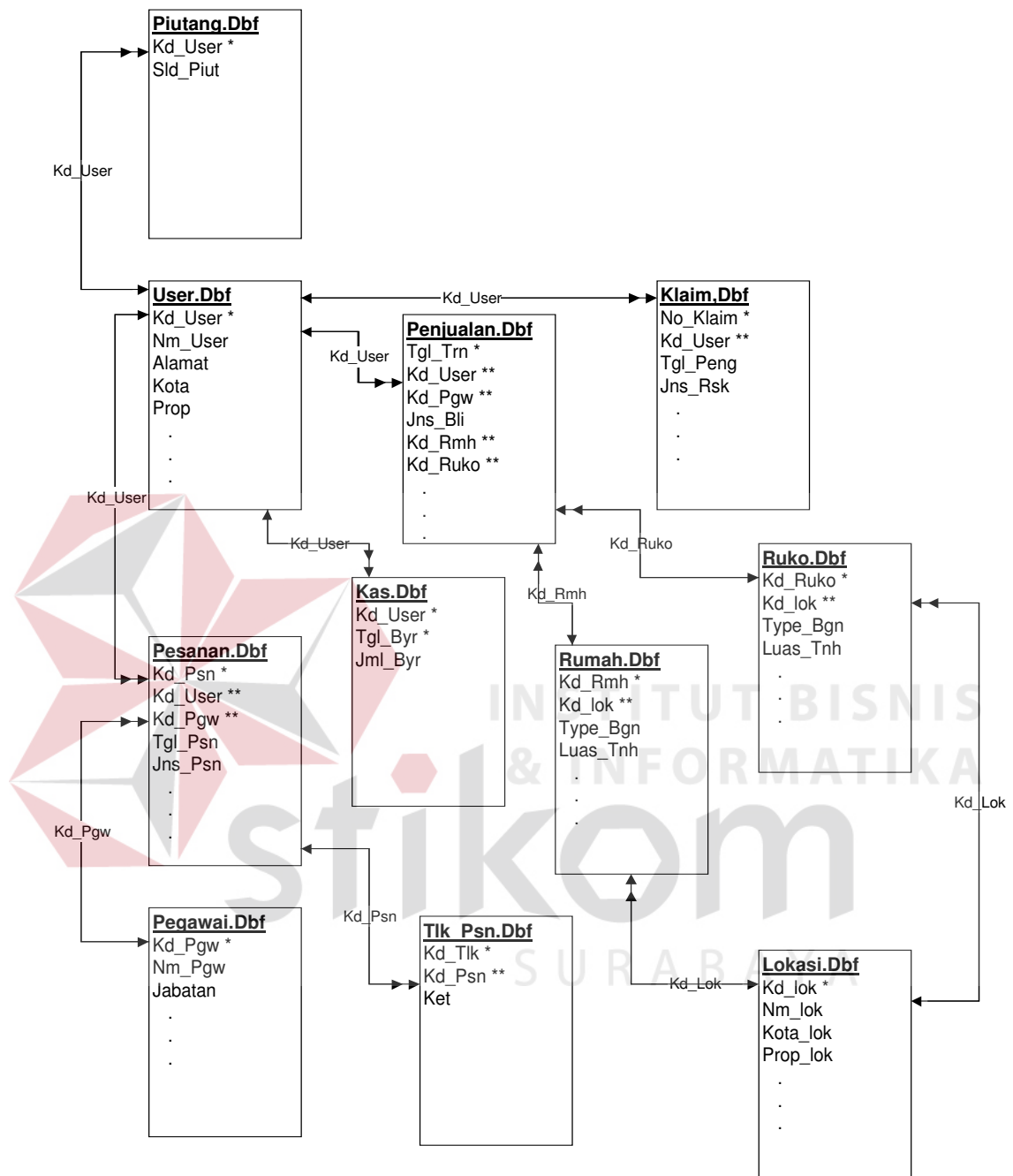
No.	Nama Filed	Type	Width	Dec	Keterangan
1	No_Klaim(*)	Char	5		Nomor klaim
2	Kd_User(**)	Char	5		Kode user
No.	Nama Field	Type	Width	Dec	Keterangan
3	Tgl_Peng	Date	6		Tanggal pengajuan
4	Jns_Rsk	Char	20		Jenis kerusakan
5	Tgl_Tng	Date	6		Tanggal penanganan

6	Tgl_Sel	Date	6	Tanggal selesai
---	---------	------	---	-----------------

### 5.3. Konseptual Database

Database adalah kumpulan dari file-file yang saling berhubungan satu sama lainnya atau saling berkaitan. Pada model database relational hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi (*relation key*), yang merupakan kunci utama dari masing-masing file. Pada perancangan database ini akan menyebabkan program sistem informasi penjualan rumah atau ruko akan dapat bekerja secara optimal. Adapun gambar konseptual database-nya dapat dilihat pada gambar 5.7.





Gambar 5.3.1. Konseptual database

## 5.7. Algoritma Sistem Menu

Algoritma merupakan suatu prosedur atau urutan langkah-langkah di dalam menjalankan suatu program aplikasi, sehingga dengan adanya suatu algoritma tersebut seorang operator komputer akan dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dikerjakan saat dia bekerja. Dalam sub bab ini penulis akan membahas tentang algoritma sistem menu perancangan sistem informasi penjualan rumah / ruko di PT. Delta Multi Persada Surabaya.

Di dalam perancangan sistem menu ini, menu utama mempunyai empat buah menu yaitu menu Transaksi, menu Maintenance, menu Laporan, dan menu Help. Menu Transaksi sendiri memiliki enam sub menu yaitu Penjualan, Pemesanan, Klaim, Tolak Pesan, Piutang, dan Penerimaan Kas. Menu Maintenance memiliki lima buah sub menu yaitu User, Pegawai, Lokasi, Rumah, dan Ruko. Untuk menu laporan memiliki dua buah sub menu yaitu Laporan Penjualan dan Laporan Klaim. Sedangkan untuk menu Help berisi tentang informasi cara-cara yang digunakan dalam memanipulasi data-data dalam sistem informasi penjualan ini.

Menu utama ini dirancang sedemikian rupa sehingga diharapkan dapat membantu memberi kemudahan bagi pengguna untuk memanipulasi data. Namun tidak menutup kemungkinan menu tersebut dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan tuntutan kegiatan penjualan perusahaan. Salah satu pengembangan yang mungkin dapat dilakukan adalah dengan membatasi hak akses tiap-tiap menu sesuai dengan wewenang pengguna yang bersangkutan.

### 5.7.1. Menu Transaksi

### A. Algoritma sub menu penjualan

1. Pada menu utama pilih menu Transaksi, dengan menggeser posisi kursor pada menu Transaksi atau dengan menekan tombol Alt-T maka sub menu dari menu Transaksi akan muncul. Lalu pilih sub menu Penjualan, caranya sama dengan memilih menu Transaksi tetapi untuk penekanan tombol ditekan Alt-P, maka setelah pemilihan menu penjualan ini akan muncul window untuk mengisi data-data tentang transaksi penjualan.
2. Setelah window pengisian data penjualan muncul maka isikan tanggal transaksi, dimana tanggal transaksi ini dimaksudkan untuk mencatat tanggal transaksi terjadi.
3. Selanjutnya isikan kode user. Dalam pengisian kode user setelah mengetik kode user maka program akan mengecek terlebih dahulu apakah kode user yang dimaksud ada tidak di file master user, jika ada maka nama dari user tersebut akan muncul, akan tetapi jika ternyata kode user tersebut tidak ada maka akan muncul kotak dialog yang berisi pesan yang menyatakan bahwa kode user tidak ada. Apabila hal ini terjadi maka segera diisikan kembali kode user yang benar.
4. Setelah mengisi kode user maka yang perlu diisi lagi adalah kode pegawai. Sama halnya dengan pengisian kode user, apabila pengisiannya benar maka nama dari pegawai pemroses transaksi akan muncul sedang jika salah maka akan muncul kotak dialog yang menyatakan kesalahan bahwa kode pegawai tersebut tidak ada di dalam master pegawai.

5. Selanjutnya pilih jenis pembelian, dimana jenis pembelian ini maksudnya jika user membeli rumah maka dipilih rumah tetapi jika ruko maka yang dipilih adalah ruko.
6. Setelah itu mengisi kode rumah atau kode ruko sesuai dengan pemilihan jenis pembelian tadi. Jika yang dibeli adalah rumah maka yang perlu diisi adalah kode rumah sedang kode ruko tidak aktif (*disable*) lalu type rumah akan muncul secara otomatis begitu juga sebaliknya dengan pengisian kode ruko.
7. Setelah kode rumah atau kode ruko diisi maka field sisanya tidak perlu diisi lagi. Karena field-field tersebut merupakan output, sehingga akan muncul secara otomatis setelah program menemukan kode yang dimaksud.
8. Dalam sub menu ini apabila ingin melakukan pengeditan, penambahan, penghapusan, serta pencarian data penjualan juga bisa dilakukan dengan menekan tombol Alt lalu diikuti dengan huruf pertama yang ada garis bawahnya atau dengan mengklik command button yang dikendaki. Jika merasa data-data yang diisi sudah benar maka klik command button simpan tetapi jika ingin membatalkan pengisian maka klik command button batal.
9. Untuk keluar cukup mengklik command button keluar atau tekan tombol Alt-K.

## **B. Algoritma sub menu klaim**

1. Pada menu utama pilih menu transaksi lalu pilih lagi menu klaim, setelah itu akan muncul window klai.

2. Isikan nomor klaim dari klaim yang diajukan oleh user. Untuk nomor klaim ini bersifat unik sehingga apabila nomor klaim yang diketik sudah ada tetapi diketik lagi maka program akan memberitahu bahwa nomor klaim tersebut sudah ada dan diharapkan untuk mengisi kembali nomor klaim yang baru.
3. Kemudian mengisi kode user yang mengajukan klaim. Setelah pengisian kode user ini program akan mengecek keberadaan user, kalau kode user tersebut ada maka akan ditampilkan nama user dan program akan mengecek kembali tentang masa berlakunya klaim yang dimiliki oleh user tadi. Jika ternyata masa berlakunya klaim user tadi habis maka akan ditampilkan pesan yang menyatakan bahwa masa berlaku klaim sudah habis, lalu program akan keluar. Jika ternyata masih ada maka field-field yang lain bisa diisi. Tetapi jika kode user tidak ada maka akan ditampilkan pesan bahwa kode user yang bersangkutan tidak ada.
4. Untuk sub menu klaim ini juga bisa dilakukan pengeditan, penambahan dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan, dan caranya pun cukup dengan mengklik command button yang dikehendaki.

### **C. Algoritma sub menu pemesanan**

1. Pada menu transaksi pilih sub menu pemesanan. Lalu setelah itu isikan kode pesanan, kode ini bersifat unik.

2. Setelah itu isikan kode user yang memesan dan kode pegawai yang memproses pemesanan tersebut.
3. Lalu isikan field-field selanjutnya. Untuk jenis pesanan diisi dengan memilih atau menekan combo box yang ada. Jika yang dipesan rumah maka pilih rumah jika yang dipesan ruko maka pilih ruko.
4. Sama halnya dengan sub menu yang lain untuk sub menu pemesanan ini juga bisa dilakukan pengeditan, penambahan dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan.

#### **D. Algoritma sub menu tolak pesan**

1. Pada menu utama pilih menu transaksi lalu pilih sub menu tolak pesan.
2. Setelah itu akan muncul window tolak pesan
3. Isikan kode penolakan, adapun kode ini bersifat unik sehingga jika kode yang diketik ternyata sudah ada maka akan muncul pesan bahwa kode sudah ada.
4. Lalu isikan kode pesanan, setelah pengisian kode ini maka program akan membaca file pesanan untuk mengecek apakah kode pesanan tersebut ada atau tidak. Jika ada maka data pesanan yang sesuai dengan kode pesanan tadi akan dihapus, jika sebaliknya apabila kode pesanan tidak ditemukan maka akan ditampilkan bahwa kode pesanan tidak ada.
5. Untuk keluar dari sini cukup tekan command button keluar atau tekan Alt-K.

#### **E. Algoritma sub menu piutang**

1. Dari menu transaksi pilih sub menu piutang dengan cara menggeser posisi kursor pada sub menu yang dikehendaki.



2. Setelah muncul window piutang maka isikan kode user yang dikehendaki, setelah itu program akan mengecek kode user tersebut jika ada proses dilanjutkan akan tetapi jika kode user ternyata tidak ada maka akan muncul pesan yang menyatakan bahwa kode user tidak ada.
3. Untuk saldo piutang akan muncul secara otomatis karena program akan mengecek berapa sisa piutang user dalam membeli rumah secara tunai.
4. Sama dengan sub menu yang lain dalam sub menu ini juga bisa memanipulasi data dengan mengklik command button yang dikehendaki.

#### **F. Algoritma sub menu penerimaan kas**

1. Setelah masuk ke menu utama maka pilih menu transaksi yang kemudian diikuti dengan memilih sub menu penerimaan kas.
2. Setelah window penerimaan kas muncul maka isikan kode user. Setelah kode diisi dengan benar maka nama dari user yang bersangkutan akan muncul akan tetapi jika kode salah maka akan muncul pesan bahwa kode user tersebut tidak ada.
3. Setelah itu isikan field-field selanjutnya. Setelah semua terisi dan benar lalu ditekan command button simpan maka program akan melakukan perhitungan dengan mengurangi harga rumah atau ruko dengan total pembayaran yang telah dilakukan oleh user. Setelah itu data sisa pembayaran user akan di transfer ke dalam piutang user.
4. Untuk keluar dari window ini klik command button keluar atau dengan menekan Alt-k.

## 5.7.2. Menu Maintenance

### A. Algoritma sub menu user

1. Setelah muncul menu utama program kemudian klik menu maintenance, setelah itu akan muncul sub menu-sub menu dari menu maintenance tadi. Kemudian pilih atau geser posisi kursor ke sub menu user.
2. Setelah muncul window user maka isikan kode user. Kode user disini bersifat unik artinya bahwa masing-masing user tidak bisa mempunyai kode yang sama, sehingga satu kode hanya mewakili satu user saja. Setelah kode user diisi maka program akan mengecek apakah kode user yang diinputkan tadi sudah ada atau belum. Jika ternyata sudah ada maka akan ditampilkan pesan bahwa kode user sudah ada, tetapi jika kode user belum ada maka program akan mengijinkan untuk mengisi field-field selanjutnya.
3. Untuk field Cara Pembayaran dimaksudkan untuk mencatat bagaimana cara user tadi membayar apakah melalui KPR atau membeli secara tunai.
4. Untuk field Nama Bank KPR dapat diisi apabila user yang membeli menggunakan cara pembelian secar KPR, jika cara pembayarannya tunai maka field ini tidak akan bisa diisi karena akan didisable.
5. Untuk merubah atau memanipulasi data maka cukup dengan mengklik command button yang ada.

### B. Algoritma sub menu pegawai

1. Setelah masuk ke menu utama (*main menu*) maka pilih menu maintenance yang ada di samping kanan menu transaksi. Kemudian klik menu tersebut lalu akan muncul sub menu- sub menu dari menu maintenance tersebut. Setelah itu geser posisi kursor ke sub menu pegawai.
2. Setelah masuk ke window pemasukan data pegawai maka selanjutnya isikan kode pegawai. Kode pegawai ini sama seperti kode-kode yang lainnya yang bersifat unik. Untuk itu setiap kali mengisi kode maka program akan mengecek apakah kode pegawai tersebut ada atau tidak. Karena jika ternyata kode pegawai tersebut tidak ada maka pengisian field-field selanjutnya bisa diteruskan tetapi bila sebaliknya maka pengisian field-field selanjutnya tidak bisa diteruskan karena akan didisable dan muncul pesan bahwa kode user sudah ada dan diminta untuk mengisi kode user yang lain.
3. Setelah field-field yang lain terisi maka jika sudah benar bisa langsung disimpan atau jika ingin memanipulasi datanya bisa memilih pilihan dengan mengklik command button yang ada.
4. Untuk keluar dari sini klik command button keluar atau tekan Alt-k.

### **C. Algoritma sub menu lokasi**

1. Setelah masuk ke menu utama dan memilih menu maintenance maka selanjutnya pilih sub menu lokasi dengan cara mengklik sub menu lokasi.
2. Kemudian setelah memilih sub menu lokasi tersebut maka akan muncul window lokasi.

3. Setelah window lokasi muncul maka isikan kode lokasi dengan benar. Kode lokasi ini unik maka jika saat pengisian kode ternyata sama maka program akan menampilkan pesan bahwa kode lokasi yang dimaksud sudah ada untuk itu program akan meminta untuk pengisian kode lokasi kembali. jika ternyata setelah pengisian yang berikutnya ternyata kode lokasi tidak ada maka pengisian field-field selanjutnya bisa dilakukan.
4. Apabila data-data lokasi ingin dimanipulasi maka cukup dengan menekan atau mengklik command button - command button yang ada.

#### **D. Algoritma sub menu rumah dan ruko**

1. Setelah masuk ke menu utama selanjutnya pilih menu maintenance, setelah itu pilih sub menu rumah atau ruko sesuai dengan yang dikehendaki.
2. Setelah itu isikan kode rumah atau kode ruko yang benar. Kode-kode ini sama seperti yang lainnya yaitu unik. Kode ini tidak bisa diduplikasi, karena jika ternyata saat pemasukan kode baru ada yang sama maka program akan menampilkan pesan yang menyatakan bahwa kode sudah ada.
3. Setelah mengisi kode rumah atau ruko maka kemudian mengisi kode lokasi.
4. Selanjutnya mengisi field-field lain sesuai dengan datanya yang ada. Untuk status diisi apabila rumah atau ruko tersebut dibeli maka akan diisi sesuai dengan keadaannya, jika sudah terbeli maka akan diisi sold, jika dipesan maka akan diisi book dan jika masih belum terbeli dan belum ada yang memesan maka diisi free.

5. Untuk memanipulasi data cukup mengklik command button - command button yang telah tersedia.

### **5.7.3. Menu Laporan**

#### **A. Algoritma sub menu laporan penjualan**

1. Sebelum masuk ke sub menu ini maka terlebih dahulu di menu utama pilih menu laporan kemudian baru selanjutnya mengklik menu laporan penjualan.
2. Untuk sub menu laporan penjualan ini akan dicetak laporan tentang penjualan per tahunnya. Dibuat laporan penjualan per tahun karena untuk penjualan rumah itu tidak setiap bulan atau setiap saat terjadi transaksi pembelian terkadang dalam satu tahun itu jumlah rumah atau ruko yang terbeli tidak lebih dari dua. Untuk itulah laporan penjualan yang dibuat adalah laporan penjualan tahunan.

#### **B. Algoritma sub menu laporan klaim**

1. Setelah masuk ke menu utama lalu klik menu laporan, setelah itu akan muncul sub menu dari menu laporan yaitu laporan penjualan dan laporan klaim.
2. Setelah itu pilih sub menu laporan klaim. Setelah itu program akan menyajikan laporan klaim yang telah diajukan oleh user.
3. Sebelumnya isikan terlebih dahulu bulan dan tahun klaim

4. Setelah itu bila ingin mencetak ke printer pilih lagi sub menu dari sub menu laporan klaim, kemudian klik cetak printer. Dan apabila ingin mencetak laporan ke layar maka langkahnya sama seperti cetak ke printer tetapi yang dipilih sub menu cetak layar.

#### **5.7.4. Menu Help**

##### **A. Algoritma menu help**

1. Setelah masuk ke main menu atau menu utama maka untuk memperoleh petunjuk bagaimana memanipulasi dan menjalankan program maka pilih dengan mengklik menu help.
2. Setelah itu menu help akan menyajikan petunjuk-petunjuk yang dibutuhkan operator untuk menjalankan program sistem informasi penjualan ini.
3. Untuk keluar dari sistem informasi penjualan ini cukup mengklik command button keluar sehingga program akan keluar.