BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan objek penelitian yang akan diteliti dan metode penelitian. Metode penelitian merupakan metode yang di gunakan dalam melaksanakan penelitian, dan merupakan dasar dalam penyusunan perancangan penelitian.

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi didalamnya, dalam hal ini bengkel Djaya Motor menjadi objek penelitian yang di pilih penulis untuk melakukan sebuah penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang berhubungan dengan penjualan dan *service* motor.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sehubungan dengan semakin pesat dan berkembangnya persaingan bisnis didalam negri menyebabkan persaingan global menjadi lebih ketat sehingga banyak para pelaku bisnis perusahaan merasa perlu meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi karyawannya.

Bengkel Djaya Motor merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang otomotif yang melayani penjualan *sparepart* dan *service* motor, yang beralamat di jalan Cimindi Raya Kota Bandung. Berdirinya sebuah bengkel Djaya Motor di dasari karena melihat pangsa pasar yang semakin meningkat akan

kebutuhan pelayanan jasa dalam bidang otomotif khususnya motor, dan dengan semakin banyaknya jumlah motor maka dirasa butuh untuk didirikan sebuah dengan pelayanan yang bagus.

Dengan ilmu yang dimiliki dan memanfaatkan relasi-relasi yang ada, bapak iwan sebagai pendiri dan pemilik bengkel dan beberapa relasi yang memiliki pemikiran dan persepsi yang sama dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dan kinerja pekerja, merasa perlu untuk membagi ilmu yang dimiliki, maka pada tanggal 11 November 2013 didirikanlah Djaya Motor sebagai perusahaan yang melayani penjualan *sparepart* dan *service* motor.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

   Menjadi bengkel motor terbaik di Bandung yang mengutamakan kepuasan pelanggan.

b. Misi

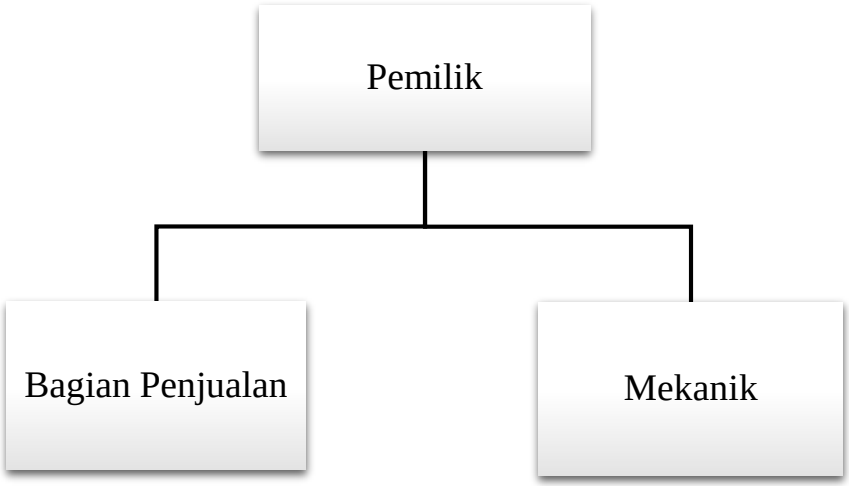
   1. Mewujudkan pelayanan *service* yang profesional.
   2. Mewujudkan penjualan *sparepart* motor yang berkualitas dan terjangkau.
   3. Menjamin kepuasan pelanggan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi yaitu suatu bentuk, kerangka atau susunan yang mewujudkan pola tetap dari hubungan-hubungan diantara bidang-bidang maupun orang-orang tertentu dengan dasar ideologi yang sama dalam suatu kedaulatan kerja sama untuk mencapai tujuan organisasi semaksimal mungkin. Struktur organisasi

menetapkan bagaimana tugas akan diberi, siapa melapor ke siapa, dan mekanisme koordinasi yang formal serta pola interaksi yang akan diikuti. Tujuan adanya struktur organisasi yaitu untuk mencapai tujuan organisasi tertentu.

Struktur organisasi bengkel Djaya Motor dan uraian singkat tugas tugas dari masing-masing tingkat dapat dilihat dibawah berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi bengkel Djaya Motor

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas (*Job Description*) adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas yang harus dilakukan. Adapun deskripsi tugas (*Job Description*) pada bengkel Djaya Motor adalah :

1. Pemilik

a. Memiliki wewenang dan pengambilan keputusan sepenuhnya atas kegiatan bengkel.
b. Bertanggung jawab penuh terhadap semua kegiatan di bengkel.
c. Mengontrol semua kinerja karyawan.
d. Memberikan arahan terhadap karyawan untuk kemajuan usaha.

e. Memecat karyawan yang kurang sopan.

2. Bagian Penjualan

Bagian penjualan mempunyai tugas untuk mengatur semua lalu lintas kegiatan transaksi mulai dari penjualan *sparepart*, pembelian *sparepart*, pelayanan *service* motor dan membuat laporan keuangan dari semua transaksi.

3. Mekanik

Memberikan layanan pelanggan terutama dalam pelayanan perbaikan motor, mengecek dan memperbaiki motor yang rusak atau tidak berfungsi.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah penjabaran mengenai metode - metode apa saja yang akan dipakai dan digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berorientasikan pemecahan maslaah, ciri dari penelitian deskriptif pelaksanaan penelitian dilakukan setelah kejadian berlangsung. Jenis penelitian deskriptif sendiri dapat dikelompokan dalam tiga kelompok, yaitu :

a. Apabila hanya mendeskripsikan data apa adanya dan menjelaskan data atau dengan kalimat-kalimat penjelasan secara kualitatif maka disebut penelitian deskriptif kualitatif.
b. Apabila dilakukan analisis data dengan menghubungkan antara suatu variabel dengan variabel yang lain maka disebut deskriptif asosiatif.
c. Apabila dalam analisis data dilakukan pembandingan maka disebut deskriptif komparatif.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam membangun sistem informasi yang kompleks membutuhkan metode-metode atau paradigma pengembangan yang mampu mambantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat. Penyusunan usulan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif desktiptif, yaitu mengumpulkan data yang dibutuhkan dari tempat penelitian kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil dari pengamatan dilapangan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan metode informasi yang dibutuhkan guna merancang perangkat lunak agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di bengkel Djaya Motor. Dalam pengumpulan data penulis mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dengan menggunakan metode data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber data primer

Alasan untuk menggunakan data primer karena peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan langsung dari pemilik bengkel Djaya Motor sebagai objek yang akan diteliti. Berikut metode pengumpulan data primer yang dilakukan :

a. Observasi

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

b. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan terhadap bagian-bagian tertentu yaitu peneliti anggap ada kaitannya dengan materi penyusunan penelitian ini. Dalam teknik wawancara, penulis akan mengadakan tanya jawab kepada sumber yang dapat memberikan data atau informasi.

3.2.2.2 Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dal lain-lain. Adapun data sekunder berupa dokumentasi, yaitu berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, dapat berupa sejarah perusahaan, struktur organisasi, data *sparepart*, data bagian penjualan dan lain sebagainya.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem ini meliputi metodelogi pengembangan sistem untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

3.2.3.1 Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan sistem merupakan perangkat alat atau teknik yang berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi dari sistem yang diterapkan.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan berbasis objek. Melalui pendekatan ini, permasalahan yang kompleks di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakaiannya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2 Metode pengembangan sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi ini yaitu dengan metode *prototype* dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat di evaluasi oleh pemakai.

Secara garis besar, sasaran *prototype* adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang kongkrit dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai kepada pengembang.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.

4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangant berarti dalam analisis desain sistem.

Dan tahapan - tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan (data)

   Pelanggan dan pengembang bersama - sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *Prototyping*

   Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan, misalnya *output dan* format *output*.

   a. Merancang sistem

      Dalam tahap ini *prototype* dirancang secara terstruktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

   b. Mengkodekan sistem

      Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah dirancang diterjemahkan kedalam bahasa pemograman yang sesuai.

3. Menguji Sistem

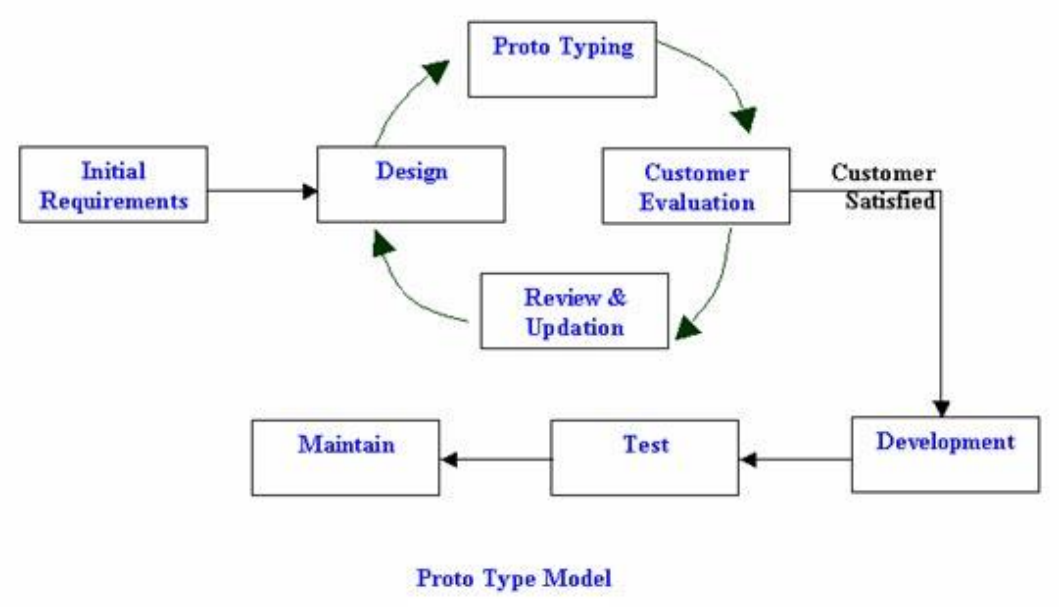
   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum sistem digunakan.

4. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang dibuat sudah dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 akan diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan, lalu lanjut ketahap yang berikutnya.

5. Penerapan Sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap diluncurkan dan siap untuk digunakan. [10]



Gambar 3.2 *Prototype Model*

(Sumber : murtri.wordpress.com/2014/08/25/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya/ [10])

3.2.3.3 Alat bantu analisis dan perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode berorientasi objek, maka penulis memakai pemodelan dengan notasi UML (*Unified Modeling Langunge*). Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa diagram visual yang

menunjukan berbagai aspek dalam sistem. Ada 6 diagram yang digunakan oleh penulis, yaitu :

a. *Use case diagram*

   Use case diagram adalah diagram yang menunjukan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar dan menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat *user*. Biasanya dibuat pada awal pengembangan. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

b. Skenario *use case*

   Skenario *use case* digunakan untuk mempermudah kita dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase - fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, skenario ini mengacu pada *use case diagram* yang kita buat sebelumnya.

c. *Activity Diagram*

   Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.

d. *Sequence diagram*

   Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence*

diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

e. *Class diagram*

Class diagram atau kelas diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut (variabel - variabel yang dimiliki oleh suatu kelas) dan metode atau operasi (fungsi - fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas). Kelas - kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi - fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

f. *Deployment diagram*

Deployment diagram yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti diagram pendistribusian. Berarti bagaimana caranya kita mempermudah *user* bila ingin menggunakan sistem yang kita buat, bagian apa dan dimana kita pasang, apakah ada *server* khusus baik *server database* maupun web server? Diagram yang satu ini masih masuk dalam kategori statis.

Apa hubungan *deployment diagram* ini dengan diagram - diagram yang lain? Objek sejenis dikumpulkan dalam satu *class*, *class* - *class* dalam

satu bidang kerja, katakanlah satu transaksi (penjualan, pembelian dan lain - lain) dikelompokkan dalam satu *package* (paket) kemudian *package - package* itu dikelompokkan dalam satu *component* agar lebih memiliki *dependency* sehingga *component* yang rusak atau harus direvisi tinggal dilepas tanpa mengganggu kerja *component* lainnya.

3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menemukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pada penelitian ini dalam sistem informasi penjualan *sparepart* dan *service* motor untuk faktor pengujian *software* penulis mengunakan pengujian dengan *black box*.

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *Black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi - fungsi yang tidak benar atau hilang.
b. Kesalahan *interface*.
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.

d. Kesalahan kinerja.

e. Inisiasi dan kesalahan terminasi.

3.3 Analisi Sistem yang Berjalan

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Analisis sistem merupakan tahapan paling awal dari pengembangan sistem yang menjadi fondasi menentukan keberhasilan sistem informasi yang akan dihasilkan. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

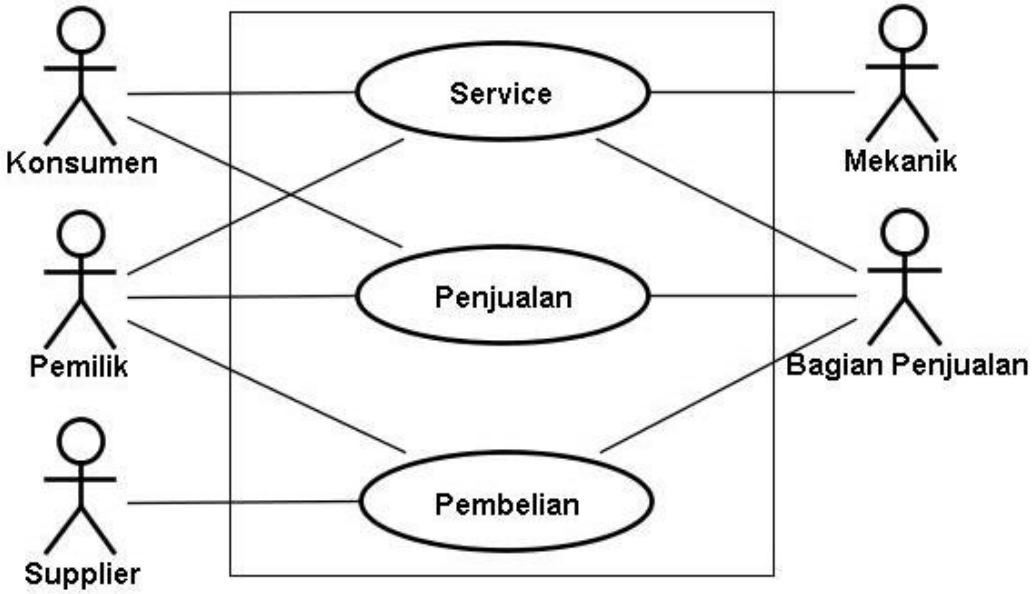
Tujuan dari Analisis sistem yang sedang berjalan adalah untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada pada suatu organisasi.

3.3.1 Analisis Prosedur yang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam proses penjualan *sparepart* dan *service* motor di bengkel Djaya Motor. Untuk menentukan kebutuhan dari pengguna yaitu dengan cara menganalisis sistem yang sedang berjalan, kemudian mengevaluasinya.

3.3.2 *Use case diagram*

Berikut ini adalah *use case diagram* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3.3 *Use Case Diagram* Sistem yang sedang Berjalan

3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya

Aktor menggambarkan pihak-pihak yang berinteraksi dengan sistem biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda di awal frase, aktor juga merupakan satu-satunya kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik	Pihak yang bertanggung jawab terhadap semua aktifitas di bengkel Djaya Motor, dan pihak yang menerima laporan.
2	Bagian Penjualan	Pihak yang bertugas mengelola data penjualan *sparepart*, pembelian *sparepart* dan *service* motor di bengkel Djaya Motor.
3	Mekanik	Pihak yang melakukan pengecekan, perbaikan motor dan penggantian *sparepart* baru.
4	Konsumen	Pihak yang terlibat secara langsung dalam. memperoleh dan mengunakan suatu produk atau jasa dan menerima faktur penjualan.
5	*Supplier*	Pihak yang menerima PO dari bengkel Djaya Motor dan memberikan faktur pembelian ke bengkel Djaya Motor.

3.3.2.2 Definisi *use case* dan deskripsinya

Use case merupakan sarana atau aktivitas yang disiapkan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya menggunakan kata kerja di awal frase.

Tabel 3.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No.	*Use Case*	Deskripsi
1	*Service*	Proses pengelolaan data *service* motor di bengkel Djaya Motor.
2	Penjualan	Proses pengelolaan data penjualan *sparepart*, mengelola data *sparepart* yang keluar bengkel Djaya Motor.
3	Pembelian	Proses pengelolaan data pembelian / *Purchase Order* dari bengkel Djaya Motor ke *supplier*.
4	Laporan	Proses pengelolaan semua data penjualan *sparepart*, pembelian *sparepart* dan *service* motor yang ada di bengkel Djaya Motor.

3.3.3 Skenario *use case*

Skenario *use case* bertujuan untuk mendeskripsikan *use case diagram*, berikut skenario *use case* yang sedang berjalan di bengkel Djaya Motor.

Nama *use case* : *Service*

Aktor : Konsumen, Mekanik, Bagian Penjualan

Tujuan : Melihat alur data yang terjadi pada saat kegiatan *service* motor

Tabel 3.3 Skenario *Use Case Service* yang sedang berjalan

Konsumen	**Mekanik, Bagian Penjualan, Pemilik**
1. Konsumen menemui bagian penjualan.	
	2. Bagian penjualan menanyakan keluhan motor.
	3. Mekanik melakukan pengecekan dan menanyakan ke konsumen untuk di acc penggantian *sparepart* yang baru.
4. Konsumen melakukan acc penggantian *sparepart* yang baru.	
	5. Mekanik memberikan data atau informasi *sparepart* yang akan di ganti dengan yang baru ke bagian penjualan.
	6. Bagian penjualan memberikan *sparepart* dan menuliskannya di faktur.
	7. Mekanik memasang *sparepart* baru.

Konsumen	Mekanik, Bagian Penjualan, Pemilik
	8. Mekanik memberikan data atau informasi *service* motor kepada bagian penjualan.
	9. Bagian penjualan mencatat biaya *service* motor dan menjumlahkan total harga *sparepart* dan biaya *service* motor di faktur.
10. Konsumen menerima faktur dan membayar biaya yang tertera di faktur.	
	11. Bagian penjualan membuat laporan *service* motor.
	12. Pemilik menerima laporan *service* motor.
Kondisi akhir	
Sparepart terpasang di motor dan konsumen menerima faktur, bagian penjualan mempunyai rekap faktur dan pemilik menerima laporan *service* motor	

Nama *use case* : Penjualan

Aktor : Konsumen, Bagian Penjualan

Tujuan : Melihat alur data yang terjadi pada saat kegiatan penjualan *sparepart*

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Penjualan yang sedang Berjalan

Konsumen	**Bagian Penjualan, Pemilik**
1. Konsumen menyampaikan kebutuhan *sparepart* kepada Bagian penjualan.	
	2. Bagian penjualan melakukan pengecekan *sparepart*.
	3. Bagian penjualan menyiapkan *sparepart* dan membuat faktur penjualan.
4. Konsumen menerima *sparepart* dan faktur penjualan.	
5. Konsumen membayar total biaya yang tertera di faktur.	
	6. Bagian penjualan membuat laporan penjualan *sparepart*.
	7. Pemilik menerima laporan penjualan *sparepart*.
Kondisi akhir	
Konsumen mendapat barang dan faktur penjualan, bagian penjualan mempunyai rekap faktur penjualan dan pemilik menerima laporan penjulan.	

Nama *use case* : Pembelian

Aktor : Bagian Penjualan, *Supplier*

Tujuan : Melihat alur data yang terjadi pada saat kegiatan pembelian *sparepart*

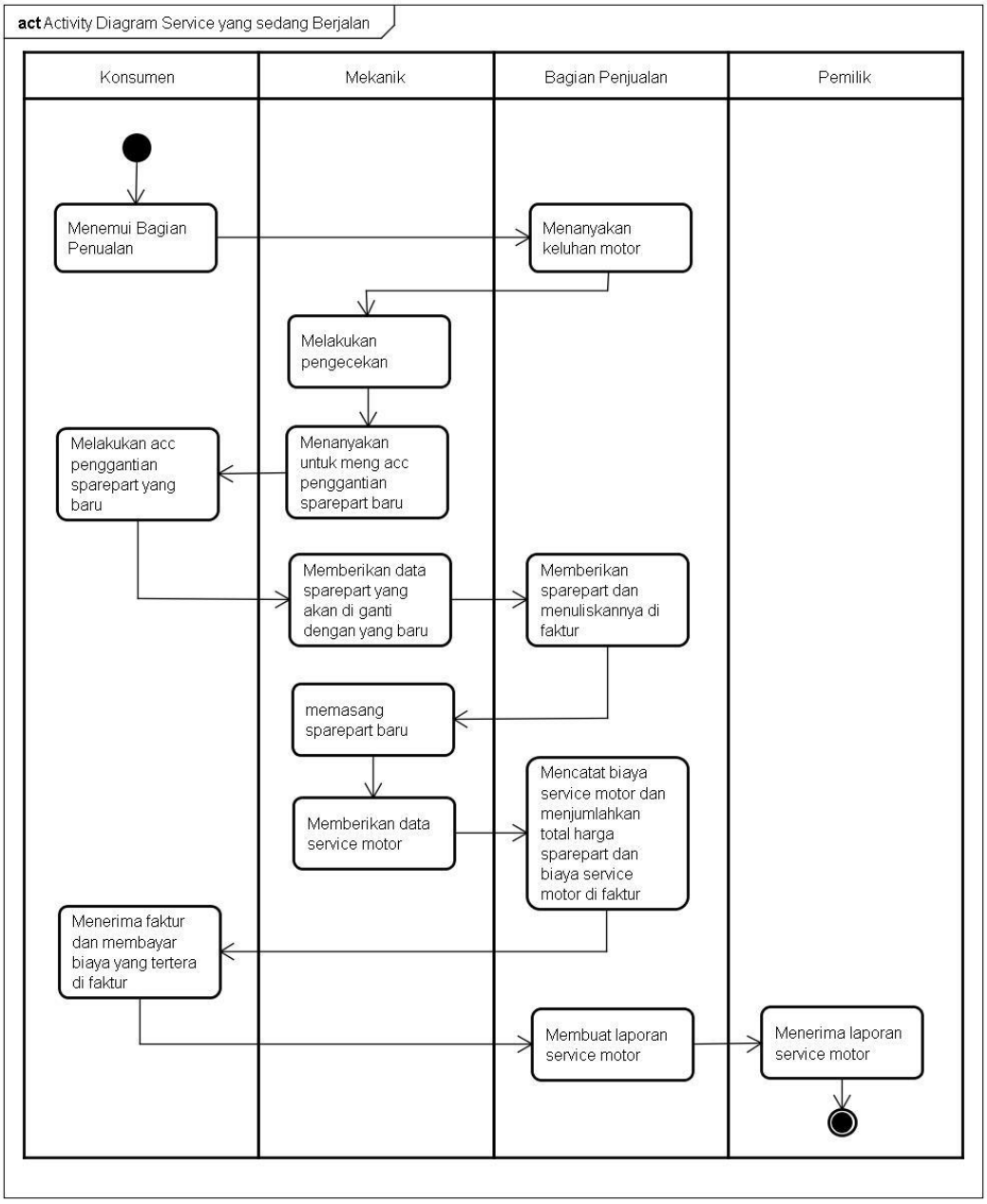
Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Pembelian yang sedang Berjalan

Bagian Penjualan	**Pemilik, *Supplier***
1. Bagian penjualan mengecek data *sparepart* di arsip.	
2. Bagian penjualan membuat surat PO dan menyerahkan ke pemilik untuk di acc.	
	3. Pemilik meng acc surat PO dan menyerahkannya kembali ke bagian penjualan.
4. Bagian penjualan mengirim surat PO ke *supplier*.	
	5. Supplier mengirim barang sesuai surat PO beserta fakturnya.
6. Bagian penjualan menerima barang dan faktur.	

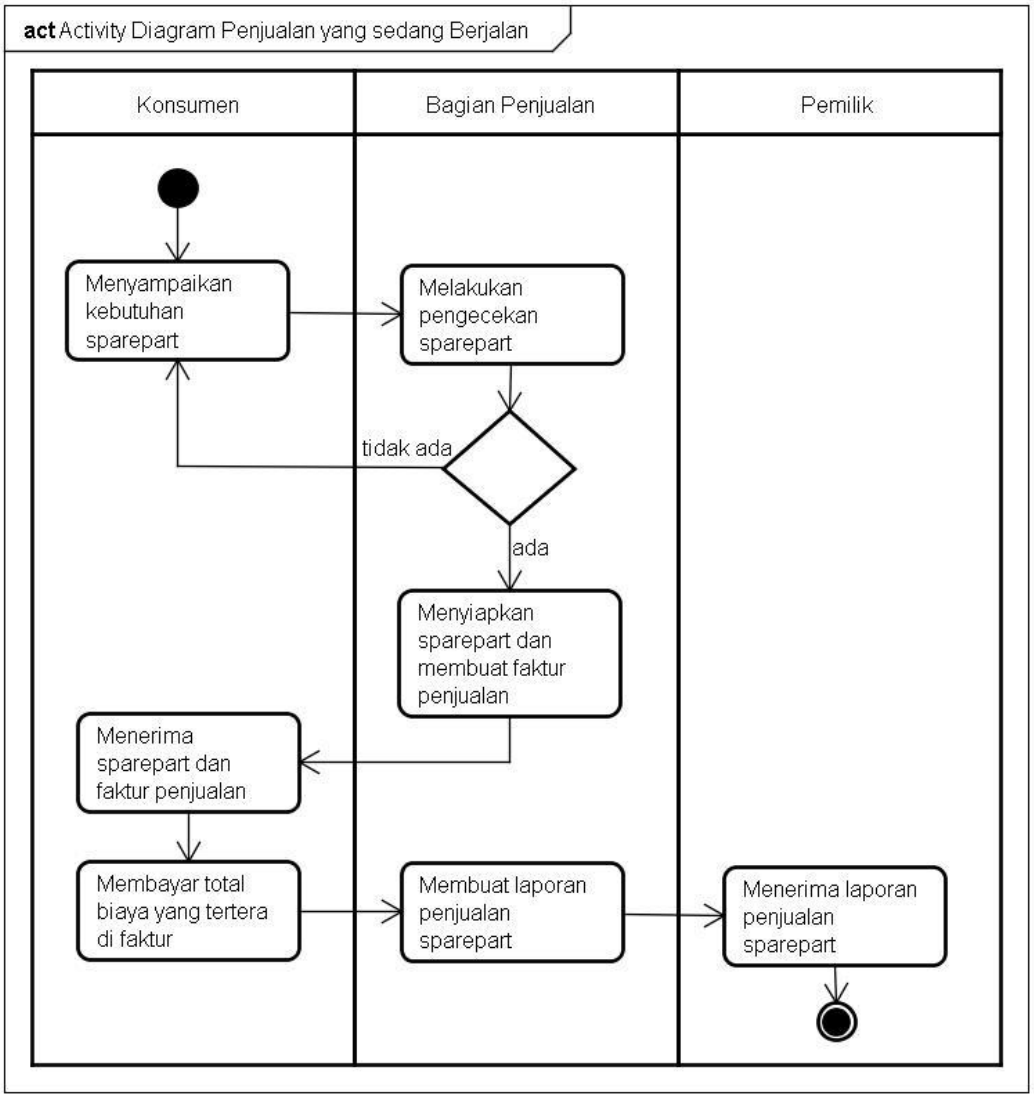
Bagian Penjualan	Pemilik, *Supplier*
7. Bagian penjualan mengecek barang berdasarkan surat PO dan mencatat daftar barang masuk.	
8. Bagian penjualan membuat laporan pembelian *sparepart*.	
	9. Pemilik menerima laporan penjualan *sparepart*.
Kondisi akhir	
Barang tercatat di buku barang masuk, bagian penjualan menyimpan faktur pemilik menerima laporan pembelian *sparepart*.	

3.3.4 *Activity diagram*

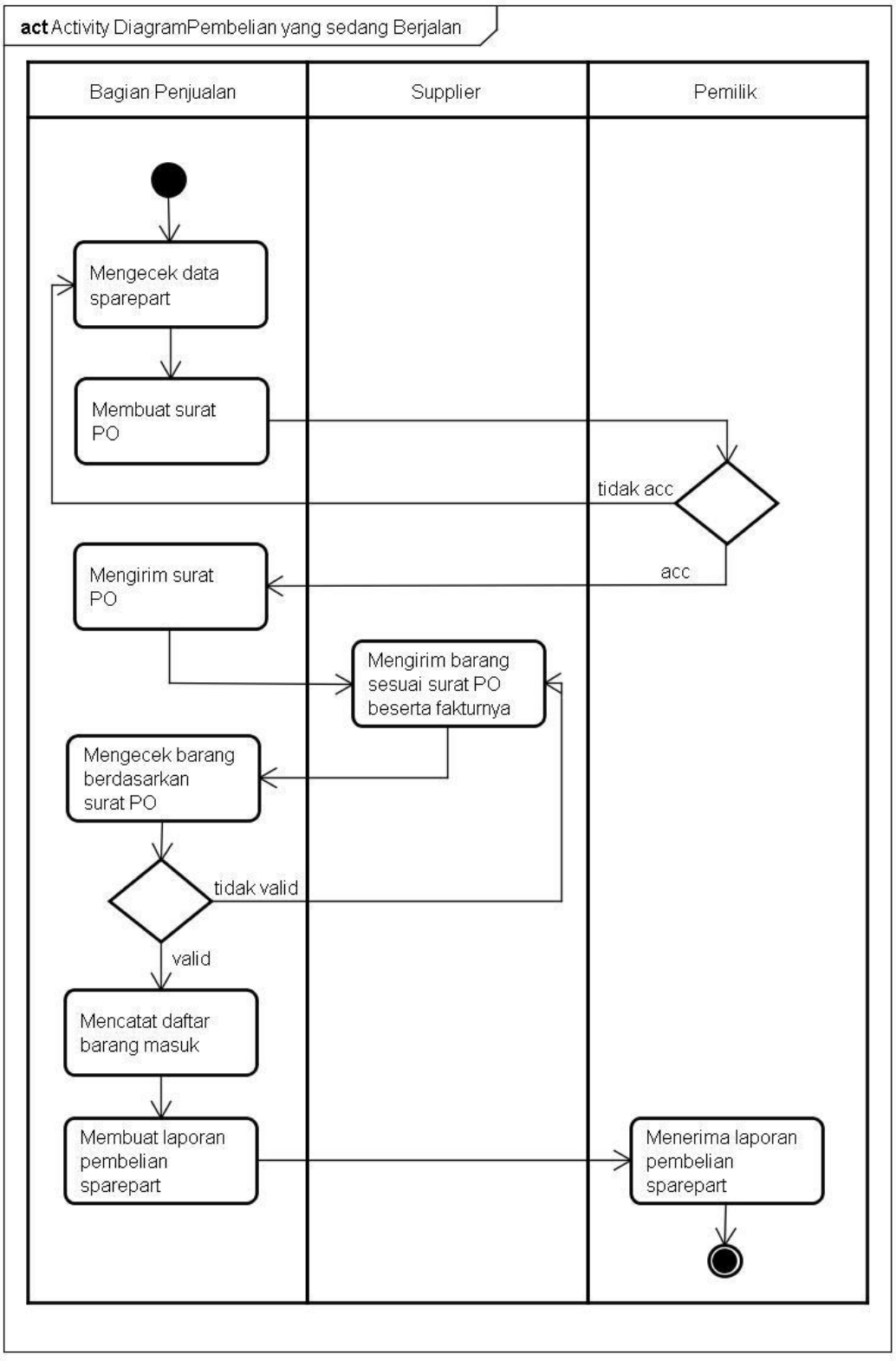
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari *case* yang ada pada *Use Case Diagram*. Berikut ini adalah *Activity Diagram* yang menggambarkan aktifitas yang terjadi dalam sistem yang berjalan :



Gambar 3.4 *Activity Diagram Service* yang sedang Berjalan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Penjualan yang sedang Berjalan



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pembelian yang sedang Berjalan

3.3.5 Evaluasi sistem yang berjalan

Setelah memahami dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan di bengkel Djaya Motor, bahwa kegiatan dari proses penjualan *sparepart* dan *service* motor masih memiliki kekurangan dan kelemahan, antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	No.	Perancangan / Solusi
1.	Pencatatan dan penghitungan transaksi pembayaran *service* motor dan penjualan *sparepart* masih dilakukan dengan cara manual dan menggunakan alat bantu kalkulator.	1.	Dengan adanya sistem informasi penjualan *sparepart* dan *service* motor yang baru dapat mempermudah dan mempercepat dalam penghitungan transaksi.
2.	Data stok *sparepart* masih di simpan dalam beberapa buku, sehingga dalam pencarian *sparepart* membutuhkan waktu yang cukup lama.	2.	Dengan adanya *database* dalam media penyimpanan data stok *sparepart*, maka sangat mempermudah dalam pencarian data *sparepart*.
3.	Sering terjadinya kehilangan karena penyimpanan masih dalam bentuk arsip-arsip	3.	Dengan adanya sistem informasi penjualan *sparepart* dan *service* motor mempermudah untuk membuat dan mencari laporan transaksi penjualan, *service* dan pembelian

Evaluasi sistem yang dibuat bertujuan untuk mengurangi tingkat kesalahan dan meminimalisir kekurangan dan kelemahan pada sistem yang berjalan. Sehingga dengan adanya Sistem Informasi Penjualan *Sparepart* dan *Service* Motor ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan sistem di bengkel Djaya Motor.