

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPAREPART KENDARAAN STUDI KASUS DI BENGKEL FIKRI MOTOR BERBASIS WEB BASED DENGAN METODE WATERFALL

Recha Irfan Trijiyanto¹, Andri Firmansyah², Edora³

Program Studi Teknik Informatika¹, Program Studi Teknik
Informatika², Program Studi Teknik Informatika³
Fakultas Teknik¹, Fakultas Teknik², Fakultas Teknik³
Universitas Pelita Bangsa¹, Universitas Pelita Bangsa²,
Universitas Pelita Bangsa³

Email: reza.irfan26@gmail.com,

andrifirmansyah@pelitabangsa.ac.id, edora@pelitabangsa.ac.id

Received: July 20, 2023. **Revised:** July 31, 2023. **Accepted:** August 4,
2023. . **Issue Period:** Vol.7 No.3 (2023), Pp.820-835

Abstrak: Bengkel Fikri Motor merupakan perusahaan dagang bergerak di bidang penjualan sparepart seperti kenalpot, lampu motor, busi, spion dan lain-lain, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus mendatangi bengkel untuk dapat melakukan pembelian barang. Rancang bangun sistem informasi penjualan merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi barang sehingga dapat memberikan keuntungan bagi bengkel itu sendiri. Tujuan membangun sistem informasi penjualan *sparepart* ini pelanggan dapat melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung, pihak bengkelpun dapat mengatasi masalah pengolahan stok barang dan transaksi penjualan, sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang barang yang tersedia. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa program *PHP* dengan menggunakan manajemen database *MySQL* dan metode *waterfall* sedangkan untuk editornya sendiri menggunakan *Visual Studio*. Hasil dari penelitian adalah dengan diimplementasikan sistem informasi penjualan *sparepart* ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung tanpa harus datang ke bengkel, serta dapat mempermudah proses transaksi pembelian *sparepart* sehingga dapat meningkatkan penjualan.

Kata kunci: Sistem informasi, *PHP*, *Mysql*, *Visual Studio*, *Waterfall*

Abstract: *Fikri Motor Workshop is a trading company engaged in the sale of spare parts such as mufflers, motorcycle lights, spark plugs, mirrors and others, where the promotion and sales process is still conventional. This means that customers must come to the workshop to be able to purchase goods. Designing a sales information system is a step to increase sales and promotion of goods so that it can provide benefits for the workshop itself. The purpose of building this spare parts sales information system is that customers can order goods without having to come directly, the workshop can overcome the problem of processing stock of goods and sales transactions, making it easier for consumers to get information about available*



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

goods. This system is designed using the PHP program language using MySQL database management and the waterfall method while the editor itself uses Visual Studio. The result of the research is that with the implementation of this spare parts sales information system can be used as a means of sales promotion that can be accessed anywhere and anytime, the purchase process can be directly without having to come to the workshop, and can facilitate the process of purchasing spare parts transactions so as to increase sales.

Keywords: *information systems, PHP, Mysql, Visual Studio, waterfall*

I. PENDAHULUAN

Dalam era persaingan bebas saat ini, kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas tinggi dan memiliki banyak data yang harus diolah. Banyaknya data maupun informasi yang harus diolah sudah tidak efektif lagi jika dilakukan dengan menggunakan cara-cara manual. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan dan keakuratan perhitungan dan penyampaian informasi. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) [1].

Kompleksitas perusahaan yang didorong oleh perubahan lingkungan yang sangat dinamis perlu didukung dengan adanya suatu rancangan desain baru yang dapat menunjang pelayanan kebutuhan informasi kepada pengguna sistem yang semakin meningkat agar tetap menjaga perusahaan berada di depan pesaing dan tetap menyetarakan diri dengan revolusi teknologi dan dampaknya pada produk atau jasa perusahaan. Penjualan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah perusahaan yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek. Hal ini dikarenakan penjualan barang dalam perusahaan merupakan kegiatan yang paling aktif [2].

Bengkel Fikri Motor merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak dibidang bengkel perawatan dan penjualan seperpart kendaraan bermotor. Dalam kegiatan sehari-hari bengkel ini melayani pembelian barang dalam jumlah kecil dan juga terkadang dalam jumlah besar dengan harga yang tidak jauh beda dengan harga grosir. Berdasarkan penelitian pada bengkel Fikri Motor, bengkel ini sepenuhnya masih menggunakan proses manual untuk penjualan dan pembelian, yaitu dengan menggunakan fasilitas Whatsapps. Terdapat keluhan dari pemilik bengkel bahwa untuk pembelian barang dalam jumlah besar membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk menuliskan data barang yang hasilnya akan dimasukkan ke pembukuan.

Pada proses pembelian dan penjualan barang Bengkel Fikri Motor hanya menggunakan kertas struk untuk pendataan pembelian barang dan menggunakan kalkulator untuk penghitungan yang dimana semua ini akan sangat diperlukan untuk pembukuan pada Bengkel Fikri Motor itu sendiri.

Oleh karena itu untuk mengatasi semua masalah-masalah dan keluhan dari pemilik bengkel maka disimpulkan perlu adanya sistem komputerisasi dengan model sistem informasi penjualan barang yang dilengkapi dengan database untuk menampung pendataan dalam jumlah besar sehingga barang-barang yang masuk dan keluar bisa didata secara teratur dan akurat. Disamping itu juga dapat membantu pemilik mempersingkat waktu dalam pekerjaannya serta membantu di bagian persediaan barang agar tidak luput dari kesalahan yang biasa terjadi sehingga pegawai nyaman dan betah dengan pekerjaan yang ia kerjakan.

Dengan demikian, peneliti menerapkan suatu sistem informasi penjualan barang berbasis web base guna dapat menyajikan data-data atau informasi yang baik dan menggunakan MySQL sebagai database untuk penyimpanan data yang lebih aman. Hingga saat ini sistem penjualan berbasis web base sering digunakan karena dapat menjangkau konsumen kapan saja dan dimana saja secara real time [3]. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Sparepart Kendaraan Studi Kasus di Bengkel Fikri Motor Berbasis Web Based Dengan Metode Waterfall" Dengan adanya program yang dibuat ini dapat memecahkan permasalahan dan mempermudah pegawai dalam pengolahan data.

II. METODE DAN MATERI

Metode penelitian yang diterapkan terdiri dari metode pengembangan pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak. Metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak dijelaskan sebagai berikut:



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah sebuah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Faktor penting dalam pengembangan sistem informasi adalah bagaimana orang yang mengembangkan sebuah sistem memahami sistem yang ada dan permasalahannya [4]. Oleh karena itu, diperlukan pengumpulan data dengan cara yang tepat untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan lengkap tentang sistem yang akan dikembangkan. Dari berbagai metode penelitian yang ada, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengamatan atau observasi dan teknik wawancara sebagai metode pengumpulan data.

1. Metode Pengamatan

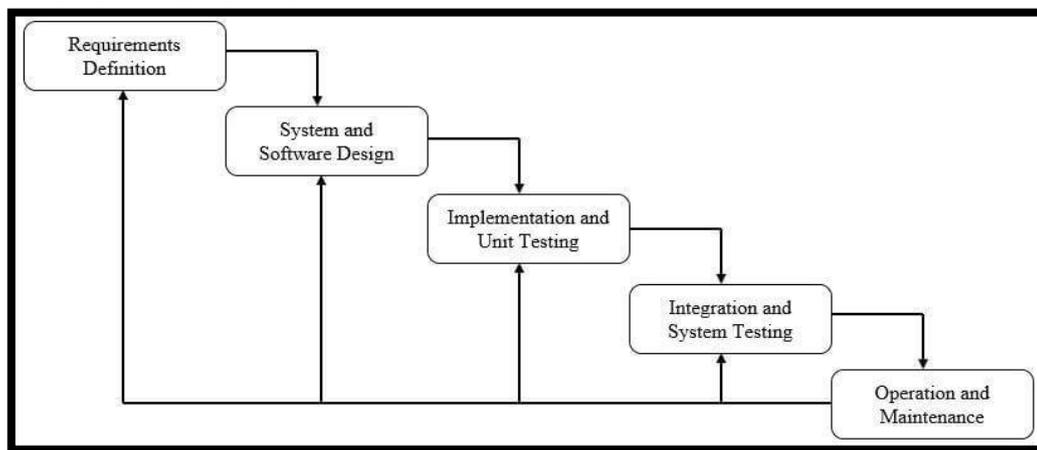
Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan pada Bengkel Fikri Motor yang berlokasi di Jalan Kp. Bangkuang, RT.06/RW.03, Kec. Cibatu, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat dalam melakukan proses transaksi penjualan *sparepart* dan bagaimana petugas menyimpan data stok *sparepart*. Tujuan pengamatan adalah mengumpulkan data-data yang berguna untuk instrumen penelitian dan untuk mengamati kesulitan apa yang dialami oleh petugas ketika melakukan proses perekapan data penjualan, sehingga bisa menjadi tolak ukur perancangan sistem informasi penjualan yang akan diterapkan di bengkel Fikri Motor.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan petugas di bengkel Fikri Motor. Pertanyaan meliputi tentang cara transaksi penjualan dan proses penyimpanan data stok *sparepart*. Tujuan wawancara adalah mengumpulkan data untuk instrumen penelitian agar memberitahu masalah yang dihadapi oleh petugas yang diberi pertanyaan dan akan digunakan oleh peneliti untuk landasan membuat fitur-fitur yang ada disistem informasi penjualan *sparepart* berbasis webbased yang akan diterapkan di bengkel Fikri Motor.

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode waterfall merupakan konsep pengembangan sistem aplikasi dengan langkah-langkah yang sistematis. Oleh karena itu, proses pembuatan sistem harus berurutan, mulai dari penilaian kebutuhan hingga proses pemeliharaan. Metode ini memiliki model pengembangan aplikasi yang termasuk dalam siklus hidup klasik, dimana langkah-langkah berurutan dan sistematis berada di latar depan. Metode waterfall adalah metode perangkat lunak yang memungkinkan terciptanya sistem yang terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada [5]. Berikut ini adalah contoh gambar dari metode waterfall yang dipakai untuk metode pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Penjelasan tentang tahapan metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. **Requirement Definition:** Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. **System and Software Design:** Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.



3. **Implementation and Unit Testing:** Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.
4. **Integration and System Testing:** Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau Sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).
5. **Operation and Maintenance:** Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

III. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Analisa Sistem

Beberapa tahap yang telah dilakukan dan selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap sistem yang dirancang. Tahap awal yang akan dilakukan peneliti untuk menganalisis sistem adalah identifikasi masalah [6].

1. Analisa Permasalahan

Permasalahan di Bengkel Fikri Motor masih digunakannya chat whatsapp untuk pemesanan *sparepart* dan pencatatan manual untuk penjualan *sparepart*. Proses ini memakan waktu lama dan kurang *efisien*, sudah selayaknya digunakan sistem komputerisasi untuk mendukung dan mempermudah pengolahan barang.

2. Analisa Sistem Berjalan

Analisa perencanaan sistem informasi merupakan bagian dari fase pembentukan sebuah sistem, oleh karena itu tahapan pengembangan sistem informasi saling berhubungan dan membentuk suatu siklus. Analisa sistem yang sedang berjalan di Bengkel Fikri Motor ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem yang ada di Bengkel Fikri Motor dalam melakukan pengolahan data penjualan barang. Berikut ini adalah analisa sistem berjalan yang telah diteliti oleh penulis:

- Pencatatan Penjualan: Pegawai melakukan pencatatan detail barang yang dijual, jumlah, harga, tanggal penjualan, dan informasi pelanggan terkait. Pencatatan masih dilakukan dengan menggunakan buku catatan atau formulir yang telah disediakan.
- Pengolahan Data: Setelah pencatatan, hal ini meliputi proses penginputan data ke buku besar yang digunakan. Pengolahan data dapat mencakup penghitungan total penjualan, penciptaan laporan penjualan, dan analisis data untuk mengidentifikasi tren atau pola penjualan.
- Manajemen Stok: Setiap satu minggu sekali dilakukan pemantauan stok yang ada dan pembaruan stok setelah terjadi penjualan. Tujuannya adalah memastikan ketersediaan barang yang cukup dan menghindari kelebihan atau kekurangan stok.

Analisis sistem berjalan ini membantu dalam pemahaman tentang bagaimana Bengkel Fikri Motor mengelola dan mengolah data penjualan barang. Dengan pemahaman ini, langkah-langkah perbaikan dan peningkatan dapat diidentifikasi untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan keamanan dalam pengolahan data penjualan.

3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Tabel 3. 1 Evaluasi Sistem

No	Permasalahan	Penyelesaian
1	Proses pendataan barang membutuhkan waktu yang cukup lama.	Merancang sebuah aplikasi sistem berbasis <i>web page</i> yang dapat memudahkan pengelolaan stok barang, dan pencatatan transaksi penjualan.
2	Keamanan data barang tidak terjamin.	Untuk melindungi keamanan data dari kerusakan, media penyimpanan diubah menjadi sistem database.



3	Sulit dalam membuat laporang barang.	Membangun sebuah sistem yang memudahkan pembuatan laporan penjualan.
---	--------------------------------------	--

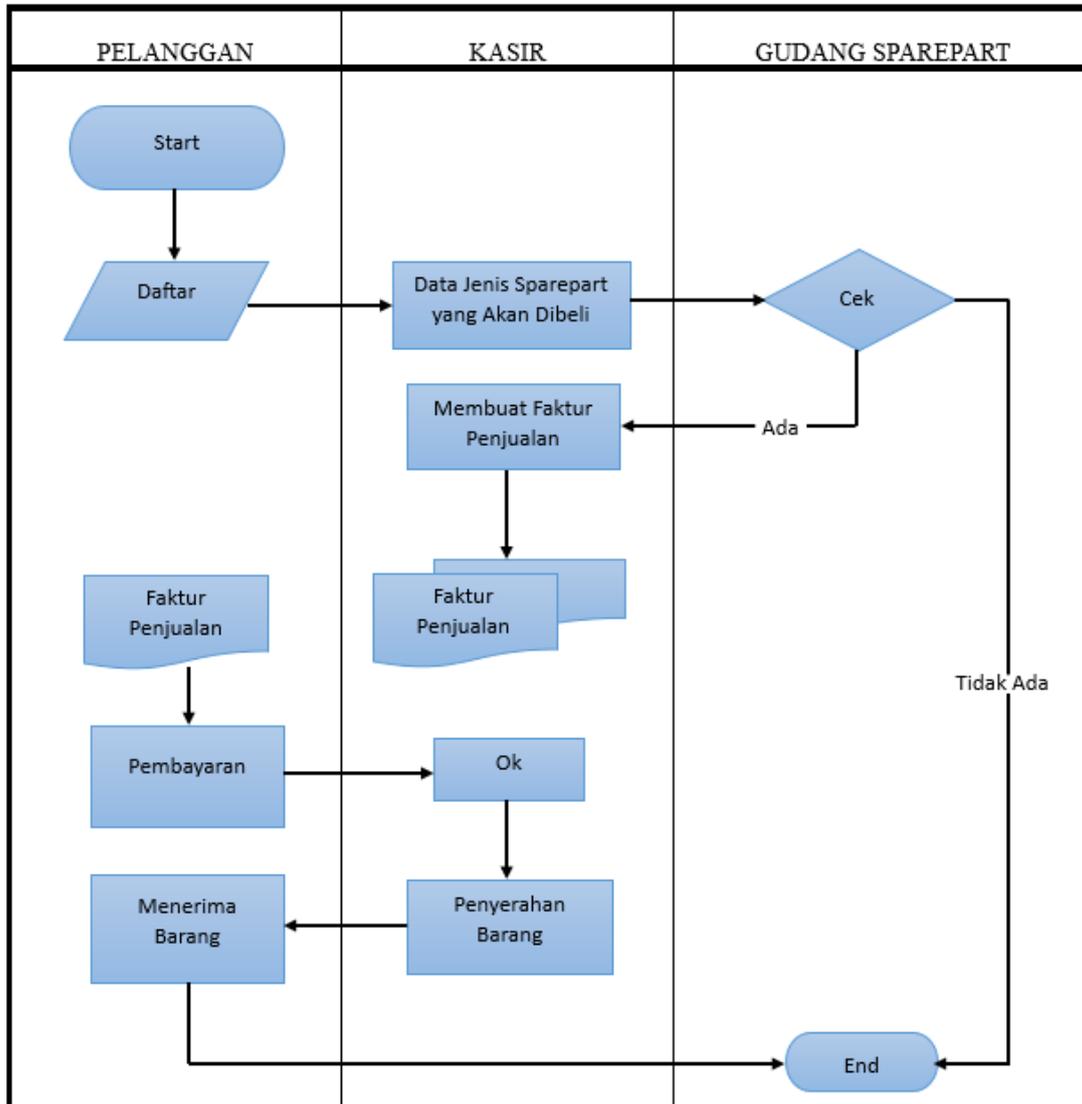
3.2. Flowmap

Menurut Alshayeb et al, *flowmap* adalah gabungan dari peta dan *flowchart* yang menunjukkan pergerakan objek dari satu tempat ke tempat lain. Bagan alur membantu analis dan pengembang memecah masalah menjadi segmen yang lebih kecil dan menganalisis alternatif dalam produksi [7]. Dalam sistem informasi, *flowmap* digunakan untuk menunjukkan alur kerja atau operasi dalam sistem secara keseluruhan dan untuk menjelaskan urutan operasi yang ada di dalam sistem.

1. *Flowmap* Sistem Berjalan

Flowmap sistem berjalan ini menggambarkan proses yang terjadi di Bengkel Fikri Motor. Flowmap ini menunjukan langkah-langkah yang dilakukan dari awal sampai akhir dalam proses tersebut. Salah satu proses yang digambarkan dalam flowmap ini adalah sistem penjualan sparepart. Proses ini melibatkan pelanggan dan kasir. Berikut ini merupakan gambaran dari proses penjualan sparepart yang ada di Bengkel Fikri Motor:



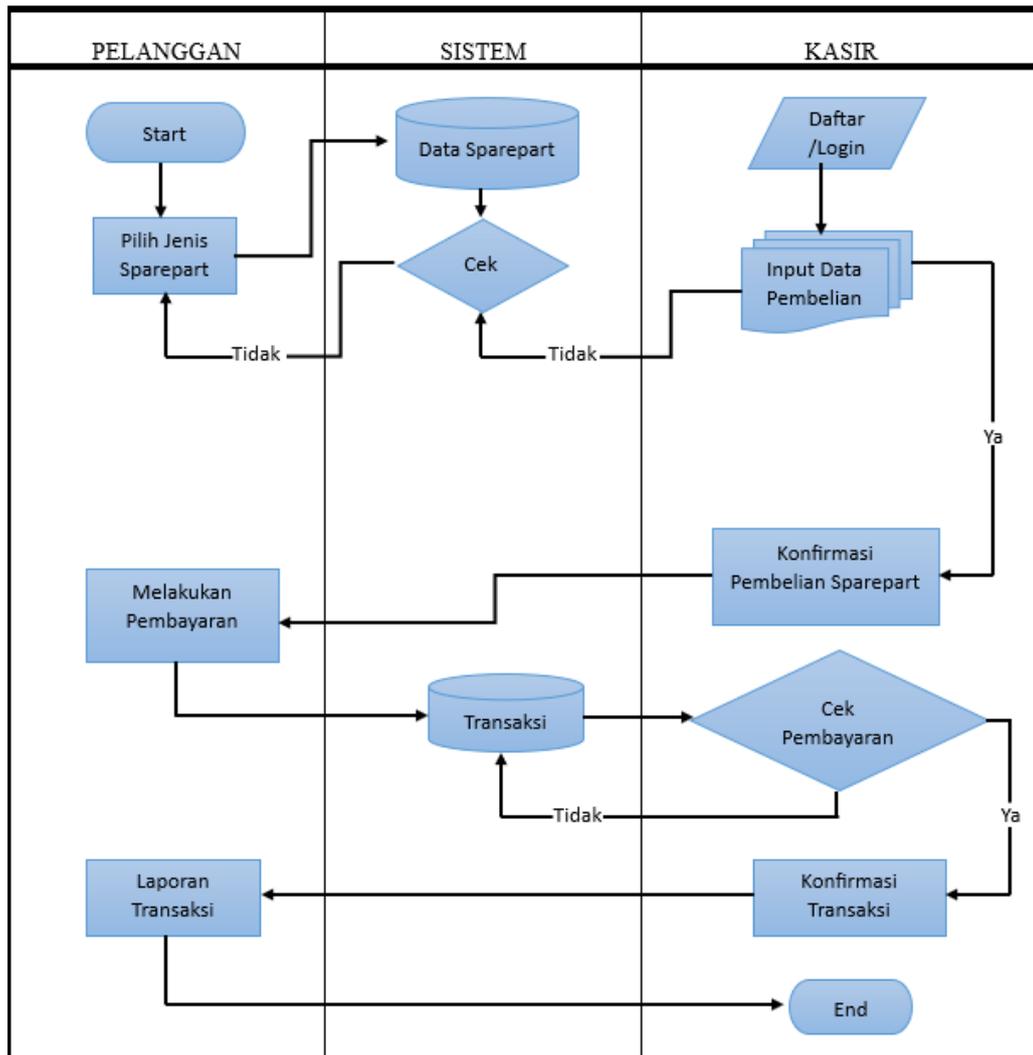


Gambar 2. Flowmap Sistem Berjalan

2. Flowmap Sistem yang Diusulkan

Perbedaan ini tercermin dari kasir yang tidak lagi mencatat transaksi di atas kertas, tetapi menginput transaksi di sistem informasi penjualan pada komputer. Dengan kata lain sistem informasi penjualan ini berbentuk software atau perangkat lunak.





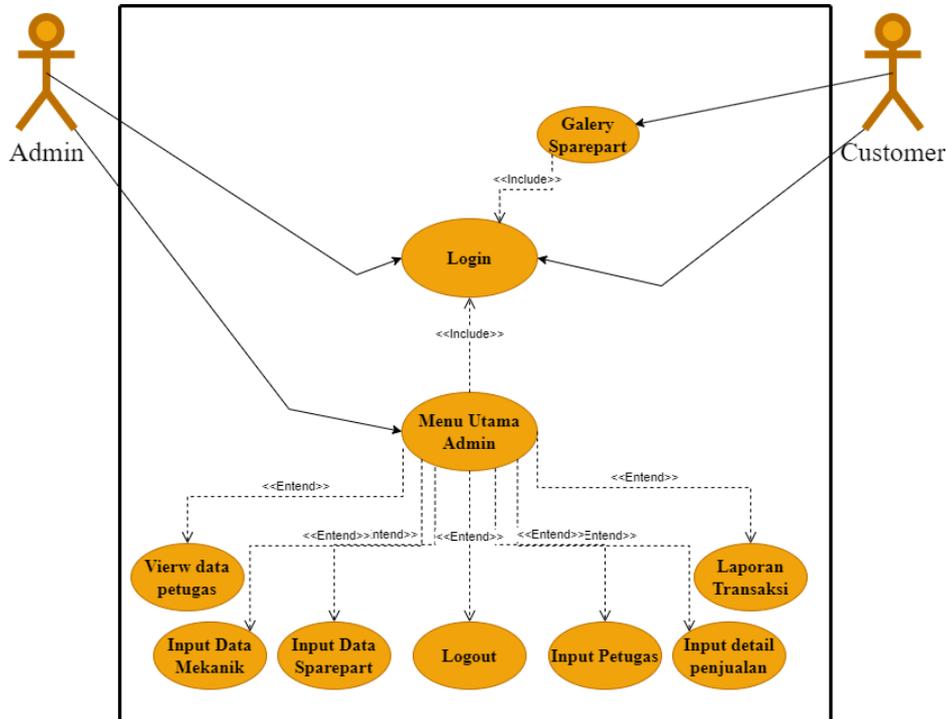
Gambar 3. Flowmap Sistem yang Diusulkan

3.3. Perancangan Unified Modeling Language Diagram

Menurut Fu'adiet al, *unified modeling language Diagram* merupakan diagram yang didasarkan pada *unified modeling language(UML)*, bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk memodelkan bisnis dan proses terkait, dan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem berbasis perangkat lunak [8]. Ada berbagai jenis diagram *UML* yang dapat menggambarkan aspek struktural dan perilaku suatu sistem, berikut ini adalah beberapa diagram yang digunakan:

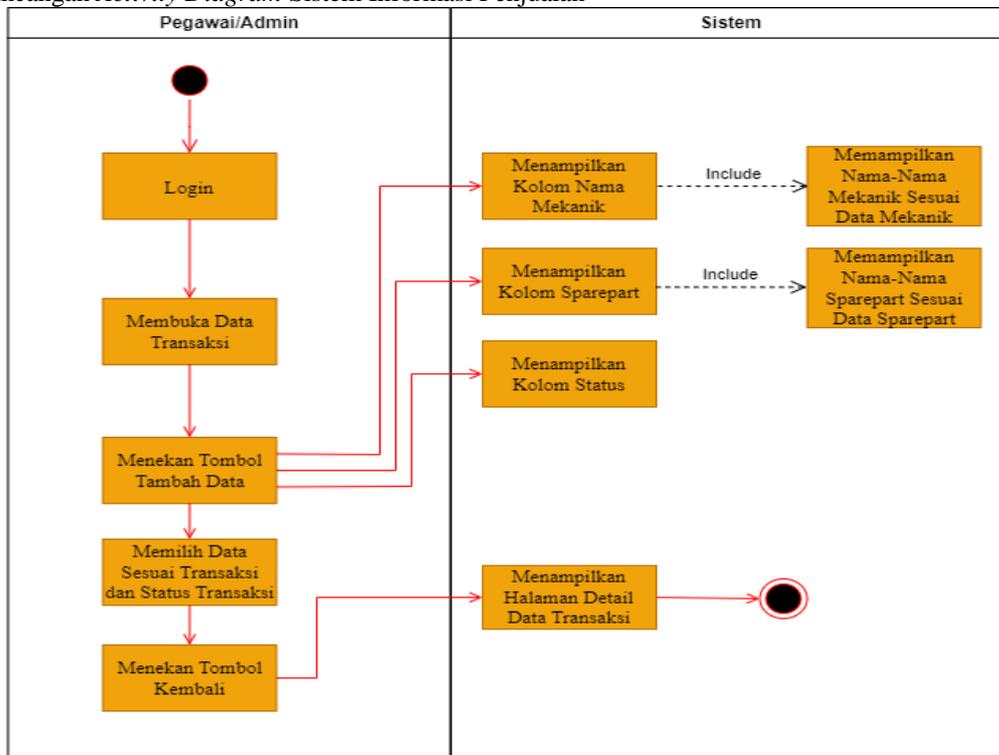
1. Perancangan *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan





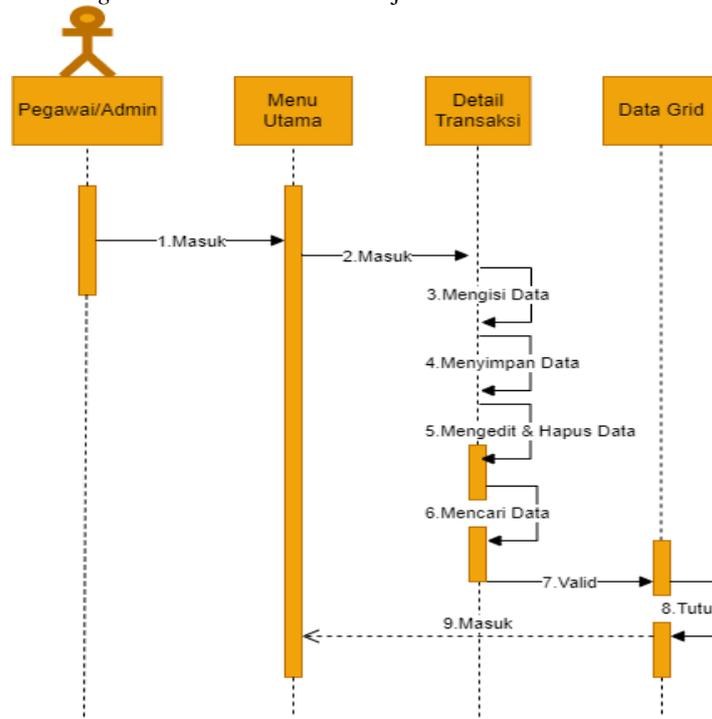
Gambar 4. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan

2. Perancangan Activity Diagram Sistem Informasi Penjualan



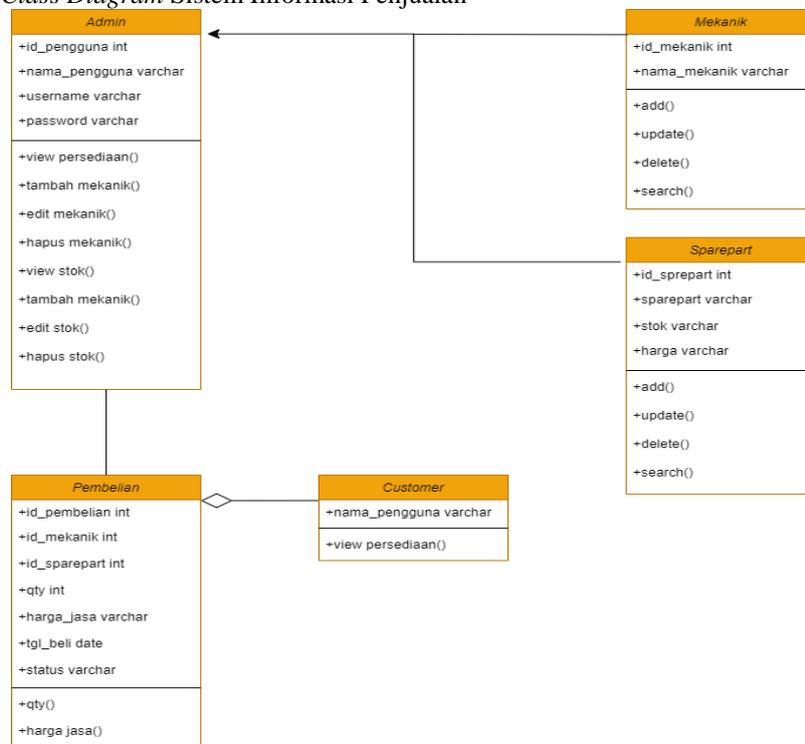
Gambar 5. Activity Diagram Sistem Informasi Penjualan

3. Perancangan *Squence Diagram* Sistem Informasi Penjualan



Gambar 6. *Squence Diagram* Sistem Informasi Penjualan

4. Perancangan *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan



Gambar 7. *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan

3.4. Tampilan *User Interface* & Implementasi Sistem Informasi Penjualan



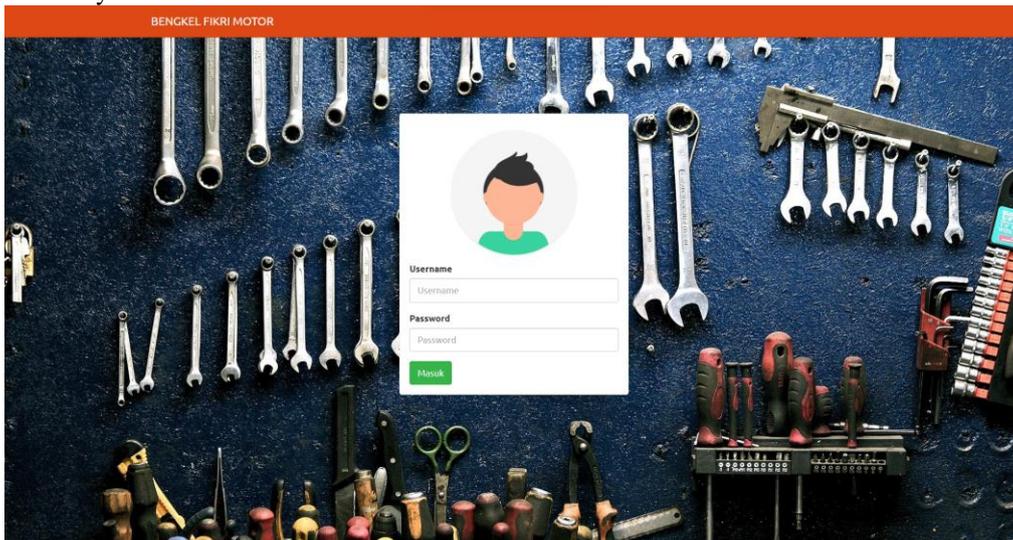
DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Menurut Sastra et al, user interface adalah bagian visual dari aplikasi yang menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk. Desain antarmuka pengguna itu sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi dalam satu tujuan untuk meningkatkan kegunaan produk [9]. Menurut Achyani et al, implementasi sistem adalah hasil dari desain perangkat lunak yang akan direalisasikan sebagai sebuah kesatuan program [10]. Di bawah ini adalah *user interface & Implementasi* dari sistem informasi penjualan yang di buat oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login*

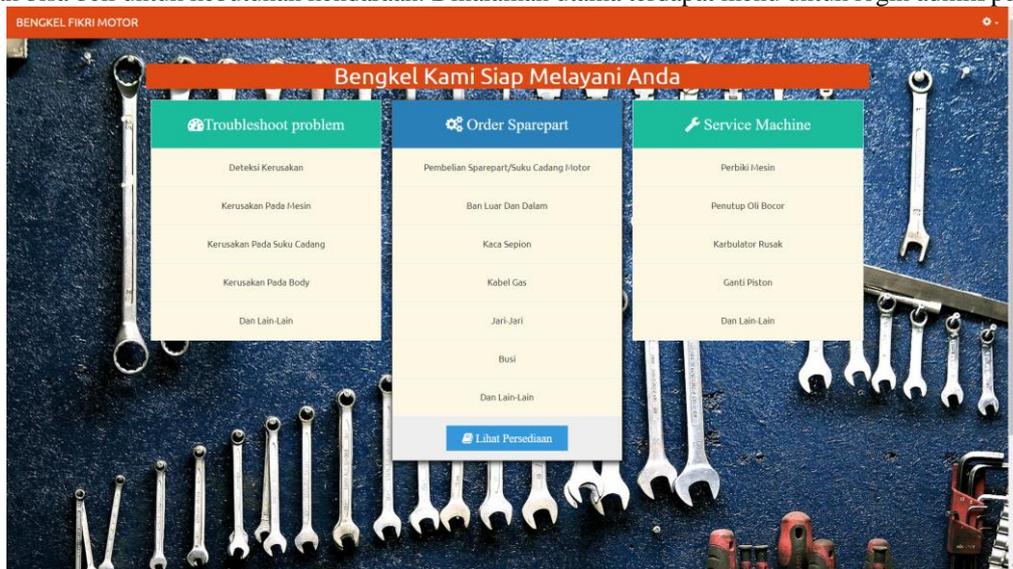
Halaman login ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi untuk pertama kali. Anda harus memasukkan username dan password, sistem akan melakukan validasi. Jika informasi benar, sistem akan menampilkan halaman berikutnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama ditampilkan saat pengguna dan pelanggan telah melakukan *login*. Di halaman utama terdapat informasi untuk pelanggan beberapa pelayanan yang kami tawarkan dan stok barang (sparepart) yang pelanggan bisa beli untuk kebutuhan kendaraan. Di halaman utama terdapat menu untuk login admin/petugas.

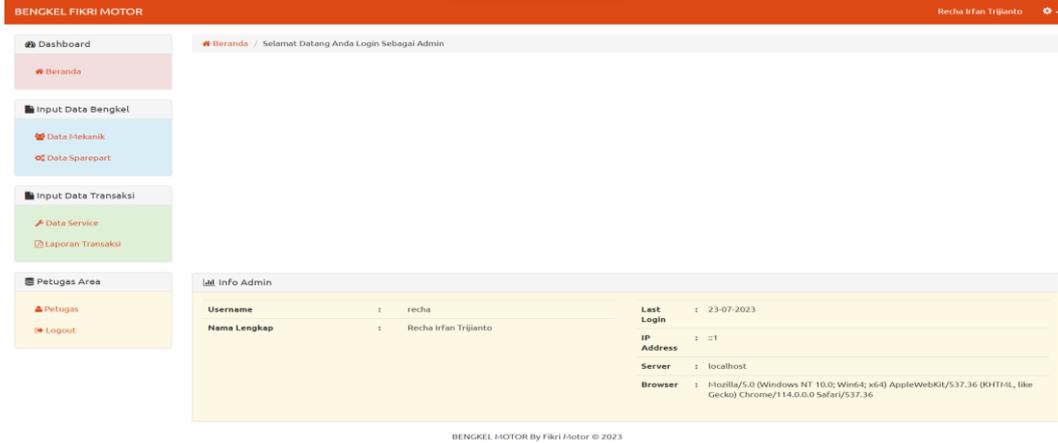


Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman *Dashboard*



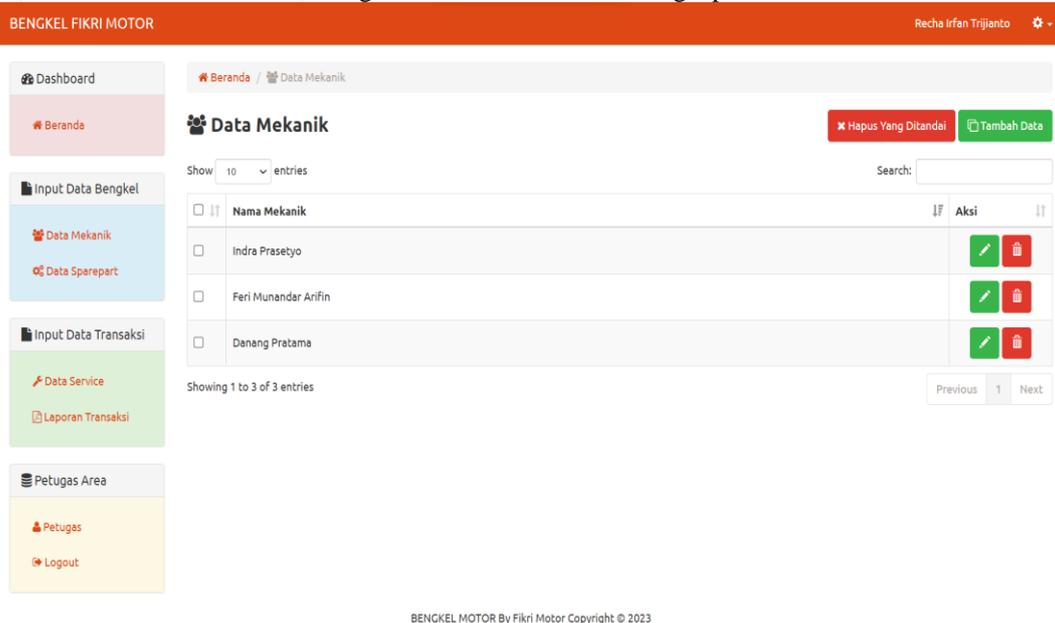
Halaman dashboard adalah layar beranda sistem, yang berisi menu aplikasi yang tersedia untuk administrator. Dalam bentuk penambahan mekanik, penambahan stok barang (sparepart), halaman ubah data petugas dan halaman laporan transaksi.



Gambar 10. Tampilan Halaman *Dashboard*

4. Tampilan Halaman Data Mekanik

Halaman data mekanik adalah halaman untuk seorang admin mencari data mekanik, menyimpan data mekanik, menambah data mekanik, mengubah data mekanik dan menghapus data mekanik.

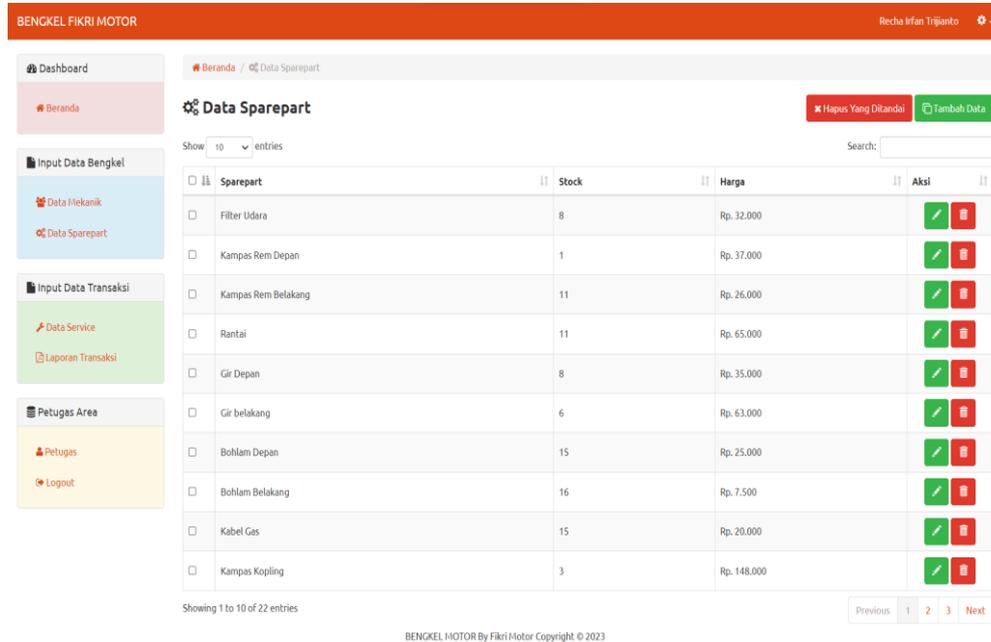


Gambar 11. Tampilan Halaman Data Mekanik

5. Tampilan Halaman Data *Sparepart*



Halaman data sparepart adalah halaman untuk seorang admin mencari data sparepart, menyimpan data sparepart, menambah data sparepart, mengubah data sparepart dan menghapus data sparepart. Halaman data sparepart berfungsi juga untuk informasi jumlah stok barang (saprepart).

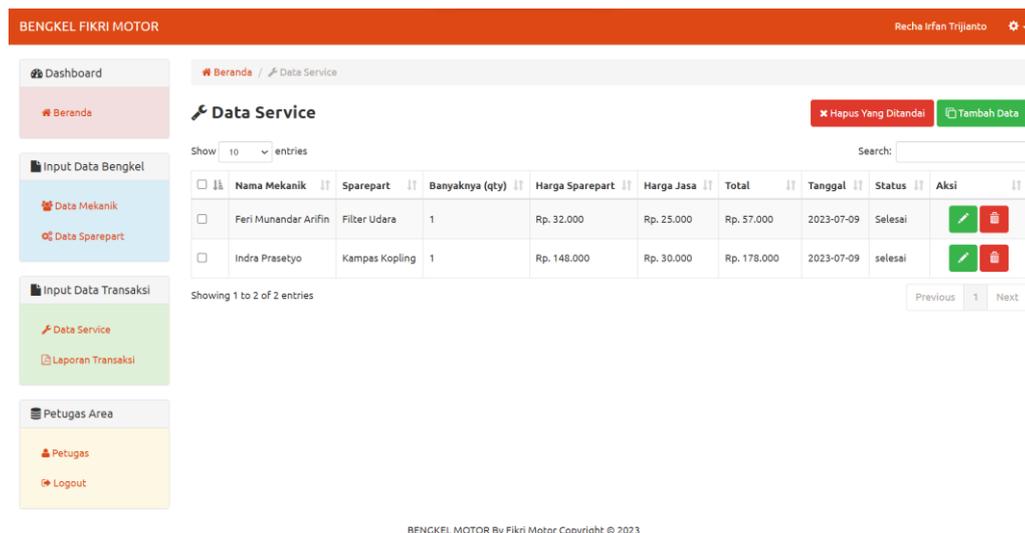


Sparepart	Stock	Harga	Aksi
Filter Udara	8	Rp. 32.000	[Edit] [Delete]
Kampas Rem Depan	1	Rp. 37.000	[Edit] [Delete]
Kampas Rem Belakang	11	Rp. 26.000	[Edit] [Delete]
Rantai	11	Rp. 65.000	[Edit] [Delete]
Gir Depan	8	Rp. 35.000	[Edit] [Delete]
Gir belakang	6	Rp. 63.000	[Edit] [Delete]
Bohlam Depan	15	Rp. 25.000	[Edit] [Delete]
Bohlam Belakang	16	Rp. 7.500	[Edit] [Delete]
Kabel Gas	15	Rp. 20.000	[Edit] [Delete]
Kampas Kopling	3	Rp. 148.000	[Edit] [Delete]

Gambar 12. Tampilan Halaman Data *Sparepart*

6. Tampilan Halaman Data Pembelian (*Service*)

Halaman data pembelian adalah halaman untuk seorang admin mencari data pembelian, menyimpan data pembelian, menambah data pembelian, mengubah data pembelian dan menghapus data pembelian. Halaman data pembelian terdapat informasi berupa status yang berfungsi untuk informasi bahwa proses transaksi sedang berlangsung (proses) atau sudah selesai.



Nama Mekanik	Sparepart	Banyaknya (qty)	Harga Sparepart	Harga Jasa	Total	Tanggal	Status	Aksi
Feri Munander Arifin	Filter Udara	1	Rp. 32.000	Rp. 25.000	Rp. 57.000	2023-07-09	Selesai	[Edit] [Delete]
Indra Prasetyo	Kampas Kopling	1	Rp. 148.000	Rp. 30.000	Rp. 178.000	2023-07-09	selesai	[Edit] [Delete]

Gambar 13. Tampilan Halaman Data Pembelian (*Service*)

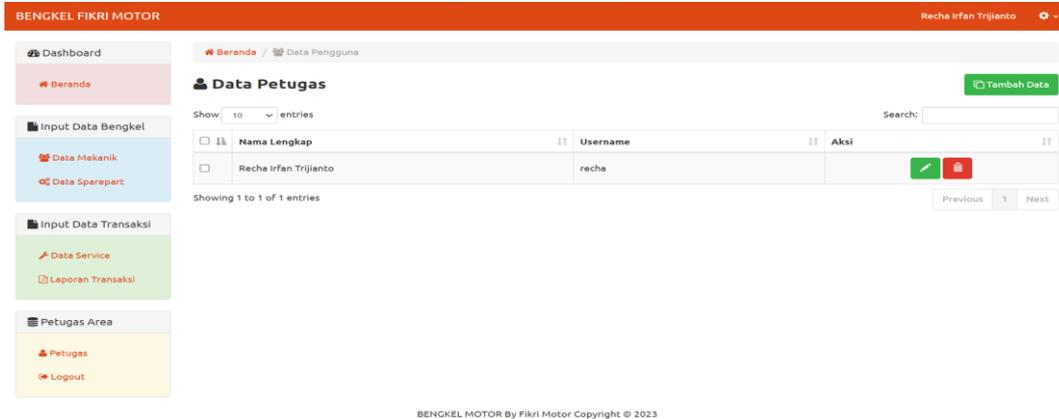
7. Tampilan Halaman Data Petugas



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

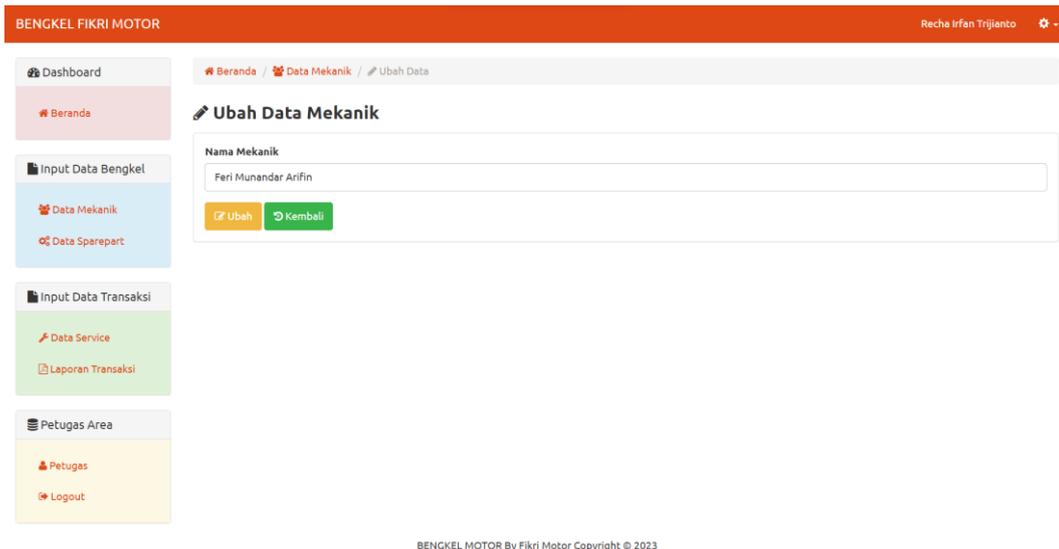
Halaman data petugas adalah halaman untuk seorang admin mencari data petugas, menyimpan data petugas, menambah data petugas, mengubah data petugas dan menghapus data petugas.



Gambar 14. Tampilan Halaman Data Petugas

8. Tampilan Halaman *Input & Ubah Mekanik*

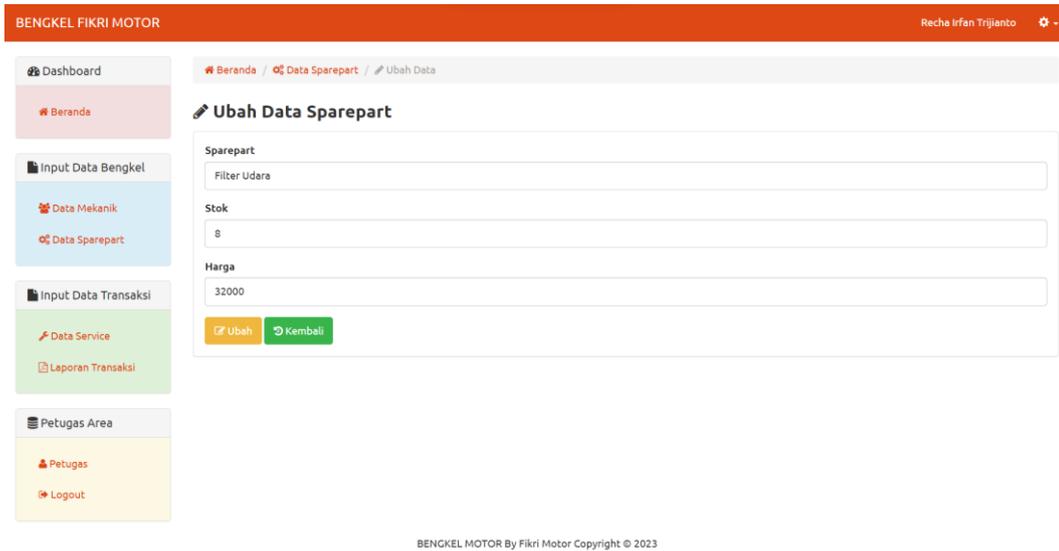
Halaman *input & ubah mekanik* adalah halaman untuk seorang admin memasukan dan mengubah nama seorang mekanik.



Gambar 15. Tampilan Halaman *Input & Ubah Mekanik*

9. Tampilan Halaman *Input & Ubah Sparepart*

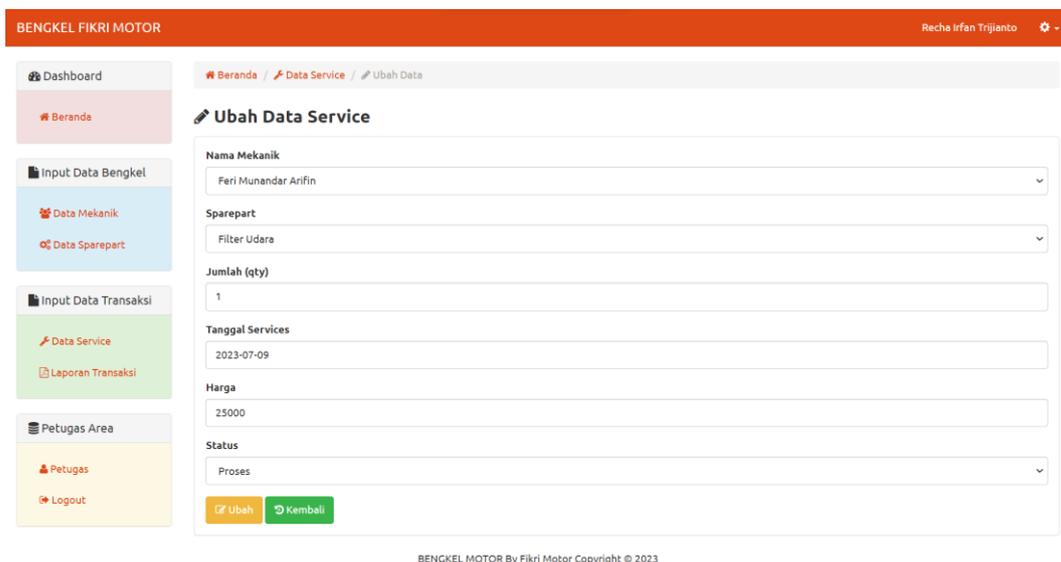
Halaman *input & ubah sparepart* adalah halaman untuk seorang admin memasukan dan mengubah berupa nama *sparepart*, stok dan harga *sparepart*.



Gambar 16. Tampilan Halaman *Input & Ubah Sparepart*

10. Halaman *Input & Ubah Data Transaksi (Service)*

Halaman *input & ubah data transaksi* adalah halaman untuk seorang admin memasukan dan mengubah berupa nama mekanik, *sparepart* yang dibeli, jumlah *sparepart* yang dibeli, tanggal *service*, harga *sparepart* dan status.



Gambar 17. Tampilan Halaman *Input & Ubah Data Transaksi (Service)*

11. Tampilan Halaman Cetak Laporan

Halaman cetak laporan adalah halaman yang digunakan untuk mencetak laporan transaksi penjualan, yang terdiri dari nama mekanik, nama *sparepart*, jumlah pembelian salah satu jenis *sparepart*, harga *sparepart*, harga jasa, total dan tanggal.



BENGKEL FIKRI MOTOR						
Jalan Kp. Bangkuang, RT.06/RW.03, Kec. Cibatu, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat						
No.WA: 0877-7322-8448						
LAPORAN TRANSAKSI						
						Nama Kasir: Recha Irfan Trijanto
						Tanggal: 2023-07-23 10:17:24
Nama Mekanik	Sparepart	Qty	Harga Sparepart	Harga Jasa	Total	Tanggal
Feri Munandar Arifin	Filter Udara	1	Rp. 32.000	Rp. 25.000	Rp. 57.000	2023-07-09
Indra Prasetyo	Kampas Kopling	1	Rp. 148.000	Rp. 30.000	Rp. 178.000	2023-07-09

Gambar 18. Tampilan Halaman Cetak Laporan

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan yang di rencanakan dan diterapkan di Bengkel Fikri Motor dapat membantu dalam merekap penjualan sparepart dan service menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Sistem informasi penjualan pada kantor Bengkel Fikri Motor yang terkomputerisasi terbukti aman untuk proses penyimpanan data penjualan barang (sparepart), seperti data penjualan harian, data penjualan bulanan, dan data penjualan tahunan.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan yang diterapkan ini terbukti efektif dalam membantu karyawan untuk melakukan proses perekapan data penjualan di Bengkel Fikri Motor, semua proses penjualan yang sebelumnya masih konvensional, sekarang menjadi lebih cepat serta akurat karena sistem sudah terkomputerisasi menggunakan aplikasi berbasis webpage dan database MySQL.

REFERENASI

- [1] M. Rifai, E. Alfonsius, and L. Sanjaya, "PEMODELAN SISTEM INFORMASI ALUMNI STMIK ADHI GUNA BERBASIS WEBSITE," SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, vol. 5, no. 1, pp. 235–240, 2019.
- [2] W. Srisadono, "STRATEGI PERUSAHAAN E-COMMERCE MEMBANGUN BRAND COMMUNITY DI MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN," JURNAL PUSTAKA KOMUNIKASI, vol. 1, no. 1, pp. 167–179, 2018.
- [3] R. Dadan Zaliluddin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA NEWBIESTORE)," INFOTECH journal, vol. 4, no. 1, pp. 24–27, 2018.
- [4] M. Syariat, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO FAISAL ELEKTRONIK 2 INDRAGIRI HILIR BERBASIS WEB," Jurnal Perangkat Lunak, vol. 2, no. 1, pp. 51–62, 2020.
- [5] E. Susanto et al., "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode SDLC (System Development Life Cycle)," Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan, vol. 10, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [6] N. P. Farhan Ramadhan, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati," Jurnal Sains dan Teknologi, vol. 5, no. 1, pp. 43–57, 2018.
- [7] M. Alshayeb, H. Mumtaz, S. Mahmood, and M. Niazi, "Improving the Security of UML Sequence Diagram Using Genetic Algorithm," IEEE Access, vol. 8, pp. 62738–62761, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2981742.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- [8] A. Fu'adi, A. Prianggono, A. Komunitas, N. Pacitan, A. A. Id, and A. A. Id, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol.16, no. 1, 2022.
- [9] R. Sastra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [10] Y. E. Achyani and S. Saumi, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis Web," *Jurnal SAINTEKOM*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2019, doi: 10.33020/saintekom.v9i1.84.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1179

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).