



APLIKASI BENGKEL REPARASI MOBIL CLASSIC BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PT.RAMAYANA MOBIL)

Namud¹, Hidayatullah², Rizkianto³, Ardiansyah Dores⁴

^{1,2,3,4} *Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana Meruya Jakarta*

Article Info:

Dikirim: 08 Oktober 2021

Direvisi: 18 Desember 2021

Diterima: 30 Desember 2021

Tersedia Online: 30 Desember 2021

Penulis Korespondensi:

Ardiansyah Dores

Universitas Mercu Buana Meruya
Jakarta

Email: ardian@mercubuana.ac.id

Abstrak: Bengkel mobil adalah suatu badan usaha yang bergerak dalam jasa perawatan dan perbaikan kendaraan bermotor (otomotif) yaitu mobil. Perbaikan yang dilakukan oleh bengkel mobil adalah perbaikan body dan sassis, mesin, sistem elektrik, onderstel, pengecatan dan pengelasan mobil. Dalam proses melayani pelanggan yang datang untuk memperbaiki atau mengambil mobilnya mengalami berbagai kendala dalam melakukan transaksi. Transaksi tersebut terkadang tidak berjalan sesuai rencana sehingga menyebabkan berbagai keluhan dari pelanggan. Keluhan pelanggan yang terjadi misalnya pencatatan data pelanggan dan pembayaran sebuah transaksi masih dilakukan dengan menggunakan pencatatan-pencatatan didalam sebuah buku yang dapat menyebabkan proses transaksi menjadi lambat. Untuk mengatasi masalah tersebut bengkel mobil harus memiliki sistem komputerisasi yang efisien dan efektif yaitu dengan merancang sistem informasi yang khusus mengatur masalah laporan data perawatan dan perbaikan mobil ini. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak apache web, database MYSQL, dan macromedia dreamweaver. Sistem informasi ini dapat di akses dimana saja dan kapan saja dalam menyajikan informasi yang cepat dan akurat yang dibutuhkan oleh pelanggan. Informasi-informasi yang dibutuhkan pelanggan tersebut seperti jadwal perawatan mobil, jadwal pengambilan, dan rincian pembayaran. Sehingga dengan adanya sistem ini bengkel mobil dapat menyelesaikan masalah tersebut dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.

Kata kunci: mobil; bengkel perbaikan; sistem informasi.

Abstract: Car repair shop is a business entity engaged in the maintenance and repair of motorized vehicles (automotive), namely cars. Repairs carried out by auto repair shops include body and chassis repairs, engines, electrical systems, auto parts, car painting and welding. In the process of serving customers who come to repair or pick up their cars, they experience various problems in making transactions. These transactions sometimes do not go according to plan, causing various complaints from customers. Customer complaints that occur, for example recording customer data and payment of a transaction, are still made using records in a book which can cause the transaction process to be slow. To solve this problem, the car repair shop must have an efficient and effective computerized system, namely by designing an information system that specifically regulates the problem of car maintenance and repair data reports. This information system was built using Apache web software, MYSQL database, and Macromedia Dreamweaver. This information system can be accessed anywhere and anytime in providing fast and accurate information needed by customers. The information needed by the customer such as car maintenance schedule, pickup schedule, and payment details. So that with this system the car repair shop can solve these problems and can improve service to customers.

Keywords: car; auto repair shop; information system.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi sangat diperlukan semua orang, baik pribadi, perusahaan yang hampir semua bidang bisnisnya [1]. Pengembangan Sistem informasi sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangan pada suatu usaha naupun bisnis yang ada. Salah satunya pada usaha Bengkel reparasi yang ada di Indonesia yang belum menggunakan website otomatis.

Pada beberapa penelitian terkait yang telah dilakukan, terdapat permasalahan dimana pengolahan data masih bersifat manual [1] [2]. Penelitian yang lain juga membicarakan mengenai tidak adanya informasi mengenai stok barang yang habis [3]. Dan juga masih banyak bengkel yang belum menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan mereka. Sehingga sering terjadi diskomunikasi dengan harga yang tidak sesuai yang ditawarkan bengkel kepada konsumen [2]. Hasil survey terhadap beberapa artikel jurnal yang telah dilakukan, sedikit sekali yang dapat menjabarkan secara spesifik mengenai jenis-jenis keluhan atau kerusakan, maupun harga spare part yang dibutuhkan. Pengembangan system informasi pada tempat studi kasus ini pun telah kami lakukan analisis mengenai kebutuhan adanya fitur Jasa Restorasi, yang memungkinkan pelanggan dapat mengetahui perbaikan yang dibutuhkan terhadap kendaraan mereka.

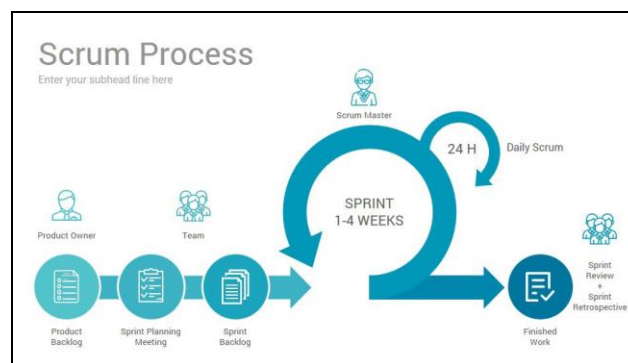
Rumusan Masalah yang akan dibahas oleh kami adalah faktor yang kami inginkan untuk membuat sebuah website perantara antara bengkel mobil reparasi dengan konsumen, agar memudahkan konsumen mencari bengkel terbaik dan juga harga yang masuk di biaya yang konsumen inginkan, sehingga tidak menyusahkan untuk konsumen yang hanya sekedar ingin melihat harga harga dari sparepart atau reparasi di bengkel bengkel ternama yang ada di dalam website kami ini. Dan juga konsumen dapat melihat keluhan apa yang sedang dialami oleh konsumen tersebut dan paket harga yang konsumen inginkan untuk perbaikan sesuai dengan keluhan konsumen itu. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengembangkan penelitian ini dengan judul “Aplikasi Bengkel Reparasi Mobil Classic Berbasis Web”.

2. LANDASAN TEORI

Dalam sub bab ini akan dijelaskan beberapa teori dasar yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini, dengan maksud agar mudah untuk dipahami.

2.1 Agile

Agile Software Development adalah sebuah metode dalam pengembangan aplikasi yang sederhana dan berulang di mana setiap iterasi adalah proyek perangkat lunak yang lengkap, termasuk perencanaan, analisis persyaratan, desain, pengkodean, pengujian, dan dokumentasi [4]. Coding sederhana dan interaksi yang dekat dengan pengguna akhir untuk membangun sistem yang sangat cepat. Setelah proses perencanaan yang dangkal, tim proyek melakukan analisis, desain, dan fase implementasi iterative.



Gambar 1. Tahapan Metode Agile Development

2.2 SCRUM Methodology

Tahapan-tahapan pada *Scrum* dijabarkan sebagai berikut, *Product Owner*, adalah pemilik utama dan pengawas dari proses berjalannya *Scrum* ini. *Product Owner* bertugas untuk mengevaluasi kinerja tim dan melakukan review atas produk yang dihasilkan tiap sprint, dan menentukan apakah produk tersebut lolos uji kelayakan atau tidak. *Scrum Master*, bertugas untuk membantu *development team* dalam menjalankan proses pengembangan perangkat lunak. *Scrum Master* bertugas memimpin *daily scrum meeting*, dan menjadi penghubung antara tim dan *Product Owner*. *Development Team*, merupakan inti dari proses berjalannya pengembangan perangkat lunak *Scrum* ini, *development Team secara garis besar dibagi kedalam 3 peran, yaitu Hacker, Hustler dan Hipster*.

Dalam *Scrum Booster*, terdapat beberapa event penting yang menandai proses dalam berjalannya metodologi ini, yaitu: Sprint, proses utama berjalannya pengembangan perangkat lunak. Sprint dapat terdiri dari 6 kali. Dalam sebuah *Sprint*, berlangsung selama 2 minggu. *Sprint Planning*.

2.3 PIECES

Pembahasan mengenai metode PIECES [5] yaitu pengembangan suatu kerangka kerja yang berguna untuk mengklasifikasikan permasalahan yang disebut PIECES (*Performance Information Economic Efficiency Service*). Kerangka kerja PIECES dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) *Performance* (Kinerja), Kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja.
- 2) *Information/Data* (Informasi/Data), Kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan informasi dan data.
- 3) *Economic* (Ekonomi), Kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi orang dan proses.
- 4) *Control* (Kontrol/Keamanan), kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan kontrol atau keamanan.
- 5) *Efficiency* (Efisiensi), Kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi orang dan proses.
- 6) *Service* (Pelayanan), Kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan layanan kepada pelanggan, pemasok, mitra, karyawan dan sebagainya.

PIECES merupakan metode untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang ada. Dari analisa ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari sebuah sistem dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut [6].

2.4 Framework Laravel

Laravel dibangun dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*), Kemudian *laravel* dilengkapi juga *command line tool* yang bernama "Artisan" yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi *bundle* melalui *command prompt* [7]. Adapun kelebihan *framework laravel* adalah sebagai berikut :

- 1) *Expressif*, *Laravel* adalah framework PHP yang *expressif*, artinya ketika melihat suatu sintaks *laravel*, seorang programmer diharapkan akan langsung tahu kegunaan dari sintaks tersebut.
- 2) *Simple*, Salah satu yang membuat *laravel* begitu simpel adalah dengan adanya *eloquent ORM*. *Eloquent ORM* menyediakan fungsi-fungsi *active record*, atau fungsi-fungsi *query sql* untuk mengelola data pada database. Selain itu *laravel* memiliki kesederhanaan dalam masalah routing.
- 3) *Accessible*, *Laravel* dibuat dengan dokumentasi yang selengkap mungkin. Code developernya dari *laravel* sendiri berkomitmen untuk selalu menyertakan dokumentasi yang lengkap setiap kali rilis versi terbarunya.

2.5 Pengujian Black Box

Pengujian *Black Box* bertujuan untuk memastikan tiap proses sudah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Penguji dapat mengartikan kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari sistem. Sehingga pengujian merupakan suatu cara pelaksanaan program yang bertujuan menemukan kesalahan atau *error* kemudian memperbaikinya sehingga sistem dapat dikatakan layak untuk digunakan [8].

2.6 Penelitian Terkait

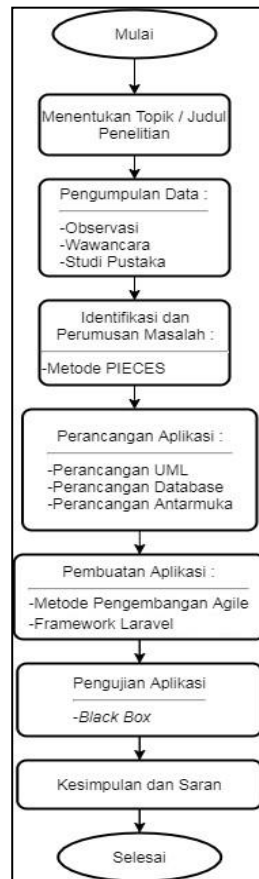
Sistem Pengelolaan informasi bengkel ini sudah banyak dibangun seperti pada penelitian sebelumnya [9] telah dibangun aplikasi bengkel reparasi Mobil Classic berbasis Web, dari hasil penelitian berguna untuk mempercepat akses customer dalam menemukan sparepart dan bengkel yang cocok dengan jenis dan keluhan mobil dengan sangat praktis, cepat dan efisien.

Penelitian lain menyebutkan mengenai proses pengelolaan data penjualan menggunakan buku penjualan dan belum terdapat laporan penjualan per periode [3]. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Supriana dan Anita Ratnasari mengatakan bahwa kesalahan yang sering terjadi yaitu dalam hal penginputan data barang masuk dan keluar [10]. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Satria mengatakan bahwa hampir seluruh system yang ada sudah berbasis computer, namun didalamnya masih ada kekurangan dalam membantu para pegawai seperti tidak adanya suatu system laporan yang periodik [11]. Dan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Satria Khalif Isnain mengatakan bahwa adanya pemborosan seperti bottleneck dan cacat [12]. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Aries mengatakan bahwa sebuah resiko tidak dapat memenuhi keinginan dan kepuasan pelanggan tanpa adanya persediaan dan penjualam [13]. Kendala yang juga sering ditemukan adalah dalam hal melakukan transaksi pembayaran, menurut pendapat Helmi Kurniawan [9].

Berdasarkan penelitian terkait maka penelitian ini, akan membangun sistem berbasis web yang membahas tentang kategori Mobil yang diberikan, login via website untuk mempermudah customer dalam menemukan sparepart serta bengkel yang cocok dengan mobil yang dimiliki serta menggunakan metode pengembangan agile.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan *Scrum Methodology* yang terdiri dari; *Product Owner, Scrum Master, Development Team, Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum Meeting, Sprint Review, Sprint Retrospective*. Gambar 2 menggambarkan diagram alir penelitian.



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

Penjelasan Diagram Alir Penelitian :

- 1) Menentukan Topik, dalam tahapan ini penulis menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mencari topik dan judul penelitian yang akan dilakukan dengan melihat permasalahan yang ada disekitar.
- 2) Pengumpulan Data, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara narasumber yang berhubungan dengan topik/judul penelitian, Observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas dari proses bisnis yang sudah ada, dan studi pustaka sebagai landasan teori dalam penyelesaian masalah secara ilmiah. Setelah topik ditentukan pada tahap ini dilakukan studi pustaka yang dapat menunjang pengerjaan penelitian. Dalam tahap ini digunakan buku – buku yang menunjang materi penelitian, jurnal, maupun skripsi dari penelitian terdahulu.
- 3) Identifikasi, rumusan Masalah, tahapan ini menggunakan metode Pieces, saat ini *Performance* sistem yang sudah ada sebelumnya masih manual karena costumer yang sudah mencari sparepart harus datang ke bengkel untuk konfirmasi pembayaran untuk mendapat *sparepart* yang akan digunakan untuk mobil costumer tersebut. *Information system* yang sudah ada tidak update, *Economics* dengan adanya aplikasi ini dapat menghemat biaya. Control atau keamanan data saat ini sudah cukup aman. *Efficiency* sistem yang sudah ada saat ini belum efisien dimana data yang berlebihan diinputkan dan diproses juga informasi yang dihasilkan secara berlebihan akan membuat sistem tidak efisien dalam penggunaan sumber daya. Service atau layanan yang disediakan oleh sistem saat ini adalah sistem menghasilkan sparepart dan bengkel yang tidak update, konfirmasi pembayaran masih manual dengan cara datang ke bengkel, tidak ada nya kategori sparepart khusus untuk mobil classic disetiap bengkel yang telah dibuat. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk memahami masalah-masalah yang sudah ada untuk selanjutnya akan dibuat sebuah sistem yang mengangkat dari semua masalah-masalah yang ada.
- 4) Perancangan Aplikasi, tahap perancangan ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang menghasilkan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, perancangan basis data, perancangan antar muka, perancangan masukan dan perancangan keluaran aplikasi.
- 5) *Scrum Methodology*, *Scrum* merupakan salah satu subset dari *Agile Software Development Methodology*.

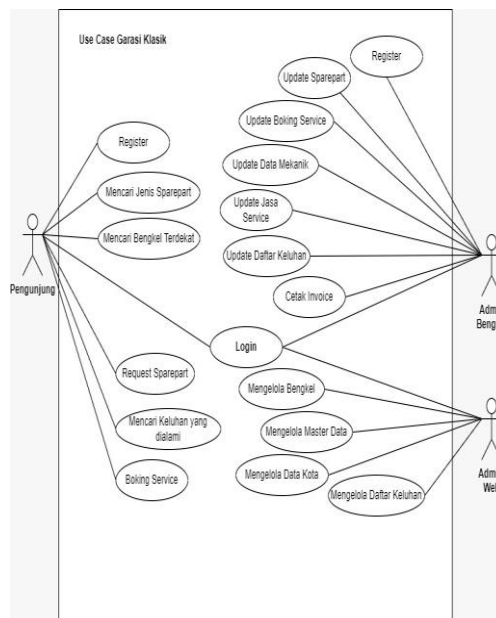
3.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil dari Pengumpulan data penulisan ini didapat menggunakan sumber pengumpulan data primer, dan pengumpulan data sekunder. *Agile software development* adalah Metode dari beberapa kumpulan prinsip untuk pengembangan software di mana persyaratan dan solusi melalui upaya kolaboratif dari antar tim fungsional dan klien

Ini sebagai pendukung perencanaan adaptif, perkembangan evolusi, awal pengiriman, dan perbaikan terus-menerus, dan itu mendorong respon yang cepat dan fleksibel untuk dirubah. Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan pada BENGKEL MOBIL CLASSIC. dan sumber data sekunder merupakan data pendukung yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan dari tahap awal sampe akhir.

3.2 Analisis Sistem Berjalan

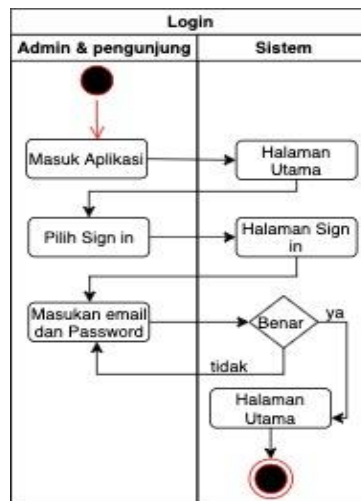
Perancangan sistem pada aplikasi ticketing ini, yang di bangun melibatkan beberapa actor yang mengoperasikan sistem ini seperti terlihat pada gambar 3 *Use Case Diagram* , yaitu : Admin Web, Customer, Admin Bengkel. Proses-proses yang akan dijalankan atau dilakukan adalah sebagai berikut : Customer (Pencarian sparepart, Pemesanan jasa perbaikan, Pencarian bengkel yang diinginkan, Boking service). Admin Web (Mengelola data bengkel, Mengelola data sparepart, Mengelola jenis jasa layanan, Mengelola data merk dan jenis mobil, Mengelola user, Mengelola data transaksi). Admin Bengkel (Mengelola data bengkel, Mengelola data sparepart, Mengelola jenis jasa layanan, Mengelola data transaksi).



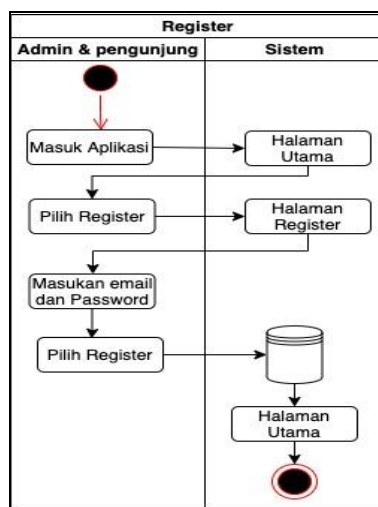
Gambar 3. Use Case Diagram

3.3 Activity Diagram

Penjabaran activity diagram yang diturunkan dari use case diagram dapat terlihat sebagai berikut, diantaranya; Login Garasi Klasik terlihat pada gambar 4, di halaman login ini admin dan pengunjung dapat masuk ke aplikasi melalui website yang sudah tersedia dan setelah itu sistem akan membaca data dan langsung akan di arahkan ke halaman utama website, setelah itu user/admin dapat melakukan *sign in* dengan memasukkan email dan password yang sudah dibuat jika belum ada email teregistrasi maka sistem akan membaca dengan pernyataan salah dan jika sudah buat email dan password yang sudah terdaftar maka sistem akan langsung mengarahkan ke halaman utama dari admin/user tersebut. Kemudian, activity Register Garasi Klasik gambar 5, Untuk bagian register ini admin dan pengunjung melakukan register data dengan cara masuk ke aplikasi lalu masuk ke menu register dan sistem akan mengarahkan ke halaman register, lalu admin/pengunjung dapat memasukkan email dan password yang ingin dijadikan sebagai email terdaftar untuk masuk ke aplikasi GARASI KLASIK, setelah melakukan register lalu admin/pengunjung langsung diarahkan ke halaman utama di website tersebut

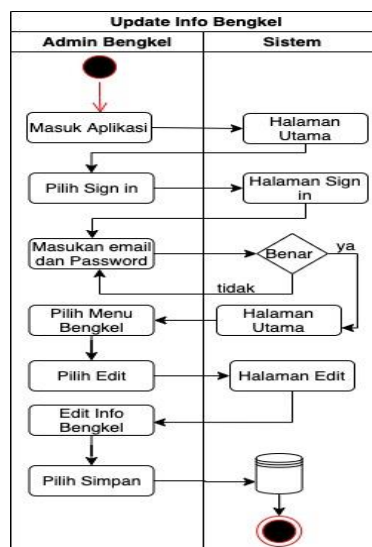


Gambar 4. Activity Diagram untuk Login

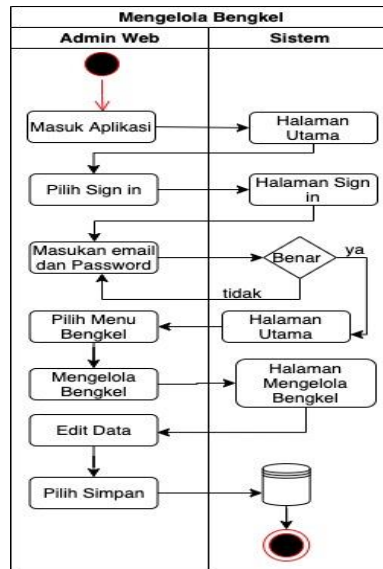


Gambar 5. Activity Diagram untuk Register

Activity Diagram mengenai Update Info dan mengelola bengkel, seperti terlihat pada gambar 6 dan 7, dibagian update info bengkel di khususkan untuk admin bengkel untuk melakukan pengolahan data di bagian update info bengkel dengan cara, masuk ke aplikasi dan sign in, lalu ke halaman utama dan pilih menu bengkel, lalu pilih edit dan admin bengkel dapat melakukan edit data di bagian edit info bengkel lalu jika sudah pilih simpan. Begitu pula dengan activity mengelola bengkel, login terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman utama dan pilih menu bengkel, lalu pilih edit dan admin bengkel dapat melakukan edit data di bagian edit info bengkel lalu jika sudah pilih simpan.

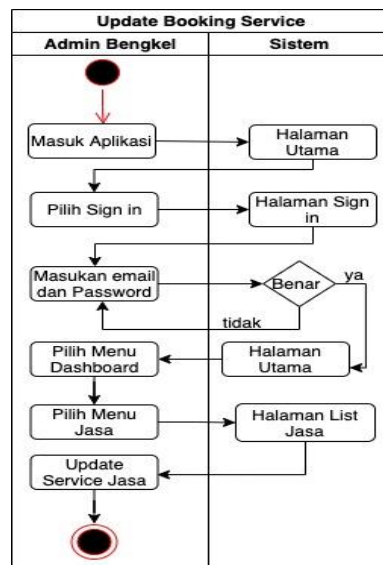


Gambar 6. Activity Diagram Update Info Bengkel

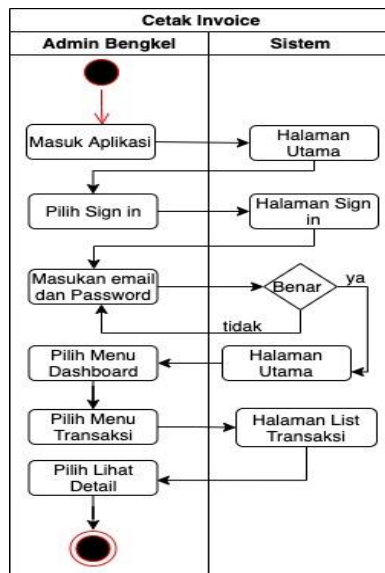


Gambar 7. Activity Diagram Update Info Bengkel

Admin bengkel juga dapat melakukan update booking service, lihat gambar 8, dengan cara masuk ke halaman utama dan pilih menu dashboard, lalu pilih menu jasa, lalu masuk ke halaman list jasa lalu pilih update service jasa dan admin web dapat melakukan update booking service. Sedangkan Untuk dibagian cetak invoice, lihat gambar 9, di khususkan untuk admin bengkel untuk melakukan pencetakan pembayaran dengan cara, ke halaman utama dan pilih menu dashboard, lalu pilih menu transaksi, kemudian masuk ke halaman list transaksi lalu pilih lihat detail dan admin bengkel dapat melakukan cetak invoice pembayaran.



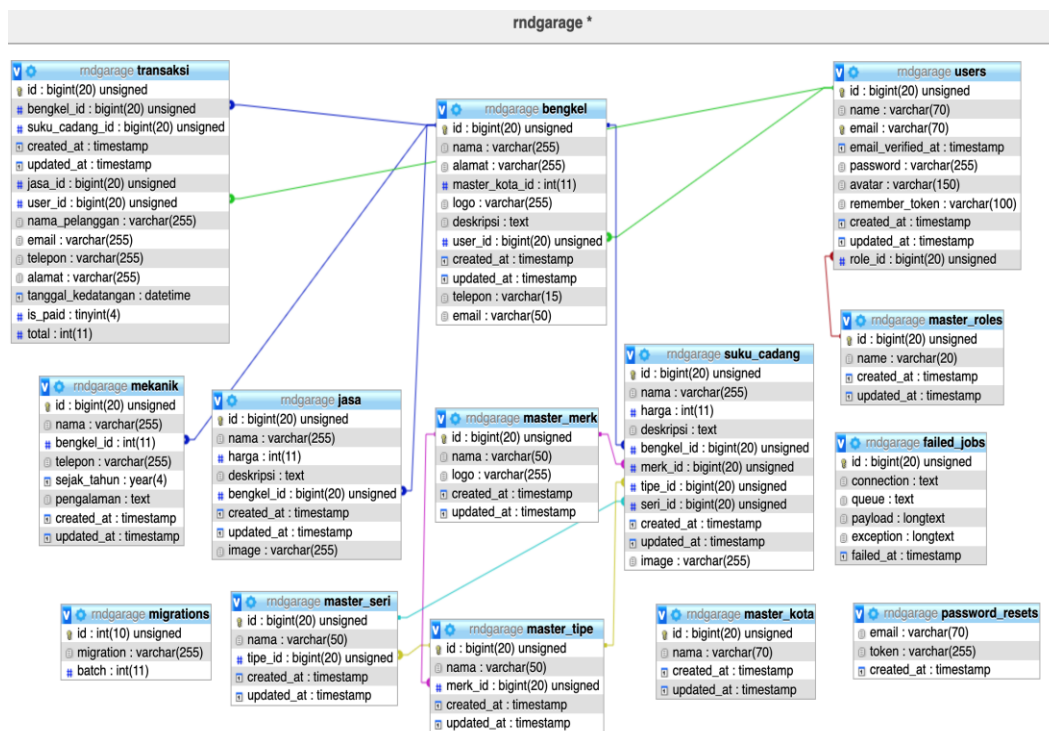
Gambar 8. Activity Diagram Update Booking Service



Gambar 9. Activity Diagram Cetak Invoice

3.4 Implementasi Basis Data


Gambar 7 menggambarkan relasi basis data yang telah dibuat untuk aplikasi Garasi Klasik.



Gambar 10. Relasi Basis Data Pada Aplikasi Garasi Klasik

3.5 Implementasi Aplikasi Garasi Klasik





Berikut ini adalah beberapa tangkapan layar dari aplikasi garasi klasik. Gambar 11 adalah User interface dari list bengkel dan dibawah menjabarkan bengkel mana saja yang sudah bergabung di website garasi klasik. Gambar 12. list jasa dari website garasi klasik yang menjelaskan berbagai jenis jasa dari beberapa bengkel yang sudah ada di website garasi klasik. Kemudian gambar 13 list suku cadang yang ada dalam website garasi klasik dari beberapa bengkel yang sudah memasukkan suku cadang mereka ke dalam website garasi klasik. Dan gambar 14 list transaksi dari website garasi klasik dan dari beberapa user yang sudah melakukan pembelian suku cadang/jasa restorasi yang sudah ada di dalam bengkel bengkel yang ada di website garasi klasik.

Mimin Admin
Administrator 


List Bengkel

Tambah

Show entries Search:

Logo	Nama Bengkel	Alamat	Telepon	Email	Pemilik	Dibuat pada
	Seven Stars	asd	asd	asd@asd.c	Udin Bengkel	2021-04-20 07:35:20
	Abadi Jaya Bengkel	jl raya jakarta no 30	08212121	abadijaya@gmail.com	Udin Bengkel	2021-05-16 13:01:24
	Analogi Garage	Jl. panjang banget	089389	email.gasd@asdad.com	Udin Bengkel	2021-05-17 22:26:14
	Lm&T	Kemondoran 1 Pulo mawar No 47	02158277465	lmtoaraga@gmail.com	Udin	2021-05-21





Gambar 11. Tangkapan Layar List Bengkel

Mimin Admin
Administrator 


List Jasa

Tambah

Show entries Search:

Image	Nama Jasa	Harga	Bengkel	Dibuat pada	Diubah pada	Action
	Body Repaint	Rp 10,000,000	Abadi Jaya Bengkel	2021-05-16 13:07:01	2021-05-22 13:54:57	Edit Hapus
	Service	Rp 1,000,000	Seven Stars	2021-05-17 19:39:31	2021-05-22 13:54:13	Edit Hapus
	Tune Up	Rp 750,000	Mamat Workshop	2021-05-22 10:36:25	2021-05-22 13:53:55	Edit Hapus
	Body Workshop	Rp 20,000,000	Lm&T Modification	2021-05-22 13:41:45	2021-05-22 13:57:12	Edit Hapus





Gambar 12. Tangkapan Layar List Jasa

Mimin Admin
Administrator 

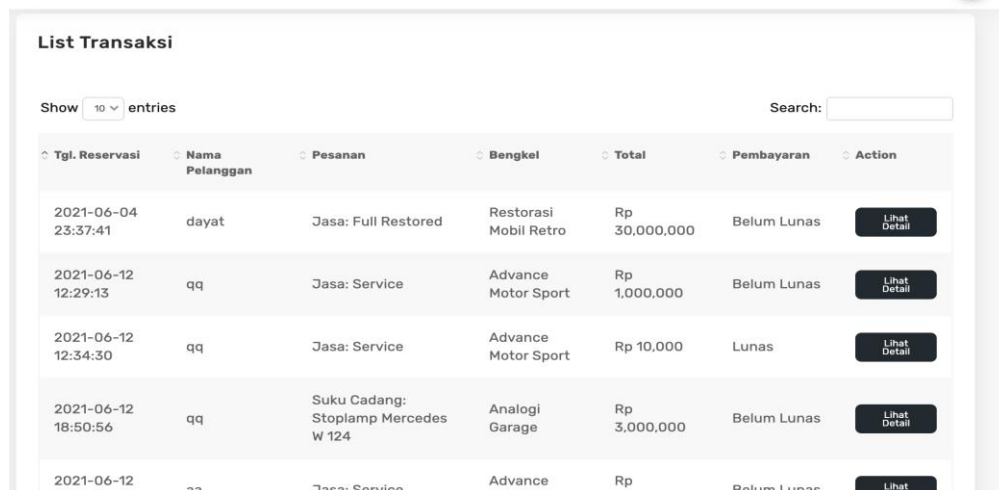
List Suku Cadang

Tambah

Show entries Search:

Image	Nama Suku Cadang	Harga	Bengkel	Merk	Dibuat pada	Diubah pada	Action
	Dobel Switchfan Fiat 1300	Rp 450,000	Seven Stars	FIAT	2021-05-17 20:11:43	2021-05-22 12:36:47	Edit Hapus
	Bemper Depan Datsun 120 Y	Rp 4,500,000	Seven Stars	Datsun	2021-05-22 12:37:53	2021-05-22 12:37:53	Edit Hapus
	Sill Paking Impala	Rp 650,000	Seven Stars	Chevrolet	2021-05-22 12:39:56	2021-05-22 12:39:56	Edit Hapus
	Karbu Impala	Rp 3,499,998	Lm&T Modification	Chevrolet	2021-05-22 12:43:36	2021-05-22 12:43:36	Edit Hapus

Gambar 13. Tangkapan Layar List Suku Cadang



Tgl. Reservasi	Nama Pelanggan	Pesanan	Bengkel	Total	Pembayaran	Action
2021-06-04 23:37:41	dayat	Jasa: Full Restored	Restorasi Mobil Retro	Rp 30,000,000	Belum Lunas	Lihat Detail
2021-06-12 12:29:13	qq	Jasa: Service	Advance Motor Sport	Rp 1,000,000	Belum Lunas	Lihat Detail
2021-06-12 12:34:30	qq	Jasa: Service	Advance Motor Sport	Rp 10,000	Lunas	Lihat Detail
2021-06-12 18:50:56	qq	Suku Cadang: Stoplamp Mercedes W 124	Analogi Garage	Rp 3,000,000	Belum Lunas	Lihat Detail
2021-06-12	aa	Jasa: Service	Advance	Rp	Belum Lunas	Lihat Detail

Gambar 11. Tangkapan Layar List Bengkel

4. KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan dari hasil perancangan “Aplikasi bengkel reparasi mobil klasik berbasis web”. Penulis menarik kesimpulan bahwa:

- 1) Sistem informasi ini dapat mempercepat proses penjualan dikarenakan data barang sudah tersimpan di dalam suatu database.
- 2) Sistem informasi ini dapat mempercepat proses seseorang untuk menemukan bengkel resparasi yang terbaik di daerahnya.
- 3) Sistem informasi ini diharapkan semua laporan menjadi lebih mudah dikarenakan semua data transaksi bengkel yang tersimpan di *database*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Y. Welim, T. Wishnuadji And R. Firmansyah, "Jurnal Simetris," Pengembangan Sistem Informasi Service Kendaraan Pada Bengkel Kfmp, Vol. 6, No. 10, P. 2, 2015.
- [2] R. F. Nugroho, T. A. Riza And Y. S. Hariyani, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Reservasi Servis," In Applied Science, 2016.
- [3] M. Audrilia And A. Budiman , "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah)," Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora, Vol. 3, No. 2615-1995, Pp. 1-12, 2020.
- [4] I. Mahendra And D. T. E. Yanto, "Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web," Jurnal Teknologi Dan Open Source Issn Online : 2622-1659, Vol. 1, No. 2622-1659, Pp. 1-12, 2018.
- [5] I. Indrawati, P. L. L. Belluano, H. Harlinda And F. A. R. Tuasamu, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Pices Framework," Ilkom Jurnal Ilmiah Volume 11 Nomor 2 Agustus 2019, Vol. 11, No. 2087-1716, Pp. 3-11, 2019.
- [6] I. Oktaviani, S. Sumarlinda And P. Widyarningsih, "Penerapan Metode Pices Pada Analisis Sistem Informasi Manajemen Apotek," Infokes, Vol 11 No 1, Februari 2021, Vol. 11, No. 2086 - 2628, P. 2, 2021.
- [7] D. Mediana And A. I. Nurhidayat, "Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Di Pdam Surya Sembada Kota Surabaya)," Jurnal Manajemen Informatika. Volume 8 Nomor 02 Tahun 2018, 75-81, Vol. 8, No. 75-81, P. 2, 2018.
- [8] W. N. Cholifah, Y. And S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap," Jurnal String Vol. 3 No.2 Desember 2018, Vol. 3, No. 2527 - 9661, P. 207, 2018.
- [9] H. Kurniawan, "Perancangan Sistem Informasi Bengkel Mobil Berbasis Web," Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015, No. 6, P. 636, 2015.
- [10] A. Supriana And A. Ratnasari, "Analisa Dan Perancangan Sistem Infromasi Servis Mobil Dan Penyediaan Mekanik Pada Sony Otomotif," Jukomika, Vol. 2, No. 6, Pp. 223-231, 2019.
- [11] Satria, "Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Service Mobil Berbasis Website Pt. Karya Murni Sentosa," Jurnal Cendikia | Cendikia 2019 P-Issn:0216-9436, Vol. 18, Pp. 1-6, 2019.
- [12] S. K. Isnain And P. D. Karningsih, "Perancangan Perbaikan Proses Produksi Komponen Bodi Mobil Daihatsu Dengan Lean Manufacturing Di Pt. "Xyz"," Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis, Vol. 3, Pp. 144-156, 2016.
- [13] M. Aries, H. Rarindo, Y. A. Winoo And S. Adiwidodo, "Analisis Penjualan Spare Part Mobil Dengan Metode Abc (Konsep 80-20) Pada Gudang Suku Cadang Di Bengkel Pt. Astra Internasional Tbk. Auto2000 Pasuruan," Ilmiah Teknologi Fst Undana Vol. 14, No. 2,, Vol. 14, No. 1693-9522, Pp. 22-27, 2020.