

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI DAN PENGGAJIAN SEDERHANA PADA BENGKEL “SUMBER JAYA MOTOR” MUARA BADAK

Denny Ramdhani^{1*}, Haeruddin², Bambang Cahyono³

Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman
Jalan Barong Tongkok No. 6 Kampus Gunung Kelua Samarinda, Kalimantan Timur
Email : dennyramd@yahoo.com, haeruddin22@yahoo.com, cbambang87@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu bengkel besar di kecamatan Muara Badak, yaitu Bengkel Sumber Jaya Motor masih menggunakan sistem administrasi yang manual, yaitu dengan tulisan tangan. Begitu pula dengan sistem penghitungan gaji mekanik-mekaniknya yang bekerja disana. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan menerapkan sistem administrasi dan penggajian pada Bengkel Sumber Jaya Motor yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi yang diharapkan dapat memudahkan pemilik bengkel dan berpengaruh terhadap kinerja transaksi di Bengkel Sumber Jaya Motor. Sistem ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall dengan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi untuk memudahkan dalam mengolah administrasi berupa transaksi barang/jasa atau keduanya, serta penghitungan gaji mekanik-mekaniknya, sehingga pemilik bengkel dapat lebih mudah dan efisien dalam menjalankan usaha bengkelnya.

Kata kunci : Sistem Informasi, Administrasi, Penggajian, PHP, HTML

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Muara Badak merupakan sebuah kecamatan yang terletak di wilayah pesisir Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Kecamatan Muara Badak memiliki luas wilayah mencapai 939,09 km² dengan jumlah penduduk sekitar 85.780 jiwa (2011) yang tersebar di 13 desa, salah satunya desa Badak Baru.

Cukup banyak pengusaha-pengusaha yang memilih pindah keluar dari ibukota Kalimantan Timur, yaitu Kota Samarinda untuk menjalankan usahanya karena merasa persaingan usaha disana cukup ketat. Salah satunya adalah pemilik Bengkel Sumber Jaya Motor yang pindah ke Kecamatan Muara Badak, khususnya desa Badak Baru pada tahun 1998. Pada waktu itu, belum ada yang menjalankan usaha bengkel di sana, walaupun pemilik kendaraan sepeda motor jumlahnya cukup banyak karena letaknya yang cukup jauh dari Kota Samarinda yang membuat orang-orang memilih menggunakan kendaraan sepeda motor, disamping kendaraan umum. Karena itu, beliau menjalankan usaha bengkel sepeda motor dengan harapan dapat membantu pemilik-pemilik sepeda motor disana yang kendaraannya mengalami kerusakan.

Pada awalnya, selain mengelola data transaksi jual/beli, pemilik bengkel juga sekaligus melakukan sendiri tugas-tugas mekanik, yaitu mereparasi dan mengganti *sparepart* sepeda motor yang rusak. Namun beberapa tahun kemudian, beliau mulai mempekerjakan anak-anak muda yang terampil sebagai mekanik yang nantinya akan diganti setiap bulan.

Walaupun Bengkel Sumber Jaya Motor merupakan salah satu bengkel besar di Muara Badak, namun sistem administrasinya masih manual, yaitu menggunakan tulisan tangan. Begitu pula dengan sistem penggajian mekanik-mekaniknya yang bekerja disana.

Dalam skripsi ini akan membuat sistem administrasi yang dapat menangani permasalahan transaksi barang dan jasa, serta penggajian mekanik yang masih manual sehingga dapat memudahkan pemilik bengkel dalam menghitung transaksi dan gaji mekanik-mekaniknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di latar belakang, maka yang menjadi pokok penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan menerapkan sistem administrasi dan penggajian pada Bengkel Sumber Jaya Motor yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan pemilik bengkel?
2. Bagaimana pengaruh sistem administrasi dan penggajian yang baru terhadap kinerja transaksi di Bengkel Sumber Jaya Motor?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan diatas memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini berisikan data jenis di Bengkel Sumber Jaya Motor yang hanya ada 2, yaitu: barang dan jasa.
2. Sistem ini berisikan data barang, data jasa, data mekanik dan data transaksi di Bengkel Sumber

Jaya Motor serta menghasilkan output berupa kwitansi transaksi barang/jasa, atau keduanya.

3. Sistem ini hanya dapat melakukan penghitungan transaksi jual/beli di Bengkel Sumber Jaya Motor.
4. Sistem ini dapat menghitung laporan keuntungan yang didapat oleh bengkel dan menghitung gaji mekanik-mekanik yang bekerja di Bengkel Sumber Jaya Motor.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menerapkan sistem administrasi dan penggajian pada Bengkel Sumber Jaya Motor yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan pemilik bengkel.
2. Menjadikan sistem administrasi dan penggajian yang baru ini dapat berpengaruh terhadap kinerja transaksi di Bengkel Sumber Jaya Motor.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian ini bagi mahasiswa yaitu untuk mengasah kemampuan dalam hal membuat suatu sistem informasi yang terkomputerisasi dan dapat memanfaatkan materi-materi yang telah di ajarkan selama kuliah.
2. Manfaat penelitian ini bagi Pemilik Bengkel yaitu untuk memudahkan dalam mengolah administrasi berupa transaksi barang/jasa atau keduanya, serta penggajian mekanik-mekaniknya, sehingga pemilik bengkel dapat lebih mudah dan efisien dalam menjalankan usaha bengkelnya.
3. Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat menambah kesadaran masyarakat akan kebutuhan teknologi di masa sekarang, agar tidak lagi berpatokan pada cara-cara manual. Penulisan ini juga diharapkan dapat menjadi bahan panduan atau pedoman bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

a. Definisi Sistem Informasi

Terdapat beberapa pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli yaitu:

Menurut Kadir (2005), Sistem Informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis computer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.

Menurut Sutejo (2006), Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk suatu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi tersebut.

Dalam sistem informasi terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

- a. Perangkat Keras (*hardware*), mencakup berbagai peranti fisik seperti computer, monitor, printer dan sebagainya.
- b. Perangkat Lunak (*software*), yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
- c. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis Data (*database*), yaitu sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersamaan atau diakses oleh sejumlah pemakai.

b. Definisi Administrasi

Terdapat beberapa pengertian administrasi menurut para ahli antara lain sebagai berikut:

Menurut Soewarno (1988), Administrasi secara sempit berasal dari kata *Administratie* (bahasa Belanda), yaitu meliputi kegiatan catat-mencatat, surat-menyurat, pembukuan dan pengarsipan surat serta hal-hal lainnya yang dimaksudkan untuk menyediakan informasi serta mempermudah memperoleh informasi kembali jika dibutuhkan.

Menurut Liang Gie (1980), Administrasi secara luas adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam suatu kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Sondang P. Siagian (1994), Administrasi adalah keseluruhan proses kerjasama antara 2 orang atau lebih yang didasarkan atas rasionalitas tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Ciri-ciri administrasi:

1. Adanya kelompok manusia yang terdiri atas 2 orang atau lebih.
2. Adanya kerja sama.
3. Adanya proses/usaha.
4. Adanya bimbingan, kepemimpinan, dan pengawasan.
5. Adanya tujuan.

c. Definisi Penggajian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Gaji adalah upah kerja yang dibayar dalam waktu yang tetap, atau balas jasa yang diterima pekerja dalam bentuk uang berdasarkan waktu tertentu. Penggajian adalah proses, cara, atau perbuatan membayar gaji (upah, dsb.).

d. Pengertian Bengkel

Dalam banyak literature/pustaka, disebutkan bahwa Bengkel (*Workshop*) pada umumnya mempunyai 2 arti, yaitu:

1. Secara umum, berfungsi sebagai tempat *service* (perawatan), *repair* (perbaikan), dan *maintenance* (pemeliharaan). Perbaikan maksudnya mengganti bagian yang rusak agar tidak terjadi kesalahan. Perawatan dimaksudkan agar tetap bagus dan berumur panjang. Sedangkan pemeliharaan dimaksudkan agar tetap berfungsi secara efisien.
2. Secara khusus, berfungsi mirip dengan suatu laboratorium tempat membuktikan kebenaran ilmu dan melahirkan teknologi, misal: Bengkel Teater, Bengkel Pengrajin, dsb.

Kesimpulannya, Bengkel adalah sebuah bangunan yang menyediakan ruang dan peralatan untuk melakukan konstruksi dan manufaktur, dan/atau memperbaiki benda. Sedangkan istilah bengkel dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia erat kaitannya dengan jasa perbaikan kendaraan bermotor.

e. Bengkel Sumber Jaya Motor

Sumber Jaya Motor adalah bengkel yang bergerak dibidang penjualan *sparepart* sepeda motor dan perbaikannya. Bengkel ini juga menjual barang-barang lainnya yang berkaitan dengan sepeda motor, seperti: amplas, cat semprot, dan cairan pembersih *body* sepeda motor. Bengkel Sumber Jaya Motor didirikan pada tahun 1998, dan sekarang beralamat di Jl. Sultan Hasanuddin no. 24 RT. 22, Desa Badak Baru, Kecamatan Muara Badak, Kabupaten Kutai Kartanegara. Pada awalnya, pemilik bengkel juga bekerja sebagai mekanik di bengkel ini. Namun beberapa tahun kemudian, beliau mempekerjakan mekanik yang sampai sekarang berjumlah 2 orang, walaupun sempat berganti-ganti.

f. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah perangkat lunak yang mendukung aplikasi web beserta bahasa pemrogramannya sebagai berikut:

1. PHP

PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor. Merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam server. Hasilnya yang dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan browser.

Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya anda bias menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan script-script seperti ASP (active Server Page), cold fusion, ataupun perl.

Script PHP berkedudukan sebagai tag dalam bahasa HTML. Sebagaimana diketahui

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web. Kode PHP diawali dengan `<?php` dan diakhiri `?>`. pasangan kedua kode ini yang berfungsi sebagai tag kode PHP. Salah satu kelebihan PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database yang terkenal, dengan demikian menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari database, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan itulah sebabnya PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman web dinamis.

2. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan mysql menggunakan sql sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, mysql bersifat open source pada berbagai platform.

MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada mysql. Pada mysql sebuah database mengandung satu kata atau sebuah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau lebih kolom.

g. Alat Bantu Dalam Pengembangan Sistem Informasi

Perancangan sistem sangat perlu dalam pengolahan data dan informasi, karena tanpa dirancang terlebih dahulu maka data yang akan diolah untuk informasi tidak akan sempurna. Dalam perancangan sistem banyak peralatan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam suatu pekerjaan diantaranya sebagai berikut:









1. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Sutabri (2004), DFD adalah "suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi dan gabungan keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya". Keuntungan menggunakan DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang lebih rendah, sedangkan kekurangan dari DFD adalah tidak menunjukkan proses pengulangan, proses keputusan dan proses perhitungan.

a. Simbol Data Flow Diagram

DFD memiliki 4 simbol yaitu proses, arus data, penyimpanan data dan entitas eksternal yang masing-masing di wakili oleh 4 simbol grafis yang berbeda. Ada 2 gaya simbol yang umum digunakan yaitu satu set simbol yang di kembangkan oleh Chris Gane dan Trish Sarson dan satu set lainnya oleh Tom DeMatco dan Ed Yourdan.

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram

Simbol Gane dan Sarson	Simbol DeMarco dan Yourdan	Keterangan
		Entitas eksternal, simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data
		Proses, simbol ini digunakan untuk proses pengolahan data atau transfer informasi
		Penyimpanan data, simbol ini digunakan untuk menggambarkan arus data yang sudah di simpan
		Arus data, simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.

b. Aturan dalam Data Flow Diagram

Ada ketentuan dalam membuat data flow diagram diantaranya sebagai berikut:

1. Entity eksternal dengan entity eksternal tidak boleh saling terhubung.
2. Penyimpanan data dengan penyimpanan data tidak boleh terhubung secara langsung.
3. Penyimpanan data dengan entity eksternal tidak boleh terhubung secara langsung.
4. Setiap proses harus memiliki arus data yang masuk dan arus data yang keluar.

c. Tahapan Data Flow Diagram

1. Diagram Konteks

Menurut Kendall (2003), diagram konteks adalah tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya membuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang di tunjukan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data menuju dan dari sistem. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data.

2. Diagram Level 0

Menurut Kendall (2003), Diagram 0 adalah pengembangan dari diagram konteks dan bisa mencakup sampai sembilan proses. Memasukkan lebih banyak proses pada level ini akan terjadi dalam suatu diagram yang

kacau yang sulit dipahami. Setiap proses diberi nomor bilangan bulat, umumnya dimulai dari sudut kiri atas diagram dan mengarah kesudut sebelah kanan bawah.

3. Data Dictionary

Menurut Kendall (2003), “kamus data adalah suatu aplikasi khusus dari jenis kamus-kamus yang digunakan sebagai referensi kehidupan setiap hari”. Kamus data merupakan hasil referensi data mengenai data (maksudnya *metadata*), suatu data yang disusun oleh penganalisis sistem untuk membimbing mereka selama melakukan analisis desain.

a. Struktur Data

Menurut Kendall (2003), struktur data biasanya digambarkan menggunakan notasi aljabar. Metode ini memungkinkan penganalisis membuat gambaran mengenai elemen-elemen yang membentuk struktur data bersama-sama dengan informasi-informasi mengenai elemen-elemen tersebut. Notasi aljabar menggunakan simbol-simbol sebagai berikut:

1. Tanda sama dengan (=) artinya “terdiri dari”.
2. Tanda Plus (+) artinya “dan”.
3. Tanda kurung {} menunjukkan elemen-elemen repetitif, juga disebut kelompok berulang atau tabel-tabel.
4. Tanda kurung [] menunjukkan salah satu dari dua situasi tertentu.
5. Tanda kurung () menunjukkan suatu elemen yang bersifat pilihan.

b. Tipe Data

Menurut Sutabri (2004), notasi tipe data ini digunakan untuk membuat spesifikasi format input maupun output suatu data. Notasi yang umum digunakan antara lain adalah:

1. Tanda X menunjukkan setiap karakter.
2. Tanda 9 menunjukkan angka numerik.
3. Tanda A menunjukkan angka alphabet.
4. Tanda Z menunjukkan angka nol ditampilkan sebagai spasi kosong.
5. Tanda . (titik) sebagai pemisah ribuan.
6. Tanda , (koma) sebagai pemisah pecahan.
7. Tanda - (hyphen) sebagai tanda penghubung.
8. Tanda / (slash) sebagai tanda pembagi.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan proses yang menunjukkan hubungan antar tiap entitas dan relasinya. Kardinalitas dalam ERD dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu:

a. One to One Relation

Jenis hubungan antar tabel yang menggunakan bersama sebuah kolom primary key. Jenis hubungan ini tergolong jarang digunakan, kecuali untuk alasan keamanan atau kecepatan akses data. Misalnya satu departemen hanya mengerjakan satu jenis

pekerjaan saja dan satu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja.


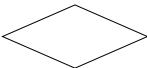






b. One to Many Relation

Jenis hubungan antar tabel yang menghubungkan satu record pada satu tabel dengan beberapa record pada tabel lain. Jenis hubungan ini merupakan yang paling sering digunakan. Misalnya suatu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja, namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan sekaligus.

c. Many to Many Relation

Jenis hubungan ini merupakan antar tabel yang menghubungkan beberapa record pada suatu tabel dengan beberapa record pada tabel lain.

Tabel 2.2 Simbol ERD

Simbol	Penjelasan Resmi	Arti Sebenarnya
	Entitas	Sekelompok orang, tempat atau sesuatu
	Entitas terhubung	Digunakan untuk menghubungkan dua entitas
	Entitas atribut	Digunakan sekelompok terulang
	Ke 1 hubungan	Tepat satu
	Ke 0 atau lebih hubungan	Hanya nol, satu atau lebih
	Ke 0 atau 1 hubungan	Hanya nol atau satu
	Ke banyak hubungan	Satu atau lebih
	Kelebih dari 1 hubungan	Lebih besar dari satu

tertulis dalam penulisan tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Administrasi dan Penggajian Sederhana pada Bengkel Sumber Jaya Motor Muara Badak” menghasilkan hasil penelitian sebagai berikut:

a. Admin

Admin dalam sistem ini adalah seseorang yang ditugaskan untuk mengelola sistem. Yang bertugas sebagai admin disini adalah pemilik bengkel Sumber Jaya Motor. Adapun hak admin dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Login
2. Mengelola data jenis
3. Mengelola data barang dan jasa
4. Mengelola data transaksi
5. Mengelola data mekanik
6. Logout

b. Pengunjung

Pengunjung dalam sistem ini adalah pelanggan atau pembeli yang sedang melakukan transaksi.

3.2 Pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui dan menguji sejauh mana sistem administrasi dan penggajian dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian sistem merupakan proses evakuasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sesuai yang diharapkan, menilai dan mengevaluasi terhadap output atau hasil sistem, menguji inputan data, pengelolaan proses dan output sistem.

a. Pengujian Halaman Login

Pengujian halaman login dilakukan dengan menguji validasi form login. Uji validasi dilakukan dengan mengosongkan field username dan password serta menginput data acak pada field username dan password.



Gambar 4.1 Mengosongkan field username dan password

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian yang telah dilaksanakan guna memudahkan Bengkel Sumber Jaya Motor dalam menangani sistem transaksi dan penggajian yang



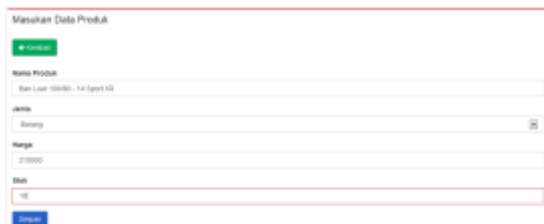
Gambar 4.2 Memasukkan data acak pada *field* *username* dan *password*



Gambar 4.3 *Login* gagal

b. Pengujian *Form* Tambah Data

Pengujian *form* tambah data dilakukan dengan mencoba langsung menginputkan data yang akan ditambah dengan cara menginputkannya secara langsung, bila pengujian tidak berhasil maka data tidak tersimpan di database. Sebagai Contoh yaitu *form* tambah data barang/jasa:



Gambar 4.4 *Form* tambah data barang/jasa



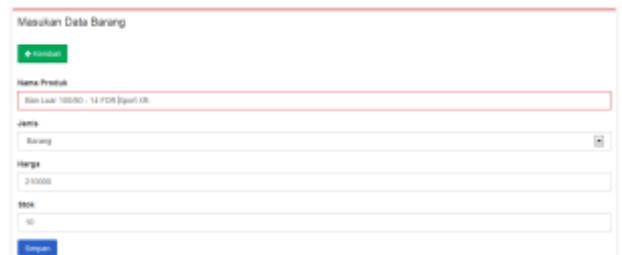
Gambar 4.5 Data barang/jasa berhasil ditambahkan

c. Pengujian *Form* Edit Data

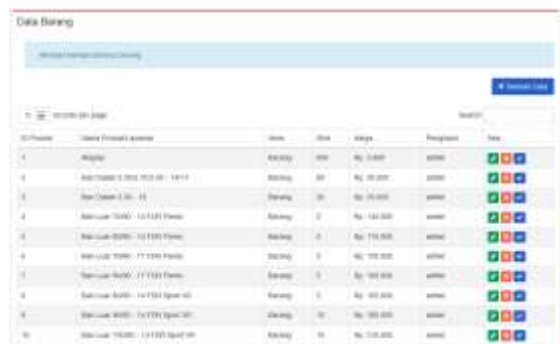
Pengujian *form* edit data dilakukan dengan mencoba mengubah salah satu data yang telah ada. Sebagai contoh data barang/jasa.



Gambar 4.6 Edit data



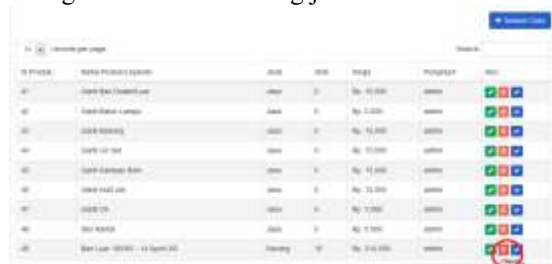
Gambar 4.7 *Form* edit data barang/jasa



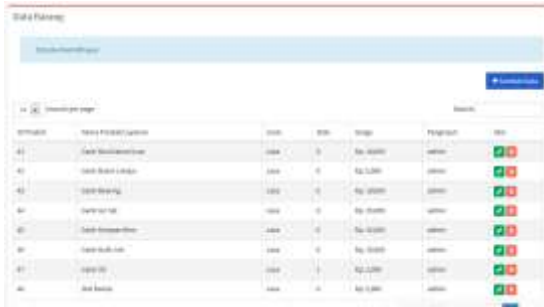
Gambar 4.8 Data barang/jasa berhasil diedit

d. Pengujian Hapus Data

Pengujian hapus data dilakukan dengan mencoba menghapus salah satu data yang telah ada. Sebagai contoh data barang/jasa.



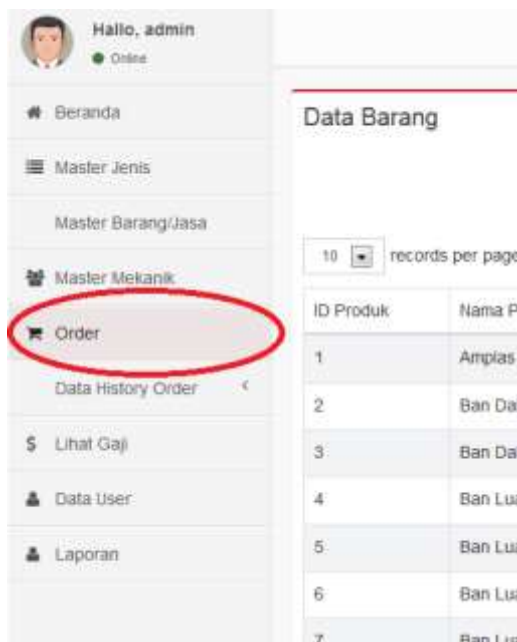
Gambar 4.9 Hapus data



Gambar 4.10 Data barang/jasa berhasil dihapus

e. Pengujian Pemesanan Barang/Jasa (Order)

Pengujian dilakukan dengan mencoba melakukan pemesanan barang/jasa.



Gambar 4.11 Pesan barang/jasa



Gambar 4.12 Proses pencarian data barang/jasa



Gambar 4.13 Input jumlah barang/jasa yang dipesan



Gambar 4.14 Tambah data pemesanan barang/jasa



Gambar 4.15 Berhasil menambahkan data pemesanan



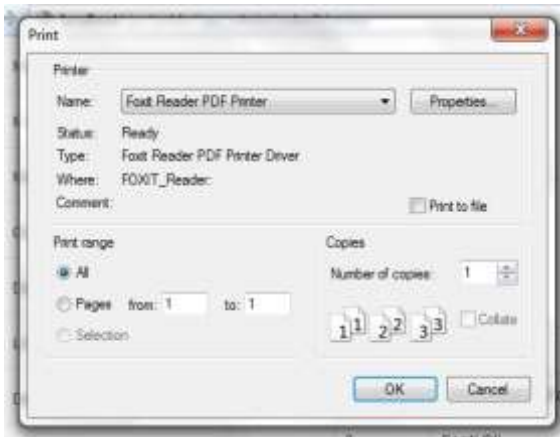
Gambar 4.16 Data pemesanan selesai

f. Pengujian Cetak Kwitansi

Pengujian dilakukan dengan mencoba mencetak salah satu kwitansi hasil pemesanan barang/jasa.



Gambar 4.17 Data pemesanan yang akan dicetak



Gambar 4.18 Pilihan untuk membuka kwitansi



Gambar 4.21 Input tanggal laporan data penghasilan



Gambar 4.22 Data laporan penghasilan



Gambar 4.19 Kwitansi Pemesanan



Gambar 4.23 Laporan penghasilan

3.3 Pembahasan

a. Halaman *Login*

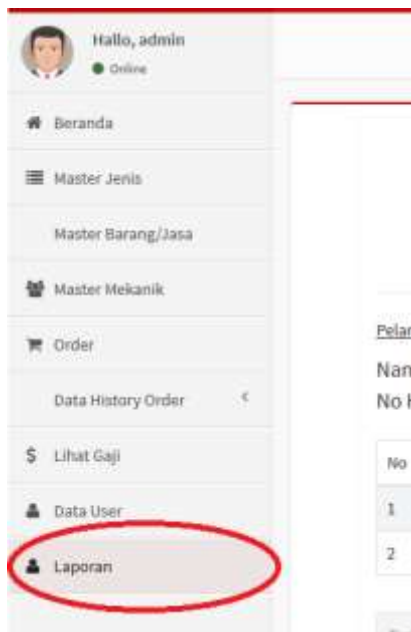
Halaman *Login* adalah halaman yang berisi proses dengan verifikasi *login* berupa *username* dan *password*. Jika valid akan masuk ke halaman user. Tampilan halaman *Login* seperti gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan *login admin*

g. Pengujian Cetak Laporan Penghasilan

Pengujian dilakukan dengan cara mengklik menu laporan yang terdapat pada menu utama.



Gambar 4.20 Menu Laporan

b. Menu Beranda

Menu Beranda adalah halaman yang memperlihatkan data jumlah mekanik, penghasilan hari ini, dan total penghasilan dari awal. Tampilan menu Beranda seperti gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan menu Beranda

c. Menu Master Jenis

Menu Master Jenis adalah halaman yang berisikan jenis layanan yang disediakan oleh

bengkel ini, yaitu barang dan jasa. Pada menu ini terdapat pilihan untuk menambah jenis layanan, dan mengedit jenis layanan yang sudah ada. Tampilan menu Master Jenis dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan menu Master Jenis

d. Menu Master Barang/Jasa

Menu Master Barang/Jasa adalah halaman yang berisikan data barang/jasa yang tersedia di bengkel ini. Terdapat pula pilihan untuk menambah, mengedit, dan menghapus data barang/jasa. Tampilan menu Master Barang/Jasa seperti gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan menu Master Barang/Jasa

e. Menu Master Mekanik

Menu Master Mekanik adalah halaman yang berisikan data mekanik-mekanik yang bekerja di bengkel ini. Pada menu ini juga terdapat pilihan untuk menambah, mengedit dan menghapus data mekanik. Tampilan menu Master Mekanik seperti gambar 4.28.

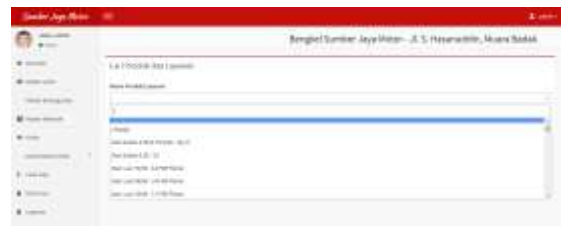


Gambar 4.28 Tampilan menu Master Mekanik

f. Menu Order

Menu Order adalah halaman untuk menginput pemesanan (order) berupa transaksi barang/jasa. Di halaman ini, kita terlebih dahulu mencari produk apa yang dibeli. Setelah mencari produk, akan langsung diarahkan ke halaman untuk menginput jumlah produk yang dipesan (gambar 4.13). Kemudian jika sudah selesai, akan diarahkan ke halaman data belanja, dimana terdapat pilihan apakah selesai berbelanja (*checkout*) atau ingin

menambah pemesanan (gambar 4.14). Tampilan menu Order seperti gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan menu Order

g. Menu Data History Order

Di menu Data History Order terdapat 3 sub-menu, yaitu Sedang Proses, Hari Ini, dan Semua. Halaman Sedang Proses menampilkan data pemesanan (order) yang sedang diproses dan belum selesai. Halaman Hari Ini menampilkan data pemesanan (order) apa saja yang diproses di hari ini. Halaman Semua menampilkan data pemesanan (order) yang telah diproses sejak hari pertama sampai hari ini. Di menu data history order terdapat pilihan untuk menambah data dan melihat detail pemesanan.



Gambar 4.30 Tampilan menu Data History Order (Sedang Proses)



Gambar 4.31 Tampilan menu Data History Order (Hari Ini)



Gambar 4.32 Tampilan menu Data History Order (Semua)

h. Menu Lihat Gaji

Menu Lihat Gaji adalah halaman untuk melihat gaji mekanik yang bekerja di bengkel ini.

Terdapat pilihan untuk menginput dari tanggal berapa sama tanggal berapa gaji tersebut ingin ditampilkan. Tampilan menu Lihat Gaji dapat dilihat di gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan menu Lihat Gaji



Gambar 4.34 Tampilan Laporan Gaji Mekanik

i. Menu Data User

Menu Data User adalah halaman yang menampilkan data username dan password dari user-user yang ada di sistem ini. Terdapat pilihan untuk menambah dan mengedit username dan password. Tampilan menu Data User dapat dilihat di gambar 4.35.



Gambar 4.35 Tampilan menu Data User

j. Menu Laporan

Menu Laporan adalah halaman yang menampilkan laporan penghasilan yang diterima. Terdapat pilihan untuk menginput dari tanggal berapa sampai tanggal berapa penghasilan yang ingin ditampilkan. Tampilan menu Laporan dapat dilihat di gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan menu Laporan



Gambar 4.37 Tampilan Laporan Penghasilan

k. Tombol Logout

Tombol Logout adalah tombol yang berfungsi untuk keluar dari sistem. Tampilan tombol logout dapat dilihat di gambar 4.38.



Gambar 4.38 Tampilan tombol Logout

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari proses pembuatan Sistem Informasi Administrasi dan Penggajian Sederhana pada Bengkel Sumber Jaya Motor Muara Badak ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat memudahkan pemilik bengkel untuk menghitung transaksi barang/jasa atau keduanya, serta menghitung gaji mekanik-mekaniknya. Pemilik bengkel juga dengan mudah dapat mengetahui keuntungan yang didapat oleh bengkel.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi yang baru ini, sistem administrasi dan penggajian pada Bengkel Sumber Jaya Motor yang tadinya masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi diharapkan dapat memudahkan pemilik bengkel dan berpengaruh terhadap kinerja transaksi di Bengkel Sumber Jaya Motor.

4.2 Saran

Hasil yang telah dicapai saat ini masih mempunyai beberapa kekurangan, disarankan untuk menambah fitur-fitur yang dapat melengkapi sistem informasi ini dimasa yang akan datang diantaranya adalah :

1. Sistem informasi yang tadinya berbasis aplikasi web dapat dikembangkan menjadi versi

- aplikasi *desktop* (.exe) yang cara pemakaiannya lebih mudah.
2. Sistem informasi ini juga bisa lebih dikembangkan lagi menjadi aplikasi versi *mobile* yang dapat dijalankan pada smartphone berbasis android.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andre. 2014. "Tutorial Belajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web". <http://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrograman-web>. [25-01-2016]
- [2]. Bentley, LD. dan Jeffrey L Whitten. 2007. "System Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition". New York: Mcgraw-Hill.
- [3]. Farizki, Muhammad, Gita Kirana Sari dan Yuki Framana Ginting. 2014. "Pengembangan Sistem Layanan Secara Virtual Dengan Teknologi Websocket. Skripsi". Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- [4]. Jogyanto. 2001. "Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis". Yogyakarta: Andi.
- [5]. Rifa'i, Saefulloh. 2013. "Pengertian dan Sejarah MYSQL". <https://upyes.wordpress.com/2013/02/06/pengertian-dan-sejarah-mysql>. [25-01-2016]
- [6]. Sutabri, Tata. 2004. "Analisa Sistem Informasi". Yogyakarta: Andi.
- [7]. Utami, Ema dan Hartanto, Anggit Dwi. 2012. "Sistem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL Server 2005". Yogyakarta: Andi.