SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA BENGKEL DS MOTOR BERBASIS WEBSITE

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

Dena Dewadaru Ariyadi

10512051

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTRACT

Workshop is a service provider and purchase of spare parts to the people who want to serve the motor, motor spare parts purchasing.

Currently Motor Repair DS still using conventional methods or not computerized data management problems, especially in sales, purchasing, preparing reports, and other such things are certainly less effective and efficient. From the problems researchers aim to help Stations DS Motor solve the problem is by designing an information system that can address the problems that exist in the DS Motor Workshop. The system approach that will be used by the author is developing a method Prototype method and system are (OOAD) and for researchers using the MySQL database here.

By building workshop information system inventory based websites DS Motor Repair researchers hope to serve the community and manage the data in question become more effective and efficient.

Key word : Workshop Inventory, Information System, Website.

I. Pendahuluan

a. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia saat ini sangat pesat sekali, khususnya dibidang komputer mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Sesuai dengan perkembangan yang terjadi maka secara tidak langsung sekarang ini kita sudah dihadapkan dengan segala peralatan yang serba otomatis yang harus ditunjang dengan peralatan komputer. Dalam hal ini komputer sangat berperan aktif dalam penyebaran maupun penerimaan informasi. Dikarenakan kemampuan komputer yang dapat menulis maupun membaca data. Komputer dapat mengemas data dengan mengirim maupun menerima data. Komputer dapat digunakan untuk mengolah data yang menghasilkan sebuah informasi. Sebagian besar instansi membutuhkan komputer untuk mengolah data.

Peranan sistem informasi manajemen suatu perusahaan sangat vital, baik untuk skala besar maupun kecil. Salah satu contohnya adalah Sistem informasi inventori suatu perusahaan. Dengan adanya sistem inventori diharapkan dapat memudahkan perusahaan

tersebut dalam melaksanakan proses inventori secara terencana, terkontrol, sistematis dan saling terhubung.

Penerapan teknologi informasi sangat diperlukan terutama pada sebuah bengkel yang berkaitan dengan pelayanan pada sebuah bengkel dari mulai pemesanan barang, penerimaan barang, penjualan barang, retur barang, hingga pembuatan laporan.

DS Motor adalah sebuah bengkel motor yang melayani jasa servis dan penjualan *spare part* motor yang berdiri sejak 27 desember 2006, DS Motor terletak di Jalan Raya Cinangsi Depan UGD Puskesmas, Cibogo Subang.

Berdasarkan hasil analisis pada bengkel DS Motor data *inventory* masih ditulis secara manual pada media fisik seperti buku catatan selain itu data pemesanan barang dan penerimaan barang tidak di simpan secara komputerisasi sehingga data yang ada mudah hilang dan sulit di olah dalam pembuatan laporan.

Dari permasalahan tersebut penulis bertekad untuk membuat sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor yang dimana sistem tersebut mencangkup dengan pemesanan barang, penerimaan barang, penjualan barang, retur barang, hingga pembuatan laporan.

Dengan demikian penulis berharap dengan dibuatnya sistem informasi inventory berbasis website dapat memecahkan permasalahan yang ada sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada bengkel DS Motor menjadi lebih baik oleh karena itu penulis mengambil judul “Sistem Informasi Inventory pada Bengkel DS Motor Berbasis Website”.

b. Identifikasi masalah

1. Data stok barang masih belum terkomputerisasi sehingga terkadang terjadi kesalahan pada saat pencatatan kuantitas stok barang.
2. Data pemesanan barang dan penerimaan barang tidak disimpan secara komputerisasi sehingga data yang ada mudah hilang dan sulit di olah dalam pembuatan laporan.
3. Data penjualan barang masih ditulis dibuku catatan sehingga memperlambat pembuatan laporan penjualan barang.

c. Rumusan masalah

1 Bagaimana menganalisis sistem yang berjalan pada DS Motor.

2 Bagaimana merancang sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.

3 Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.

4 Bagaimana menguji sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.

d. Maksud

Berdasarkan hasil yang penulis teliti maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui permasalahan yang ada pada bengkel DS Motor.

e. Tujuan

1. Mengetahui sistem yang berjalan pada bengkel DS Motor.
2. Merancang sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.
3. Mengimplementasikan sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.
4. Menguji sistem informasi *inventory* berbasis *website* pada bengkel DS Motor.

a. Manfaat Penelitian

Kegunaan praktis

Diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis untuk menambah wawasan mulai dari teori hingga praktek, selain itu penulis belajar untuk merangsang daya pikir dalam menarik suatu kesimpulan permasalahan yang ada pada bengkel DS Motor.

Kegunaan akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan bahan pertimbangan dalam perbaikan masalah yang berhubungan dengan sistem informasi *inventory* berbasis *website.*

f. Batasan Masalah

1. Sistem ini tidak berhubungan atau terkait dengan bagian supplier.
2. Sistem ini hanya membahas mengenai penjualan barang, jasa servis, pemesanan barang, pembelian barang, retur pembelian, laporan data barang, data penjualan, dan data pembelian.
3. Sistem informasi *inventory* web ini ada 2 hak akses pemilik bengkel dan kasir.

II. Landasan Teori

a. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu alat dengan dukungan berbagai teknologi seperti komputer dan internet sehingga dapat memproses *inputan* dan menghasilkan *output*, yaitu informasi yang berguna bagi penerimanya. Sistem informasi mempunyai lima komponen media pendukungnya antara lain :[1]

1. Perangkat keras, yaitu perangkat yang digunakan untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, yaitu program dan intruksi yang diberikan ke komputer.
3. *Database*, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem

b. Bengkel

Bengkel atau workshop adalah sebuah bangunan yang menyediakan ruang dan peralatan untuk melakukan konstruksi atau manufaktur, dan/atau memperbaiki benda. Sedangkan perbengkelan adalah pengetahuan dan keterampilan tentang peralatan dan metode untuk membuat, membentuk, mengubah bentuk, merakit, ataupun memperbaiki suatu benda menjadi bentuk yang baru atau kondisi yang lebih baik secara manfaat maupun estetika. Perbengkelan merupakan sebuah ilmu yang telah berkembang bahkan sebelum Revolusi Industri karena bengkel merupakan satu-satunya tempat untuk membuat alat hingga berkembangnya industri manufaktur besar dengan mesin uapnya.Sedangkan istilah bengkel dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia erat kaitannya dengan jasa perbaikan kendaraan bermotor.[2]

c. Inventory

Persediaan didefinisikan sebagai barang jadi yang disimpan atau digunakan untuk dijual pada periode mendatang, yang dapat berbentuk bahan baku yang disimpan untuk diproses, barang dalam proses manufaktur dan barang jadi yang disimpan untuk dijual maupun diproses. Persediaan diterjemahkan dari kata "*inventory*" yang merupakan timbunan barang (bahan baku, komponen, produk setengah jadi, atau produk akhir, dll) yang secara sengaja disimpan sebagai cadangan (*safety* atau *buffer-stock*) untuk manghadapi kelangkaan pada saat proses produksi sedang berlangsung.[3]

d. Perangkat Lunak Pendukung

1. Dreamwaver

Adobe *Dreamweaver* adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design view* dan kode editor dengan fitur standar seperti *syntax highlighting, code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax checking* dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode[8]

2. Xampp

XAMPP adalah *software web server apache* yang di dalamnya tertanam *server MySQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis. *XAMPP* sendiri mendukung dua *system* operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalanny menggunakan *command line* sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan *interface* grafis sehingga lebih mudah dalam penggunaaan *XAMPP* di Windows di banding dengan Linux. [9]

3. MySQL

MySQL merupakan aplikasi *database server*. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. [10]

4. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

PHP adalah akronim dari "PHP : *Hypertext Preprocessor"*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode yang digunakan untuk mengolah suatu data dengan mengirimkannya kembali ke web *browser* menjadi kode HTML. Kode PHP mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu :

1. Hanya dapat dijalankan menggunakan web server, missal : *Apache*
2. Kode PHP diletakkan dan dijalankan di web server.
3. Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses *database*, seperti : *MySQL*, *PostgreSQL*, *Oracle*, dan lain-lain.
4. Merupakan *software* yang bersifat *open source*.
5. Gratis untuk di-*download* dan digunakan.
6. Memiliki sifat *multiplatform*, artinya dapat dijalankan mengguanakan sistem oprasi apapun, seperti : LINUX, Unix, Windows, dan lan-lain [5].

III. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu. Pada penulisan penelitian kali ini, penulis melakukan penelitian di Bengkel DS Motor terletak di Jalan Raya Cinangsi No.32 B1, Cibogo Subang. Penelitian tersebut dilakukan pada tanggal 24 Desember 2016,adapun yang akan dibahas pada objek penelitian ini yaitu mengenai sejarah singkat bengkel, visi dan misi bengkel, struktur organisasi bengkel dan deskripsi tugas pada Bengkel DS Motor.

a. Sejarah singkat perusahaan

DS Motor berdiri pada tahun 2006 yang dimana DS Motorasalnya berawal dari sebuah Tukang Tambal Ban yang kemudian berkembang menjadi bengkel motor. DS Motor adalah sebuah bengkel motor yang melayani jasa servis dan penjualan *spare part* motor yang berdiri sejak 27 desember 2006. DS Motor terletak di Jalan Raya Cinangsi No.32 B1, Cibogo Subang. pada saat ini Bengkel DS Motor dipimpin oleh salah seorang wanita yang bernama Ani Sumarni.

b. Visi dan misi

Visi

Menjadi pusat reparasi motor yang menyediakan spare part dan jasa servis yang mengutamakan pada kepuasan pelanggan didukung dengan peralatan canggih dan tenaga ahli yang kompeten serta pelayanan yang optimal dan terpercaya.

Misi

1. Memberikan solusi terbaik pada peyediaan suku cadang terbaik dan reparasi yang terpercaya.
2. Memberikan pelayanan terbaik dan standart mutu pada Pelanggan dengan menjalankan proses kerja terbaik sehingga tercapai kepuasan Pelanggan.
3. Selalu mendahulukan kepentingan pelanggan dan karyawan sebelum keuntungan untuk perusahaan. Mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi secara terus menerus untuk diimplementasikan dengan cara yang benar.
4. Meningkatkan motivasi dan semangat kerja karyawan secara optimal melalui peningkatan dedikasi, disiplin, dan kemampuan kerja serta penghargaan yang memadai sesuai dengan kinerjanya.

c. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian yang akan dilaksanakan. mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem serta pengujian perangkat lunak. Metode penelitian ini sering dikacaukan dengan prosedur penelitian atau teknik penelitian, hal ini disebabkan karena ketiga hal tersebut saling berhubungan dan sulit dibedakan. Metode penelitian membicarakan mengenai tata cara pelaksanaan penelitian, sedangkan prosedur penelitian membicarakan alat-alat yang digunakan dalam mengukur atau mengumpulkan data penelitian. Dengan demikian, metode penelitian melingkupi prosedur penelitian dan teknik penelitian.

d. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana sistematis sebagai kerangka yang dibuat untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian. Adapun desain penelitian yang digunakan penulis adalah desain penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan peneliti menerapkan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskipsi, gambaran atau

lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

e. Jenis dan metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Penelitian lapangan
   Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung ke tempat objek penelitian dan memperoleh data primer. Cara – cara memperoleh data primer melalui salah satunya wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu secara tertulis maupun lisan mengenai masalah masalah yang akan diteliti.
2. Studi Literatur
   Yaitu informasi yang didapat dari buku-buku catatan dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

f. Sumber data primer

Data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yang berupa tanggapan langsung dari bagian produksi terhadap pengelolaan data persediaan yang ada. Untuk mendapatkan hasil optimal penulis juga melakukan observasi langsung ke tiap tiap bagian guna meneliti kegeiatan oprasional yang terjadi kemudian dicatat untuk dianalisis lebih lanjut.

g. Sumber data sekunder
Dokumentasi : adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data hasil pengamatan di tempat pelaksanaan penelitian. Dokumen yang penulis dapatkan dari penelitian adalah dokumen berupa nota pembelian dari supplier dan nota penjualan ke konsumen.

h. Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan terstruktur. Pada model pendekatan terstruktur akan dikenalkan pada penggunaan alat alat dan teknik teknik untuk mengembangkan sistem yang terstruktur. Teknik terstruktur merupakan pendekatan formal untuk memecahkan masalah masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan untuk kemudian dapat disatukan kembali menjadi satu kesatuan yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya.

Pendekatan ini dilengkapi dengan alat bantu diagram alir *(flow map*), diagram konteks dan data *flow* diagram sebagai alat bantu perancangan proses. Kamus data,

tabel relasi, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan normalisasi sebagai alat bantu perancangan basis data. Perancangan *input*, perancangan *output*, pengkodean, struktur menu dan kebutuhan sistem sebagai alat bantu perancangan perangkat lunak, dan teknik teknik yang dibutuhkan dalam pengembanagan sistem. Sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

i. Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam perancangan penelitian ini adalah metode pengembangan sistem *waterfall*. Metode ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan *software* yang sistematik dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan

VI. Hasil dan Pembahasan

a. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap lanjutan dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum masuk kepada tahap penulisan kode program, maka dalam tahap ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu pada *system* yang dibutuhkan.

b. Tujuan perancangan sistem

Tujuan perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran kepada pemakai dan manajemen tentang sistem yang baru. Perancangan sistem merupakan suatu proses perencanaan dalam pembuatan sistem baru dan mengacu pada kebutuhan yang sudah dianalisis sebelumnya dengan tujuan untuk menghasilkan sistem baru yang sesuai dengan kebutuhan dan diharapkan dapat membantu proses kinerja petugas, dan bisnis perusahaan menjadi lebih baik, efektif dan efisien sesuai dengan tujuan dari perusahaan tersebut.

c. Gambaran umum sistem yang diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan ini bertujuan untuk menghasilkan perancagan pengolahan data yang berbasis komputer. Usulan perancangan yang dilakukan adalah mengubah sistem pengolahan data yang masih menggunakan cara manual, menjadi sistem pengolahan data yang terkomputerisasi sehingga pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan akurat dibandingkan dengan cara manual.

d. Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan hanya mengubah sistem pengolahan data yang masih menggunakan cara manual, menjadi sistem pengolahan data yang terkomputerisasi

e. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat kedalam aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan.

f. Implementasi perangkat lunak

Untuk memudahkan pengembangan sistem informasi ini diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunaka sebagai pendukung sistem informasi adalah *Web Browser* dan MySQL (Xampp Windows version 3.2.2). PHP digunakan sebagai editor untuk membuat suatu perangkat lunak yang berbasi client server. MySQL (Xampp Windows Version 3.2.1) digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan database.

Berikut spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk computer server terdiri dari :

1. Window server 2000

2. MySQL(Xampp window version 3.2.1)

Adapun dari spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk komputer

clien terdiri dari :

1. Windows 7 ultimate

2. Web Browser

3. MySQL(Xampp Windows version 3.2.2)

g. Implementasi perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan yang harus terpenuhi untuk dapat menjalankan sistem aplikasi ini antara lain :

1. komputer Server

a. prosesor yang digunkan dengan kecepatan 1,80 Ghz

b. menggunakan RAM minimal 1GB

c. hardisk 180 GB dan disarankan minimal 80 GB

2. Komputer Client

a. Proses yang digunakan dengan kecepatan 1,80 GHz

b. RAM yang disaranakn minimal 512

c. Hardisk yang disarankan minimal 80 GB

d. mouse,keyboard dan Monitor sebagai media peralatan antar muka

e. printer

3. Jaringan

a. Kabel UTP

b. Konektor RRJ45

c. HUB

h. Implementasi basis data

Untuk pengembangan basis data pada sistem informasi *inventory* pada bengkel DS.Motor menggunakan MySQL.

CREATE TABLE costumer(

id_costumer int(11) primary key,

nama_costumer varchar(45) not null,

alamat text( ) not null,

no_hp varchar(13) not null,

CREATE TABLE detail_layanan(

kode_layanan int(11) primary key,

no_transaksi varchar(15) not null,

total_harga int(11) not null,

CREATE TABLE detail_pembelian(

id_ pbl int(11) not null,

no_faktur varchar(15) not null,

kode_barang varchar(10) not null,

jumlah_barang int(11) not null,

CREATE TABLE detail_penjualan(

id_pjl int(11) primary key,

no_transaksi varchar(15) not null,

kode_barang varchar(15) not null,

qty int(11) not null,

harga_jual medumint(11) not null,

subtotal bigint(20) not null,

CREATE TABLE inventory(

kode_barang varchar(15) primary key,

nama_barang varchar(35) not null,

harga int(11) not null,

jumlah int(11) not null,

id_satuan int(11) not null,

tgl_masuk date( ) not null

CREATE TABLE layanan(

kode_layanan int(11) primary key,

nama_layanan varchar(35) not null,

harga int(11) not null,

CREATE TABLE pembelian(

id_pbl int(11) primary key,

no_faktur varchar(15) not null,

tgl_pembelian date( ) not null,

kode_supplier int(11) not null,

CREATE TABLE penjualan(

id_pjl int(11) primary key,

no_transaksi varchar(15) not null,

plat_nomor varchar(10) not null,

jenis_servis varchar(15) not null,

keluhan text ( ) not null,

tgl_pjl date ( ) not null,

total bigint(20) not null,

diskon int(11) not null,

bayar bigint(20) not null,

jml_uang bigint(20) not null,

kembalian meduimint(9) not null,

id_costumer int(11) not null,

id_petugas int(11) not null,

CREATE TABLE petugas(

id_petugas int(11) primary key,

nama_petugas varchar(35) not null,

alamat text( ) not null,

bagian (‘Pemilik Bengkel’,’Kasir’) not null,

jenis_kelamin enum(‘L’,’P’) not null,

username varchar (35) not null,

passwrod text ( ) not null,

CREATE TABLE retur(

id_retur int(11) primary key,

no_faktur varchar(15) not null,

kode_barang varchar(15) not null,

tgl_retur date( ) not null,

qty int(11) not null

CREATE TABLE satuan(

id_satuan int(11) primary key,

satuan varchar(20) not null,

CREATE TABLE supplier(

kode_supplier int(11) primary key,

nama_supplier varchar(50) not null,

no_rekening varchar(30) not null,

alamat_supplier text( ) not null,

kode_pos char(5) not null,

no_tlp char(12) not null,

email varchar(35) not null,

i. Implementasi antar muka

Implementasi antarmuka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam berinteraksi dengan komputer. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman php pada dreamweaver dan pengolahan basis data dengan menggunakan MySQL (Xampp Windows Version 3.2.2).

j. Implementasi instalasi program

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang instalasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk memnuhi kebutuhan sistem informasi *inventory* pada bengkel DS.Motor **.**

k. Pengujian

Pengujian dilakukan sebagai tolak ukur bahwa perangkat lunak yang telah dibuat tidak mempunyai kesalahan, dengan melakukan pengujian kesalahan pada perangkat lunak dapat diperbaiki sehingga perangkat lunak yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembuatannya.

1. Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Inventory Pada Bengkel DS Motor Berbasis Website yang telah dirancang dan dibuat untuk DS Motor sesuai dengan tujuan dan fungsi yang dibutuhkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian pembahasan mengenai Sistem Informasi *inventory* pada bengkel DS.Motor, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya sistem informasi *inventory* pada bengkel DS.Motor, tentunya akan meminimalisir akan mengefesienkan kerja yang semakin praktis.
2. Data – data seperti data pembelian, penjualan, retur ,dan supllier sudah tersimpan di dalam *database*
3. Mudahnya mencetak laporan dengan waktu yang singkat, karena semua data telah tersimpan di *database* dan terhubung dengan sistem sinformasi *inventory* pada bengkel DS.Motor.

b. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis ingin sekali memberikan saran bagi Universitas Komputer Indonesia ataupun perusahaan, walaupun dengan segala keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Adapun saran-saran yang akan disampaikan antara lain :

1. Walaupun sistem sudah terkomputerisasi bukan berarti tidak ada ancaman terhadap data, ancaman justru bisa datang dari virus yang masuk melalui internet atau media fisik lainya, oleh karena itu penulis menyarankan untuk selalu meng-*update* anti virus supaya data instansi selalu terjaga dan aman dari ancaman virus yang merusak struktur file pada sistem tersebut.
2. Sering melakukan pengecekan dan membersihkan *hardware* komputer, hal ini tentunya sangat penting untuk mengetahui kondisi kelayakan dari *hardware* komputer pada instansi.

VI. Daftar Pustaka

[1] Abdul Kadir. 2003. Pengenalan Sistem Informasi. Andi, Yogyakarta.

[2] Mohammad Iqbal (2007). Mendongkrak Kinerja Bisnis Bengkel Roda 4 dan Roda 2. Penerbit PT Elex Media Komputindo. Jakarta

[3] Assauri. Sofyan, "Manajemen Produksi dan Operasi", Jakarta : Lembaga Penerbit FEUI, 2001.

[4] Yuhefizar, S.kom, Ir.HA Mooduto, Rahmat Hida (2009). Cara Mudah Membangun Website interaktif Menggunakan Managment System Joomia. Penerbit PT Elec Media Komputindo.

[5] Duniailkom (14 Desember 2015) " Bahasa Yang Digunakan Dalam Membuat Sebuah Website". [Diakses 19Oktober2016] dari http://www.duniailkom.com/penge rtian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/.

[6] Jogiyanto, HM. 2005. Analisis dan Design Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta.

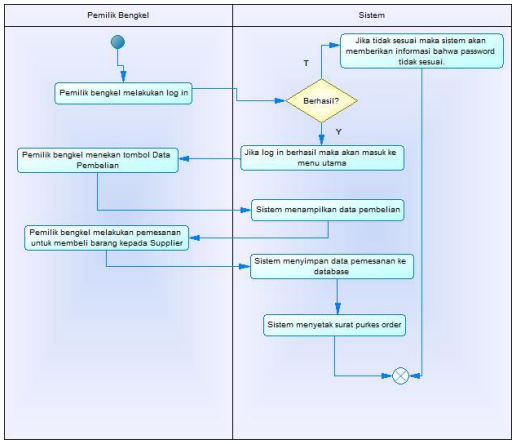
[7] Roger S. Pressman, 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis (Buku Satu), Andi Yogyakarta.

[8] https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver

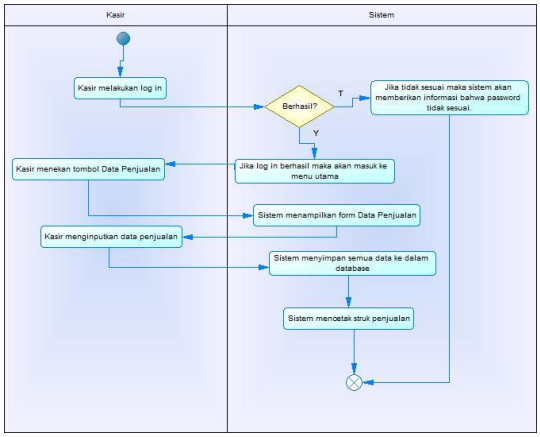
[9] http://www.pusatdesainweb.com/2014/06/29/pengetian-dan-kegunaan-xampp/

[10] https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL

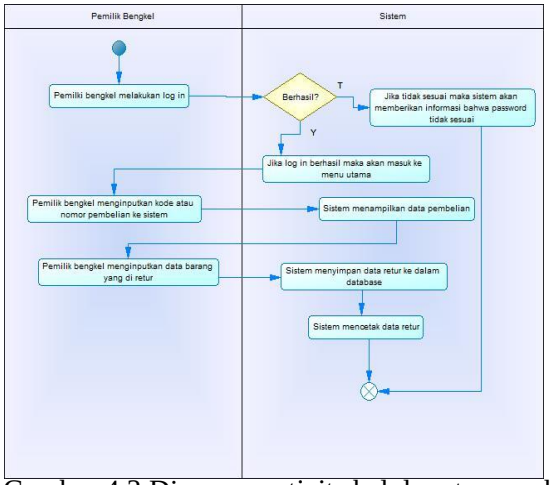
[11] Melwin Syafrizal 2005. Pengantar Jaringan Komputer. Andi, Yogyakarta



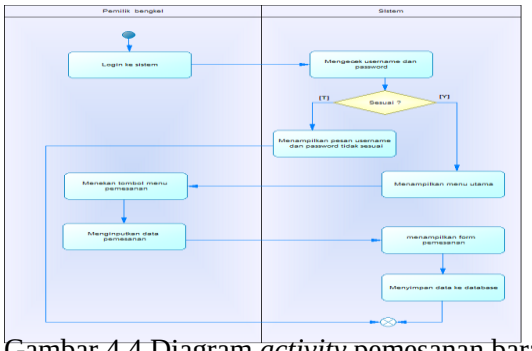
Gambar 4.1 Diagram *activity* kelola pembelian yang diusulkan



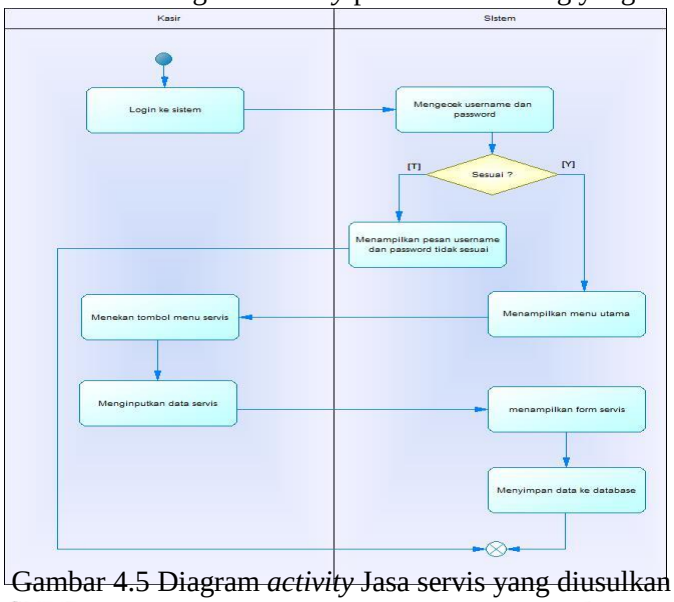
Gambar 4.2 Diagram *activity* kelola Penjualan yang diusulkan.



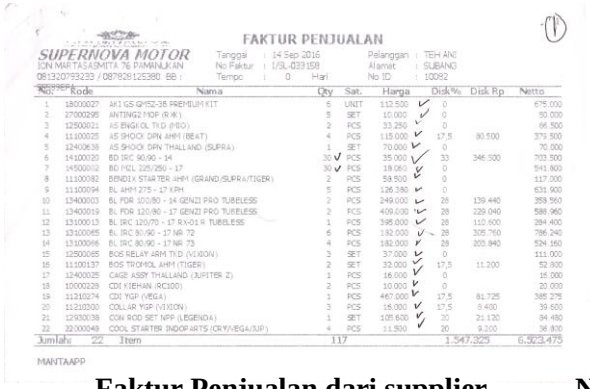
Gambar 4.3 Diagram *activity* kelola retur pembelian yang diusulkan



Gambar 4.4 Diagram *activity* pemesanan barang yang diusulkan.



Gambar 4.5 Diagram *activity* Jasa servis yang diusulkan



FAKTUR PENJUALAN

SUPERNOVA MOTOR
ION MARTASUMITA Tlp PANANJUNG
081320793233 / 087826125380 BB :

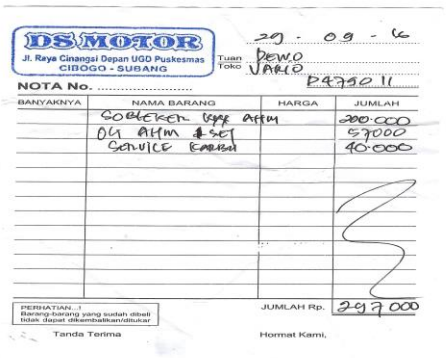
Tanggal : 14 Sep 2016
No Faktur : I/JL-033158
Tempo : 0 Hari

Pelanggan : TEH ANI
Alamat : SUBANG
No ID : 10082

No.	Kode	Nama	Qty	Sat.	Harga	Disk%	Disk Rp	Netto
1	18000027	AK1 GS GHSZ-3B PREMIUM KIT	5	UNIT	112.500	0		675.000
2	27000295	ANTING2 MOP (R/K)	5	SET	10.000	0		50.000
3	12500021	AS ENGK OL TKD (MIO)	2	PCS	33.250	0		66.500
4	11100025	AS SHOCK DPN AHM (BEAT)	4	PCS	115.000	17,5	80.500	379.500
5	12400638	AS SHOCK DPN THAILAND (SUPRA)	1	SET	70.000	0		70.000
6	14100020	BD IRC 90/90 - 14	30	PCS	35.000	33	346.500	703.500
7	14500002	BD PCL 325/250 - 17	30	PCS	18.060	0		541.800
8	11100082	BENDLY STARTER AHM (GRAND/SUPRA/TIGER)	2	PCS	58.500	0		117.000
9	11100094	BL AHM 275 - 17 KPH	5	PCS	126.380	0		631.900
10	13400003	BL FDR 100/80 - 14 GENZI PRO TUBELESS	2	PCS	249.000	28	139.440	359.560
11	13400019	BL FDR 120/80 - 17 GENZI PRO TUBELESS	2	PCS	409.000	28	229.040	588.960
12	13100013	BL IRC 120/70 - 17 RX-01 R TUBELESS	1	PCS	395.000	28	110.600	284.400
13	13100065	BL IRC 80/90 - 17 NR 72	6	PCS	182.000	28	305.760	786.240
14	13100066	BL IRC 80/90 - 17 NR 73	4	PCS	182.000	28	203.840	524.160
15	12500065	BOS RELAY ARM TKD (VIXION)	3	SET	37.000	0		111.000
16	11100137	BOS TROMOL AHM (TIGER)	2	SET	32.000	17,5	11.200	52.800
17	12400025	CASE ASBY THAILAND (JUPITER Z)	1	PCS	16.000	0		16.000
18	10000228	CDI KIEHAN (RC100)	2	PCS	10.000	0		20.000
19	11210274	CDI YGP (VEGA)	1	PCS	467.000	17,5	81.725	385.275
20	11210300	COLLAR YGP (VIXION)	3	PCS	16.000	17,5	8.400	39.600
21	12300038	CON ROD SET NPP (LEGENDA)	1	SET	105.600	20	21.120	84.480
22	22300048	COOL STARTER INDOPARTS (CRY/VEGA/JUP)	4	PCS	11.500	20	9.200	36.800
Jumlah:	22	Item	117				1.547.325	6.923.475

MANTAAPP

Faktur Penjualan dari supplier



DS MOTOR
Jl. Raya Cinangsi Depan UGD Puskesmas
CIBOGO - SUBANG

29 - 09 - 16

Tuan DEWO
Toko JAKO

NOTA No. 24750 11

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	SOKLEKER Kpp AHM		200.000
	OLI AHM 4 SET		57000
	SERVICE Kanan		40.000

JUMLAH Rp. 297.000

PERHATIAN...!
Barang-barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan/ditukar

Tanda Terima

Hormat Kami,

Nota Penjualan Barang dan Servis