

# APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN SUKU CADANG DAN PELAYANAN PERBAIKAN SEPEDA MOTOR BERBASIS WEB

---

RIZQI AKDAM KURNIA<sup>1</sup>

Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

---

## Abstrak

Saat ini proses manajemen penjualan dan pelayanan servis motor di toko kurnia motor belum terkomputerisasi. Penjualan suku cadang dan pelayanan jasa servis masih menggunakan cara manual untuk proses transaksinya dilakukan langsung datang ke bengkel. Untuk itu dibuatlah aplikasi Manajemen Penjualan Suku cadang Dan Pelayanan Servis. Aplikasi ini dapat melayani pelanggan, pemilik bengkel, pegawai dalam bentuk online dan memfasilitasi dalam proses manajemen penjualan, manajemen barang, membuat laporan penjualan, membuat laporan servis. Aplikasi ini membantu Bengkel Kurnia motor dalam mengolah data penjualan, data barang, data pelayanan jasa servis. Dapat mengolah data secara rinci mengelompokkan data suku cadang dan data servis. Metode yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah metode *Software Development Life Cycle Waterfall*. Tahapan pengerjaan yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, lalu pengujian program. Pengujian aplikasi menggunakan *Black Box Testing*.

---

## Abstract

Currently the process of sales management and service of motor service at motor shop has not been computerized. Sales of spare parts and service services still use manual way to process the transaction is done directly to the workshop. For that purpose is made the application of Sales Management Spare Parts And Service Service. This application can serve customers, shop owners, employee in the form of online and facilitate in the process of sales management, goods management, making sales reports, making service reports. This application helps Bengkel Kurnia motor in processing sales data, goods data, service data service. Can process data in detail classify data parts and service data. The method used for making the application is the method of *Software Development Life Cycle Waterfall*. Stages of workmanship is the needs analysis, system design, writing program code, and testing the program.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi adalah pendukung sebuah perusahaan untuk mencapai proses bisnis yang dapat menjadi objek penggerak perekonomian setiap perusahaan. Perusahaan yang maju didukung oleh teknologi yang memadai, contohnya aplikasi yang dapat merealisasikan proses bisnis. Hal ini akan berdampak pada keuntungan yang dihasilkan perusahaan.

Kurnia Motor adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang otomotif penjualan barang dan jasa. Kegiatan perusahaan diantaranya adalah penjualan suku cadang motor dan pelayanan jasa perbaikan motor. Kurnia Motor dapat melayani sekitar 20 pelanggan servis per hari, dan puluhan pembeli suku cadang. Jenis layanan jasa yang disediakan sangat banyak ragamnya seperti: cuci motor, ganti oli, *full service*, *press* ulang cat kendaraan, ganti *spare part*, pasang skotlet, semir *body full kit*. Kurnia motor memiliki suku cadang yang cukup banyak jumlahnya, tetapi Kurnia Motor memiliki sumber daya yang terbatas. Hal ini menyebabkan beberapa kendala dalam menjalankan proses bisnisnya.

Permasalahan yang terjadi di Kurnia Motor terkait, pada bagian transaksi tidak terekap dalam data transaksi sehingga sulit untuk mengelola data, data penyetoran barang masih manual dengan mengumpulkan data-data pembelian yang masih tercecer dan sering hilang sehingga memiliki resiko data barang tidak akurat dan harus di cek berulang-ulang.

### 1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membuat aplikasi berbasis *web* yang dapat mengelola data penjualan dan mengelola data stok suku cadang.
2. Membuat aplikasi berbasis *web* yang memiliki fungsi memudahkan pengelolaan pelayanan perbaikan.
3. Membantu pemilik bengkel membuat laporan rekap penjualan per periode.
4. Membuat aplikasi berbasis *web* yang dapat meningkatkan penjualan suku cadang dan layanan perbaikan dengan penjualan *online*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi tidak membahas cara melakukan perbaikan.
2. Aplikasi digunakan oleh pegawai, pemilik bengkel, dan pelanggan.
3. Aplikasi ini tidak membahas pemesanan suku cadang ke supplier.
4. Aplikasi ini tidak membahas mengenai pengiriman barang pemesanan.
5. Proses transaksi melalui upload bukti pembayaran.
6. Aplikasi Tidak Membahas Proses Pembayaran.
7. Pada halaman pelanggan belum ada notifikasi aktivasi pelanggan.
8. Aplikasi sampai pada tahap testing.

### 1.4 Definisi Operasional

Aplikasi Manajemen Penjualan dan Pelayanan Perbaikan Motor merupakan aplikasi yang memiliki fitur sistem pengelolaan penjualan, pengelolaan data stok suku cadang, pencarian data, pengelolaan data Perbaikan motor yang terhubung langsung ke *database*, halaman pendaftaran perbaikan, *form* kategori jenis jasa Perbaikan, *form* registrasi, *form* login, *form* laporan penjualan, *form* laporan data perbaikan, halaman estimasi waktu perbaikan, laporan data transaksi, laporan data barang, *form* laporan data servis, *form* registrasi, *form* login, *form* pegawai, *form* kelola data transaksi *form* statistik penjualan, *form* kelola data servis, *form* daftar pegawai, *form* katalog penjualan, *form* data pelanggan, *form* kelola data barang. Pengguna aplikasi ini adalah pelanggan, pemilik bengkel dan pegawai.

Aplikasi ini berfungsi untuk Mengelola penjualan yang terdapat fungsi *form* pengelolaan katalog barang untuk mengelola data katalog barang yang update dari mulai harga dan jenis barang, *form* pengelola stok barang berfungsi untuk mengelola persediaan barang yang habis dan baru di pesan kembali.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan proyek akhir ini disusun dalam lima bab sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini Berisi Latar Belakang Pembuatan Aplikasi Berbasis Web, Rumusan Masah, Tujuan Tujuan Penulisan, Batasan Masalah, Definisi Operasional Pembahasan Yang DI Paparkan Secara Singkat.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini diawali dengan landasan teori yang menjelaskan mengenai bahasa pemrograman php, JavaScript, database MySql, Apache, dan Xampp.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem web page menggunakan entity relationship diagram (ERD), bentuk struktur tabel, dan data flow diagram (DFD).

### **BAB IV : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini menguraikan pengujian dan analisis sistem yang telah di implementasikan

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil yang diperoleh dari hasil perancangan serta membicarakan saran-saran untuk pengembangan sistem ini lebih lanjut.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Dari perancangan, pengujian, implementasi aplikasi maka dapat diambil kesimpulan:

1. Aplikasi ini dapat membantu pihak Pemilik Bengkel Kurnia Motor dalam melakukan Manajemen Penjualan dan pelayanan servis dengan menggunakan aplikasi internal dan penjualan online.
2. Aplikasi ini dapat membantu pegawai atau admin dalam melaksanakan tugas nya seperti merekap data produk sepeda motor, membuat laporan transaksi, mempercepat proses transaksi, mengelola penjualan online, mengecek stok barang secara otomatis dan membantu mengelola data pelayanan servis.
3. Aplikasi ini dapat membantu pihak pelanggan dalam pembelian barang secara online dan memantau data servis serta detail transaksi yang jelas sehingga memudahkan pelaggan menyesuaikan estimasi waktu dan estimasi biaya servis.

### **5.2. Saran**

Adapun saran yang diajukan untuk Aplikasi Manajemen Penjualan Dan Pelayanan Perbaikan Sepeda Motor ini adalah

1. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan produktifitas penjualan dengan memanfaatkan pejualan online.
2. Aplikasi ini diharapkan desain antar mukanya lebih bagus dan lebih menarik.
3. Aplikasi ini dapat meminimalisir kehilangan data akibat penyimpanan manual.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Efendi Budi, P. *Rahasia Sukses Membangun & Mengelola Usaha Bengkel*. Bandung, 2013.
- [2] Wahyono, Teguh. *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis, Design Dan Implementasi*. Bandung 2011.
- [3] M. Fowler, *Distilled Third Edition A Brief Guide To The Standard Object Modeling Language*. Boston, USA: Pearson Education, 2011.
- [4] Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [5] Gartina, I. *Pemodelan dengan Flowmap*. Bandung, 2010.
- [6] Yusti, Y. (2014, Mei). *Software*. Dikutip dari <http://yudiyusti.com/sublime-text/2016>.
- [7] Wismakarma, K. *9 Langkah Menjadi Master Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Lokomedia, 2010.
- [8] Saputra A, *Web Tips PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom, 2011.
- [9] Saputra, A. *Web Tips PHP, HTML dan CSS*:Jasakom, 2012.
- [10] Komputer, M. H. *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySql dan Netbeans*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.