

## **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERBENGGKELAN JASA SERVIS DAN PENJUALAN SUKU CADANG BERBASIS WEB DAN ANDROID STUDI KASUS DI FARASAT JAYA MOTOR KOTA LANGSA**

Rizky Suryadi<sup>1</sup>, Angga Pratama<sup>2</sup>, Rizky Putra Phonna<sup>3</sup>  
Sistem Informasi Universitas Malikussaleh Lhokseumawe  
Jl. Cot Tgk Nie-Reulet, Aceh Utara, 141 Indonesia  
email: suryadirizki8@gmail.com, anggapratama@unimal.ac.id <sup>2</sup>,  
rizkiputrafhonna@unimal.ac.id <sup>3</sup>

### **Abstrak**

*Sistem Informasi Manajemen Perbengkelan Jasa Servis dan Penjualan Suku Cadang berbasis web dan android merupakan suatu sistem untuk mempermudah proses pendataan dan transaksi penjualan. Permasalahan pada Farasat Jaya Motor ini adalah belum tersedianya sistem informasi Manajemen Perbengkelan Jasa servis dan Penjualan Suku Cadang sehingga sistem pendataan barang dan transaksi penjualan masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, pada kesempatan ini akan dilakukan analisa perancangan dan pembuatan sistem informasi Manajemen Perbengkelan Jasa servis dan Penjualan Suku Cadang yang berbasis web sehingga informasi tentang data barang dan transaksi penjualan dapat diketahui secara jelas dan terperinci. Sistem Informasi Manajemen Perbengkelan Jasa servis dan Penjualan Suku Cadang yang akan di bangun kali ini juga akan mempermudah pelanggan untuk melihat data barang yang tersedia dan juga dapat melihat data mekanik yang sedang aktif bekerja dan dapat di akses dengan menggunakan website dan android.*

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Manajemen Perbengkelan, Transaksi, Android,*

## 1. Pendahuluan

Seiring bertambahnya tingkat kebutuhan manusia, memacu perkembangan teknologi ke tingkat maksimal. Teknologi tersebut dimanfaatkan di berbagai sektor maupun bidang-bidang tertentu. Perkembangan ini mengubah pola hidup manusia untuk lebih produktif, efisien dan efektif dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Salah satu pengaruhnya yang berdampak signifikan ialah di bidang bisnis serta subbagian-subbagian dari bisnis tersebut. Penerapan teknologi informasi dalam bidang bisnis merupakan salah satu contoh untuk memenuhi akan kebutuhan informasi yang demikian besar terlebih lagi teknologi ini juga mempunyai nilai akurasi data yang tinggi dalam menunjang keputusan bisnis sehingga pekerjaan akan jauh lebih efektif dan efisien. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi pendukung keputusan dan sistem informasi. (Ariston, 2017).

Sistem yang baik dalam suatu perusahaan akan mampu membuat perusahaan itu lebih maju dan berkembang, karena dengan adanya sistem yang baik maka segala kegiatan pelayanan, penjualan dan pembelian yang berlangsung di perusahaan itu dapat terkontrol dengan sangat baik, oleh karena itu setiap perusahaan dirasa perlu adanya penyesuaian sistem. Untuk menyajikan informasi yang cepat dan akurat dalam proses pengolahan data harus dilakukan secara terkomputerisasi dalam sistem yang biasa di sebut sistem informasi. (Putra, 2016).

Dalam dunia otomotif, kegiatan bisnis seperti servis motor, penjualan dan pembelian *sparepart* sangat memerlukan sistem informasi untuk menunjang segala aktifitas pengolahan data dan informasi (Putra, 2016). Salah satu perusahaan yang mengembangkan usahanya pada pelayanan jasa perbaikan atau usaha bengkel adalah Farasat Jaya Motor,

Bengkel Farasat Jaya Motor adalah bengkel motor yang bergerak dalam bidang penjualan *sparepart* dan pelayanan jasa servis kendaraan bermotor. Dalam kegiatan sehari-harinya Bengkel Farasat Jaya Motor menerima dan memenuhi permintaan pelayanan servis motor dari pelanggan. Semua kegiatan pelayanan mulai dari pendataan *sparepart*, pendataan servis, dan laporannya masih dilakukan dengan menggunakan pencatatan manual. Kegiatan yang belum terkomputerisasi dengan baik ini, masih banyak masalah dan kesulitan seperti dalam penyajian data *sparepart* dan laporan servis. Sistem perancangan aplikasi yang dapat memperlancar segala proses pengelolaan administrasi seperti pendataan *sparepart*, pendataan servis dan laporannya. Tanpa menghilangkan sistem terdahulu yaitu cara manual, Sistem ini digunakan untuk *backup* data sehingga jika ada data manual yang hilang dapat dicari menggunakan data yang terkomputerisasi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Sistem

Asal kata Sistem berasal dari bahasa Latin *systema* dan bahasa Yunani *sustema*. Pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Atau dapat juga dikatakan bahwa pengertian sistem adalah sekumpulan unsur/elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan (Palit, Rindengan, & Lumenta, 2015).

Dalam aktifitas sehari-hari, kita pasti terlibat baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam suatu sistem. Sistem merupakan sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan *output* dalam transformasi yang teratur. Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling

berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan. (Faizal & Putri, 2017).

## **2.2 Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Informasi merupakan data yang telah proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan (Hermawan, Hidayat, & Utomo, 2016).

## **2.3 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Sistem informasi sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan (Hermawan, Hidayat, & Utomo, 2016).

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi-strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Solihin & Nusa, 2017).

## 2.4 Pengertian Penjualan

Merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan (Solihin & Nusa, 2017).

Dari definisi diatas sudah jelas bahwa penjualan bukan hanya perihal kegiatan menjual barang maupun jasa tapi lebih jauh dari hal itu, bahwa penjualan menyangkut bagaimana kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan itu berjalan.

## 2.5 Pengertian Internet

Internet adalah suatu jaringan komputer yang saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi. Sebuah komputer dalam satu jaringan internet dapat berada di mana saja atau bahkan di seluruh Indonesia. Sering juga internet diartikan sebagai jaringan komputer di seluruh dunia yang berisikan informasi dan sebagai sarana komunikasi data yang berupa suara, gambar, video dan juga teks. Informasi ini dibuat oleh penyelenggara atau pemilik jaringan komputer atau dibuat pemilik informasi yang menitipkan informasinya kepada penyedia layanan internet (Zabar & Novianto, 2015).

## 2.6 Pengertian Barcode

Pada tahun 1932, Wallace Flint membuat sistem pemeriksaan barang di perusahaan retail. Awalnya, teknologi kode batang dikendalikan oleh perusahaan retail, lalu diikuti oleh perusahaan industri. Lalu pada tahun 1948, pemilik toko makanan lokal meminta *Drexel Institute of Technology* di Philadelphia, untuk membuat sistem pembacaan informasi produk selama *checkout* secara otomatis (Subaeki & Jauhari, 2016).

*Barcode* atau kode batang adalah suatu kumpulan data optik yang dibaca mesin. Sebenarnya, kode batang ini mengumpulkan data dalam lebar (garis) dan jarak garis paralel dan dapat disebut sebagai kode batang atau simbologi *linear* atau 1D (1 dimensi). Tetapi juga memiliki bentuk

persegi, titik, heksagon dan bentuk geometri lainnya di dalam gambar yang disebut kode matriks atau simbologi 2D (2 dimensi). Selain tak ada garis, sistem 2D sering juga disebut sebagai kode batang (Subaeki & Jauhari, 2016).

*Barcode* adalah sekumpulan kode untuk mendefinisikan huruf dan angka yang terdiri dari kombinasi garis dengan pengaturan jarak yang berbeda-beda. Aturan tersebut merupakan metode untuk dapat memasukkan data ke dalam komputer. Informasi pada *barcode* berisi enkripsi dari sejumlah digit angka. Saat *barcode* tersebut di scan dengan alat *barcode scanner*, maka kode tersebut secara otomatis terhubung ke data barang yang sudah disimpan dalam database. Hasil dari pemindaian tersebut berisi data-data dari berbagai produk seperti nama *vendor*, nama produk, harga dan data lainnya sesuai dengan apa yang sudah dimasukkan pada database (Yudha, Sudarma, & Mertasana, 2017).



Gambar 2.1 *Barcode*

Sumber : (Yudha, Sudarma, & Mertasana, 2017)

## 2.7 Pengertian Website

*Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Josi, 2017).

## 2.8 Pengenalan Android

Android merupakan suatu sistem operasi *mobile* yang berbasis pada sistem operasi Linux. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan *startup* di California bernama Android, Inc., yang digawangi oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada 2005,

Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya hingga saat ini. Google merilis versi beta SDK (*System Development Kit*) pada November 2007 (Hansun, Kristanda, & Saputra, 2018).

Android menawarkan pendekatan yang menyeluruh dalam pengembangan aplikasi. Artinya, satu aplikasi android yang dibangun dapat berjalan di berbagai perangkat yang menggunakan sistem operasi android baik itu *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya. Perkembangan teknologi android yang begitu pesat juga tidak dapat dilepas dari peranan (*Android Open Source Project*) yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem operasi android yang dipimpin langsung oleh google (Hansun, Kristanda, & Saputra, 2018).

## **2.9 Perangkat Lunak Pendukung**

Untuk membuat sistem informasi yang terkomputerisasi tentu memerlukan perangkat lunak, yang berfungsi sebagai pendukung pembuatan sistem informasi tersebut.

### **2.9.1 Framework PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

*Framework* PHP adalah sebagian jenis dari macam-macam PHP. *Framework* diartikan sebuah kerangka kerja. Jika dikaitkan dengan PHP maka dapat diartikan sebagai suatu kerangka kerja yang telah terpola dan memudahkan untuk mengembangkan *web* dalam pembuatan *web* yang menggunakan *script* PHP. Dengan kata lain PHP *Framework* semuanya sudah diatur menjadi pola-pola tertentu yang disebut dengan *class*. Pola/*class* inilah yang membantu dalam penulisan *script* dan *load* halaman *web* (Firmansyah, Hafidudin, & Hartaman, 2019).

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP (Josi, 2017).

### 2.9.2 MySQL (*My Structured Query Language*)

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat dan pengelola database. MySQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Firmansyah, Hafidudin, & Hartaman, 2019).

### 2.9.3 PHPMyAdmin

PHPMyAdmin merupakan suatu perangkat lunak yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL (keperluan manajemen basis data) melalui jejaring internet. PHPMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya untuk pengelolaan basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perizinan (*permissions*), dan lain-lain (Firmansyah, Hafidudin, & Hartaman, 2019).

PHPMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di *computer*. Untuk membuka *localhost*, buka *browser* lalu ketikkan alamat *http://localhost/phpmyadmin*, maka akan muncul halaman PHPMyAdmin. Di situ nantinya seseorang bisa membuat (*create*) basis data baru, dan mengelolanya (Firmansyah, Hafidudin, & Hartaman, 2019).

### 2.9.4 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang



dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis (Palit, Rindengan, & Lumenta, 2015).

### **2.9.5 Android Studio Editor**

Android Studio adalah sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* utama Google untuk mengembangkan pada *platform Android*. Karena Android Studio merupakan IDE dari Google, maka *software* ini dapat secara langsung terintegrasi dengan Google Maps menggunakan *API Key* yang dibuat di laman yang disediakan dari Google Maps *API* untuk mengintegrasikan peta dengan *software* sehingga peta akan secara otomatis ditampilkan di aplikasi yang dibuat (Rachmawati, Arief, & Awaluddin, 2017).

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi di dalamnya, dalam hal ini bengkel Farasat Jaya Motor menjadi objek penelitian yang di pilih penulis untuk melakukan sebuah penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang berhubungan dengan manajemen penjualan dan servis motor.

### **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di bengkel Farasat Jaya Motor tepatnya di Jalan Ahmad Yani Paya Bujuk Tunong Kecamatan Langsa Baro Kota Langsa.

### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Secara garis besar jenis data terbagi dalam 2 kelompok yaitu data yang bersifat primer dan data yang bersifat sekunder. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan dua cara dalam metode pengumpulan data :

Data primer karena peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan langsung dari pemilik bengkel Farasat Jaya Motor sebagai objek yang akan diteliti. Berikut metode pengumpulan data primer yang dilakukan:

1. Wawancara

Dengan cara melakukan pengamatan langsung untuk memperoleh data yang terjadi di bengkel Farasat Jaya Motor yang berhubungan dengan penelitian, berupa penjualan *sparepart* dan pelayanan *service* motor di bengkel Farasat Jaya Motor.

2. Observasi

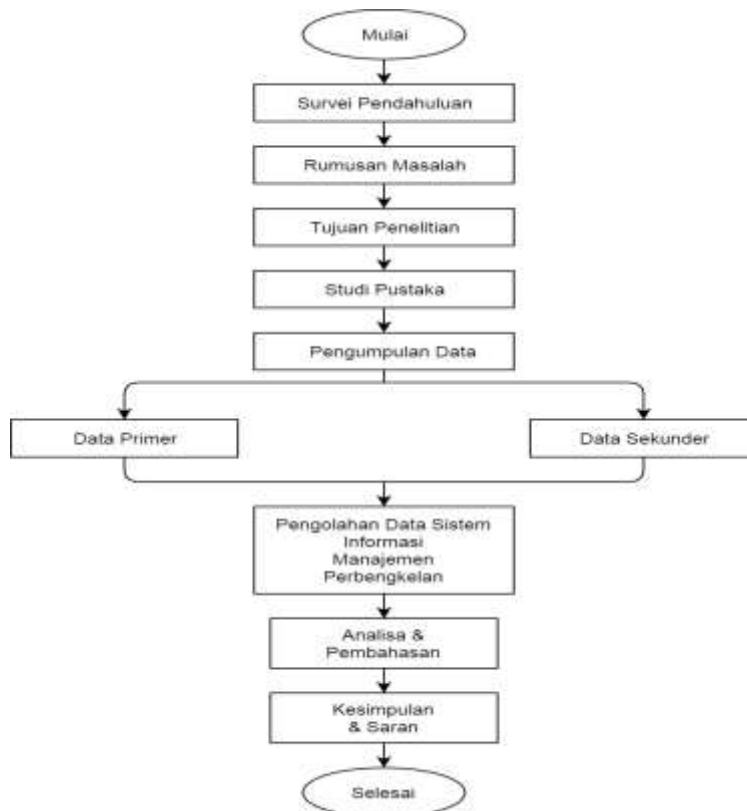
Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan terhadap bagian-bagian tertentu yang peneliti anggap ada kaitannya dengan materi penyusunan penelitian ini.

Dalam teknik wawancara, penulis akan mengadakan tanya jawab kepada sumber yang dapat memberikan data atau informasi.

Data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain. Adapun data sekunder berupa dokumentasi, yaitu berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, dapat berupa sejarah perusahaan, struktur organisasi, data *sparepart*, data bagian penjualan dan lain sebagainya.

### 3.4 Alur Penelitian

Alur penelitian dalam metodologi penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah penelitian secara lebih terstruktur. Berikut ini gambaran pembagian dari *flowchart*.



**Gambar 3.1 Alur Penelitian**

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

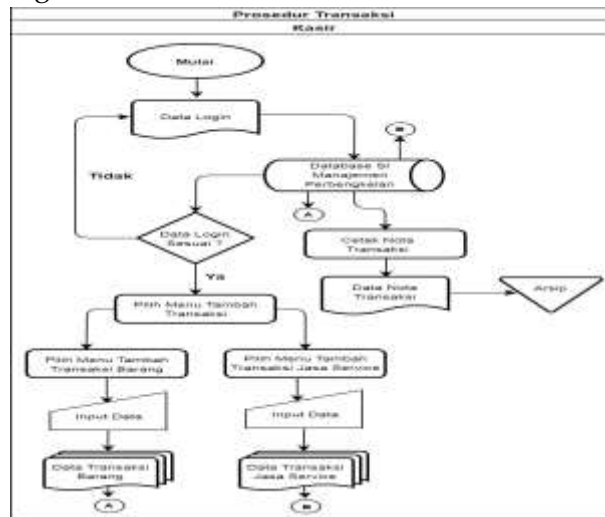
### **4.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

Analisa sistem yang sedang berjalan ini bertujuan untuk mengetahui alur kerja dan proses dari sistem yang sudah ada. Dalam hal ini yang dilakukan adalah berupa analisa dokumen dan analisa sistem prosedur yang sedang berjalan, sehingga dengan demikian dapat mengevaluasi dan memberikan gambaran sistem baru sebagai tahapan pemecahan masalah. Proses rancangan sistem ini perlu dilakukan karna sistem yang sedang berjalan saat ini masih belum terkomputerisasi.

#### 4.2 Analisa Sistem Yang Akan Dibangun

Pada tahap ini sistem yang sedang berjalan sekarang, akan dibangun menjadi lebih efisien dengan memanfaatkan dunia teknologi sehingga semua proses transaksi dan pendataan barang di Farasat Jaya Motor Kota Langsa menjadi sistem yang terkomputerisasi.

Sistem yang disusulkan yaitu sebuah sistem yang semua proses kerjanya akan terkomputerisasi secara otomatis, sehingga memudahkan kasir dan pelanggan dalam melakukan berbagai kegiatan transaksi penjualan. Adapun Prosedur Sistem Transaksi Proses data barang akan dilakukan sebagaimana berikut dibawah ini :



Gambar 4.1 Flowmap Prosedur Sistem Transaksi

#### 4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem juga dapat diartikan sebagai tahapan penggambaran dalam perencanaan dan pembuatan alur sistem. Alat bantu dalam perancangan sistem kali ini akan menggunakan *Diagram Context*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan DFD (*Data Flow Diagram*).

### A. Perancangan Diagram Konteks

Perancangan diagram konteks ini nantinya bertujuan untuk membatasi sistem dan menunjukkan tentang adanya interaksi sistem dengan komponen yang ada diluar sistem, maka dengan itu perlu dibuat rancangan diagram konteks ini yang menggambarkan tentang sistem secara keseluruhan.



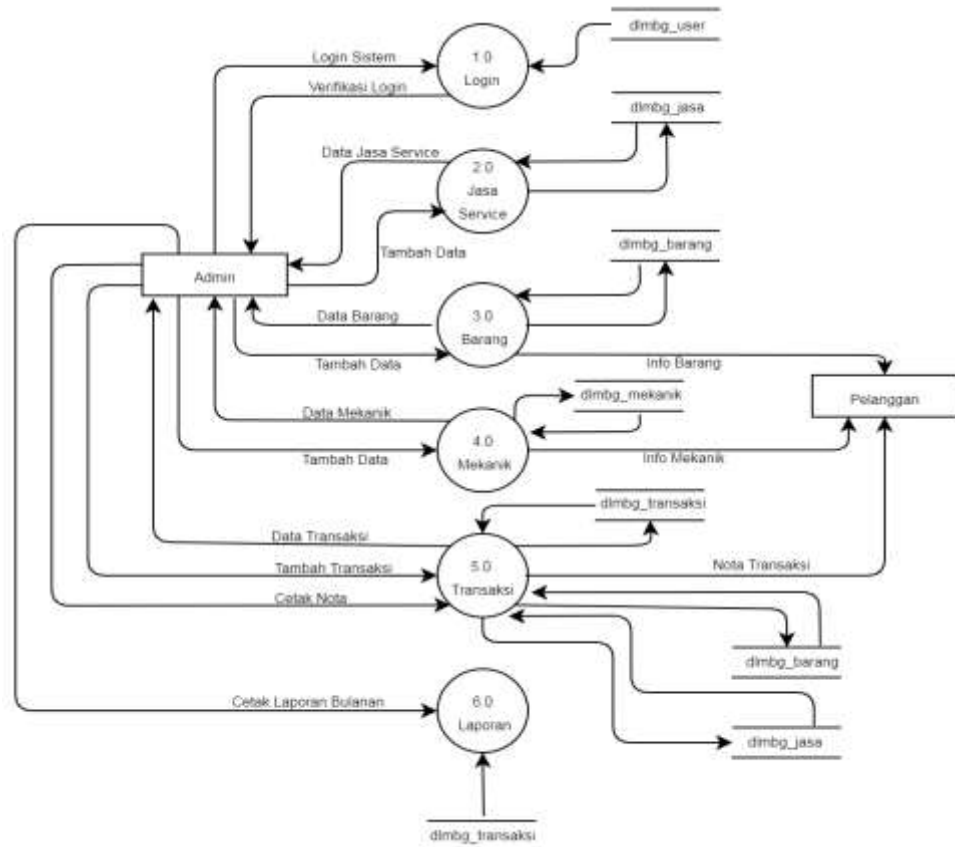
**Gambar 4.2 Diagram Konteks**

Pada perancangan *diagram konteks* di atas terdapat 2 (dua) entitas, yaitu entitas admin dan entitas pelanggan. Kedua entitas itu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dalam sebuah sistem aplikasi. Kedua entitas itu digambarkan mempunyai alur proses terhadap sistem aplikasi yang berbeda-beda, dan mempunyai hak akses yang berbeda-beda juga.

### B. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

Berikut ini dibawah merupakan gambaran rancangan DFD (*Data Flow Diagram*) dari sistem aplikasi manajemen perbengkelan jasa servis dan penjualan suku cadang.

### 1. DFD (Data Flow Diagram) Level 0



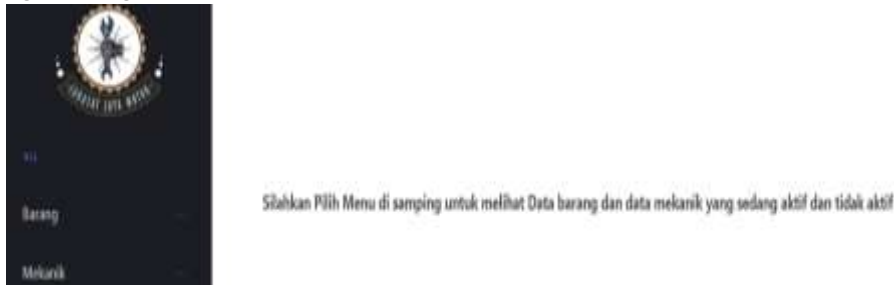
Gambar 4.3 DFD (Data Flow Diagram) Level 0

### 4.4 Hasil dan Pembahasan

Pengujian sistem ini kita akan menguji apakah sistem yang telah kita rancang dan bangun berhasil dijalankan atau tidak. Untuk pengujian sistem ini, penulis akan menampilkan beberapa *screenshot* gambar dari sistem informasi manajemen perbengkelan jasa servis dan penjualan suku cadang.

### 1. Tampilan Halaman di Website

Tampilan halaman di *website* yang menampilkan data barang dan data mekanik untuk mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang tersedia dan juga memudahkan pelanggan untuk melihat data mekanik yang sedang aktif dan tidak aktif.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman di Website

### 2. Tampilan Halaman di Android

Tampilan halaman di android yang menampilkan data barang dan data mekanik untuk mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang tersedia dan juga memudahkan pelanggan untuk melihat data mekanik yang sedang aktif dan tidak aktif



Gambar 4.5 Tampilan Halaman di Android

### 3. Halaman Login Admin

Halaman ini akan menampilkan *form* login admin, admin harus mengisi data *username* dan *password* dengan benar agar bisa masuk ke dalam sistem. Admin harus menekan tombol *login* dan sistem akan secara otomatis mengalihkan ke halaman utama apabila *username* dan *password* yang di masukkan admin sesuai dengan *database*.



Gambar 4.6 Halaman Login Admin

### 4. Halaman Utama Sistem

Halaman utama setelah admin berhasil *login*. Di halaman utama sistem terdapat data stok barang, total barang yang tersedia, data transaksi yang tersimpan, dan data mekanik.



Gambar 4.7 Halaman Utama Sistem

### 5. Halaman Tambah Data Jasa Servis

Halaman dimana admin menginputkan data jasa servis, setelah data diisi admin dapat menyimpan data dengan cara menekan tombol simpan, admin juga dapat mengedit dan menghapus data yang ada.





Gambar 4.8 Halaman Tambah Jasa Servis

## 6. Halaman Tambah Data Barang

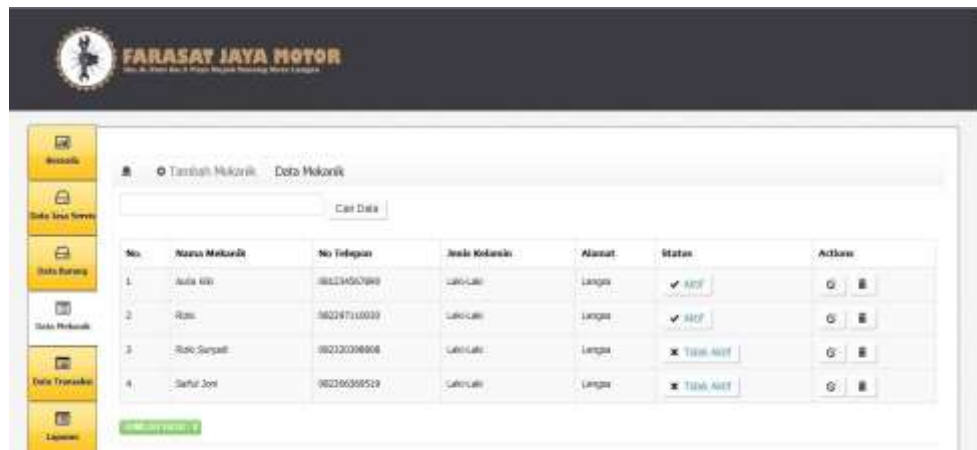
Halaman dimana admin menginputkan data barang, setelah data diisi admin dapat menyimpan data dengan cara menekan tombol simpan, admin juga dapat menambahkan stok barang, mengedit, dan menghapus data yang ada.



Gambar 4.9 Halaman Tambah Data Barang

## 7. Halaman Tambah Data Mekanik

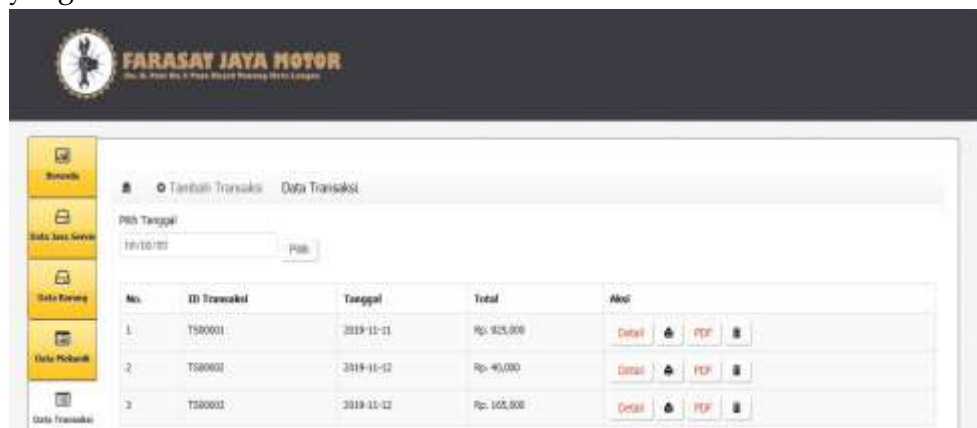
Halaman tambah data mekanik adalah halaman dimana admin menginputkan data mekanik, setelah data diisi admin dapat menyimpan data dengan cara menekan tombol simpan, admin bisa mengubah status kerja mekanik aktif atau tidak aktif. Dan admin juga dapat mengedit dan menghapus data yang ada.



Gambar 4.10 Halaman Tambah Data Mekanik

### 8. Halaman Tambah Data Transaksi

Halaman admin dapat menambahkan data transaksi dengan cara mekan tombol tambah transaksi, admin dapat melakukan transaksi penjualan barang dan juga transaksi jasa servis. Admin juga bisa melihat detail transaksi, cetak nota transaksi, dan juga menghapus data transaksi yang ada.



Gambar 4.11 Halaman Tambah Data Transaksi

## 9. Halaman Cetak Laporan Bulanan

Halaman cetak laporan bulanan adalah halaman dimana admin mencetak seluruh data transaksi selama satu bulan, admin dapat memilih menu dan kemudian admin bisa menekan tombol cetak laporan, laporan yang sudah dicetak akan menjadi arsip bulanan.



**Gambar 4.12 Halaman Laporan Bulanan**

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Dari hasil rancangan dan Sistem Informasi ini dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Dengan adanya sistem informasi manajemen perbengkelan jasa servis dan penjualan suku cadang ini, pihak kasir pada Bengkel Farasat Jaya Motor tersebut dapat lebih mudah melakukan proses pendataan barang, pendataan jasa, pendataan mekanik, transaksi penjualan yang lebih mudah dan terkomputerisasi, dan juga pendataan laporan penjualan bulanan yang sesuai dengan transaksi yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Pelayanan proses transaksi jasa perbaikan motor dilakukan secara *online* dengan biaya perbaikan sudah di tentukan sesuai dengan data yang sudah di *input* di dalam sistem sebelumnya.

3. Dengan adanya sistem informasi manajemen perbengkelan jasa servis dan penjualan suku cadang ini dapat mengurangi terjadinya kesalahan pada pihak bengkel dalam melakukan proses transaksi penjualan dan juga dapat mengurangi kesalahan pada saat pendataan data barang yang ada.
4. Sistem informasi manajemen perbengkelan jasa servis dan penjualan suku cadang ini dapat mempermudah pelanggan untuk mengecek data barang yang tersedia tanpa harus mendatangi langsung tempat penjualan, dan juga memudahkan pelanggan untuk bisa melihat data mekanik yang tersedia dan sedang aktif bekerja.

## 5.2 SARAN

Berikut ini adalah saran-saran dari penulis yang dimaksudkan untuk pengembangan sistem informasi ini:

1. Pelayanan dan dukungan teknologi informasi harus ditingkatkan secara berkelanjutan sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.
2. Penulis mengharapkan kepada pembaca agar dapat mengembangkan lagi dengan lebih sempurna sistem informasi ini.
3. Mengingat perkembangan *software* yang begitu pesat, maka penulis juga menghimbau kepada pihak-pihak pada perusahaan ini untuk dapat terus mengembangkan sistem yang penulis rancang sekarang guna mendapatkan suatu sistem baru yang bersifat *up-to-date* serta lebih bermanfaat lagi kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariston. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Servis Motor Pada Bengkel Pandan Sari Motor Trenggalek Design Of Information System In Pandan Sari Workshop Trenggalek. *simki.unpkediri.ac.id* , 1-9.
- Faizal, M., & Putri, S. L. (2017). Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Di Pt Perkebunan Nusantara Viii Tambaksari). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* , 1-23.
- Firmansyah, L., H. S., & Hartaman, S. M. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI LOGISTIK TERINTEGRASI BARCODE SCANNER DAN WEB. *e-Proceeding of Applied Science* , 280-288.
- Hansun, S. M., Kristanda, S. M., & Saputra, S. M. (2018). Pemrograman Android dengan ANDROID STUDIO. Yogyakarta: ANDI.
- Hermawan, R., Hidayat, A., & Utomo, V. G. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus : Yayasan Ganesha Operation Semarang). *Indonesian Journal on Software Engineering* , 31-38.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2017). Pemrograman Web. Bandung: Informatika.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *JTI*, Vol 9 No.1 , 50-57.
- Nazir. (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Palit, R. V., Rindengan, S. Y., & Lumenta, S. M. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* , 1-7.

- Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *Indonesian Journal on Software Engineering* , 1-10.
- Putra, H. L. (2016). Sistem Informasi Penjualan Sparepart dan Service Motor. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Rachmawati, A., Arief, L. N., & Awaluddin, M. (2017). Desain Aplikasi Mobile Informasi Pemetaan Jalur Batik Solo Trans Berbasis Android Menggunakan Location Based Service. *Jurnal Geodesi Undip* , 46-55.
- Solihin, H. H., & Nusa, A. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut. *Jurnal Infotronik Volume 2, No. 2* , 107-115.
- Subaeki, B., & Jauhari, M. R. (2016). Aplikasi Info Halal Menggunakan Barcode Scanner Untuk Smartphone Android. *Jurnal Informatika* , 107-116.
- Sulihati, & Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI* , 15-26.
- Yudha, I. P., Sudarma, M., & Mertasana, P. A. (2017). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INVENTORY BARANG MENGGUNAKAN BARCODE SCANNER BERBASIS ANDROID. *E-Journal SPEKTRUM* , 72-80.