



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN JASA PERBAIKAN MOTOR  
PADA BENGKEL MM MOTORSHOP BERBASIS WEB**

**KERJA PRAKTIK**



**PROGRAM STUDI  
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:  
Alvin Maulana  
1939010009**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN JASA PERBAIKAN MOTOR  
PADA BENGKEL MM MOTORSHOP BERBASIS WEB**

**KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

Nama : Alvin Maulana  
NIM : 19390100009  
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN JASA PERBAIKAN MOTOR  
PADA BENGKEL MM MOTORSHOP BERBASIS WEB**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Alvin Maulana**  
NIM: 19390100009

Telah diperiksa dan disetujui pada  
tanggal 13 Januari 2022

**Pembimbing**

**A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom.**  
NIDN: 0725127001

**Penyelia**

**Saputra Andyana Affandi S.Kom**



Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk mengerjakan Kerja Praktik



**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom**  
Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat membuat laporan kerja praktik yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop Berbasis Web ”

Walaupun demikian, penyusun berusaha dengan semaksimal mungkin demi kesempurnaan pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini baik dari hasil kegiatan praktik kerja di dunia Teknologi Informasi. Saran dan kritik yang sifatnya membangun begitu diharapkan oleh penyusun demi kesempurnaan dalam pengerjaan laporan berikutnya.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini, di antaranya:

1. Orang tua dan kakakku yang senantiasa memberika doa, nasihat, dan dukungan semangat kepada penulis.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, sebagai Ketua Progam Studi DIII Sistem Informasi yang telah membantu penulis mendapatkan tempat Magang dan selalu meberikan arahan dalam proses magang.
3. Bapak Christian Tri Anggoro selaku Direktur yang sudah memperbolehkan penulis untuk magang di perusahaan Indev.
4. Bapak Saputra Andyana Affandi S.Kom Selaku mentor yang selalu memberikan arahan selama proses magang.
5. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si, M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing yang sudah membimbing dengan baik dan memberi kemudahan dalam proses pengerjaan Laporan Praktik.
6. Sahabatku yang ada di Universitas Dinamika DIII Sistem Informasi yang selalu mendukung dan memberikan bantuan pada penulis.
7. Serta semua pihak yang bersangkutan dengan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya yang sudah membantu.

Terimakasih untuk semuanya, Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang sudah memberikan arahan bimbingan dan membantu serta menasehati pada saat proses magang ini.

Penulis juga permohonan maaf karena sangat menyadari bahwasannya Laporan Kerja Praktik yang dikerjakan masih terdapat kekurangan dalam isi Laporan Kerja Praktik. Semoga laporan magang ini bisa diterima dan juga bermanfaat bagi penulis dan semua orang yang bersangkutan.

Surabaya, 13 Januari 2022

Penulis

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Alvin Maulana**  
NIM : **19390100009**  
Program Studi : **DIII Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN JASA  
PERBAIKAN MOTOR PADA BENGKEL MM  
MOTORSHOP BERBASIS WEB**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 13 Januari 2022



**Alvin Maulana**  
NIM : 19390100009

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan.....	1
1.2.1 Tentang Perusahaan.....	1
1.2.2 Identitas Perusahaan Indev.....	2
1.2.3 Struktur Organisasi.....	2
1.3 Deskripsi Umum Sistem.....	4
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	4
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi.....	10
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	10
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN.....	12
2.1 Perangkat Lunak.....	12
2.2 Perangkat Keras.....	12
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	12
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	12
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN.....	13
3.1 Struktur Menu.....	13
3.2 Penggunaan Aplikasi.....	13
3.2.1 Cara Membuka Situs.....	13
3.2.2 Tampilan Login.....	13
3.2.3 Tampilan Dashboard.....	14
3.2.4 Tampilan Layanan <i>Service</i> .....	16
3.2.5 Tampilan Transaksi <i>Service</i> .....	17
3.2.6 Tampilan <i>Service</i> .....	17
3.2.7 Edit <i>Profile</i> .....	18
3.2.8 Keluar ( <i>Logout</i> ).....	18
LAMPIRAN.....	19

## DAFTAR TABEL

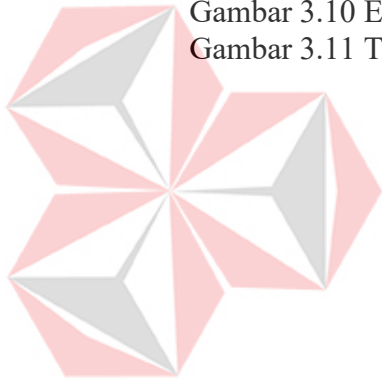
Tabel 1.2 Struktur Table Pembelian Detail.....	4
Tabel 1.3 Struktur Tabel Pengeluaran.....	4
Tabel 1.4 Struktur Tabel Pembelian.....	4
Tabel 1.5 Struktur Tabel Booking Service.....	5
Tabel 1.6 Struktur Tabel User.....	5
Tabel 1.7 Struktur Tabel Member.....	5
Tabel 1.8 Struktur Tabel Service.....	5
Tabel 1.9 Struktur Tabel Kategori.....	6
Tabel 1.10 Struktur Layanan Service.....	6
Tabel 1.11 Struktur Sparepart.....	6
Tabel 1.12 Struktur Service Detail.....	7
Tabel 1.13 Struktur Penjualan.....	7
Tabel 1.14 Struktur setting.....	7
Tabel 1.15 Struktur Penjualan Detail.....	8
Tabel 1.16 Struktur Supplier.....	8
Tabel 1.17 Struktur Booking Service.....	8



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan.....	1
Gambar 1.2 Denah Lokasi Perusahaan.....	2
Gambar 1.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	3
Gambar 1.4 BPMM Fungsi Layanan <i>Service</i> .....	9
Gambar 1.5 BPMM Fungsi Mengecek Hak Akses.....	9
Gambar 1.6 BPMM Fungsi <i>Service</i> .....	10
Gambar 1.7 BPMM Fungsi Data <i>Setting</i> .....	10
Gambar 3.1 Halaman Pembuka.....	14
Gambar 3.2 Tampilan <i>Dashboar</i> .....	14
Gambar 3.3 Menu Data PMKS.....	15
Gambar 3.4 Menu Tambah Data Baru.....	16
Gambar 3.5 Menu Tambah Layanan <i>Service</i> .....	16
Gambar 3.6 Daftar Layanan.....	16
Gambar 3.7 Tampilan Pilihan Produk.....	17
Gambar 3.8 Transaksi <i>Service</i> .....	17
Gambar 3.9 Menu Utama <i>Service</i> .....	18
Gambar 3.10 Edit <i>Profile</i> .....	19
Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar.....	10



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	19
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	20
Lampiran 3. Form KP-6 Log Harian.....	24
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	28
Lampiran 5. Form KP-8 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	32
Lampiran 6. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi.....	34



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop berbasis web ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop untuk admin dan user kasir
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Administrator Pada Bengkel MM Motorshop

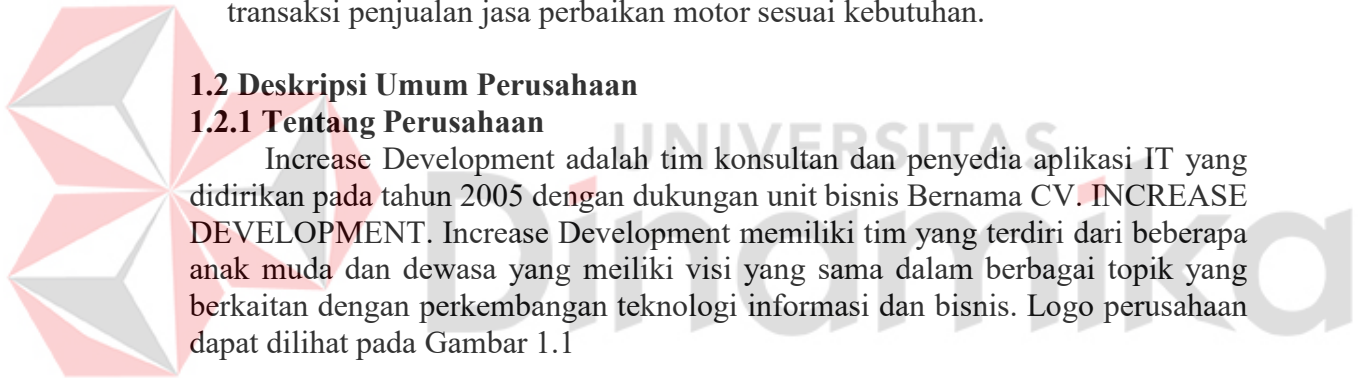
Administrator Bengkel MM Motorshop menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka bagaimana cara menggunakan dan melakukan pemeliharaan untuk aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop Berbasis Web

2. User Kasir bisa mengikuti panduan sesuai arahan bagaimana cara pengoprasian transaksi penjualan jasa perbaikan motor sesuai kebutuhan.

## 1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

### 1.2.1 Tentang Perusahaan

Increase Development adalah tim konsultan dan penyedia aplikasi IT yang didirikan pada tahun 2005 dengan dukungan unit bisnis Bernama CV. INCREASE DEVELOPMENT. Increase Development memiliki tim yang terdiri dari beberapa anak muda dan dewasa yang memiliki visi yang sama dalam berbagai topik yang berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi dan bisnis. Logo perusahaan dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Logo Perusahaan

selanjutnya, untuk peningkatan pengembangan memiliki keahlian untuk memberikan solusi efisiensi dan efektivitas kegiatan bisnis menggunakan teknologi desktop, web, seluler dan jaringan sehingga penduduk setempat yang memiliki masalah teknologi informasi, masyarakat dapat mengandalkan Increase Development. Berikut gambar denah lokasi perusahaan dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1.2 Denah Lokasi Perusahaan

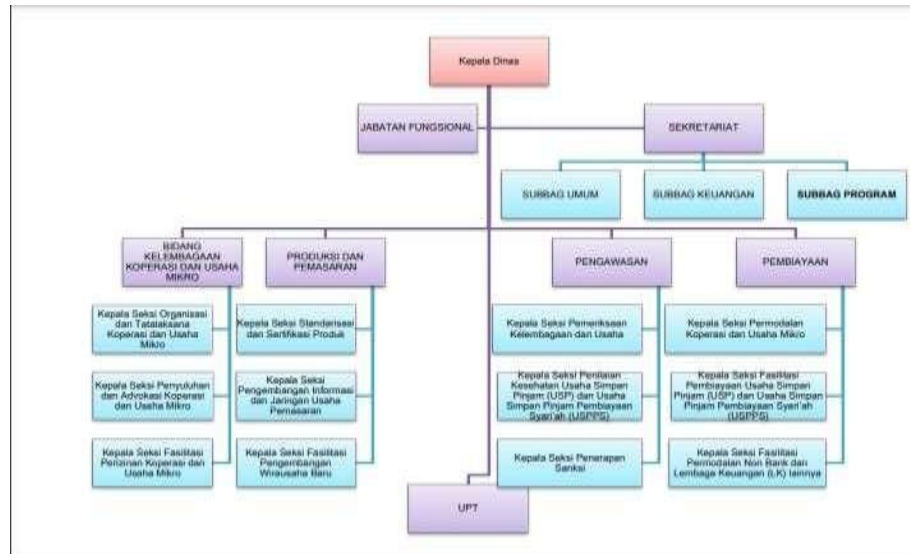
### 1.2.2 Identitas Perusahaan Indev

Perusahaan Indev merupakan perusahaan yang memiliki alamat jelas yang dapat ditelusuri melalui website, sehingga para pengguna online dapat mencari keberadaan alamat perusahaan dengan jelas. Berikut adalah identitas perusahaan

Nama Instansi	: Increase Development (INDEV)
Alamat	: Ruko Icon Block S, No 26, MEER, JL. Ir. Soekarno
No. Telepon	: 0878 5540 3363 / 081234887267
Website	: <a href="https://indev.co.id/">https://indev.co.id/</a>
Email	: <a href="mailto:info@indev.co.id">info@indev.co.id</a>

### 1.2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan suatu kegiatan dimana masing-masing komponen memiliki tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang berbeda namun satu tujuan yang sama yaitu meningkatkan kemajuan dan daya saing suatu perusahaan. struktur perusahaan dapat dilihat pada Gambar 1.3, menunjukkan struktur organisasi yang termasuk dalam Increase Development. Setiap bagian memiliki tugas pokok dan fungsi yang berbeda, sehingga masing – masing memiliki tanggung jawab yang berbeda pula. Bagian ini menjelaskan tugas di masing – masing Divisi di Increase Development.



Gambar 1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

1. CEO

Ceo ini memainkan peran penting dalam organisasi dan manajemen perusahaan. Untuk mencapai tujuan skor keberhasilan yang diinginkan. posisi ini dianggap sebagai posisi terbaik di antara perusahaan yang mengelola semua sumber daya.

2. CTO

*Chief Technology Officer* adalah posisi perusahaan dengan otoritas pengambilan keputusan atas seluruh infrastruktur teknologi. Tugasnya adalah memastikan bahwa menerapkan teknologi terbaru dan lebih matang.

3. CMO

*Chief Marketing Officer* atau CMO adalah posisi senior yang bertanggung jawab atas pengembangan dan pengawasan department pemasaran dan periklanan dalam perusahaan Increase Development

4. CFO

*Chief Financial Officer* atau CFO adalah *Chief Executive Officer* yang bertanggung jawab untuk mengelola aktivitas keuangan perusahaan. Tanggung jawab CFO termasuk melacak arus kas dan rencana keuangan, menganalisis kekuatan dan kelemahan keuangan perusahaan, dan mengusulkan Tindakan korektif. Peran CFO mirip dengan department keuangan dan akuntansi dan memastikan bahwa pelaporan keuangan perusahaan akurat dan tepat waktu.

5. COO

*Chief Operating Officer* ini mempunyai tanggung jawab untuk memilih keputusan operasional untuk perusahaan.

### 1.3 Deskripsi Umum Sistem

#### 1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Pada Deskripsi umum aplikasi meliputi tentang Sistem Informasi Penjualan jasa perbaikan motor yang dikembangkan menjadi lebih efisien yaitu berbasis web, fungsi utama Sistem penjualan jasa perbaikan motor ini yang akan dibuat untuk pengguna serta karakteristik pengguna yang meliputi pembagian kelompok pengguna seperti admin dan hak akses ke aplikasi.

#### A. Struktur Tabel

Pada bagian ini menjelaskan beberapa tabel yang dipaka pada aplikasi:

##### 1. Tabel Pembelian Detail

Primary Key : id\_pembelian\_detail

Foreign Key : id\_produk dan id\_pembelian

Fungsi : Menyimpan dana Pembelian Deatil

Tabel 1.1 Struktur Table Pembelian Detail

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_pembelian_detail	Int	11	Primary Key
2	Harga jual	Int	11	
3	Jumlah	Int	11	
4	Subtotal	Int	11	
5	Id_produk	Int	11	Foreign key
6	Id_pembelian	Int	11	Foreign key

##### 2. Tabel Pengeluaran

Primary Key : id\_pembelian

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Pengeluaran Bengkel

Tabel 1.2 Struktur Tabel Pengeluaran

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_pengeluaran	Int	10	Primary Key
2	Deskripsi	Text	100	
3	Nominal	Int	11	

##### 3. Tabel Pembelian

Primary Key : id\_pembelian

Foreign Key : id\_supplier

Fungsi : Menyimpan data Pembelian Sparepart Bengkel

Tabel 1.3 Struktur Tabel Pembelian

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_pembelian	Int	10	Primary Key
2	Total_item	Int	11	
3	Total_harga	Int	11	
4	Diskon	Int	4	
5	Bayar	Int	11	
6	Id_supplier	Int	11	Foreign key

##### 4. Tabel *Booking Service*

Primary Key : id\_booking  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Booking Service Customer

Tabel 1.4 Struktur Tabel Booking Service

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_booking	Varchar	20	Primary Key
2	Nama_pelanggan	Varchar	50	
3	No_telp	Varchar	20	
4	Tgl_booking	Varchar	20	
5	Nopol	Varchar	20	
6	keterangan	Varchar	100	

## 5. Tabel Users

Primary Key : id\_user  
 Foreign Key :  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Users karyawan Bengkulu

Tabel 1.5 Struktur Tabel User

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_user	Int	20	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	
3	Email	Varchar	50	
4	Password	Varchar	50	
5	Foto	Varchar	50	
6	Level	Int	4	

## 6. Tabel Member

Primary Key : id\_member  
 Foreign Key :  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Member Bengkulu

Tabel 1.6 Struktur Tabel Member

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_member	Int	10	Primary Key
2	Kode_member	Varchar	50	
3	Nama	Varchar	50	
4	Alamat	Text		
5	Telepon	Varchar	50	

## 7. Tabel Service

Primary Key : id\_service  
 Foreign Key : id\_user, id\_member dan diskon  
 Fungsi : Untuk Mencatat dan Menyimpan data service Bengkulu

Tabel 1.7 Struktur Tabel Service

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_service	Int	10	Primary Key
2	total_biaya	Int	11	

No	Field	Type Data	Length	Constraint
3	Diskon	Int	4	Foreign key
4	Bayar	Int	11	
5	Diterima	Int	11	
6	Id_user	Int	11	Foreign key
7	Id_member	Int	10	Foreign key

#### 8. Tabel Kategori

Primary Key : id\_kategori

Foreign Key :

Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Kategori Bengkel

Tabel 1.8 Struktur Tabel Kategori

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_kategori	Int	10	Primary Key
2	nama_kategori	Varchar	50	

#### 9. Tabel Layanan Service

Primary Key : id\_layanan

Foreign Key :

Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data layanan Service Bengkel

Tabel 1.9 Struktur Layanan Service

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_layanan	Int	10	Primary Key
2	Kode_layanan	Varchar	50	
3	Nama_layanan	Varchar	50	
4	Biaya	Int	10	
5	diskon	Int	10	

#### 10. Sparepart

Primary Key : id\_produk

Foreign Key : Id\_kategori

Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Sparepart Bengkel

Tabel 1.10 Struktur Sparepart

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_produk	Int	10	Primary Key
2	Kode_produk	Varchar	50	
3	Nama_produk	Varchar	50	
4	Merk	Varchar	50	
5	Harga_beli	Int	11	
6	Diskon	Int	11	
7	Harga_jual	Int	11	
8	Stok	Int	11	
9	Id_kategori	Int	10	Foreign key

#### 11. Service Detail

Primary Key : id\_service\_detail  
 Foreign Key : id\_layanan  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Service Detail Bengkel

Tabel 1.11 Struktur Service Detail

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_service_detail	Int	10	Primary Key
2	biaya_service	Int	11	
3	Diskon	Int	11	
4	Subtotal	Int	11	
5	Id_layanan	Int	11	Foreign key

## 12. Penjualan

Primary Key : id\_penjualan  
 Foreign Key : id\_user, id\_member dan diskon  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Penjualan Bengkel

Tabel 1.12 Struktur Penjualan

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_penjualan	Int	10	Primary Key
2	total_item	Int	11	
3	Total_harga	Int	11	
4	Diskon	Int	11	Foreign key
5	Bayar	Int	11	
6	Diterima	Int	11	
7	Id_user	Int	11	Foreign key
8	Id_member	Int	10	Foreign key

## 13. Setting

Primary Key : id\_setting  
 Foreign Key :  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Setting Bengkel

Tabel 1.113 Struktur setting

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_setting	Int	10	Primary Key
2	nama_perusahaan	Varchar	50	
3	Alamat	Text		
4	Telepon	Varchar	50	
5	Tipe_nota	Int	4	
6	Diskon	Int	6	
7	Minim_stok	Int	5	
8	Path_logo	Varchar	50	
9	Path_kartu_member	Varchar	50	

## 14. Penjualan Detail

Primary Key : id\_penjualan\_detail  
 Foreign Key : id\_penjualan dan id\_produk  
 Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data Penjualan Detail Bengkel



Tabel 1.14 Struktur Penjualan Detail

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_penjualan_detail	Int	10	Primary Key
2	Harga_jual	Int	11	
3	Jumlah	Int	11	
4	Diskon	Int	4	
5	Subtotal	Int	11	
6	Id_penjualan	Int	11	Foreign key
7	Id_produk	Int	11	Foreign key

## 15. Supplier

Primary Key : id\_supplier

Foreign Key :

Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data supplier Bengkel

Tabel 1.15 Struktur Supplier

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_supplier	Int	10	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	
3	Alamat	Text		
4	Telepon	Varchar	50	

## 16. Booking Service

Primary Key : id\_booking

Foreign Key :

Fungsi : Mencatat dan Menyimpan data booking service Bengkel

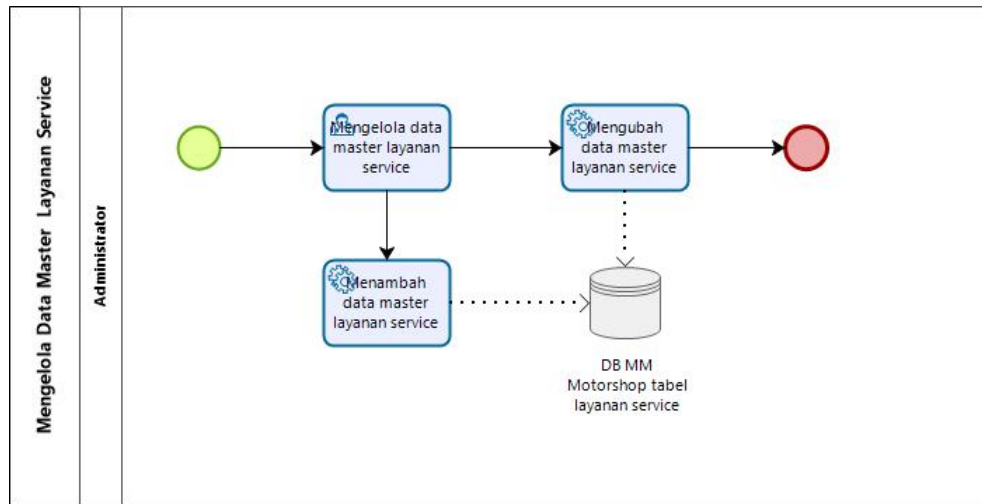
Tabel 1.16 Struktur Booking Service

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_booking	Int	10	Primary Key
2	Kode_booking	Varchar	10	
3	Nama_pelanggan	Varchar	50	
4	No_telp	Varchar	50	
5	Tgl_booking	Varchar	255	
6	Nopol	Varchar	10	
7	keterangan	Varchar	100	

**B. Alur Proses Bisnis**

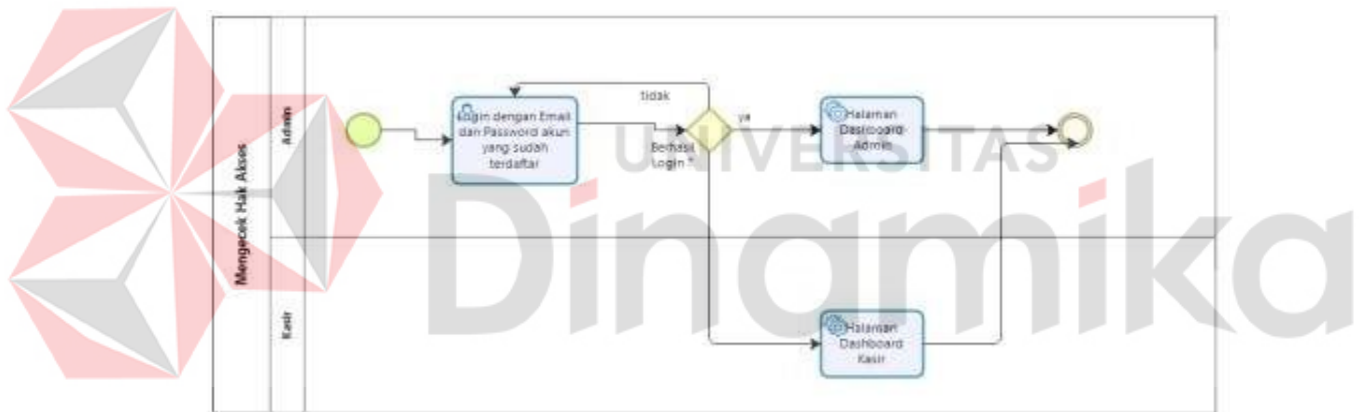
Alur proses bisnis kebutuhan Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor pada Bengkel MM Motorshop berbasis web. pada alur ini terbagi menjadi 4 alur bisnis, antara lain:

1. BPMN Data Layanan Service



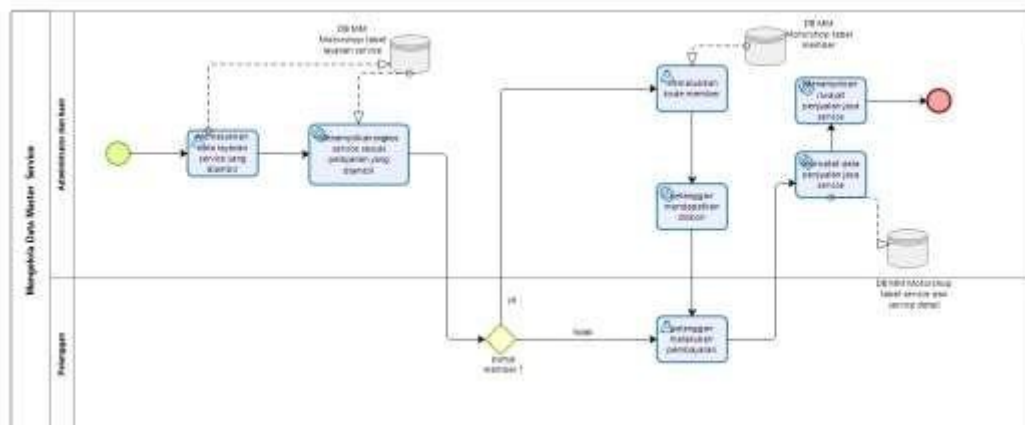
Gambar 1.4 BPMN Fungsi Layanan Service

2. BPMN Mengecek Hak Akses



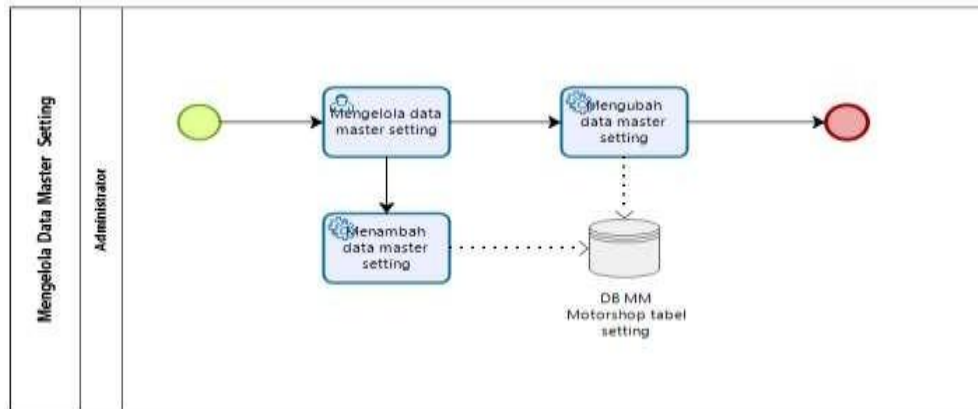
Gambar 1.5 BPMN Fungsi Mengecek Hak Akses

3. BPMN Menyimpan Service



Gambar 1.6 BPMN Fungsi Service

#### 4. BPMN Menyimpan Data *Setting*



Gambar 1.7 BPMN Fungsi Data Setting

### 1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi. Berikut adalah contoh kebutuhan aplikasi:

Tabel 1.18 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	1. Mengelola Data Master 2. melakukan Data Layanan Service 3. Melakukan Pencatatan Data Service 4. Mengelola Setting
Kasir	1. Mengelola Data Service 2. Mengecek Hak Akses

#### a. Admin

1. Fungsi Mengelola Data Master adalah untuk mengelola setiap menu yang ada di aplikasi meliputi data master layanan service, pencatatan service dan hak akses.
2. Fungsi Data Setting adalah untuk merubah data dari aplikasi apabila ada data yang ingin diperbarui
3. Fungsi Pencatatan Data Service adalah untuk mencatat data yang sudah menggunakan layanan service dan akan dicatat dalam Pencatatan Data Service
4. Fungsi Data Layanan Service adalah untuk melihat terdapat layanan yang tersedia pada saat pengguna ingin memilih layanan service.

#### b. Kasir

1. Fungsi mengelola Data Service adalah untuk mengelolal data yang sudah diinput dalam layanan service sesuai data yang ada.
2. Fungsi Mengecek Hak Akses adalah untuk mengakses halaman dashboard pada aplikasi

### 1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi

Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop Berbasis Web. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

### **BAB I**

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen. Lalu terdapat tabel agar semua database terlihat jelas apabila ada perubahan tapa bingung untuk mencari dan juga sudah tersedia BPMN yang sudah terbuat dan ada penjelasan fungsi dari pihak pengguna seperti admin dan user kasir.

### **BAB II**

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop meliputi perangkat lunak dan perangkat hardware. Lalu terdapat kriteria untuk pengguna aplikasi ini agar bisa dioperasikan dengan lancar dan juga terdapat penjelasan pengoperasian aplikasi secara benar

### **BAB III**

Berisi *user manual* Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop baik *user manual* yang diperuntukkan untuk *administrator*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN**

#### **2.1 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

1. Windows sebagai *Operating System*.
2. XAMPP v.3.2.2
3. Google Chrome sebagai *Tools*
4. Visual Studio Code sebagai *Tools* pembuatan Aplikasi

#### **2.2 Perangkat Keras**

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. Komputer dengan spesifikasi prosesor Intel Core 2 Duo P8400 @ 2.30 GHz atau lebih tinggi
2. Graphic Intel 32-bit dengan resolusi 1366 x 768
3. Memori Ram 4 GB atau lebih tinggi
4. Mouse sebagai peralatan antarmuka
5. Monitor sebagai peralatan antarmuka
6. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

#### **2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi**

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi Pegawai adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer
2. Memiliki pemahaman proses penjualan jasa perbaikan motor berbasis web terutama dibagian admin.

Pada bagian ini, pengguna aplikasi disesuaikan dengan tabel 1.18

1. Admin

Sebagai Pengguna Admin harus memiliki kriteria

2. User Kasir

Sebagai User Kasir Di Aplikasi ini

#### **2.4 Pengenalan dan Pelatihan**

Sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor Pada Bengkel MM Motorshop karena dibagian administrator membutuhkan waktu hampir 5 bulan dan pelatihan kepada pihak admin selaku pengguna aplikasi ini atau karyawan yang akan mengoperasikan aplikasi ini. Lalu untuk Aplikasi Penjualan Jasa Perbaikan Motor pada Bengkel MM Motorshop ini sangat membantu dalam kinerja umkm sesuai project yang diberikan, yang dimana dulunya masih menggunakan system manual dan sekarang sudah berbasis web dan hampir lebih efisien. Adapun persyaratan atau kriteria khusus untuk admin untuk menjalankan aplikasi ini yang dimana harus paham akan fungsi keseluruhan aplikasi dan bisa mengoperasikan pada komputer dan semua tools yang bersangkutan, yang dimana tingkatan untuk pengoperasian aplikasi ini bisa dibilang sudah mencapai Grate A

## BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

### 3.1 Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi Sistem Informasi Penyanggah Masalah Kesejahteraan Sosial (SiPMKS). Dinas Sosial Kabupaten Tuban adalah sebagai berikut:

1. Menu Dashboard
2. Menu Layanan Service
3. Menu Transaksi Service
  - a. Transaksi Baru
  - b. Transaksi Service
  - c. Service
4. Menu Pengaturan

### 3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, setiap kapan data harus dimutakhirkan, tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

#### 3.2.1 Cara Membuka Situs

Untuk memulai akses terhadap aplikasi MM MOTORSHOP ini: Bukalah aplikasi Penjualan Jasa perbaikan Mm Motorshop berbasis wes dengan alamat url sebagai berikut: <https://sidasi.tubankab.go.id>

#### 3.2.2 Tampilan Login

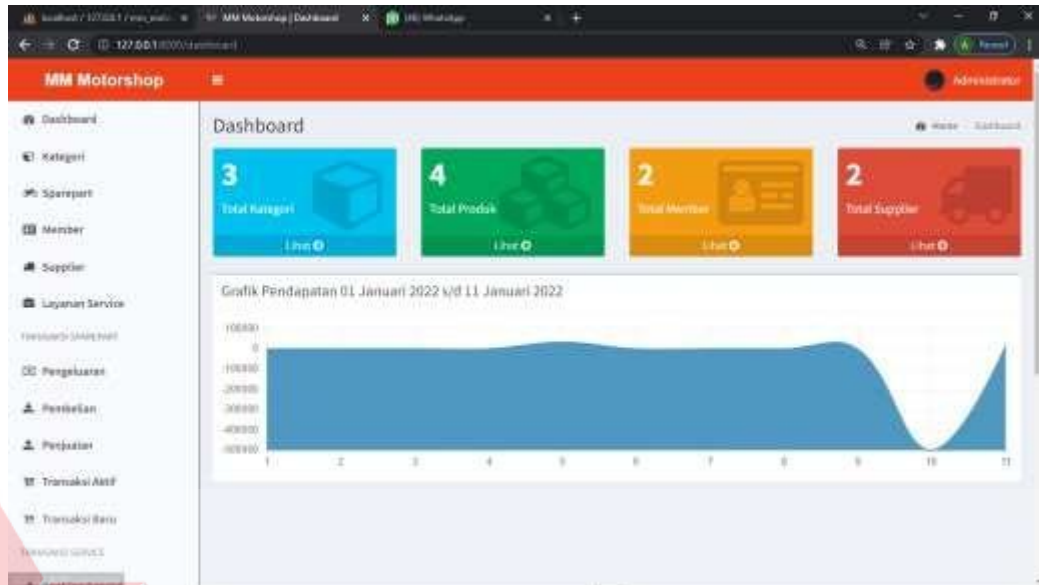
Berikut ini adalah tampilan Login. Akan muncul tampilan halaman depan aplikasi Bengkel MM *Motorshop* seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1. Halaman Pembuka

### 3.2.3 Tampilan Dashboard

Pada tampilan *Dashboard* untuk pengguna admin dapat dilihat. Berikut ini pada Gambar 3.2. Lalu akan tersedia daftar menu aplikasi yang sesuai kebutuhan *project* seperti pada Gambar 3.3



Gambar 3.2 Tampilan *Dashboard*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



Gambar 3.3 Menu Dashboard



### 3.2.4 Tampilan Layanan Service

Di bagian Layanan Service ini akan melakukan input tambah data apabila ada yang menggunakan layanan service di bengkel mm *motorshop* dan apabila sudah di klik simpan akan tersimpan sendiri dibagian halaman daftar layanan dan berhubungan di halaman transaksi Service Baru. Untuk menambah data baru dapat dilakukan dengan cara klik tombol tambah seperti Gambar 3.4. Pada bagian itu langsung diarahkan untuk memlih layanan sesuai keinginan, seperti pada Gambar 3.5. Lalu akan tersimpan di tampilan seperti pada Gambar 3.6



Gambar 3.4 Menu Tambah Data Baru

Gambar 3.5 Tampilan Tambah Layanan Service

No	Kode Layanan	Nama Layanan	Biaya	Diskon
1	1400002	Service ganti ban	15.000	0

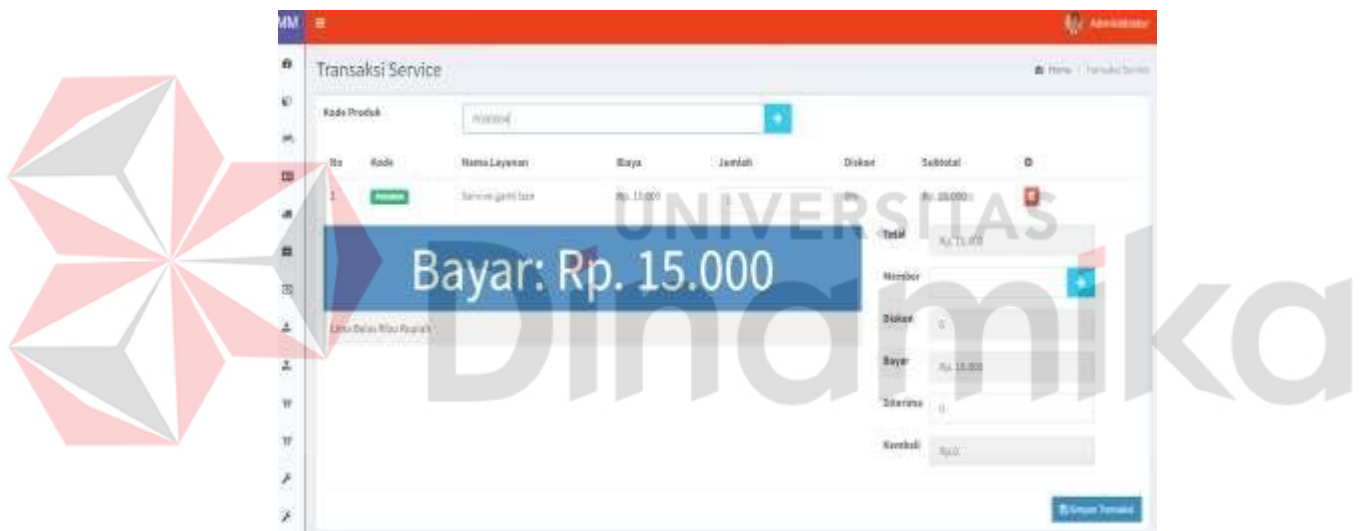
Gambar 3.6 Daftar Layanan

### 3.2.5 Tampilan Transaksi Service

Setelah itu ke bagian *Transaksi Service* baru yang dimana apabila kita meng klik panah di bagian kode produk akan muncul data dari layanan service. Lalu setelah muncul data tersebut klik pilih sesuai layanan yang kita inputkan tadi dan akan langsung masuk dalam tabel pembayaran dan siap untuk transaksi pada Gambar 3.8



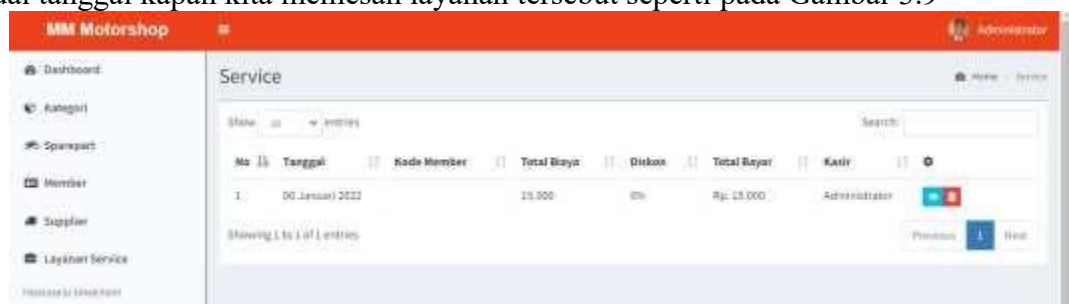
Gambar 3.7 Tampilan Pilihan Produk



Gambar 3.8 Transaksi Service

### 3.2.6 Tampilan Service

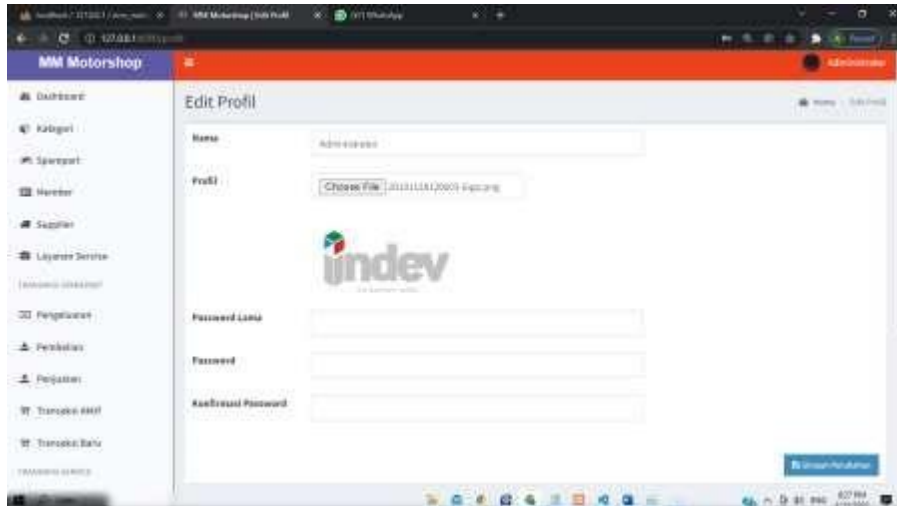
Setelah itu ke bagian *Dashboard Service*, dibagian ini adalah bagian akhir dari transaksi, jadi semuanya yang sudah kita inputkan akan berakhir di bagian ini yang akan secara lengkap memberitahukan kita sudah mengambil layanan apa saja sesuai tanggal kapan kita memesan layanan tersebut seperti pada Gambar 3.9



Gambar 3.9 Menu Utama Service

### 3.2.7 Edit Profile

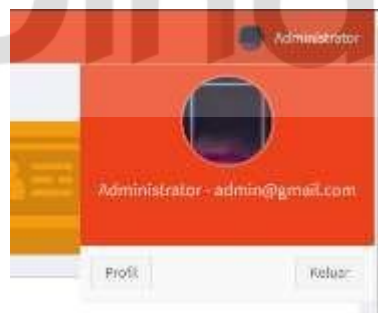
Berikut merupakan tampilan halaman edit *profile* pengguna admin dan juga bisa digunakan untuk mengganti password admin. Tampilan edit *profile* dapat dilihat pada Gambar 3.10



Gambar 3.10 Edit Profile

### 3.2.8 Keluar (Logout)

Pada halaman Keluar digunakan untuk keluar dari halaman utama aplikasi, dimana untuk keluar aplikasi terdapat 2(dua) cara, yang pertama klik nama pengguna yang berada pada pojok kanan atas seperti pada gambar kemudian klik keluar. Tampilan layar dapat dilihat pada Gambar 3.11 dan 3.12



Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar



Gambar 3.12 Tombol Keluar