



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BENGKEL WWMOTOR MODERN VESPA SERVIZIO**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Ramawan Aditya Maullana Putra

18410100105

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

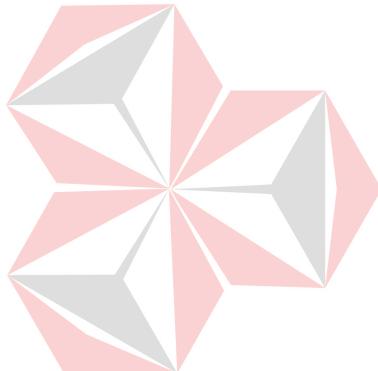
2022

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN

BENGKEL WWMOTOR MODERN VESPA SERVIZIO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Disusun oleh : **UNIVERSITAS**
Dinamika

Nama : Ramawan Aditya Maullana Putra
NIM : 18410100105

Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMASI

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

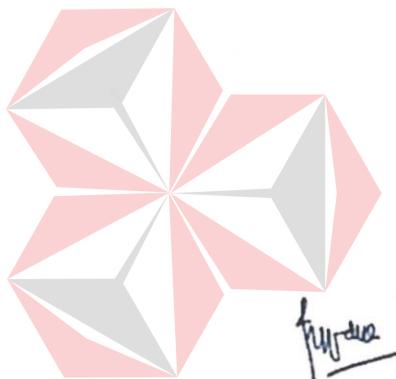
**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BENGKEL WWMOTOR MODERN VESPA SERVIZIO**

Laporan Kerja Praktik oleh

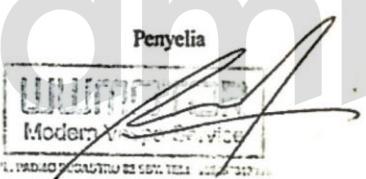
Ramawan Aditya M.P

NIM : 18410100105

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

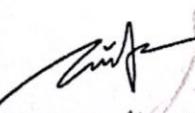


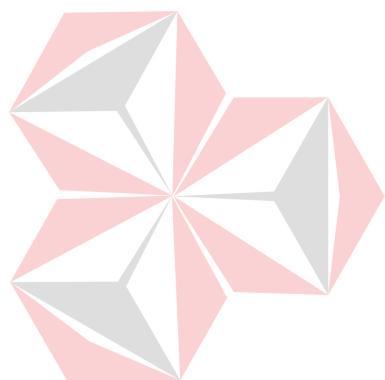
Surat duga

Surabaya, 09 Januari 2022
UNIVERSITAS
Dinamika
Disetujui :
Fembimbing **Digitally signed
by Dewiyani
Sunarto**
Date: 2022.01.21
D.J. 16:03:16±07'00'
NIDN.0725076301
Penyelia

Erwin Sapta Setiadi
NIP.3578061409740005

 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi


Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2022.01.24 07:57:27 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2021.01.20039
Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom, M.Eng.
NIDN 0731057301



UNIVERSITAS
Motto
“*Semangat terus massszeeee*”
Dinamika



Saya persembahkan kepada
Ayah dan Ibu tercinta, beserta Sahabat saya yang telah mendukung dengan tulus

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Ramawan Aditya Maullana Putra**
NIM : **18410100105**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**
Judul Karya : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BENGKEL WWMOTOR MODERN VESPA SERVIZIO**

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, 07 Jan. 22



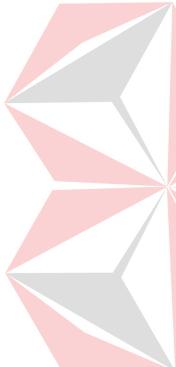
Ramawan Aditya Maullana Putra
NIM : 18410100105

ABSTRAK

WWMotor Modern Vespa Servizio merupakan salah satu bengkel di Surabaya. Berdasarkan tugas yang dimiliki oleh WWMotor Modern Vespa Servizio maka pemagang membuat aplikasi penjualan berbasis *website* untuk membantu proses bisnis WWMotor. Aplikasi berbasis *website* WWMotor memerlukan beberapa fitur agar dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh WWMotor.

Berdasarkan kebutuhan dan keinginan WWMotor tersebut, maka pembuatan fitur yang diperlukan untuk aplikasi berbasis *website* adalah Astah UML, Adobe XD, dan *website*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi sudah dapat digunakan oleh WWMotor Modern Vespa Servizio dengan pembuatan aplikasi penjualan berbasis *website*.

Kata kunci : Astah UML, Adobe XD, *Website*.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Selama kurang lebih 1 bulan di bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik yang membahas tentang Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio.

Dalam menyelesaikan Kerja Praktik, penulis menemui berbagai macam hambatan, namun banyak pihak yang membantu penulis sehingga Kerja Praktik beserta laporan Kerja Praktik dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Ibu Dr. M.J Dewiyani Sunarto, selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada

penulis dalam proses Kerja Praktik.

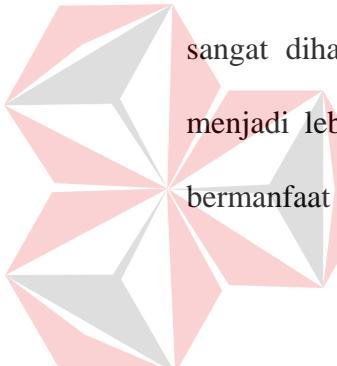
5. Bapak Erwin Sapta Setiadi selaku pemilik bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio
6. Rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan/atau bantuan dalam penyusunan laporan Kerja Praktik.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini terdapat kekurangan sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan, agar aplikasi Sistem Informasi Penjualan dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 06 Januari 2022

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

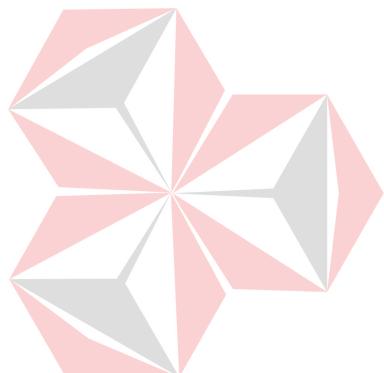
	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	4
2.1 Latar Belakang Instansi	4
2.2 Identitas Instansi.....	5
2.3 Visi Instansi	5
2.4 Misi Instansi	5
2.5 Struktur Instansi	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8



3.1	Pengertian Sistem Informasi	8
3.2	Pengertian Perancangan.....	8
3.3	Pengertian Analisis.....	8
3.4	Pengertian Bengkel.....	8
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		10
4.1	Analisa Kebutuhan Sistem	10
4.2	Aktifitas Diagram.....	10
4.3	<i>Flow of Event.....</i>	13
4.4	<i>Use case diagram</i>	14
4.5	<i>Sequence Diagram.....</i>	16
4.6	<i>Component Diagram.....</i>	18
4.7	Hasil.....	19
BAB V PENUTUP.....		24
5.1	Kesimpulan.....	24
5.2	Saran	24
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN		27

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel <i>Flow of Event</i> Pendaftaran	13
Tabel 4. 2 Tabel <i>Flow of Event</i> Pemesanan	13
Tabel 4. 3 Tabel <i>Flow of Event</i> Bantuan.....	14



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

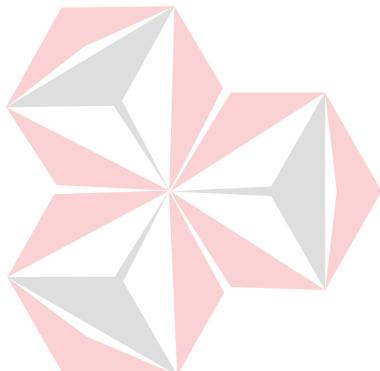
	Halaman
Gambar 4. 1 Prosedur pendaftaran.....	11
Gambar 4. 2 Prosedur Pemesanan.....	12
Gambar 4. 3 Prosedur Bantuan	13
Gambar 4. 4 <i>Use case diagram</i> utama	14
Gambar 4. 5 <i>Use case diagram</i> pendaftaran	15
Gambar 4. 6 <i>Use case diagram</i> pemesanan	15
Gambar 4. 7 <i>Use case diagram</i> bantuan	16
Gambar 4. 8 <i>Sequence diagram</i> pendaftaran	17
Gambar 4. 9 <i>Sequence diagram</i> pemesanan	18
Gambar 4. 10 <i>Sequence diagram</i> bantuan.....	18
Gambar 4. 11 <i>Component diagram</i>	19
Gambar 4. 12 Tampilan <i>login</i>	19
Gambar 4. 13 Tampilan <i>sign in</i> dan <i>register</i>	20
Gambar 4. 14 Tampilan <i>sign in</i>	20
Gambar 4. 15 Tampilan <i>register</i>	20
Gambar 4. 16 Tampilan utama.....	21
Gambar 4. 17 Tampilan katalog.....	21
Gambar 4. 18 Tampilan bantuan.....	22
Gambar 4. 19 Tampilan akun.....	22
Gambar 4. 20 Tampilan menu.....	22
Gambar 4. 21 Tampilan pembayaran	23
Gambar 4. 22 Tampilan konfirmasi pembayaran.....	23



UNIVERSITAS
Dian Nusantara

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	27
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	28
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	29
Lampiran 4. Form KP-6 Log Perubahan.....	30
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	31
Lampiran 6. Form Bimbingan Kerja Praktik	32
Lampiran 7. Biodata Penulis	33



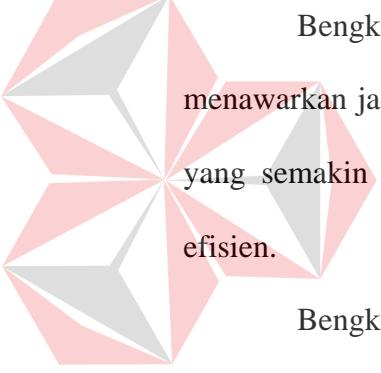
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bengkel adalah suatu usaha kecil dan menengah yang berkecimpung dalam bidang jasa pelayanan perbaikan kendaaran baik motor ataupun mobil. Bengkel juga menyediakan berbagai macam *spare part* baru untuk melengkapi kebutuhan kendaraan yang rusak. Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio merupakan salah satu bengkel yang bergerak dalam bidang jasa service dan penjualan spare part.



Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio adalah bengkel motor yang menawarkan jasa service sekaligus menjual *spare part* motor. Transaksi dan data yang semakin banyak menyebabkan pendataan spare part yang dinilai kurang efisien.

Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio memiliki banyak pelanggan, namun terkadang seringkali terjadi kesalahan dalam penghitungan keluar masuk *spare part*, hal ini disebabkan karena sistem pendataan masih manual. Pada pengolahan data pembelian, stok *spare part* serta penjualan *spare part* bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio di catat pada buku catatan, hal ini membuat tidak efisien penyimpanan data yang dikarenakan data yang dicatat pada buku sering mengalami kehilangan maupun lupa melakukan pencatatan, seperti hilangnya buku maupun bukti-bukti pembelian atau penjualan faktur-faktur *spare part* dari transaksi yang dilakukan

Dengan digunakannya sistem informasi ini akan memudahkan karyawan dalam melakukan pendataan transaksi yang ada di bengkel WWMotor Modern

Vespa Servizio sehingga mampu memberikan pelayanan yang lebih efisien, dan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang sudah diuraikan, maka dapat dikemukakan permasalahan-permasalahan yang ada pada bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio sebagai berikut :

Bagaimana membuat analisa dan perancangan sistem informasi penjualan pada bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio?

1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan agar penulisan ini lebih fokus, maka penelitian ini akan dibatasi oleh hal sebagai berikut: Penulis melakukan perancangan sistem penjualan, mulai dari pemesanan barang, dan pemrosesan transaksi tersebut pada perusahaan (*Back end process*).

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah merancang dan menghasilkan sistem informasi untuk bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari adanya penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya kerja praktik ini diharap bisa menambah ilmu pengetahuan dan menerapkannya di bidang yang saya ambil yaitu sistem informasi.

2. Bagi Universitas Dinamika Surabaya

Dengan dibuatnya perancangan ini dapat menjadi rujukan dan referensi bagi mahasiswa dan mahasiswi Universitas Dinamika Surabaya.

3. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Dengan hasil perancangan ini saya harap dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya sebagai rujukan.



BAB II

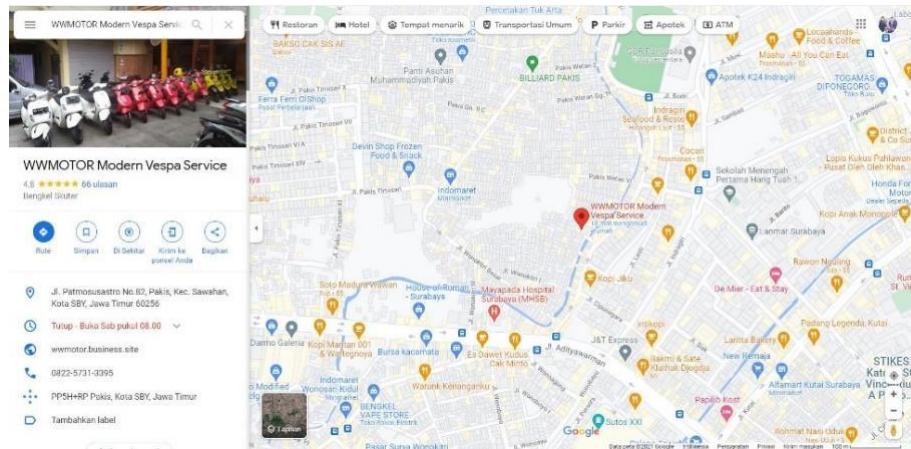
GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Latar Belakang Instansi

Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio berada di Jl. Padmosusastro No.82, Pakis, Kec. Sawahan, Kota SBY, Jawa Timur. Bengkel WWMotor merupakan tempat *service* skuter *matic* terunggul dan terpercaya. WWMotor bersedia melayani keluhan-keluhan pelanggan yang melakukan *service* di bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio.



Gambar 2. 1 Logo bengkel WWMotor



Gambar 2. 2 Peta lokasi bengkel WWMotor

2.2 Identitas Instansi

Nama Instansi : WWMotor Modern Vespa Servizio

Alamat : Jl. Padmosusastro No.82, Surabaya.

No. Telepon : +6282257313395

Website : -

Email : -

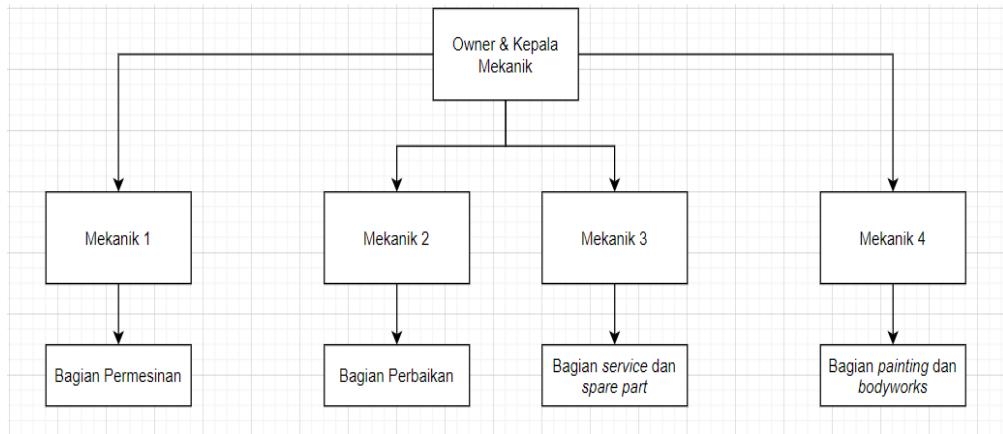
2.3 Visi Instansi

Visi Bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio adalah memajukan per-
vespa-an di Surabaya.

2.4 Misi Instansi

1. Mewujudkan bengkel Vespa *matic* yang terpercaya untuk masyarakat Surabaya dan se-kelilingnya.
2. Memberikan pelayanan terbaik untuk *service* Vespa.
3. Membuka lapangan pekerjaan bagi para mekanik motor.
4. Membuka dan meningkatkan komunitas Vespa di Surabaya.

2.5 Struktur Instansi



Gambar 2. 3 Struktur organisasi bengkel WWMotor

Pada gambar 2.3, terlihat struktur organisasi pada bengkel WWMotor

Modern Vespa Servizio. Setiap mekanik memiliki bagian masing-masing. Berikut adalah deskripsi dari bagian-bagian pada mekanik di bengkel WWMotor Modern

Vespa Servizio :

1. Mekanik 1 bagian permesinan :

Mekanik bagian permesinan ini bertugas untuk memperbaiki mesin yang rusak, menata ulang mesin, membersihkan ruang bakar pada mesin dan melakukan penyempurnaan pada mesin.

2. Mekanik 2 bagian perbaikan :

Mekanik bagian perbaikan ini bertugas memperbaiki kerusakan di sektor *interior* seperti, komstir, lampu-lampu, kelistrikan, dan lain-lain.

3. Mekanik 3 bagian *service* dan *spare part* :

Mekanik bagian *service* dan *spare part* bertugas untuk menangani pelanggan yang ingin *service* rutin di bengkel WWMotor Modern Vespa Servizio, dan pelanggan yang ingin mengganti *spare part* kendaraan mereka.

4. Mekanik 4 bagian *painting* dan *body work* :

Mekanik bagian *painting* dan *body work* bertugas untuk memperbaiki *body* Vespa yang rusak akibat kecelakaan, baret, warna kendaraan yang sudah pudar. Mekanik ini juga bertugas untuk me-warnai ulang Vespa sesuai permintaan pelanggan.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18), “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi”

3.2 Pengertian Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses penggerjaannya.

3.3 Pengertian Analisis

Menurut Komaruddin (2001), analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

3.4 Pengertian Bengkel

Bengkel adalah tempat di mana seseorang mekanik melakukan pekerjaannya melayani jasa perbaikan dan perawatan kendaraan. Bengkel umum kendaraan bermotor adalah bengkel umum yang berfungsi untuk membetulkan,

memperbaiki, dan merawat kendaraan bermotor agar tetap memenuhi persyaratan teknis dan layak jalan (Kulkarni, 2013).



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Menurut Satzinger (2005:4), analisis sistem adalah sebuah proses pemahaman dan penentuan secara rinci apa yang harus dilakukan dalam sistem informasi. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari dua kebutuhan, yaitu kebutuhan sistem fungsional dan non fungsional. Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

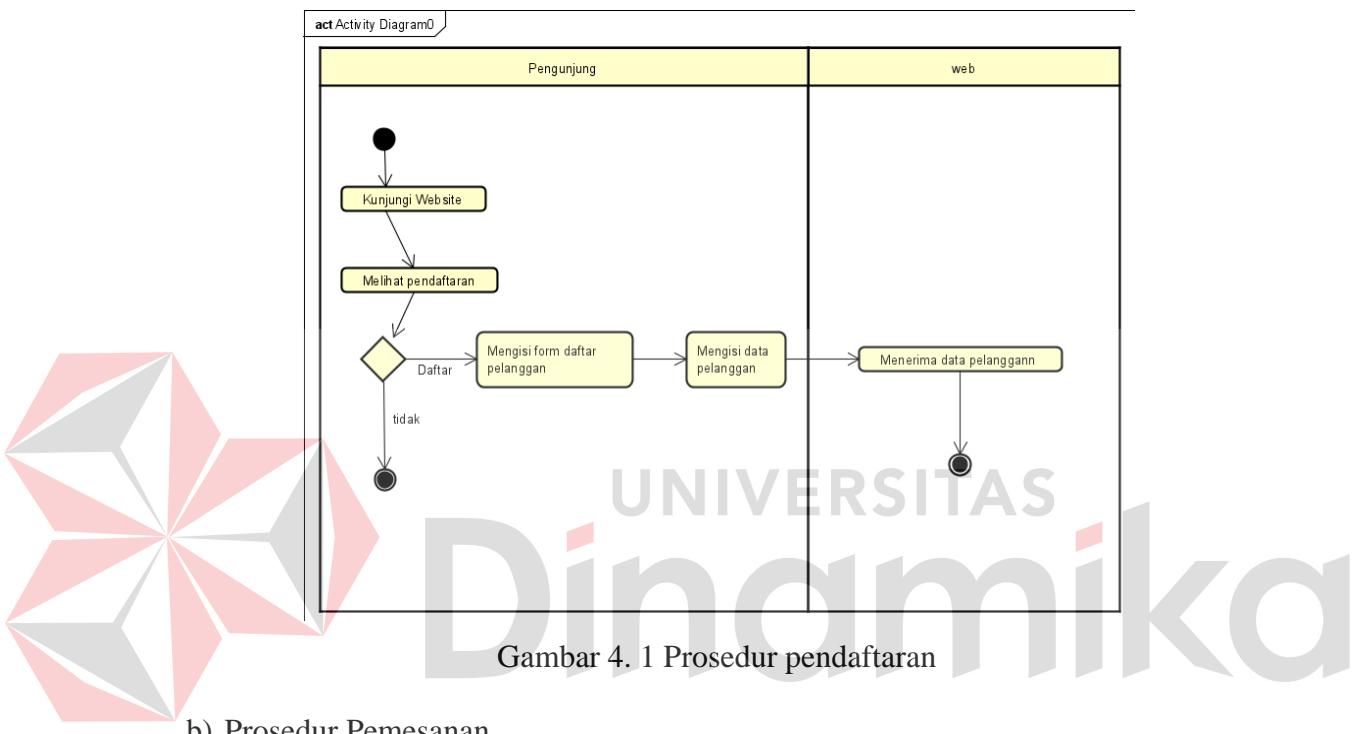
- 1) *Customer* lihat produk yang di display pada rak.
- 2) Jika pelanggan setuju, karyawan membuatkan nota.
- 3) Pelanggan membawa nota dan produk ke kasir.
- 4) Kasir memasukkan produk yang dipilih pelanggan pada mesin kasir.
- 5) Lalu melakukan pembayaran.
- 6) Setelah itu pelanggan membawa pulang produk dan nota pembayaran.

4.2 Aktifitas Diagram

Menurut (Irmayani & Susyatih, 2017) “*Activity Diagram* menggambarkan aktivitas utama dari user pada sistem informasi yang dibuat”. Disimpulkan dari dua penjelasan diatas bahwa *Activity Diagram* teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus.

- a) Prosedur Pendaftaran

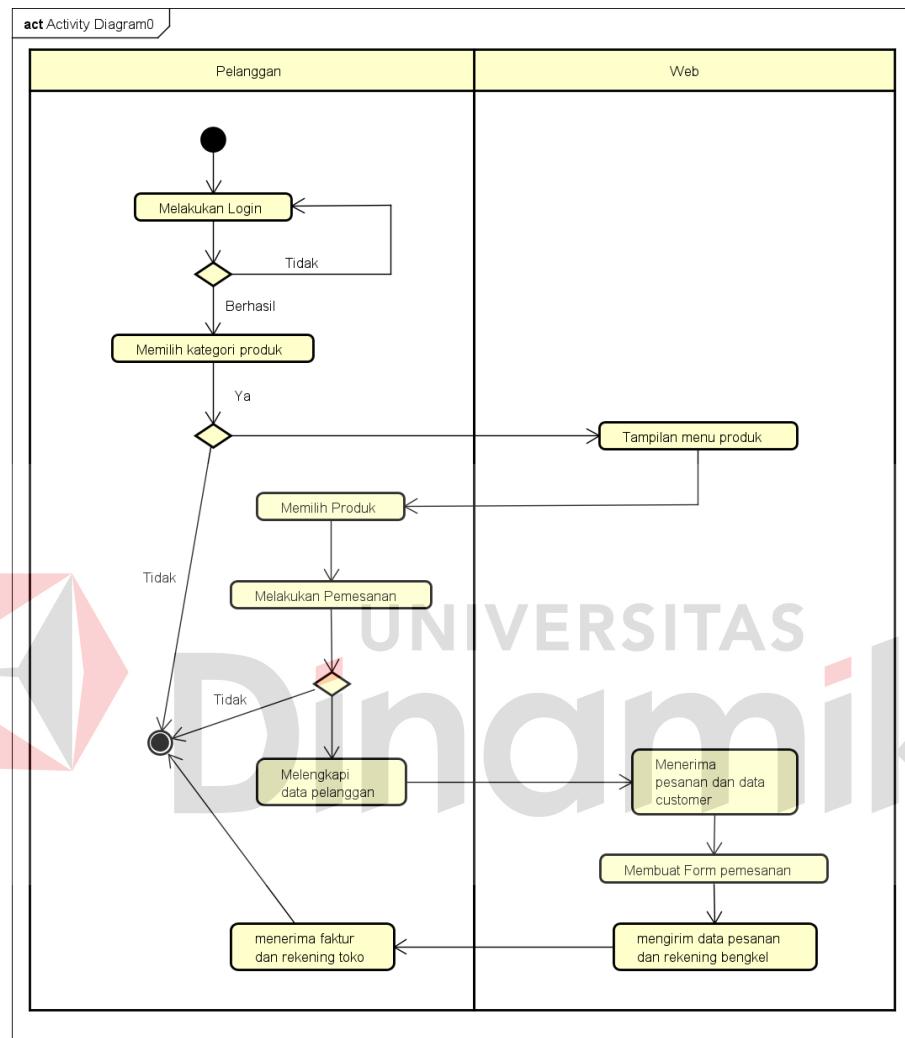
Pelanggan membuka *website* toko, pelanggan yang belum mendaftar harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Pelanggan mengisi *form* pendaftaran, setelah mengisi *form* pendaftaran kemudian *customer* dapat melakukan *login* dengan *username* dan *password* yang telah dibuat, lalu pelanggan dapat melakukan pemesanan barang.



b) Prosedur Pemesanan

Setelah Pelanggan berhasil *login*, maka pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan, Untuk memesan produk yang diinginkan pelanggan dapat langsung mengklik tombol beli, maka produk yang dibeli akan tersimpan ke keranjang belanja. Jika pelanggan ingin memesan produk yang lain maka pelanggan memilih tombol lanjutkan belanja lalu pilih produk yang lainnya. Untuk merubah jumlah produk yang dipesan pelanggan cukup mengklik tombol *update*. Setelah pelanggan selesai melakukan pemesanan, maka pelanggan langsung mengklik tombol selesai belanja maka akan tampil *form* data pelanggan yang harus dilengkapi kembali, jika sudah melengkapi data, pembeli langsung memilih tombol proses lalu

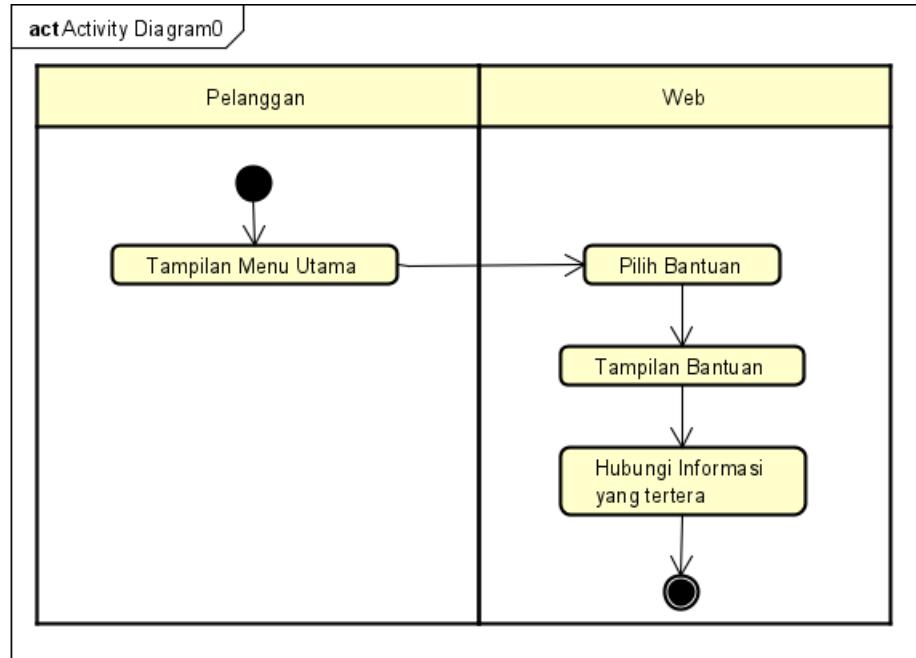
tampil faktur penjualan, di faktur penjualan tertera nama barang yang dipesan beserta rincian biaya yang harus dibayar. Setelah data terkirim *admin* akan mengirimkan data rekening toko ke email pelanggan.



Gambar 4. 2 Prosedur Pemesanan

c) Prosedur Bantuan

Menu hanya menampilkan *contact person* Bengkel WWMotor yang digunakan untuk informasi lebih lanjut.



Gambar 4. 3 Prosedur Bantuan



4.3 Flow of Event

a) Flow of Event Pendaftaran

Tabel 4. 1 Tabel Flow of Event Pendaftaran

Deskripsi	Use Case Pendaftaran		
Kondisi Awal	<i>Customer</i> belum memiliki akun		
Kondisi Akhir	<i>Customer</i> sudah memiliki akun		
Flow of Event	No.	<i>Customer</i>	Sistem
	1.	Menekan tombol <i>register</i>	Menampilkan <i>form</i> pendaftaran
	2.	Mengisi data <i>form</i> pendaftaran	Menyimpan data <i>customer</i>

b) Flow of Event Pemesanan

Tabel 4. 2 Tabel Flow of Event Pemesanan

Deskripsi	Use Case Pemesanan		
Kondisi Awal	<i>Customer</i> telah <i>login</i> ke aplikasi		
Kondisi Akhir	<i>Customer</i> melakukan pemesanan		
Flow of Event	No.	<i>Customer</i>	Sistem

	1.	Memilih menu pemesanan	Menampilkan daftar produk
	2.	Memilih produk yang ingin dipesan	Menampilkan form pemesanan
	3.	Mengisi form pemesanan	Menyimpan data pemesanan

c) *Flow of Event* Bantuan.

Tabel 4. 3 Tabel *Flow of Event* Bantuan

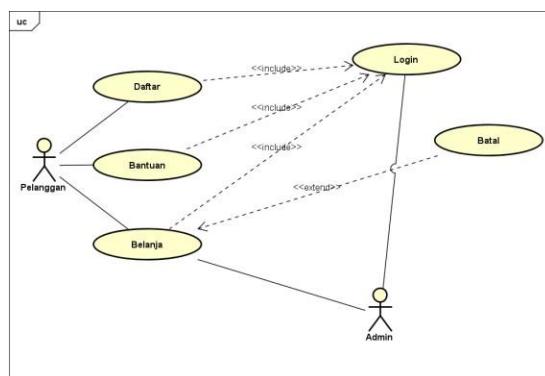
Deskripsi	<i>Use Case</i> Bantuan		
Kondisi Awal	<i>Customer</i> telah <i>login</i> ke aplikasi		
Kondisi Akhir	<i>Customer</i> dapat mengetahui narahubung perusahaan		
<i>Flow of Event</i>	No.	<i>Customer</i>	
	1.	Memilih menu bantuan	Menampilkan informasi kontak perusahaan

4.4 *Use case diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:155) berpendapat *use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat, *use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

A. *Use Case Diagram* Utama

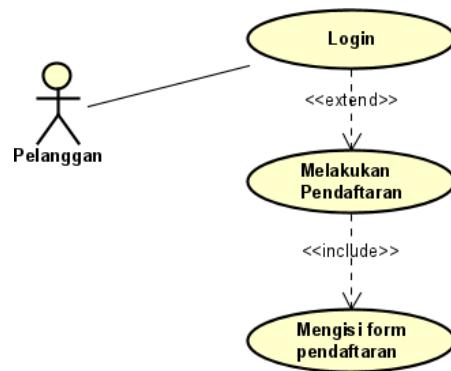
Pada fitur utama pelanggan mendapatkan menu belanja, daftar, bantuan, dan *order* namun untuk masuk ke menu itu diharuskan untuk login terlebih dahulu.



Gambar 4. 4 *Use case diagram* utama

B. Use Case Diagram Pendaftaran

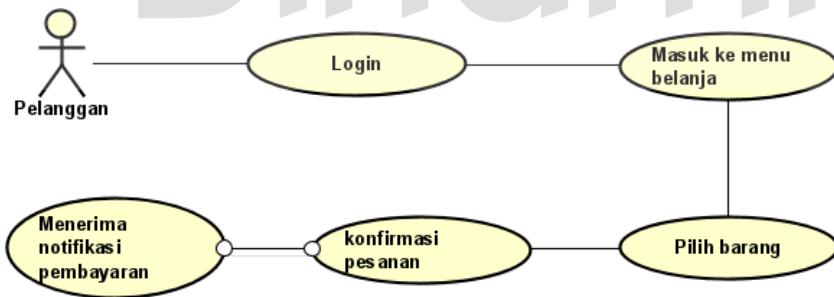
Pelanggan buka *website* WWMotor lalu klik menu *login*, setelah itu pilih *register* untuk melakukan pendaftaran dan mengisi form pendaftaran.



Gambar 4. 5 Use case diagram pendaftaran

C. Use Case Diagram Pemesanan

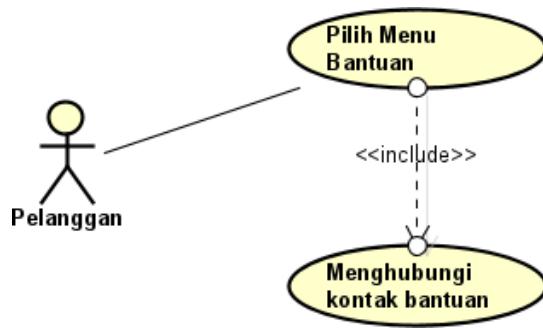
Pelanggan melakukan *login*, masuk ke menu katalog dan memilih produk, setelah itu



Gambar 4. 6 Use case diagram pemesanan

D. Use Case Diagram Bantuan

Pelanggan masuk ke *website* pilih menu bantuan, lalu muncul tampilan *contact person* bengkel WWMotor bertujuan untuk informasi lebih lanjut.



Gambar 4. 7 *Use case diagram* bantuan

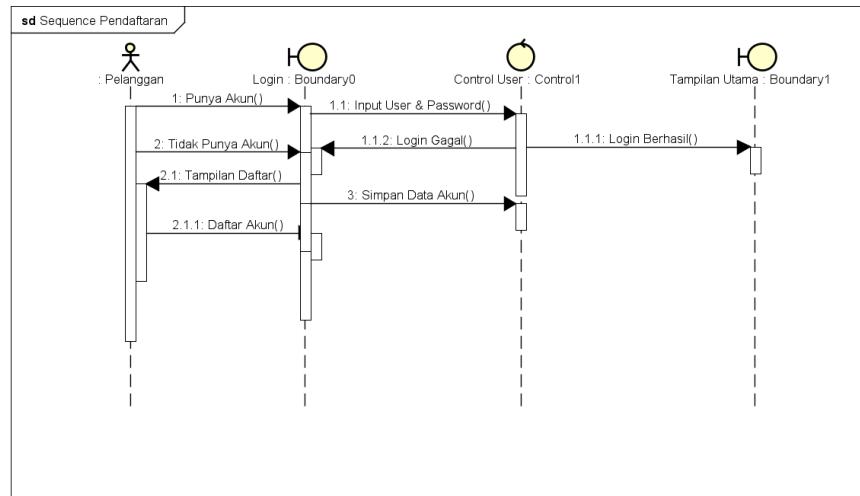
4.5 *Sequence Diagram*

Menurut (Irmayani & Susyatih, 2017) "Sequence Diagram

menggambarkan bagaimana sistem merespons kegiatan user. *Sequence Diagram* yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung dengan kegiatan utama dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis objek".

A. *Sequence Diagram* Pendaftaran

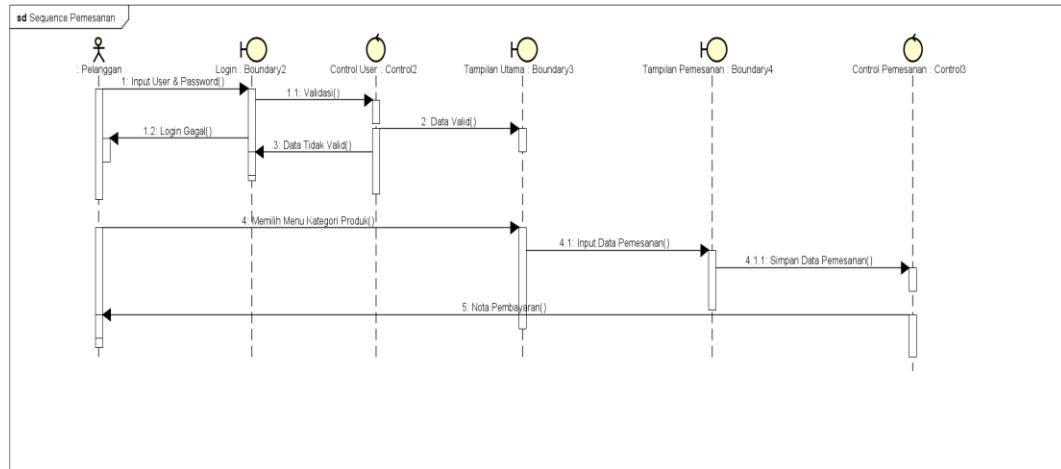
Pelanggan membuka website toko, pelanggan yang belum mendaftar harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Pelanggan mengisi *form* pendaftaran, setelah mengisi *form* pendaftaran kemudian *customer* dapat melakukan *login* dengan *username* dan *password* yang telah dibuat, lalu pelanggan dapat melakukan pemesanan barang.



Gambar 4. 8 *Sequence diagram* pendaftaran

B. *Sequence Diagram* Pemesanan

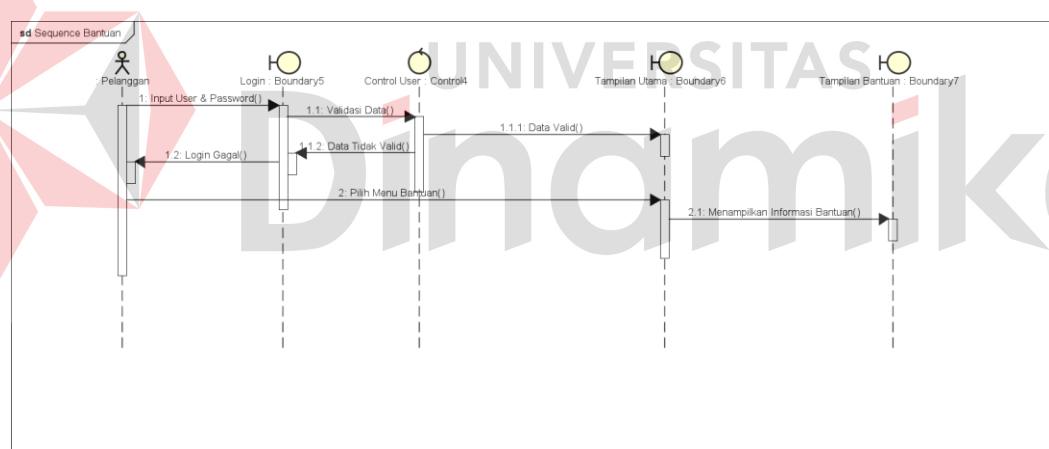
Setelah Pelanggan berhasil *login*, maka pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan. Untuk memesan produk yang diinginkan pelanggan dapat langsung mengklik tombol beli, maka produk yang dibeli akan tersimpan ke keranjang belanja. Jika pelanggan ingin memesan produk yang lain maka pelanggan memilih tombol lanjutkan belanja lalu pilih produk yang lainnya. Untuk merubah jumlah produk yang dipesan pelanggan cukup mengklik tombol *update*. Setelah pelanggan selesai melakukan pemesanan, maka pelanggan langsung mengklik tombol selesai belanja maka akan tampil *form* data pelanggan yang harus dilengkapi kembali, jika sudah melengkapi data, pembeli langsung memilih tombol proses lalu tampil faktur penjualan, di faktur penjualan tertera nama barang yang dipesan beserta rincian biaya yang harus dibayar. Setelah data terkirim *admin* akan mengirimkan data rekening toko ke email pelanggan.



Gambar 4. 9 *Sequence diagram* pemesanan

C. *Sequence Diagram* Bantuan

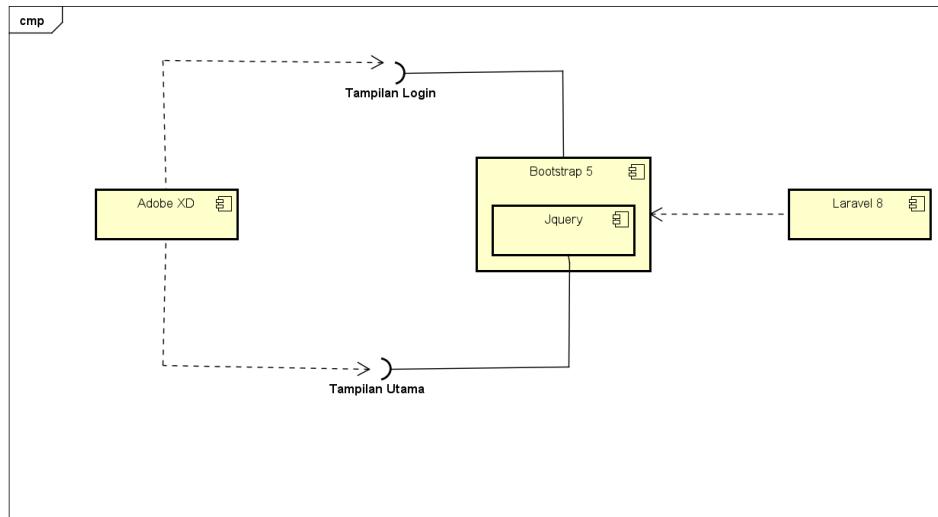
Menu bantuan hanya menampilkan *contact person* bengkel WWMotor yang digunakan untuk informasi lebih lanjut.



Gambar 4. 10 *Sequence diagram* bantuan

4.6 *Component Diagram*

Menurut Rossa (2014:148) “Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah system”.



Gambar 4. 11 *Component diagram*

4.7 Hasil

1) Tampilan *Login*

Tampilan utama website WWMOTOR langsung menuju ke fitur *login*.



Gambar 4. 12 Tampilan *login*

2) Tampilan *Sign in* dan *Register*

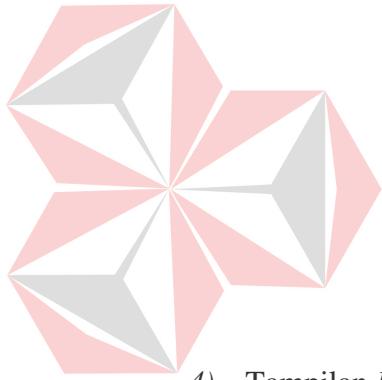
Setelah pada tampilan *login*, ada fitur *sign in* untuk pelanggan yang sudah mendaftarkan akunnya, dan fitur *register* untuk pelanggan yang belum mendaftarkan akunnya.



Gambar 4. 13 Tampilan *sign in* dan *register*

3) Tampilan *Sign in*

Menu *sign in* menampilkan *username* dan *password* pelanggan yang harus dimasukkan.



Gambar 4. 14 Tampilan *sign in*

4) Tampilan *Register*

Menu *register* ini untuk mendaftarkan pelanggan agar dapat masuk ke aplikasi dan menggunakannya.



Gambar 4. 15 Tampilan *register*

5) Tampilan Utama

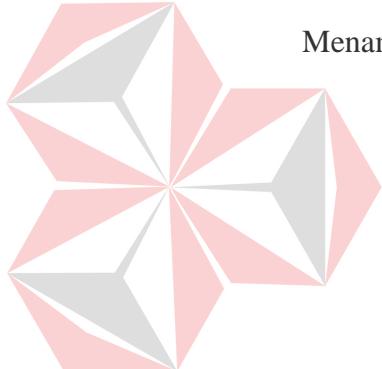
Tampilan yang berisi mengenai fitur yang disediakan yaitu fitur katalog dan bantuan.



Gambar 4. 16 Tampilan utama

6) Tampilan Katalog

Menampilkan barang – barang yang dijual pada bengkel WWMotor.



Gambar 4. 17 Tampilan katalog

7) Tampilan Bantuan

Fitur Bantuan menampilkan *contact person* yang berfungsi untuk membantu pelanggan yang ingin menanyakan informasi lebih lanjut.



Gambar 4. 18 Tampilan bantuan

8) Tampilan Akun

Fitur akun hanya untuk menampilkan informasi akun pelanggan.



9) Tampilan Menu

Berfungsi sebagai pengganti tampilan menu utama.



Gambar 4. 20 Tampilan menu

10) Tampilan Pembayaran

Tampilan pembayaran muncul setelah pelanggan memilih barang yang ingin dibeli pada menu katalog dan mengisi alamat lengkap untuk melanjutkan pembayaran.



Gambar 4. 21 Tampilan pembayaran

11) Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Tampilan konfirmasi pembayaran muncul setelah pelanggan melakukan pembayaran, dan akan dikonfirmasi juga oleh pihak WWMotor jika pembayaran sudah masuk atau terkonfirmasi melalui aplikasi *whatsapp*.



Gambar 4. 22 Tampilan konfirmasi pembayaran

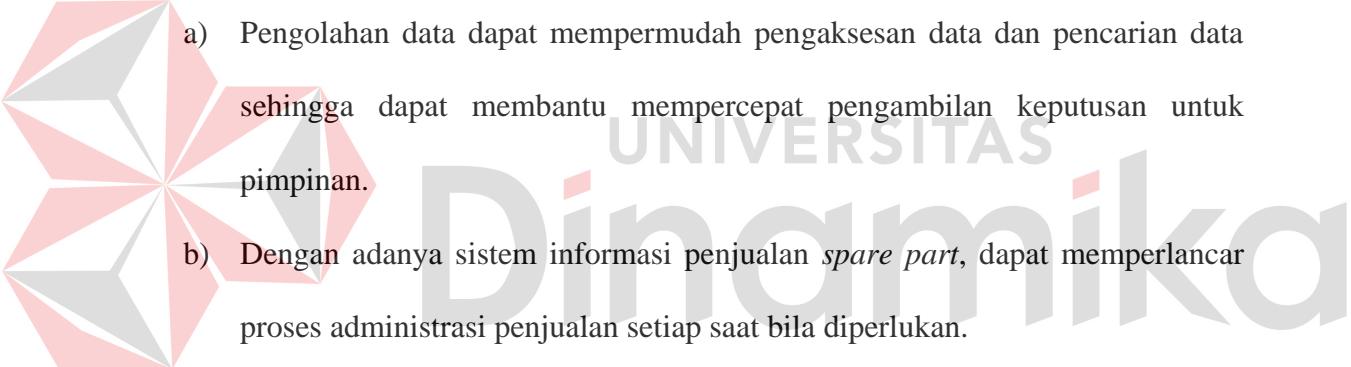
BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada sistem informasi penjualan pada bengkel WWMotor, maka dihasilkan sebuah perancangan yang merupakan bentuk dari perbaikan sistem informasi yang selama ini dilakukan secara *manual* menjadi berbasis komputer. Perancangan ini dibuat untuk kebijaksanaan dan permintaan pihak bengkel WWMotor untuk menangani sistem informasi penjualan *spare part*.

Setelah penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan :

- 
- a) Pengolahan data dapat mempermudah pengaksesan data dan pencarian data sehingga dapat membantu mempercepat pengambilan keputusan untuk pimpinan.
 - b) Dengan adanya sistem informasi penjualan *spare part*, dapat memperlancar proses administrasi penjualan setiap saat bila diperlukan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian, implikasi, dan kesimpulan, selanjutnya peneliti dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan hasil penelitian. Saran ini berupa masukan – masukan yang ditujukan ke organisasi/objek penelitian selanjutnya.

- a) Diadakannya sosialisasi dan pelatihan kepada semua pengguna sistem informasi penjualan *online*.

- b) Tingkat keamanan sistem informasi ini perlu ditingkatkan karena terdapat transaksi penjualan. Perlu dilakukan backup data secara berkala untuk mengurangi resiko kehilangan data secara permanen.



DAFTAR PUSTAKA

- Irmayani, Windi dan Eka Susyatih. 2017. “Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek.” JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA V(1):58–63.
- J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd, Systems Analysis and Design in a Changing World, Sixth ed., 2011
- Komaruddin. (2001). Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke 5. Jakarta. Bumi Aksara
- Kuswara, H., & Kusmana, D. 2017. Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan SMS Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Al – Munir Bekasi. Indonesian Journal on Networking and Security, 6(2), 17–22. Retrieved from <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/2>
- Kulkarni, Pallavi P. (2013). A Literature Review on Training & Development and Quality of Work life. International Refereed Research Journal, 4, 136-143.
- Rizky Soetam, “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak”, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.
- Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.