

Rancang Bangun Sistem Informasi Bengkelku.com Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan

Imam Baihaki

Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Muhammad Setiyawan

STMIK Amikom Surakarta

Riyan Abdul Aziz

STMIK Amikom Surakarta

Alamat: Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec.Kartasura,
Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: imam.bai@mhs.amikomsolo.ac.id

***Abstract.** Bengkelku.com is a trading company engaged in the promotion and sale of motorcycle spare parts, such as: mufflers, motorcycle lights, spark plugs, mirrors, etc. Where the promotion process and others are still conventional. Which means the customer has to come to the workshop to purchase the product. The design of the web-based workshopku.com information system is a step to increase product promotion and sales. So that it can provide benefits for the workshop. The aim of building a workshop information system is that customers can order products without having to come to workshopku.com, the repair shop can solve the problem of managing orders, thus making it easy for consumers to get information about products available at workshopku.com. This system is designed using the programming language HTML, PHP, using the MYSQL database. While the editor uses Visual Studio Code. With the implementation of the information system workshopku.com has been successful and according to the needs of customers who want to get information quickly and accurately.*

***Keywords:** Information System, Workshop, PHP, Mysql*

Abstrak. Bengkelku.com merupakan perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang promosi dan penjualan sparepart motor, seperti: kenalpot, lampu motor, busi, spion, dan lain – lain.. Dimana proses promosi dan lainnya masih bersifat konvensional. Yang berarti pelanggan harus mendatangi bengkel untuk melakukan pembelian produk. Rancang bangun sistem informasi bengkelku.com berbasis web ini merupakan langkah untuk meningkatkan promosi dan penjualan produk. Sehingga dapat memberikan keuntungan bagi bengkel tersebut. Tujuan membangun sistem informasi bengkel pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke bengkelku.com, pihak bengkel bisa mengatasi masalah pengelolaan pemesanan, sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang tersedia di bengkelku.com. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, dengan menggunakan database MYSQL. Sedangkan editornya menggunakan Visual Studio Code. Dengan diimplementasikan sistem informasi bengkelku.com telah berhasil dan sesuai kebutuhan pelanggan yang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat.

Kata kunci: Sistem Informasi, Bengkel, PHP, Mysql.

LATAR BELAKANG

Bengkelku.com merupakan bengkel motor yang cukup berkembang, dengan semakin bertambahnya volume kendaraan secara tidak langsung. Motor diantaranya dalam pemasarannya masih manual yaitu pembeli harus datang ke bengkelku.com untuk membeli barang yang akan dibelinya, disini menjadi masalah untuk bidang pemasaran pada bengkelku.com. Sprepat yang dijual pada Bengkelku.com antara lain untuk merk Suzuki, Kawasaki, Yamaha, Honda dan merk lainnya. Seiring dengan semakin pesatnya pemanfaatan teknologi informasi saat ini terutama dalam bidang usaha, maka perancangan teknologi informasi sangatlah diperlukan bagi pemilik usaha untuk meningkatkan daya saing dan mempermudah transaksi mapupun persediaan barang. Demikan halnya dengan penjualan sperpart motor pada bengkelku.com yang belum memiliki suatu sistem terkomuterisasi yang dapat mengolah data transaksi penjualan dan persediaan barang yang berguna untuk mempermudah dan membuat atau merekap laporan transaksi penjualan dan mempermudah dalam pencatatan maupun mengetahui stock barang yang tersedia dan terjual.

Rancang Bangun Sistem Informasi Bengkelku.com Berbasis Web untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk. Sama – sama membahas tentang perancangan penjualan dan promosi sprepart motor yang bertujuan untuk membantu kinerja dari bengkel tersebut dalam pemasaran hingga membuat sistem yang mampu membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien dari data stok barang dan transaksi penjualan dan pembelian.

KAJIAN TEORITIS

Karya ilmiah dari (Faqih & Wahyudi, n.d.) dengan judul rancang bangun sistem informasi penjualan berbasis web. Menghasilkan penjualan barang berbasis web memberikan kemudahan kepada cutomer. Proses penjualan yang pada aplikasi yang di gunakan dengan menambahkan data produk dan laporan penjualan yang terdapat keuntungan penjualan yang didapat dalam satu periode, kemudian dihitung menggunakan proses secara otomatis. Permasalahan yang ada pada toko yakni masih menjual barang dengan konvensional dan transaksi yag harus datang ke toko.

Karya ilmiah dari (Susilo & Ermatita, 2022) menghasilkan peneliatan dengan judul sistem informasi penjualan berbasis web pada usaha mikro kecil dan menengah wendys cake. Sistem informasi yang ada membantu pelanggan untuk melihat detail mudah dan memesan tanpa harus pergi ke toko dan memudahkan pemasaran dari toko wendys.

Permasalahan yang ada pada toko wendys yakni pelanggan susah mendapat informasi tentang detail produk cake dan pemesanan yang biasanya dengan jumlah yang banyak untuk acara. Dengan di rancang dan di bangun nya web ini dapat membantu pemasaran dan penjualan dari toko wendys.

Karya ilmiah dari (Samosir & Punkastyo, 2022) dengan judul perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko samo. Menghasilkan penelitian yakni dengan membangun web untuk penjualan dapat membantu mempermudah dan mempercepat kerja dari toko dan dapat meng update barang dengan cepat dengan detail produk untuk pembeli. Dimana toko Samo ini memiliki masalah tentang perencanaan transaksi dan penjualan serta pemasaran yang biasanya menggunakan whatsapp yang memiliki batasan dalam detail product dan pencatatan barang yang ada.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall model.

Pada metode watafall model ini terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan perangkat lunak.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis proses bisnis yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan informasi. Sehingga diperoleh informasi terkait kebutuhan sistem.

b. Desain Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan dengan perangkat pemodelan sistem.

c. Programming

Tahap ini merupakan proses penerjemahan desain aplikasi ke dalam bahasa pemograman.

d. Pengujian (*Testing*)

Tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem untuk mengukurke efektifan dan kemampuan sistem yang dibangun sekaligus dilakukan perbaikan perbaikan bilamana ditemukan kekurangan-kekurang dalam sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari metode waterfall pengembang menghasilkan tampilan dari website toko online penjualan onderdile motor yang bernama Bengkelku.Com

Analisis Kebutuhan

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah suatu urutan prosee yang dikerjakan oleh sistem informasi yang dihasilkan dari sistem. Yang dihasilkan dari system informasi adalah :

1. Admin dapat mencetak laporan dari semua pwnjualan.
2. Admin dapat membuat laporan dari semua pembelian.
3. Sistem bisa mencatat transaksi jual dan beli.
4. Sistem bisa menyimpan semua transaksi jual dan beli.
5. Sistem dapat menambah, menghapus, dan mengubah data barang.

Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah batasan-batasan yang ada dalam sistem sepertibatasan waktu,pengembangan sistem, dan standar sistem . Adapun kebutuhan non fungsional adalah sebagai berikut:

Perangkat Lunak

Microsoft windows 7 sebagai sistem operasi.
Microsoft Visual basic 6.0 sebagai bahasa pemrograman.
MySQL sebagai DBMS.
Microsoft Office sebagai penyusun laporan.

Perangkat Keras

Laptop dengan pprocessor minimal intel i3.
Ram minimal 2 Gb.
HDD 8 Gb.
SSD
Mouse
Printer
CD Rw untuk back up data jika diperlukan.

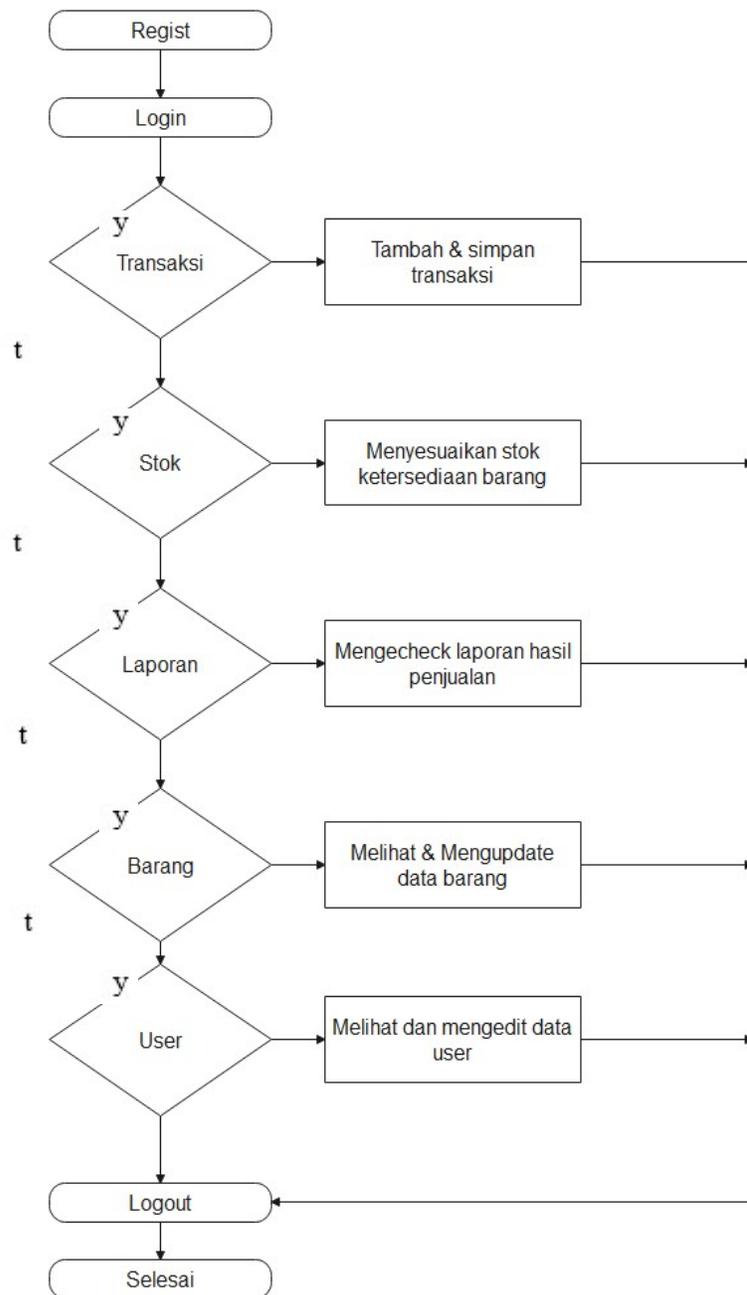
Brainware

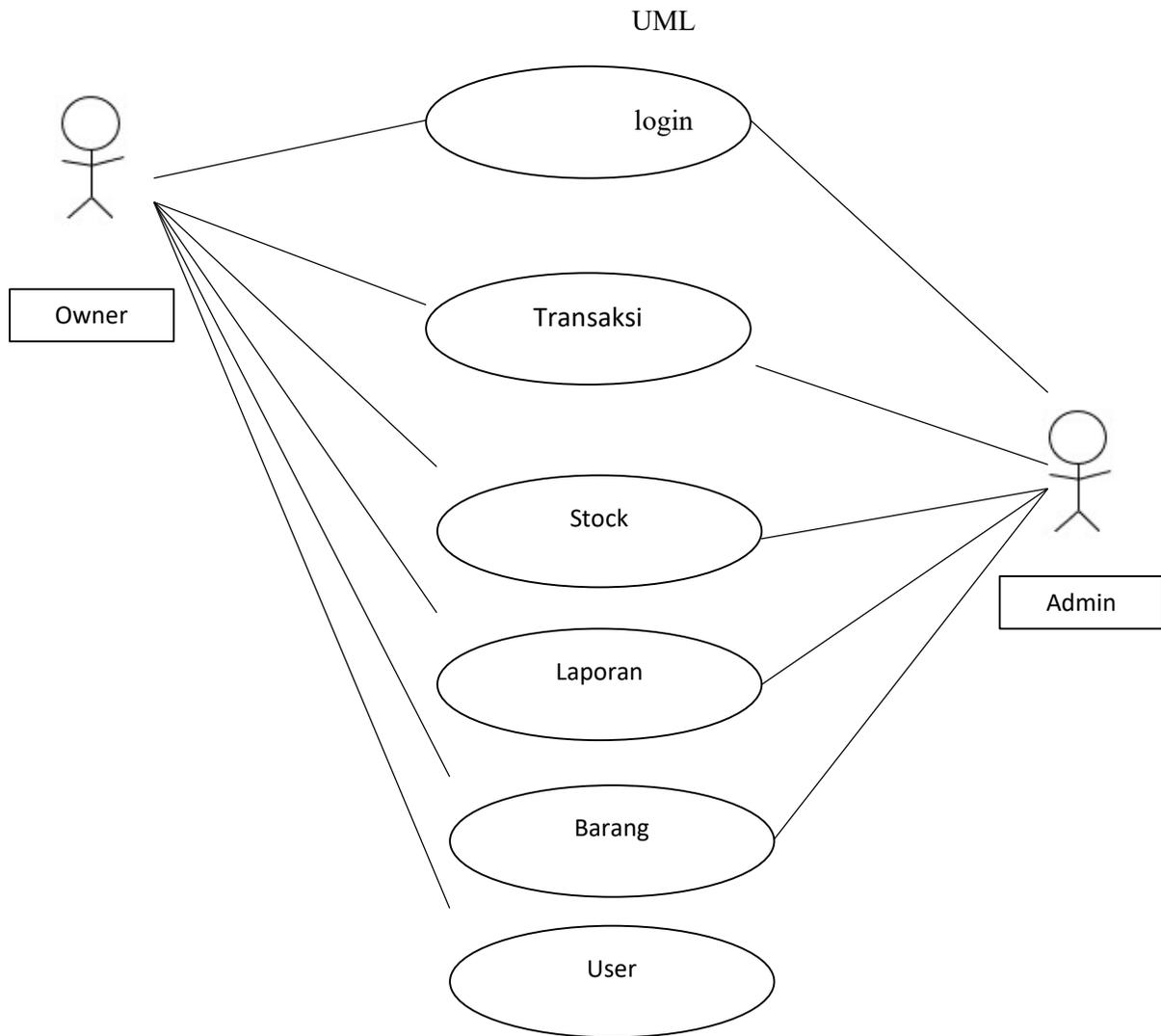
Operator yaitu orang yang mengoperasikan sistem yang sudah dibuat.

Teknisi diperlukan untuk pemeliharaan perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk mendukung system

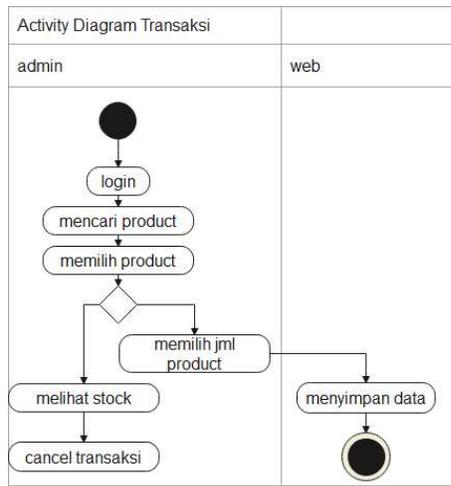
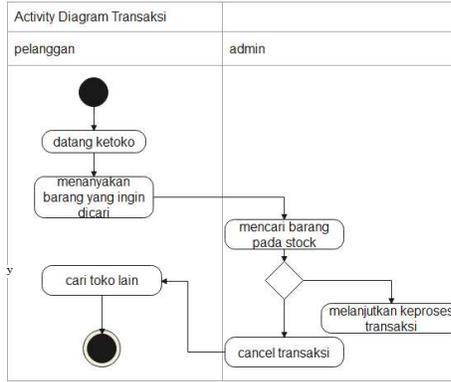
Perancangan sistem (Flowchart, UML)

flowchart

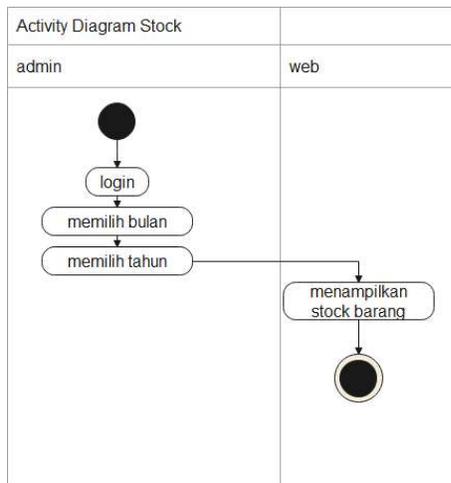




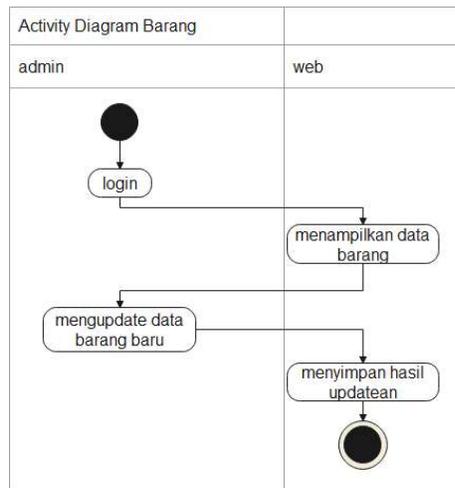
Activity Diagram Transaksi



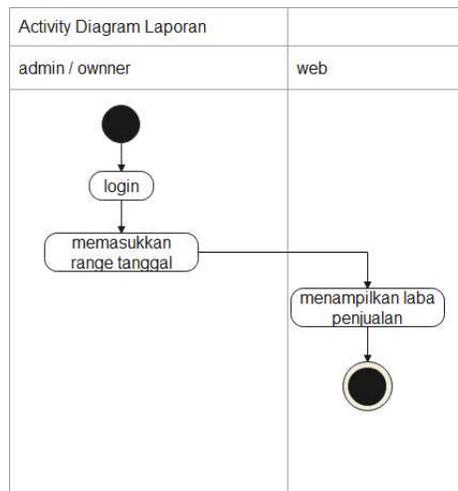
Activity diagram stock



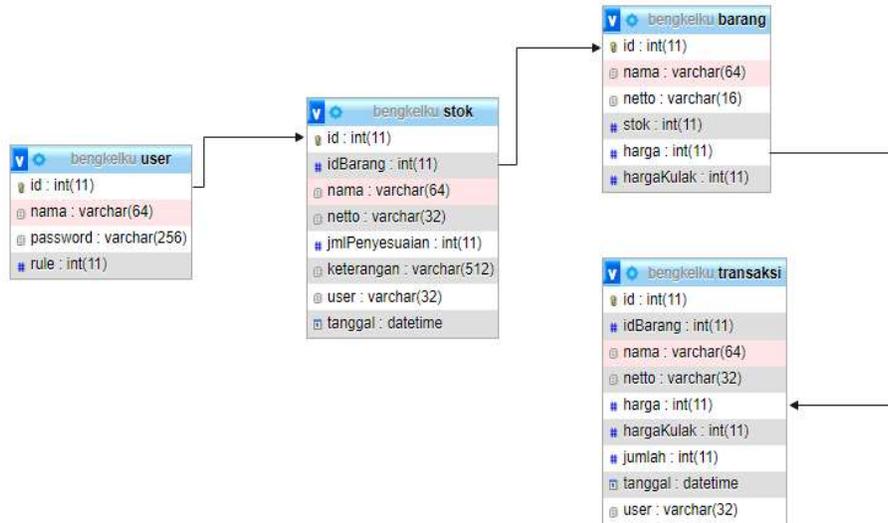
Activity Diagram Barang



Activity Diagram Laporan



Tabel relasi

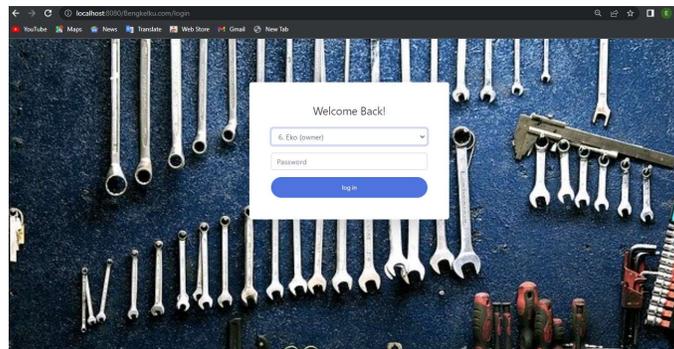


Desain Antarmuka sistem / Input Output

Halaman Login

Halaman login adalah halaman untuk masuk kedalam pengelolaan bengkel adi jaya motor dengan memasukkan e-mail dan password.

Berikut tampilan halaman login.



Gambar menampilkan halaman login yang mengharuskan pengguna untuk memasukkan email dan password. Untuk mendapatkan e-mail dan password user harus memiliki akun dulu dengan mengklik login, pada saat user memasukkan akun user memilih dulu login sebagai karyawan / manager.

Tampilan Transaksi (owner)

Tampilan transaksi adalah tampilan dimana menunjukkan data transaksi / penjualan yang mana dapat menambah barang penjualan yang harus karyawan isi saat melakukan transaksi

Berikut tampilan halaman transaksi

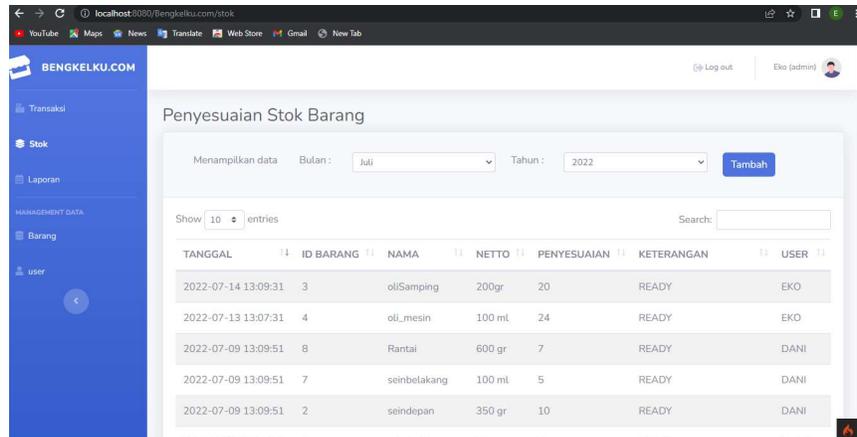
The screenshot shows a web application interface for managing transactions. On the left, there is a sidebar with navigation options: 'Transaksi', 'Stok', 'Laporan', 'Barang', and 'user'. The main content area is divided into two sections. The 'Transaksi' section contains a form with the following fields: 'ID Barang' (input), 'Jumlah' (input with value '0'), a green 'Tambah' button, 'Nama Barang' (input), 'Netto' (input), 'Stok' (input), 'Harga' (input with 'Rp' prefix), and 'Total' (input with 'Rp' prefix). The 'Data Transaksi' section features a table with columns: 'Nama Barang', 'ID', 'Netto', 'Jumlah', 'Harga', and 'Hapus'. The table content is currently empty, displaying 'Data Masih kosong :)'. Below the table, there is a 'Total' field with value '0', a 'Bayar' field with 'Rp' prefix, and a 'Kembali' field with value '0'. At the bottom, there is a 'Daftar Transaksi Terakhir' section with a table that also shows 'Data Masih kosong :)'. A 'Simpan' button is located at the top right of the 'Data Transaksi' section.

Gambar menampilkan halaman transaksi yang mengharuskan pengguna memasukkan nama barang , netto , stock barang , harga dan total untuk mengetahui transaksi barang pengguna juga harus mengisi Id barang dan Jumlah yang mana berfungsi untuk menampilkan data transaksi lalu lanjut mengisi total penjualan dan harga ketika sudah benar langsung tekan simpan otomatis data transaksi akan tersimpan.

Tampilan stock

Tampilan stock adalah tampilan dimana pengguna dapat menyesuaikan stok barang ? mengetahui stok barang yang tersedia

Berikut tampilan stock barang

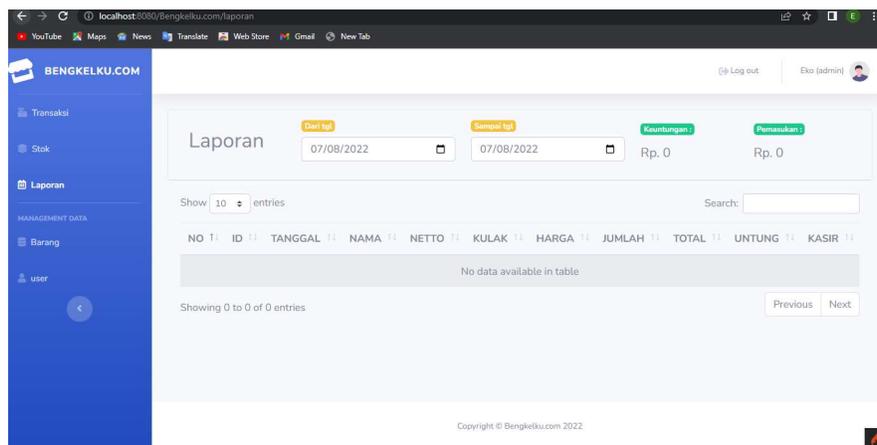


Gambar menampilkan data dengan mengisi bulan dan tahun yang mana ketika di ketik akan menampilkan stok barang yang tersedia dengan keterangan Ready dan nama user

Tampilan laporan

Tampilan laporan menampilkan laporan keuntungan dan pemasukan barang yang terjual dari tanggal sekian sampai tanggal sekian

Berikut tampilan laporan

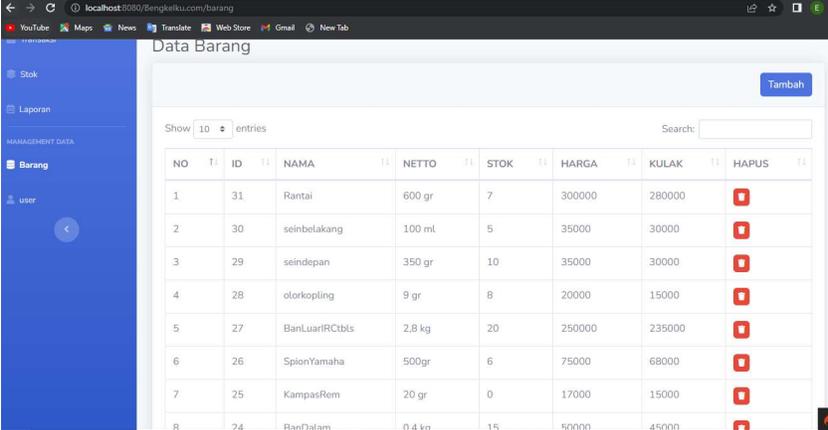


Gambar menampilkan laporan keuntungan dan pemasukan yang mana pengguna harus mengisi tanggal berapa sampai berapa guna menampilkan hasil laporan barang tersebut. Dalam laporan akan muncul mulai dari Id barang, Untung sampai Kasir.

Tampilan rincian barang

Tampilan rincian menampilkan data semua barang yang dapat di search di bagian kanan yang memudahkan pengguna menemukan barang yang ingin di cari.

Berikut tampilan rincian

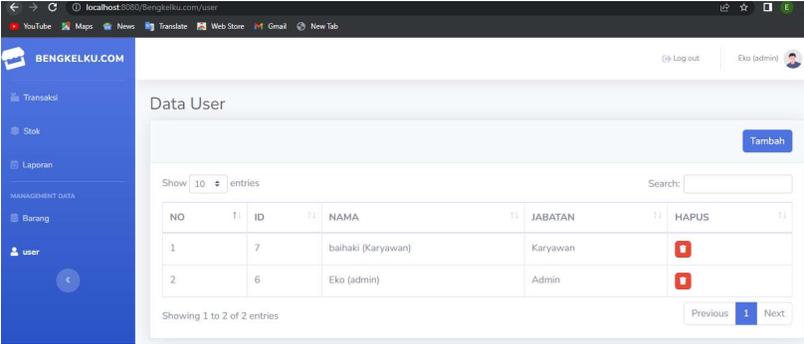


NO	ID	NAMA	NETTO	STOK	HARGA	KULAK	HAPUS
1	31	Rantai	600 gr	7	300000	280000	<input type="checkbox"/>
2	30	seinbelakang	100 ml	5	35000	30000	<input type="checkbox"/>
3	29	seidepan	350 gr	10	35000	30000	<input type="checkbox"/>
4	28	olorkopling	9 gr	8	20000	15000	<input type="checkbox"/>
5	27	BanLuarRCtbits	2,8 kg	20	250000	235000	<input type="checkbox"/>
6	26	SpionYamaha	500gr	6	75000	68000	<input type="checkbox"/>
7	25	KanvasRem	20 gr	0	17000	15000	<input type="checkbox"/>
8	24	BanDalam	0,4 kn	15	50000	45000	<input type="checkbox"/>

Gambar menampilkan berbagai keterangan barang dan juga dapat menghapus barang ketika salah mengisi laporan

Data user

Tampilan data user menampilkan beberapa user yang menggunakan aplikasi tersebut



NO	ID	NAMA	JABATAN	HAPUS
1	7	baihaki (Karyawan)	Karyawan	<input type="checkbox"/>
2	6	Eko (admin)	Admin	<input type="checkbox"/>

Gambar menampilkan nama user yang menggunakan dan juga dapat menambah user bila ingin ditambahkan / data user akan menampilkan nama user beserta jabatan ketika sudah ditambahkan ke dalam data user.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hingga penyelesaian pembuatan Sistem Informasi Bengkelku.com, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu pemilik bengkel dalam pengelolaan data lebih cepat dan data yang didapatkan lebih akurat karena semua data yang diperlukan sudah ada pada sistem informasi bengkel ini seperti penambahan stok barang jika ada transaksi pembelian barang ini otomatis.
- b. Pada sistem informasi ini bengkel dapat membantu pemilik dalam pengelolaan data barang masuk, keluar, pembelian dan penjualan.

DAFTAR REFERENSI

- Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (n.d.). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MATCHMAKER). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3.
- Samosir, J., & Punkastyo, D. A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SAMO. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(09), Article 09.
- Susilo, I. N., & Ermatita, E. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH WENDYS CAKE. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 3(2), Article 2.