

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA
TRANSAKSI PENJUALAN *SPAREPART* DAN JASA
SERVICE MOTOR PADA CV. PANCA MOTOR
PRABUMULIH BERBASIS *WEB***

TUGAS AKHIR



**Oleh:
FRETY APRILIA
2022220022**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA
TRANSAKSI PENJUALAN SPAREPART DAN JASA
SERVICE MOTOR PADA CV. PANCA MOTOR
PRABUMULIH BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Oleh:

FRETY APRILIA

2022220022

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**



**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : FRETY APRILIA
Nomor Induk Mahasiswa : 2022220022
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
Peminatan : Programming
Jenjang Studi : Diploma 3
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI
PENGOLAHAN DATA TRANSAKSI
PENJUALAN SPAREPART DAN JASA
SERVICE MOTOR PADA CV. PANCA
MOTOR PRABUMULIH BERBASIS *WEB*

**Disetujui untuk dipertahankan dalam sidang Tugas Akhir Periode
Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025
Prabumulih, 24 Juli 2025**

Dosen Pembimbing I

(Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing II

(Dr. Rishi Suparianto, SH., MH)

**Mengetahui,
Ketua program studi**

(H. Muchlis, S.Kom., M.Si)



**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : FRETY APRILIA
Nomor Induk Mahasiswa : 2022220022
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
Peminatan : Programming
Jenjang Studi : Diploma 3
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI
PENGOLAHAN DATA TRANSAKSI
PENJUALAN *SPAREPART* DAN JASA
SERVICE MOTOR PADA CV. PANCA
MOTOR PRABUMULIH BERBASIS *WEB*

Prabumulih, 24 Juli 2025

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

(H.Muchlis, S.Kom., M.Si)

Anggota

(Nur Aini H, S.Kom., M.Si)

Anggota

(Riza Kartina, S.Kom., M.Kom)

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih**

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

“Bermimpilah besar, bekerja lebih keras”

PERSEMBAHAN:

Dengan segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan atas dukungan dari orang-orang tercinta dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

- ❖ **Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW** atas segala Rahmat yang telah diberikan.
- ❖ Tugas Akhir ini saya persembahkan sebagai bukti kepada kedua orang tuaku tercinta dan tersayang yaitu Bapak **Harmidi** dan Ibu **Musrina**, serta terimakasih kepada saudara-saudariku atas segala doa dukungannya kepada penulis dan memberikan kasih sayang yang tidak pernah lelah berdoa dan selalu memberikan dukungan sampai penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- ❖ Teman-teman Prodi Komputerisasi Akuntansi angkatan **2022** terimakasih sudah banyak membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
- ❖ Kepada **Penulis**, terimakasih sudah kuat dan sabar dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

BIODATA MAHASISWI
PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PRABUMULIH

Nama : Frety Aprilia
NIM : 2022220022
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Raman, 20 April 2003
Alamat : Jl. Raya Baturaja RT/RW 02/04 Kel. Tanjung Raman
Kec. Prabumulih Selatan Kota Prabumulih
No.Telpon/Hp : 0831-7571-2653

Nama Orang Tua
Ayah : Harmidi
Ibu : Musrina
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi
Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *Service* Motor Pada CV.
Panca Motor Prabumulih Berbasis *Web*
Dosen Pembimbing I : Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom
Dosen Pembimbing II : Dr. Rishi Suprianto, SH., MH



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Frety Aprilia
NIM	:	2022220022
Judul Tugas Akhir	:	Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan <i>Sparepart</i> Dan Jasa <i>Service</i> Motor Pada CV. Panca Motor Prabumulih Berbasis <i>Web</i>

Adalah Frety Aprilia dari Program Studi Komputerisasi Akuntansi - Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Prabumulih. Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis saya, laporan tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ahli madya, baik di Universitas Prabumulih maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan pembimbing diorganisasi tanpa riset.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Prabumulih, dan oleh karenanya Universitas Prabumulih berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



(Frety Aprilia)

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA TRANSAKSI PENJUALAN *SPAREPART* DAN JASA *SERVICE* MOTOR PADA CV. PANCA MOTOR PRABUMULIH BERBASIS *WEB*

Oleh : Frety Aprilia (NIM : 2022220022)

CV. Panca Motor adalah perusahaan yang berfokus dalam bidang penjualan *sparepart* dan penjualan sepeda motor atau pemeliharaan kerusakan pada mesin motor seperti ganti oli, batre aki motor, perbaikan pada mesin motor dan dll. Dalam melakukan transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang sudah terkomputerisasi yang dimana sudah menggunakan *dpack web*. Dimana hal itu dinilai dapat menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi dan sistem yang masih ribet. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan dalam melakukan pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang diamati secara objektif, serta perancangan prototype serta alat bantu perancangan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, yang terdiri *use case* diagram, *activity* diagram dan *class* diagram. Aplikasi ini dibuat berbasis web dengan bahasa pemrograman *PHP*, database *MySQL*. Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi yang dapat membantu mekanik, administrasi bengkel dalam menginput dan pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor. Dengan adanya aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor diharapkan dapat mempermudah dan memperkecil kesalahan dalam melakukan pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor pada CV. Panca Motor.

Kata Kunci :

Pengolahan Data, Transaksi, Penjualan *Sparepart*, Jasa *Service* Motor, *Web*.

ABSTRACT

DESIGN AND DEVELOPMENT OF WEB-BASED APPLICATION FOR PROCESSING DATA ON SALES TRANSACTIONS OF SPAREPART AND MOTORCYCLE SERVICE AT CV. PANCA MOTOR PRABUMULIH

By : Frety Aprilia (NIM : 2022220022)

CV. Panca Motor is a company that focuses on selling spare parts and selling motorbikes or maintaining damage to motorbike engines such as changing oil, motorbike batteries, repairing motorbike engines and etc. In carrying out computerized sales transactions for spare parts and motorbike service services, dpack web is used. Where this is considered that this can cause errors in recording transactions and a system that is still complicated. The research carried out by the author used a qualitative descriptive research method, which aims to explain and describe the processing of data on spare part sales transactions and motorbike service services which were observed objectively, as well as designing prototypes and design tools using the Unified Modeling Language (UML), which consists of use case diagrams, activity diagrams and class diagrams. This application was created on a web basis using the PHP programming language, MySQL database. The author's aim in conducting this research is to create an application that can help mechanics and workshop administration in inputting and processing transaction data for sales of spare parts and motorbike service. With the application for processing data on spare part sales transactions and motorbike service services, it is hoped that it can simplify and minimize errors in processing data on spare part sales transactions and motorbike service services at CV. Panca Motor.

Keywords:

Data Processing, Transactions, Spare Part Sales, Services, Motor, Web.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SubhanahuWaTa'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *Service Motor* Prabumulih Berbasis *Web*”**, yang mana Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi Tugas Akhir.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendukung selama penulis menyusun Tugas Akhir ini. Dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.
4. Bapak Muchlis, S.Kom., M.Si Selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.
5. Bapak Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan waktunya selama penulisan Tugas Akhir ini.

6. Bapak Dr. Rishi Suprianto, SH., MH selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan waktunya selama penulisan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
8. Kepada Kedua Orang Tuaku tercinta yang telah memberikan kepercayaan dan semangat kepada penulis untuk melanjutkan Pendidikan ke tahap ini,
9. Kepada keluarga dan teman-teman yang telah mendukung dalam memberikan semangat maupun motivasi kepada penulis, serta tiada hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis disetiap langkah sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Di dalam penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, dikarenakan penulis merasa masih kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, untuk itu Penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menunjang penulisan Tugas Akhir ini.

Prabumulih, 24 Juli 2025

Penulis

Frety Aprilia

2022220022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	6
2.1.1 Objek Penelitian.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.1.3.1 Visi.....	6
2.1.3.2 Misi.....	6
2.1.4 Struktur Organisasi CV Panca Motor Prabumulih	7
2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi	7
2.2 Teori Terkait Penelitian	12

2.2.1 Pengertian Rancang Bangun	12
2.2.2 Pengertian Aplikasi.....	13
2.2.3 Pengertian Pengolahan Data	14
2.2.4 Pengertian Transaksi	14
2.2.5 Pengertian Penjualan	15
2.2.6 Pengertian <i>Sparepart</i>	16
2.2.7 Pengertian Jasa	16
2.2.8 Pengertian <i>Service</i>	17
2.2.9 Pengertian <i>Website</i>	18
2.2.10 Pengertian <i>PHP (Personal Home Page)</i>	18
2.2.11 Pengertian Basis Data (<i>Database</i>)	19
2.2.12 Pengertian <i>MySQL (My Structure Query Language)</i>	20
2.2.13 Pengertian <i>XAMPP</i>	21
2.3 Penelitian Terdahulu	21
2.4 Kerangka Pemikiran.....	23
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.1.1 Jenis Data dan Sumber Data	26
3.1.1.1 Jenis Data	26
3.1.1.2 Sumber Data.....	26
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	27
3.1.3 Metode Pengembangan Sistem	28
3.1.3.1 Metode <i>Prototype</i>	28
3.1.4 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	30
3.1.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	30
3.1.4.2 <i>Activity Diagram</i>	31
3.1.4.3 <i>Class Diagram</i>	33
3.2 Analisa Sistem Berjalan.....	34
3.3 Perancangan Sistem Yang Diusulkan	35
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan.....	35

3.3.2 <i>Activity Diagram</i> Yang Diusulkan.....	36
3.3.3 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan.....	44
3.3.4 Perancangan <i>Database</i>	45
3.4 Rancangan Halaman <i>Web</i>	49
3.4.1 Halaman <i>Frontend</i>	49
3.4.2 Halaman <i>Login</i>	49
3.4.3 Halaman <i>Dashboard</i>	51
3.4.4 Halaman Data Penjualan	51
3.4.5 Halaman Data Pelanggan <i>Service</i>	52
3.4.6 Halaman Data <i>Sparepart</i>	52
3.4.7 Halaman Data Mekanik	53
3.4.8 Halaman Data Pengeluaran	53
3.4.9 Halaman Data <i>User</i>	54
3.4.10 Halaman Laporan.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil	55
4.2 Pembahasan	55
4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras	55
4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak	55
4.3 Tampilan <i>Database</i>	56
4.3.1 Tampilan <i>Database</i> Penjualan <i>Sparepart</i>	56
4.3.2 Tampilan <i>Database</i> Penjualan	57
4.3.3 Tampilan <i>Database</i> Keranjang..	58
4.3.4 Tampilan <i>Database</i> Mekanik	58
4.3.5 Tampilan <i>Database</i> Pelanggan <i>Service</i>	59
4.3.6 Tampilan <i>Database</i> Pengeluaran	59
4.3.7 Tampilan <i>Database</i> Servis	60
4.3.8 Tampilan <i>Database</i> <i>Sparepart</i>	60
4.3.9 Tampilan <i>Database</i> <i>User</i>	61
4.4 Halaman <i>Website</i> Aplikasi.....	61

4.4.1 Tampilan Halaman <i>Frontend</i>	61
4.4.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	62
4.4.3 Tampilan Halaman <i>Dashsboard</i>	62
4.4.4 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan	63
4.4.5 Tampilan Halaman Data Pelanggan <i>Service</i>	63
4.4.6 Tampilan Halaman <i>Sparepart</i>	64
4.4.7 Tampilan Halaman Mekanik	64
4.4.8 Tampilan Halaman Pengeluaran	65
4.4.9 Tampilan Halaman Data <i>User</i>	65
4.4.10 Tampilan Halaman Laporan.....	66
 BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	68

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 3.1 Metode <i>Prototype</i>	30
Gambar 3.2 Analisa Sistem Berjalan.....	34
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram yang Diusulkan.....	35
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i>	36
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Data Mekanik	37
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Data <i>Sparepart</i>	38
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Data Pelanggan <i>Service</i>	39
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Data Transaksi Penjualan	40
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Data Pengeluaran.....	41
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Diagram Data <i>User</i>	42
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Diagram Laporan	43
Gambar 3.12 <i>Class</i> Diagram yang diusulkan	44
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>frontend</i>	50
Gambar 3.14 Rancangan Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 3.15 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i>	51
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Data Penjualan.....	51
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Data Pelanggan <i>Service</i>	52
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Data <i>Sparepart</i>	52
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Data Mekanik.....	53

Gambar 3.20 Rancangan Halaman Data Pengeluaran.....	53
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Data <i>User</i>	54
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Laporan	54
Gambar 4.1 Tampilan <i>Database</i> Penjualan <i>Sparepart</i>	56
Gambar 4.2 Tampilan <i>Database</i> Penjualan	57
Gambar 4.3 Tampilan <i>Database</i> Keranjang..	58
Gambar 4.4 Tampilan <i>Database</i> Mekanik.....	58
Gambar 4.5 Tampilan <i>Database</i> Pelanggan <i>Service</i>	59
Gambar 4.6 Tampilan <i>Database</i> Pengeluaran.....	59
Gambar 4.7 Tampilan <i>Database</i> Servis	60
Gambar 4.8 Tampilan <i>Database</i> <i>Sparepart</i>	60
Gambar 4.9 Tampilan <i>Database</i> <i>User</i>	61
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>frontend</i>	61
Gambar 4.11 Tampilan Halaman <i>Login</i>	62
Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	62
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan.....	63
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Data Pelanggan <i>Service</i>	63
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Sparepart</i>	64
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Mekanik.....	64
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pengeluaran.....	65
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Data <i>User</i>	65
Gambar 4.19 Tampilan Laporan.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	31
Tabel 3.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	32
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	33
Tabel 3.4 Data <i>User</i>	45
Tabel 3.5 Data Mekanik.....	45
Tabel 3.6 Data <i>Sparepart</i>	46
Tabel 3.7 Data Pelanggan <i>Service</i>	46
Tabel 3.8 Data Keranjang.....	47
Tabel 3.3 Data Penjualan	48
Tabel 3.3 Data Servis.....	48
Tabel 3.3 Data Penjualan <i>Sparepart</i>	49
Tabel 3.3 Data Pengeluaran.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi (TI) merupakan teknologi yang menggunakan komputer untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, melindungi, dan mentransfer informasi. seperti contohnya pada bidang pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor. Dengan teknologi yang sudah berkembang suatu perusahaan memerlukan sistem pengolahan data yang diperlukan menjadi lebih cepat, tepat, akurat dan efisien seperti halnya menggunakan aplikasi. Aplikasi adalah program yang dapat dipakai oleh pengguna buat melaksanakan berbagai macam tugas secara khusus, contohnya seperti untuk pembuatan laporan. Serta aplikasi yang dibangun oleh orang lain ataupun *programmer* yang mempunyai tujuan buat melaksanakan tugas-tugas tertentu (N Nopriadi, 2022:72).

Seiring dengan meningkatnya volume transaksi dan kebutuhan akan efisiensi kerja, dibutuhkan sebuah sistem informasi yang mampu membantu pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* secara lebih terstruktur, cepat, dan akurat. Sistem berbasis *web* menjadi solusi yang tepat karena dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat serta memungkinkan pengolahan dan pelaporan data secara *real-time*. Dalam dunia otomotif, kegiatan bisnis seperti *service* motor, penjualan dan pembelian *sparepart* sangat memerlukan sistem pengolahan data dan jasa *service* motor.

CV. Panca Motor kota Prabumulih adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *sparepart* motor dan jasa *service* motor atau perbaikan kerusakan dan pergantian pada mesin motor seperti oli mesin, kampas rem, aki (*battery*), busi, rantai dan gear set, karburator, dll. Pelanggan yang ingin membeli *sparepart* dan jasa *service* motor dengan cara membawa motor tersebut pada CV. Panca Motor yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No. 237 Kota Prabumulih, kecamatan Prabumulih Timur, kota Prabumulih, provinsi Sumatera Selatan.

Dalam melakukan praktek kerja lapangan Penulis melihat bahwa CV. Panca Motor kota Prabumulih dalam pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor, kendala yang ditemukan dimulai proses pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor, hingga proses membuat laporan yang masih belum efisien dari segi waktu dan proses. Sistem tersebut menyebabkan data-data menjadi tidak akurat dan tidak cepat dalam melakukan pencatatan sehingga memerlukan waktu yang lama untuk mengerjakannya, pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor masih terjadi kesalahan dalam pencatatan ataupun resiko kehilangan data transaksi. Untuk berbagai permasalahan yang ada, penulis telah membuat solusi untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah merancang bangun aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang dapat mempermudah dalam pengolahan data transaksi dan bisa mengetahui pemasukan dari transaksi yang sudah terjadi serta mempermudah admin dalam proses penginputan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang dapat meminimalisasi kesalahan dalam pencatatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka Penulis ingin untuk mengambil judul Penelitian “**Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *Service* Motor Pada CV. Panca Motor Prabumulih Berbasis *Web***” judul Penelitian tersebut diharapkan dapat membantu CV. Panca Motor kota Prabumulih dalam pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah “Bagaimana Merancang Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *sparepart* Dan Jasa *Service* Motor Pada CV. Panca Motor kota Prabumulih Berbasis *Web*”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pengolahan data transaksi *sparepart* dan jasa *service* motor berbasis *web* yang digunakan untuk mempermudah dalam mengelola laporan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman dalam membangun sebuah sistem berbasis *web*, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Prabumulih.

2. Bagi *Dealer*

Dapat mempermudah pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang efektif dan efisien.

3. Secara Umum

Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan baik bagi kepentingan umum masyarakat ataupun industri otomotif.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah untuk memastikan fokus yang jelas, yaitu:

1. Penelitian hanya akan fokus pada pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor yang mencakup fitur-fitur dasar seperti data transaksi penjualan *sparepart*, dan jasa *service* motor.
2. Penelitian ini akan menggunakan teknologi *web-based* dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *database Mysql* untuk menyimpan data mengelola data secara efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian Tugas Akhir ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan masing-masing setiap dari sub bab. Berikut ini merupakan sistematika penulisan dalam tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang mendasari penelitian ini dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan dan pengertian-pengertian yang berkaitan dengan judul dan pembahasan penelitian seperti pengertian rancang bangun, pengertian aplikasi, pengertian *web* serta pengertian lain yang berkaitan dengan judul penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian, metode pengumpulan data, jenis data yang digunakan dalam penelitian, yang akan digunakan untuk pengembangan sistem alat bantu analisa dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang isi dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini tentang kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk pembaca agar dapat memberikan saran atau masukan yang membangun penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian

2.1.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor CV. Panca Motor kota Prabumulih ini dilakukan pada CV Panca Motor yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman, kecamatan Prabumulih Timur, kota Prabumulih, provinsi Sumatera Selatan. Selama kurang lebih 1 (satu) bulan dimulai dari Januari 2025 sampai dengan bulan Februari 2025.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Panca motor Prabumulih didirikan pada tanggal 25 Agustus 1986, dengan bentuk PD (Perusahaan Dagang), seiring berjalannya waktu pada tanggal 27 April 2019 PD Panca motor berubah statusnya dari PD (Perusahaan Dagang) menjadi CV (*Commanditaire Vennotschaap*) yang disahkan oleh notaris pada tanggal 15 Mei 2020. CV (*Commanditaire Vennotschaap*) panca motor kota Prabumulih bergerak di penjualan sepeda motor *service* dan *sparepart* dengan merek Yamaha.

2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

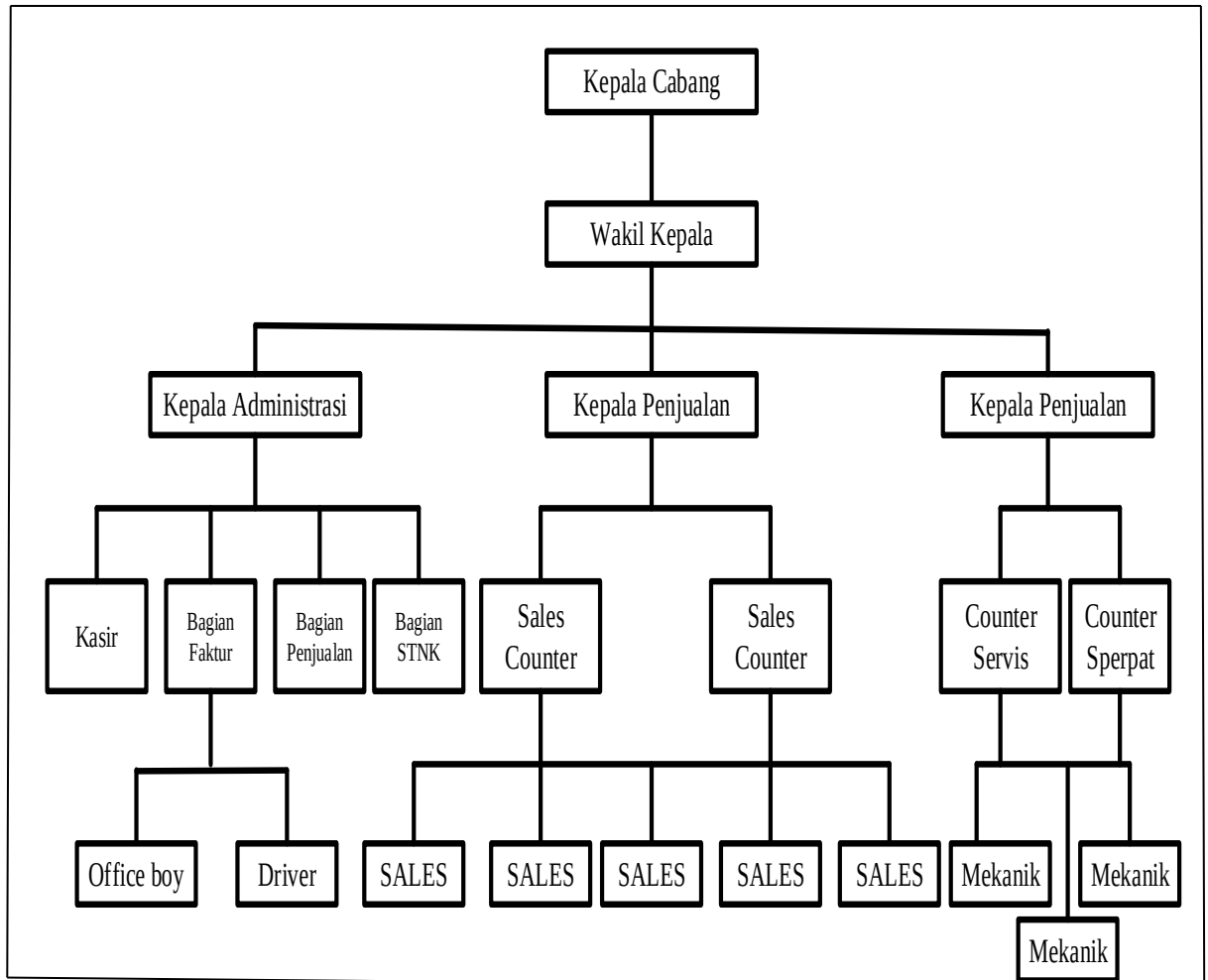
2.1.3.1 Visi

Yamaha Semakin Didepan

2.1.3.2 Misi

1. Meningkatkan mutu pelayanan
2. Meningkatkan 3s (*sales-servis-sperpa*)
3. Meningkatkan penjualan sepeda motor

2.1.4 Struktur Organisasi CV Panca Motor Prabumulih



Sumber: CV Panca Motor (2025)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Panca Motor

2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

Deskripsi ini dibuat untuk memperjelas apa tugas setiap bagian dari struktur organisasi yang sudah digambarkan sebelumnya, adapun penjelasan mengenai tugas-tugas tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepala Cabang

- a. Bertanggung jawab terhadap hasil kerja seluruh staf dan seluruh kegiatan operasional kantor cabang yang menjadi bagiannya
- b. Menganalisa dan mengembangkan strategi/marketing plan untuk meningkatkan dan mencapai target cabang
- c. Memenuhi target penjualan yang ditentukan oleh perusahaan dengan menggerakkan seluruh tim sehingga target terpenuhi
- d. Melakukan analisis terhadap transaksi *customer* untuk mengetahui potensi dan kategori pelanggan
- e. Menyiapkan sistem pembagaan area *sales*, berdasarkan tipe produk motor, target per *sales*, dan spesifikasi *customer*.

2. Wakil Kepala

- a. Bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan pengelolaan cabang dalam bidang penjualan
- b. Bengkel dan administrasi serta mengotimalkan sumber daya yang ada dalam usaha pencapaian target
- c. Meningkatkan produktivitas/performance cabang serta kepuasan pelanggan dan membuat perencanaan strategis.

3. Kepala Penjualan

- a. Meningkatkan jumlah unit kendaraan yang dijual
- b. Membina hubungan baik dengan perusahaan pengangkutan (ekspedisi)
- c. Menganalisis pasar

- d. Merencanakan kegiatan promosi produk perusahaan melalui media cetak
- e. Dalam melaksanakan tugasnya, kepala penjualan dibantu oleh supervisor penjualan dan wiraniaga (*Sales* dan *Counter Sales*).

4. Sales Counter

- a. Melayani konsumen yang datang ke kantor
- b. Menawarkan / menjual motor Yamaha kepada konsumen yang datang ke *dealer*
- c. Membuat laporan pengeluaran motor yang telah terjual
- d. Membuat pencairan ke *leasing*
- e. Mencatat STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan) yang masuk / keluar.

5. Sales

- a. Mencari penjualan / menjual motor kelapangan
- b. Menjaga pameran
- c. Melakukan penjualan
- d. Memastikan penjualan yang telah di acc oleh leasing, melaporkan dan meyetorkan laporan penjualan, uang cash / kredit kepada kasir.

6. Kepala Administrasi

- a. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan kegiatan administrasi
- b. Mengatur administrasi stok barang dan gudang
- c. Mengatur masalah keuangan dan pembayaran gaji para karyawan
- d. Merencanakan dana promosi
- e. Mengadakan pemeliharaan gudang dan aktiva lainnya

7. Kasir

- a. Menerima setoran / pembayaran motor *cash / kredit* dari *sales /sales counter*
- b. Membuat laporan kas setiap hari pengeluaran, pemasukan keuangan (menerima laporan bengkel / setoran bengkel perhari, menerima *cash*, pengeluaran seperti uang bensin, transport, keperluan lainnya) dan menyetor uang ke bank.
- c. Membuat pengeluaran stock, laporan stock masuk/keluar.

8. Bagian Faktur

- a. Mengurus permohonan dan mencetak faktur
- b. Membuat laporan penjualan harian dan menandatangani faktur
- c. Membuat laporan audit faktur per bulan dan per tiga bulan
- d. Membuat laporan keuangan dari hasil revisi faktur per bulan
- e. Menarik data berdasarkan data SPK (Surat Pemesanan Kendaraan) yang sudah di input, sehingga menjadi faktur resmi.

9. Office Boy

- a. Menjaga kebersihan kantor, termasuk ruangan kerja, peralatan kantor, dan lingkungan perusahaan
- b. Membantu administrasi kantor, seperti mengelola dokumen, menyusun dokumen, dan mengirimkan surat
- c. Membantu karyawan, seperti membuatkan kopi, membelikan makanan, dan membantu fotokopi.

10. Driver

- a. Mengakut dan menurunkan barang
- b. Berkendara sesuai aturan lalu lintas yang berlaku
- c. Memastikan barang yang dikirim sampai tepat waktu atau sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- d. Menjaga kondisi kendaraan dan memperbaikinya ketika terjadi kendala
- e. Mengantar motor yang telah terjual ke konsumen.

11. Bagian Penjualan

- a. Menjual produk motor kepada pelanggan
- b. Melayani pelanggan yang datang ke *showroom*
- c. Menjelaskan spesifikasi produk kepada pelanggan
- d. Menjalin hubungan baik dengan pelanggan
- e. Mencapai target penjualan yang ditetapkan
- f. Melakukan promosi produk
- g. Memberikan konsultasi produk.

12. Bagian STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan)

- a. Menerbitkan surat tanda nomor kendaraan (STNK)
- b. Proses pemeriksaan dokumen.

13. Kepala Penjualan (Bengkel)

- a. Mengatur kebijaksanaan perusahaan di bidang *service*
- b. Meningkatkan mutu *service*
- c. Mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan *service* secara umum
- d. Merencanakan pengadaan suku cadang.

14. Counter Service

- a. Menerima keluhan konsumen / keinginan konsumen untuk *menservice* motor
- b. Menerima pembayaran setelah selesai melakukan *service*
- c. Menyetorkan setiap hari laporan keuangan bengkel ke kasir.

15. Counter Sparepart

- a. Memberikan solusi / menawarkan *sparepart* kepada konsumen yang melakukan *service*
- b. Paham / mengetahui mengenai harga / jumlah *sparepart*
- c. Mengambil *sparepart* / menghitung *sparepart* yang masuk / keluar.

16. Mekanik

- a. Melakukan inspeksi dan pemeliharaan kendaraan atau mesin
- b. Melakukan perbaikan mesin kendaraan
- c. Melakukan perbaikan sesuai dengan tingkat dan jenis kerusakan
- d. Membuat laporan mengenai kondisi kendaraan setelah perawatan.

2.2 Teori Terkait Dengan Penelitian

2.2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Surahman, dkk (2022) Rancang bangun merupakan serangkaian proses menerjemahkan hasil sebuah sistem ke dalam Bahasa pemograman, tujuannya yaitu untuk menjelaskan secara rinci bagaimana komponen-komponen yang ada diimplementasikan.

Menurut Rauf dan Prastowo (2021:27) Rancang bangun adalah merupakan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Adapun dari pengertian diatas dapat disimpulkan rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Nasution, dkk (2023:530) Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem yang dibuat serta dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa inggris "*Application*" yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan.

Menurut Jogiyanto dalam Aziz (2023:67) Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Menurut penulis pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang berbentuk perangkat lunak, yang memiliki fungsi untuk menjalankan sebuah perintah (*instruction*) dari pengguna, serta membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan tertentu.

2.2.3 Pengertian Pengolahan Data

Menurut Mahyuni, dkk dalam Aziz (2022:22) Pengolahan data adalah suatu proses menerima data sebagai masukan (*input*), memproses (*processing*) menggunakan proses tertentu, dan mengeluarkan hasil proses data tersebut dalam bentuk informasi (*output*).

Menurut Permatasari dan Safitri (2021:1) Pengolahan data merupakan segala masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan.

Menurut Roflin, dkk (2021:1) Pengolahan data adalah suatu proses dalam kegiatan penelitian. Seorang selalu diharapkan pada beberapa pernyataan, yaitu siapa yang diteliti, di mana mereka berada, kapan dilakukan, berapa besar perkiraan jumlahnya, dan bagaimana cara pengumpulan datanya.

Adapun dari pengertian diatas dapat disimpulkan pengolahan data adalah sebuah proses dalam menggunakan data sebagai input kemudian diproses menjadi sebuah informasi yang memiliki kegunaan atau manfaat, sehingga dapat dipakai.

2.2.4 Pengertian Transaksi

Menurut Wiyono dalam A'yun, dkk, (2021:170) Transaksi merupakan sebuah peristiwa ekonomi dan juga keuangan yang diperankan atau sedang dilangsungkan oleh dua orang atau lebih dimana pihak-pihak yang sedang melaksanakan kegiatan tersebut melaksanakan sebuah usaha, adanya pinjam dan meminjam juga meliputi keinginan dari individual juga sebuah peraturan hukum yang berjalan.

Menurut S Rahmayati (2021:29) Transaksi adalah aktivitas yang dilaksanakan perusahaan yang menyebabkan kekayaan perusahaan tersebut bertambah atau berkurang. Aktivitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memperoleh produk yang tidak dimiliki oleh salah satu pihak atau lebih.

Menurut Mursyidi dalam Surahman (2021:10) Transaksi adalah suatu bentuk kejadian dalam dunia bisnis yang tidak hanya mencakup proses jual-beli atau penerimaan dan pembayaran saja, tapi juga akan berimbas pada kehilangan, kebakaran dan kejadian lainnya yang bisa diukur dengan uang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan transaksi adalah kegiatan dalam dunia ekonomi, bisnis atau proses perpindahan barang, jasa, atau informasi antara dua pihak atau lebih, yang berimbas pada kehilangan, kebakaran dan kejadian lainnya yang bisa diukur dengan uang.

2.2.5 Pengertian Penjualan

Menurut Romli (2022:67) Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba.

Menurut Dr. Tanto Gatot Sumarson, MS. Dan Dr. H. Supardi, SE., MM. Dalam buku kewirausahaan teori dan praktik (2021:491) Penjualan merupakan suatu proses penyerahan barang atau jasa berdasarkan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak keuntungan satu sama lain. Penjualan yang dilakukan secara tunai dimana saat terjadi pembeli akan membayar sesuai harga yang dibeli.

Menurut Sumiyati dan Yatimatun (2021:2) Penjualan adalah pembelian suatu (barang atau jasa) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan sumber dari pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan, semakin besar pula pendapatan yang diterima perusahaan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan penjualan adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual untuk mencari pembeli dengan tujuan menjual barang atau jasa serta mendapatkan keuntungan bagi kedua belah pihak.

2.2.6 Pengertian Sparepart

Menurut Chijaya, dkk, (2022:14) *Sparepart* merupakan salah satu bagian kecil yang terdiri dari berbagai jenis untuk menunjang performa sebuah mesin.

Menurut Mahdiansyah, dkk, (2021:1430) *Sparepart* adalah suatu barang yang memiliki fungsi tertentu dan memiliki beberapa komponen yang membentuk satu kesatuan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan *sparepart* adalah suatu komponen yang memiliki peran penting dalam membantu kinerja atau performa sebuah mesin.

2.2.7 Pengertian Jasa

Menurut Hapsara, dkk, (2023:1) Jasa adalah penyediaan produk yang tidak terlihat dan tidak terwujud serta tidak menyebabkan konsumen mendapat hak milik atas produk tersebut.

Menurut Gultom, dkk, dalam Nurkholis dan Damayanti (2023:502) Jasa merupakan suatu aktivitas bukan berupa benda yang ditawarkan oleh penyedia jasa ke pihak lain.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan jasa adalah penyediaan suatu produk bukan benda melainkan aktivitas yang tidak terlihat, dirasa, dicium dan diraba yang ditawarkan oleh penyedia jasa ke pihak lain.

2.2.8 Pengertian Service

Menurut Sobrina dan Gupitha (2023:45) *Service* sering juga disebut dengan istilah perbaikan (jasa). Pengertian dari perbaikan itu sendiri adalah usaha untuk mengembalikan kondisi dan fungsi dari suatu benda atau alat yang rusak akibat pemakaian alat tersebut pada kondisi semula.

Menurut Pramezwary, dkk, (2023:3) *Service* atau jasa merupakan sebuah bagian dari aktivitas ekonomi dimana konsumen atau pembeli belum tentu menerima barang secara fisik. Namun merupakan sebuah kegiatan interaksi antara pegawai pada industry jasa dengan konsumen atau pelanggan yang mereka miliki.

Menurut Rahayu, dkk, (2021:372) *Service* adalah suatu operasi yang dilakukan oleh seseorang atau badan untuk memenuhi kebutuhan orang lain.

Adapun dari pengertian diatas dapat disimpulkan *service* adalah kegiatan perbaikan dan bagian dari aktivitas ekonomi dalam suatu usaha yang dilakukan seseorang atau badan guna memperbaiki, merawat, atau mengatasi masalah pada produk atau sistem tertentu pada kondisi semula.

2.2.9 Pengertian Website

Menurut Asropudin dalam Cahyono dan Jayanti (2022:33) *Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi.

Menurut Wijayanti (2021:11) *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan di manapun melalui internet.

Menurut Sintaro, dkk, dalam Apriyan dan Nugroho (2021:3) *Web* adalah perangkat keras dan perangkat lunak yang dipakai untuk menyimpan dan mengirim dokumen *HTML* (*Hypertext Markup Language*) untuk digunakan dalam *WWW* (*Word Wide Web*).

Menurut Penulis Pengertian diatas dapat disimpulkan *website* adalah sebuah dokumen yang ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*), yang berisikan informasi, iklan serta program aplikasi yang dapat dipakai untuk menyimpan dan mengirim dokumen.

2.2.10 Pengertian PHP (*Personal Home Page*)

Menurut Riri Fitri Sari dan Ardianti (2021:126) *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa *scripting* yang dirancang untuk membuat halaman *web* dinamis. *PHP* dapat melakukan pengkodean seperti halnya Java dan C#, serta dilengkapi infrastruktur OOP yang digunakan untuk membuat aplikasi *web* kompleks, modular, dan reusable menjadi lebih mudah.

Menurut Annisa Medina (2023:9) *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *script server-side* yaitu sebagai bahasa pemrograman yang dibuat untuk mengembangkan situs *web* dinamis maupun statis ataupun aplikasi berbasis *website*. *PHP* disebut sebagai bahasa pemrograman *server-side* karena dieksekusi atau diproses di server computer. Kontras dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti *JavaScript* yang dieksekusi di dalam *web browser*. *PHP* sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *open source*, artinya dapat dikembangkan oleh siapa saja secara bebas dan gratis untuk tujuan umum.

Menurut penulis pengertian diatas dapat disimpulkan *PHP* merupakan bahasa *scripting* dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *PHP* beroperasi di *server*, sedangkan pengguna hanya berinteraksi dengan tampilan *HTML* yang biasa terdapat dibagian depan (*front-end*).

2.2.11 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Jatmiko Indriyanto (2022:55) *Database* adalah tempat penyimpanan berbagai macam data dan informasi, atau pengertian *database* Menurut S. Atte adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan yang ada dalam suatu organisasi atau enterprise dengan berbagai kegunaan.

Menurut Sri Restu Ningsih, dkk (2022) *Database* atau dengan sebutan pangkalan data adalah suatu kumpulan sebuah informasi yang disimpan didalam sebuah perangkat komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa dengan menggunakan suatu program komputer agar dapat informasi dari basis data tersebut.

Adapun dari pengertian diatas dapat disimpulkan *Database* atau basis data adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk menyimpan data dan mengorganisasikan sekumpulan data yang saling terhubung dengan tujuan untuk memudahkan dalam penyimpanan dan pengaksesan data dengan cepat apabila dibutuhkan.

2.2.12 Pengertian MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut A Manu (2021:25) *MySQL* adalah *database* ternama yang dapat dijalankan pada banyak jenis *platform* seperti *Linux* dan *Windows* karena sifat *MySQL* yaitu *Open Source*.

Menurut Zunaibah Siregar, dkk (2021:2) *MySQL* merupakan implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan *MySQL* merupakan sebuah *server database open source* yang dikenal digunakan aplikasi terutama *web*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya *SQL (Structured Query Language)*.

2.2.13 Pengertian XAMPP

Menurut Agustian (2022:74) *XAMPP* adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) computer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*.

Menurut Adi Baskoro, dalam Meri Andani, dkk (2021:16) *Xampp* adalah suatu *software server* yang bisa berjalan diatas sistem operasi seperti Windows, Apple, dan Linux. Melalui *XAMPP* ini aplikasi *website* atau *CMS* bisa di jalankan, termasuk *Joomla*, *Drupal*, *Wordpress*, dan lainnya. *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 penginstalany menggunakan *command line* sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan *interface* grafis sehingga lebih mudah. Didalam *XAMPP* ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu *web server Apache*, *PHP*, dan *MySQL*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan *XAMPP* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* dan dapat mendukung banyak sistem seperti *windows*, *Linux*, dan mencakup kompoenen lain seperti *web server apache*, *PHP*, dan *MySQL*.

2.3 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dengan judul yang dipilih Penulis yaitu “Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* dan Jasa *Service Motor*

Pada CV. Panca Motor Prabumulih, berikut beberapa jurnal yang ada kaitannya dengan judul diatas :

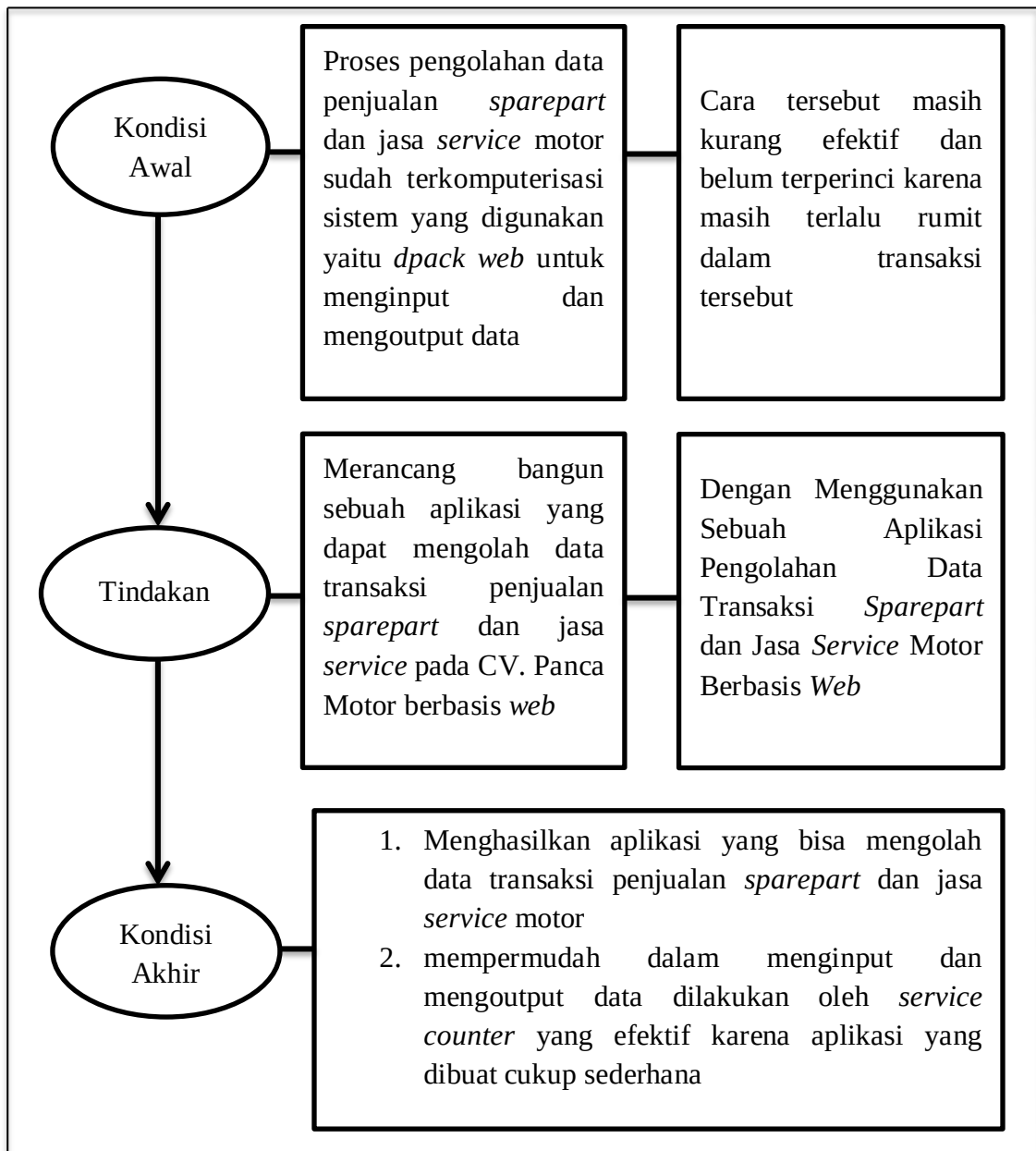
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Penulis	Pembahasan
1	Rancang bangun aplikasi penjualan <i>sparepart</i> motor berbasis <i>mobile</i>	Saifulloh Yusuf (2021)	Penelitian ini bertujuan destinasi simulasi yaitu untuk menciptakan suatu aplikasi penjualan <i>sparepart</i> motor berbasis <i>mobile</i> .
2	Aplikasi Penjualan <i>Sparepart</i> Mobil Menggunakan <i>Code Igniter</i> Untuk keakuratan Pelaporan Data	Yudi Herdiana (2021)	Penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi penjualan <i>sparepart</i> untuk bengkel mobil berbasis <i>web</i> .
3	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan <i>Sparepart</i> dan Jasa servis Motor	Delviani Kurniawati Djami, Ferdinandus Lidang Witi, Anastasia Mude (2021)	Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi penjualan suku cadang dan jasa servis sepeda motor dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.
4	Rancang Bangun Data Penjualan <i>Sparepart</i> pada Bengkel Astra Motor Jakarta	Rizki Eka Mawardewi, Wanti Rahayu (2022)	Untuk merancang sebuah aplikasi sistem informasi pengolahan data penjualan <i>sparepart</i> dan <i>service</i> pada bengkel Astra Motor Jakarta Berbasis <i>Java</i> ,
5	Sistem Penjualan <i>Sparepart</i> Dan Jasa Sevice Motor Pada Bengkel Alvin Berkah Jaya Palembang Berbasis <i>Web</i>	Denny Pradana, Rizky Natalia (2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem penjualan dan layanan motor menggunakan metode <i>Prototipe</i> .

Sumber : Data diolah oleh Penulis (2025)

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan. Adapun kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber : Data diolah oleh penulis (2025)

Gambar 2.2 Kerangka pemiikiran

Penjelasan dari gambar sebagai berikut :

A. Kondisi Awal

Proses pencatatan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor pada CV. Panca Motor sebelumnya sudah menggunakan sistem yaitu *dpack web* untuk menginput dan mengouput data. Sistem tersebut masih terlalu rumit

B. Tindakan

Setelah proses kondisi awal, maka perlu merancang bangun sebuah aplikasi berbasis *web* untuk membantu *service counter* dalam mengolah data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor.

C. Kondisi Akhir

Hasilnya, Penulis membuat suatu aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu dalam mengolah data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor. Dengan adanya aplikasi ini, proses input data tidak akan terlalau rumit, sehingga mengurangi kesulitan dalam input data dan aplikasi yang efektif, sederhana dapat memudahkan *service counter* CV. Panca Motor dan menghemat waktu *service counter* dalam penggunaan apalikasi tersebut.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Megasari, dkk, (2021:22) Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dari penelitian, seorang penulis harus menggunakan metode, prosedur, atau pendekatan untuk membantu dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif.

Menurut Ahmadi, dkk, (2021:1) Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan fenomena atau keadaan yang diamati secara objektif.

Tujuan dari metode deskriptif kualitatif dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dan penjelasan tentang sistem pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih.

3.1.1 Jenis dan Sumber Data

Pada saat penulis melakukan penelitian, penulis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, kedua data tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

3.1.1.1 Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa tulisan yang dapat diamati pada saat berada di CV.Panca Motor Kota Prabumulih. Data kualitatif diperoleh dengan cara observasi terhadap catatan yang terdapat pada CV Panca Motor Kota Prabumulih.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat dihitung atau diukur secara langsung berupa bilangan. Data kuantitatif yang diperoleh pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih seperti jumlah transaksi penjualan *sparepart* dan jumlah jasa *service* motor pada CV Panca Motor Kota Prabumulih.

3.1.1.2 Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data *primer* dan data *sekunder*. Penulis melakukan penelitian ini menggunakan dua macam sumber data, yaitu:

1. Data *Primer*

Data *primer* berasal dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara langsung pada saat peneliti melaksanakan observasi. Sumber data utama penelitian ini adalah karyawan, administrasi dan mekanik pada umumnya.

2. Data *Sekunder*

Data *sekunder* merupakan sumber data yang dipakai dalam penelitian ini untuk melengkapi informasi dari data *primer*. Adapun data *sekunder* yang dipakai dalam penelitian ini meliputi referensi, buku, artikel, jurnal, internet, dan sebagainya yang relevan dengan penelitian yang digunakan oleh peneliti.

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi, wawancara secara langsung, studi pustaka dan dokumentasi. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data menggunakan metode sebagai berikut.

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode yang digunakan peneliti dengan cara datang langsung ke tempat penelitian yaitu CV. Panca Motor Kota Prabumulih untuk melakukan pengamatan keadaan lapangan atau permasalahan yang timbul dilapangan pada pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung dengan karyawan dan mekanik pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis.

3. Studi Pustaka

Metode Studi pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara mencari sumber pada buku, jurnal, artikel, internet, dll yang berhubungan langsung dengan penulis.

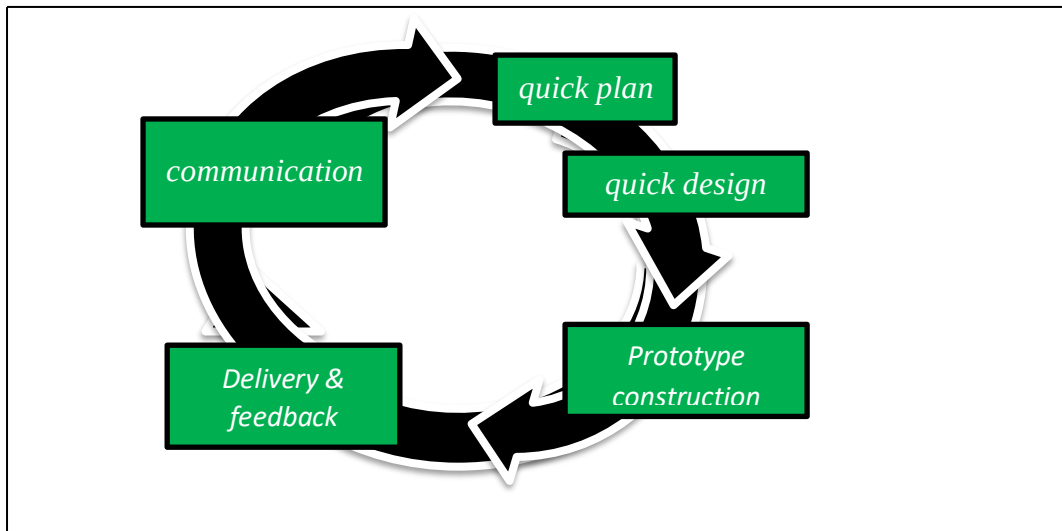
4. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data berupa foto-foto kegiatan yang terjadi pada tempat penelitian yang diambil oleh peneliti.

3.1.3 Metode Pengembangan Sistem

3.1.3.1 Metode *Prototype*

Menurut Kurniati, (2021:18) Metode *prototype* atau sering disebut juga *prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang banyak digunakan dan teknik ini juga memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. *Prototyping* melewati lima proses, yaitu *communication*, *quick plan*, *quick design*, *prototype contruction* dan *develivery & feedback*.



Sumber : Kurniati (2021:18)

Gambar 3.1 Metode *Prototype*

Tahapan pengembangan metode *prototype* yaitu :

1. *Communication*

Pada tahapan ini *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

2. *Quick Plan*

Pada tahapan ini melakukan proses perancangan dilakukan cepat dan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. *Modelling Quick Design*

Pada tahapan ini berfokus pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *customer/user*. *Modelling Quick Design* cenderung ke pembuatan *prototype*.

4. *Construction of Prototype*

Pada tahapan ini membangun kerangka atau rancangan *prototype* dan *software* yang akan dibangun.

5. *Delivery & Feedback*

Pada tahapan ini *prototype* yang telah dibuat oleh *developer* akan disebarkan kepada *user* untuk dievaluasi, kemudian klien akan memberikan *feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan di bangun.

3.1.4 **Alat Bantu Analisa dan Perancangan**

Alat bantu perancangan yang dipakai adalah *UML (Unified Modelling Language)*. *UML* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek. Berikut ini alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan oleh penulis pada umumnya seperti :

3.1.4.1 **Use Case Diagram**

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Use case* diagram atau diagram *use care* yakni suatu pemodelan dalam memvisualisasikan kegiatan atau *behaviour* pada sistem atau perangkat lunak yang dibuat. Selain itu *use case* juga menggambarkan fungsionalisme dalam sistem maupun kelas.

Tabel 3.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

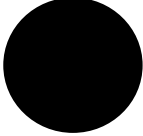
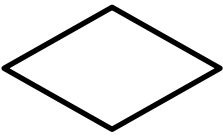
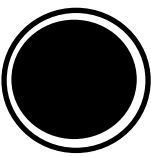
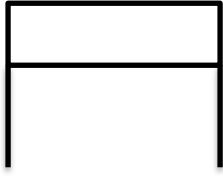
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Actor</i>		Orang, sistem atau proses ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> ataupun sistem yang dibuat.
<i>Association</i>		Menghubungkan antar aktor dan <i>use case</i> dimana saling berinteraksi dalam <i>use case</i> diagram atau aktor. Asosiasi ini dapat diartikan sebagai link setiap elemen-elemen.
<i>Generalization</i>		Relasi umum dan tentu (generalisasi dan spesialisasi) antara dua buah <i>use case</i> . Salah satunya mempunyai fungsi global apabila dibandingkan <i>use case</i> lainnya. Arah panah mengarah ke <i>use case</i> dimana dapat menjadi umum atau generalisasinya.

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.1.4.2 Activity Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:144) *Activity* diagram merupakan sistem yang memberikan aliran kerja dalam rancangan sebuah aktivitas yang akan dijalankan. *Activity* diagram juga dapat memberikan definisi atau pengelompokkan alur tampilan pada sebuah sistem dan memiliki komponen dari bentuk tertentu yang akan dihubungkan dengan tanda panah.

Tabel 3.2 Simbol-simbol Activity Diagram

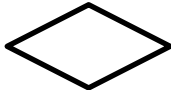
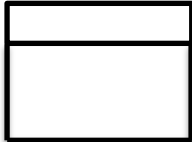
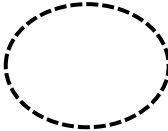
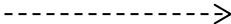
Nama	Simbol	Keterangan
Status Awal / <i>Initial state</i>		Status awal pada diagram aktivitas. Umumnya <i>activity</i> diagram memiliki satu status atau titik awal. Namun ada juga sebuah <i>activity</i> diagram memiliki lebih dari satu status atau titik awal.
Aktivitas / <i>activity</i>		Pada awalnya dengan kata kerja.
Percabangan / <i>Decision</i>		Proses memilih aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>Join</i>		Lebih dari satu aktivitas yang di gabungkan menjadi satu.
Status Akhir / <i>Final State</i>		Status akhir, mempunyai status akhir. Simpul akhir ini menandakan bahwa urutan aktivitas telah berhenti atau selesai.
<i>swimlane</i>		Pemisahan terhadap organisasi yang bertanggung jawab dalam aktivitas. Pengelompokan aktivitas didasarkan oleh <i>actor</i> dalam sebuah urutan yang sama.

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.1.4.3 Class Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Class diagram* merupakan kelas dan juga paket-paket yang berada dalam sebuah perangkat lunak ditampilkan dalam sebuah diagram yang disebut dengan *class diagram*. Gambaran dari sistem luas baik itu kelas maupun relasinya ditampilkan dalam sebuah *class diagram*.

Tabel 3.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

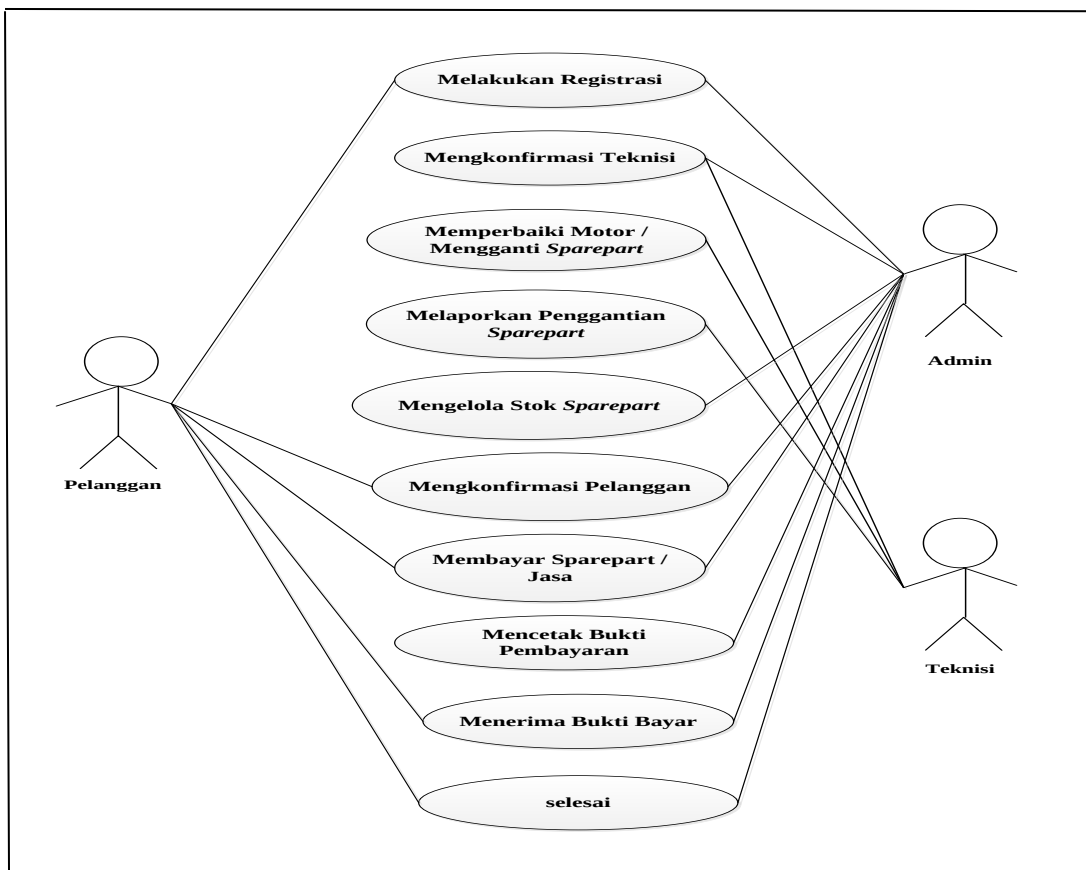
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Association</i>		Relasi dari objek satu dengan lainnya.
<i>Public Association</i>		Asosiasi lebih dari dua objek dapat dihindari.
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
<i>Collaboration</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur pada <i>actor</i> .
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
<i>Dependency</i>		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.

Generalization	→	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
----------------	---	---

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Saat ini, CV. Panca Motor Kota Prabumulih masih menggunakan sistem pencatatan *dpack web* untuk menginput dan mengolah data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor, Sistem pencatatan ini memiliki resiko kesalahan atau kehilangan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor.



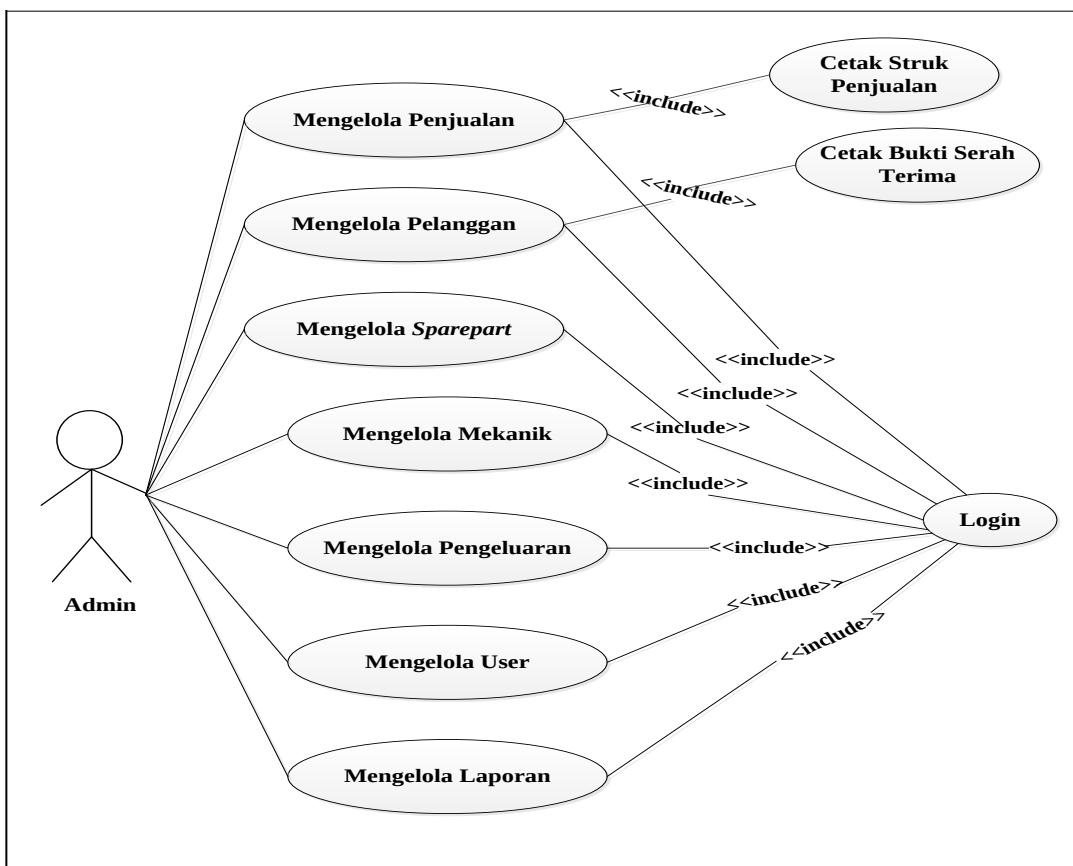
Sumber : Data diolah oleh penulis (2025)

Gambar 3.2 Analisa Sistem Berjalan

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Dalam melakukan penginputan data *sparepart*, transaksi penjualan *sparepart* dan transaksi jasa *service* motor pada aplikasi yang dibuat, maka akan bisa menghasilkan data *sparepart* berupa detail *sparepart* yang lebih terperinci, struk bukti penjualan *sparepart* dan jasa *service* serta bukti tanda serah terima motor yang telah di *service* dan diberikan kepada pelanggan. Dalam hal ini admin akan memberikan rekap data *sparepart*, data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor, serta laporan pengeluaran yang telah direkap untuk diberikan kepada pimpinan CV. Panca Motor Kota Prabumulih untuk diperiksa.



Sumber : Data diolah oleh Penulis (2025)

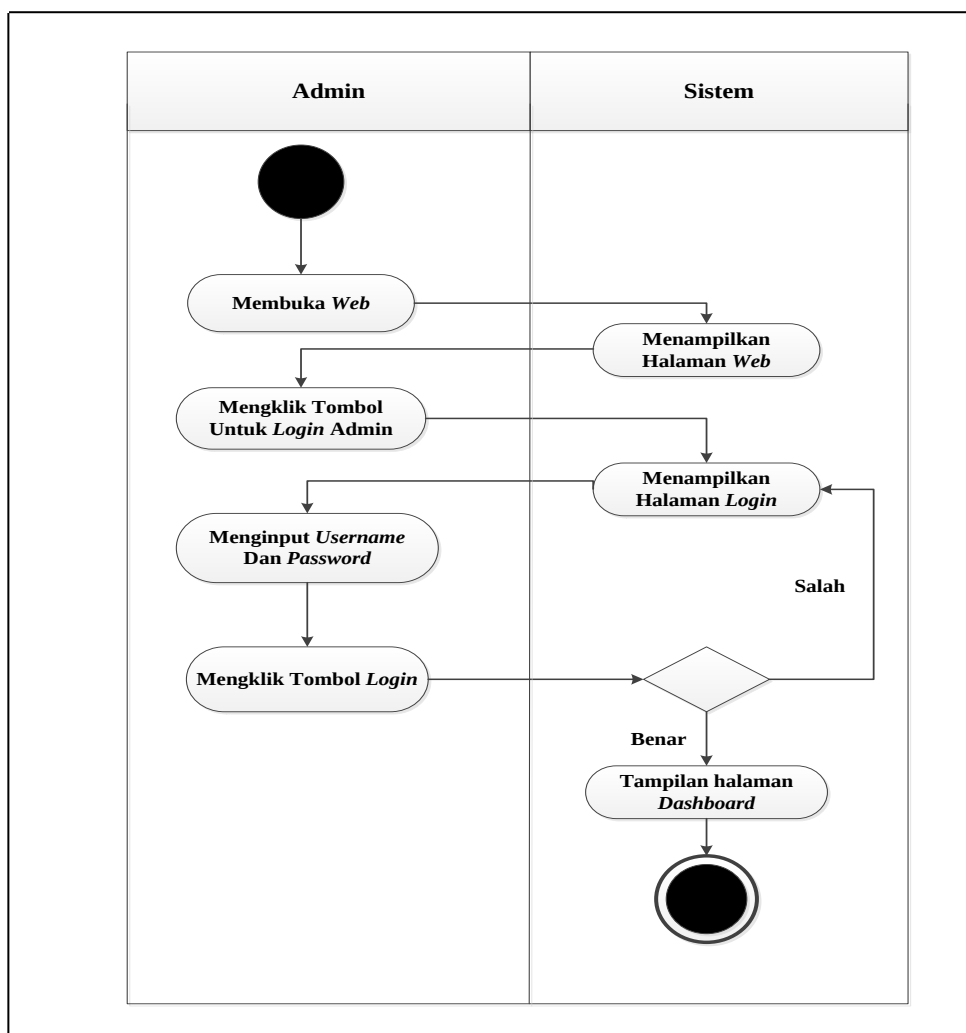
Gambar 3.3 Use Case Diagram yang Diusulkan

3.3.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

Activity Diagram merupakan aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem yang akan dirancang, activity diagram dibawah ini menggambarkan aktivitas pengguna terhadap sistem yang ada. Adapun gambar activity diagram sistem sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login Admin yang Diusulkan

Dibawah ini adalah activity diagram login yang menggambarkan aktivitas login admin sebelum ke halaman dashboard.

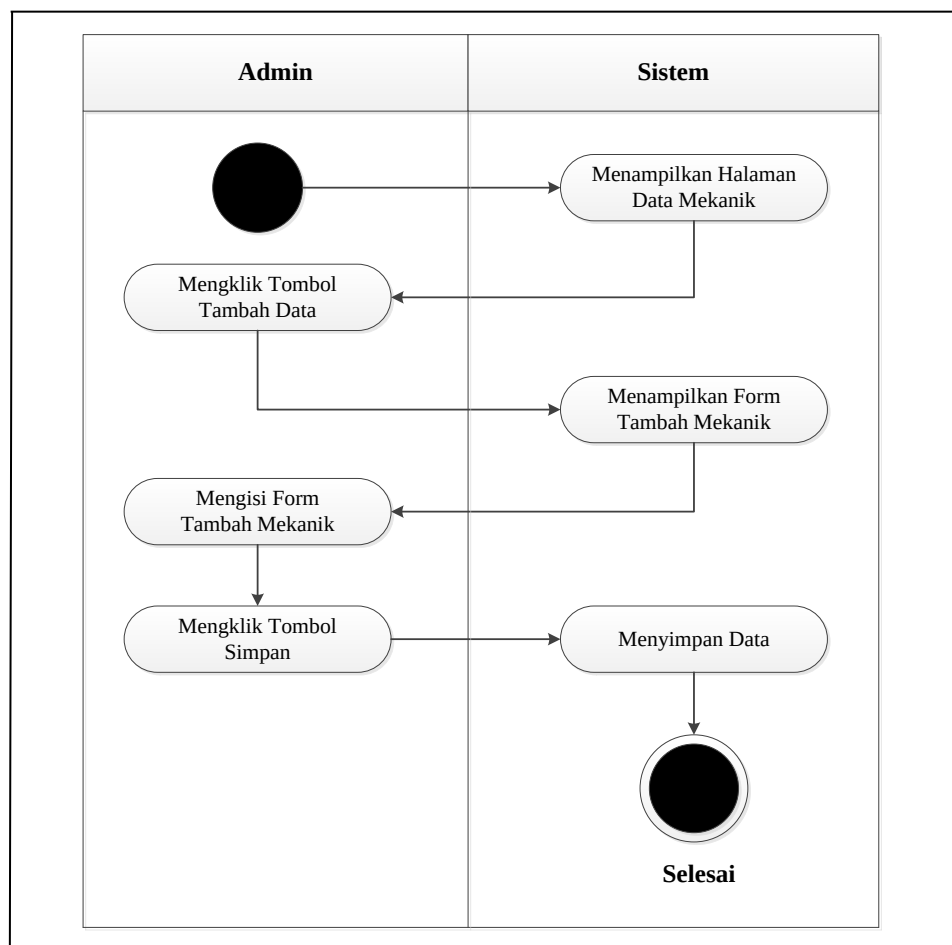


Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

Keterangan:

1. Admin membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*.
2. Setelah itu Admin memasukan *Username* dan *password*.
3. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk ke halaman utama dan apabila salah maka sistem akan menampilkan halaman *login* kembali.
4. Selesai.

2. Activity Diagram Data Mekanik

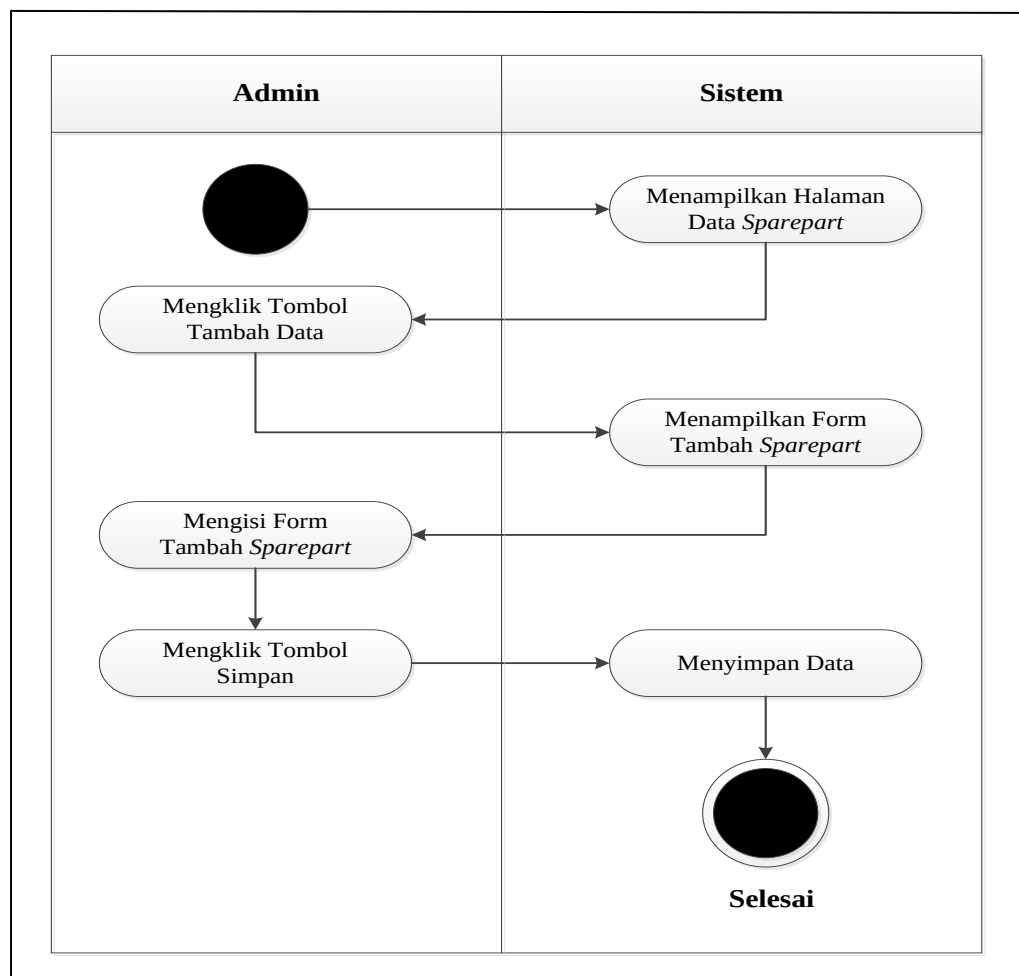


Gambar 3.5 Activity Diagram Data Mekanik

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data mekanik dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah mekanik dan admin mengisi form tambah mekanik
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data
4. Selesai

3. Activity Diagram Data Sparepart

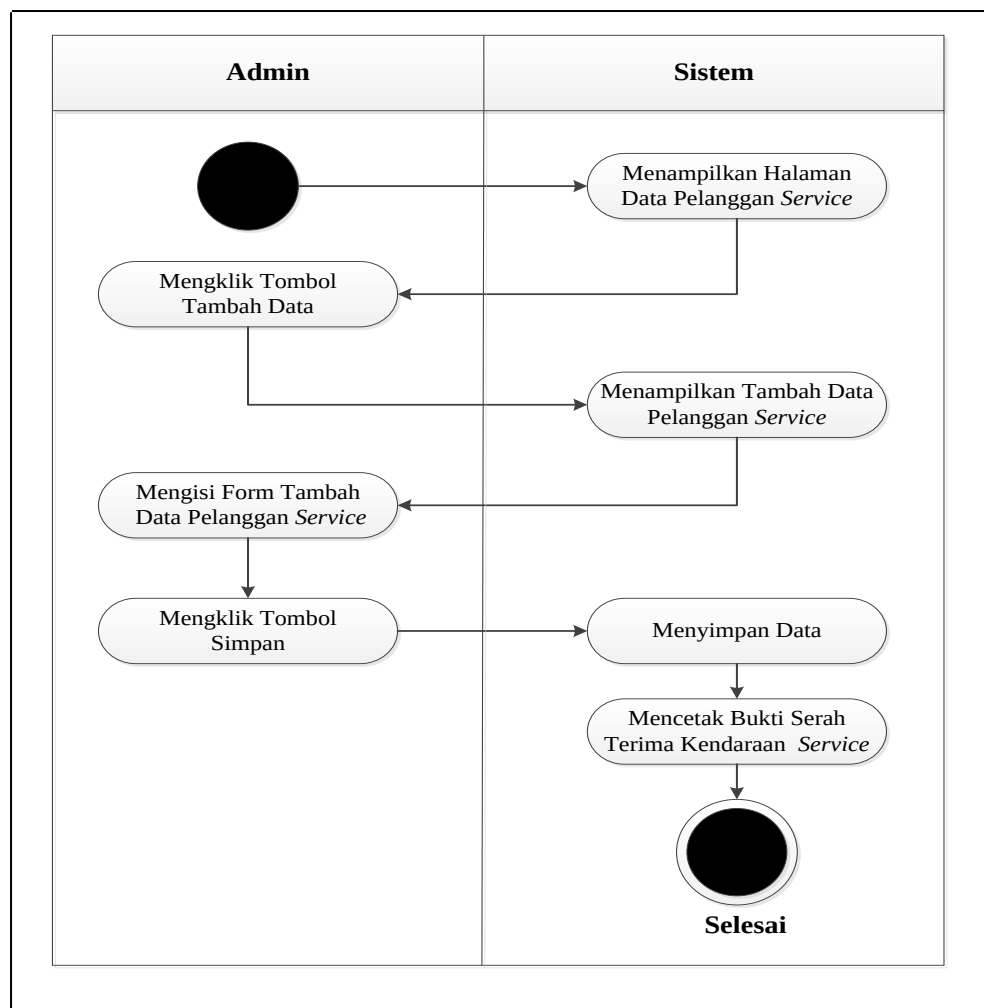


Gambar 3.6 Activity Diagram Data Sparepart

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data *sparepart* dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah *sparepart* dan admin mengisi form tambah *sparepart*
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data
4. Selesai

4. Activity Diagram Data Pelanggan Service

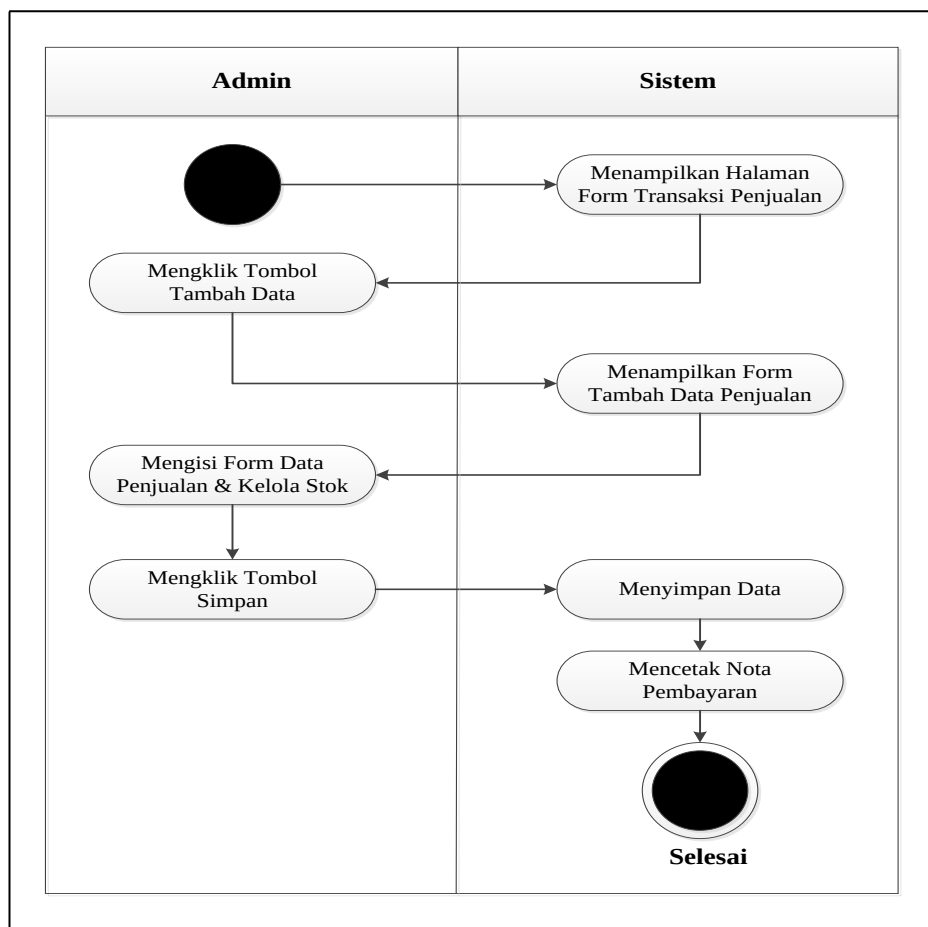


Gambar 3.7 Activity Diagram Data Pelanggan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data pelanggan *service* dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan tambah data pelanggan *service* dan admin mengisi form tambah data pelanggan *service*
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data dan mencetak bukti serah terima kendaraan yang sudah di *service*
4. Selesai

5. Activity Diagram Data Transaksi Penjualan

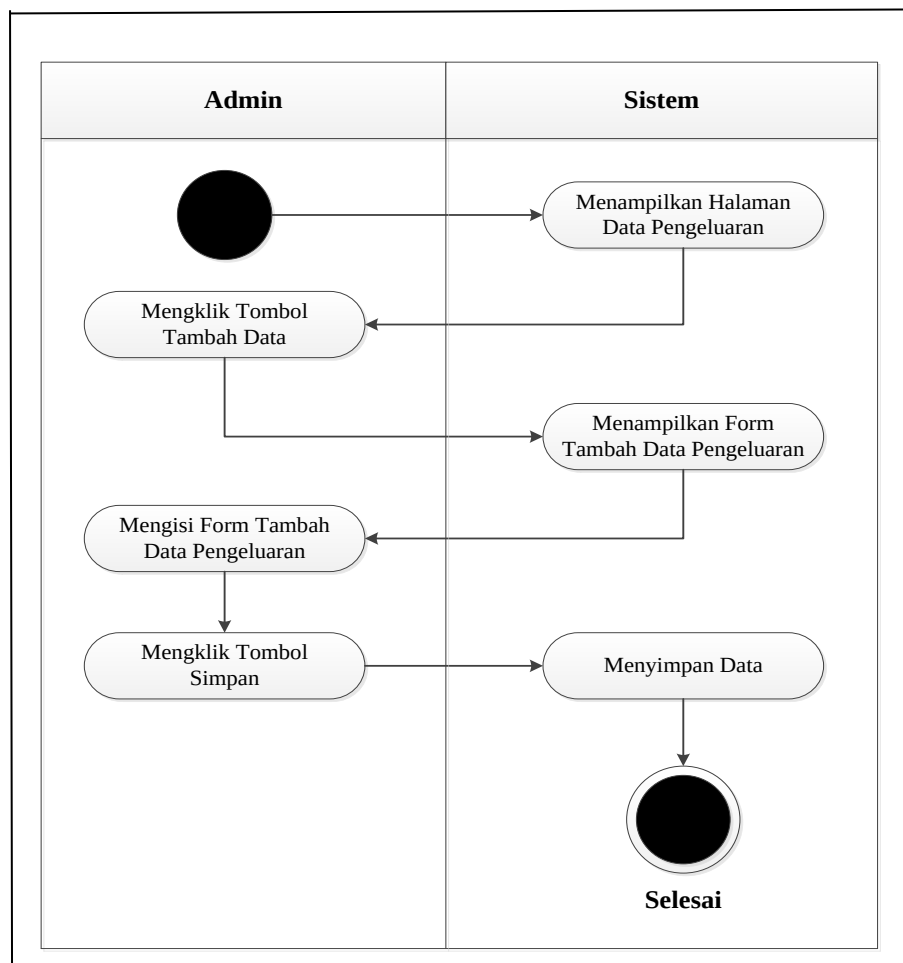


Gambar 3.8 Activity Diagram Data Transaksi Penjualan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman form transaksi penjualan dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah data penjualan dan admin mengisi form data penjualan & kelola stok
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data dan mencetak nota pembayaran
4. Selesai

6 Activity Diagram Data Pengeluaran

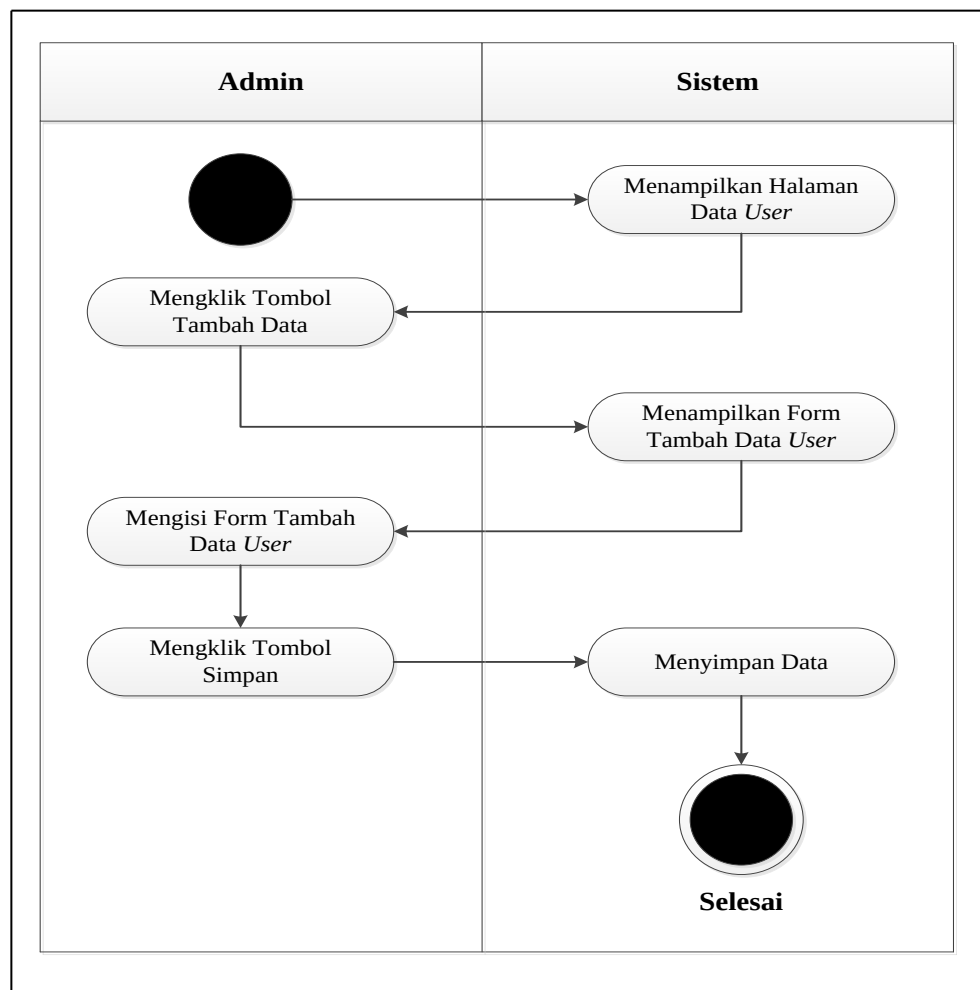


Gambar 3.9 Activity Diagram Data Pengeluaran

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data pengeluaran dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah data pengeluaran dan admin mengisi form data pengeluaran
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data
4. Selesai

7. Activity Diagram Data User

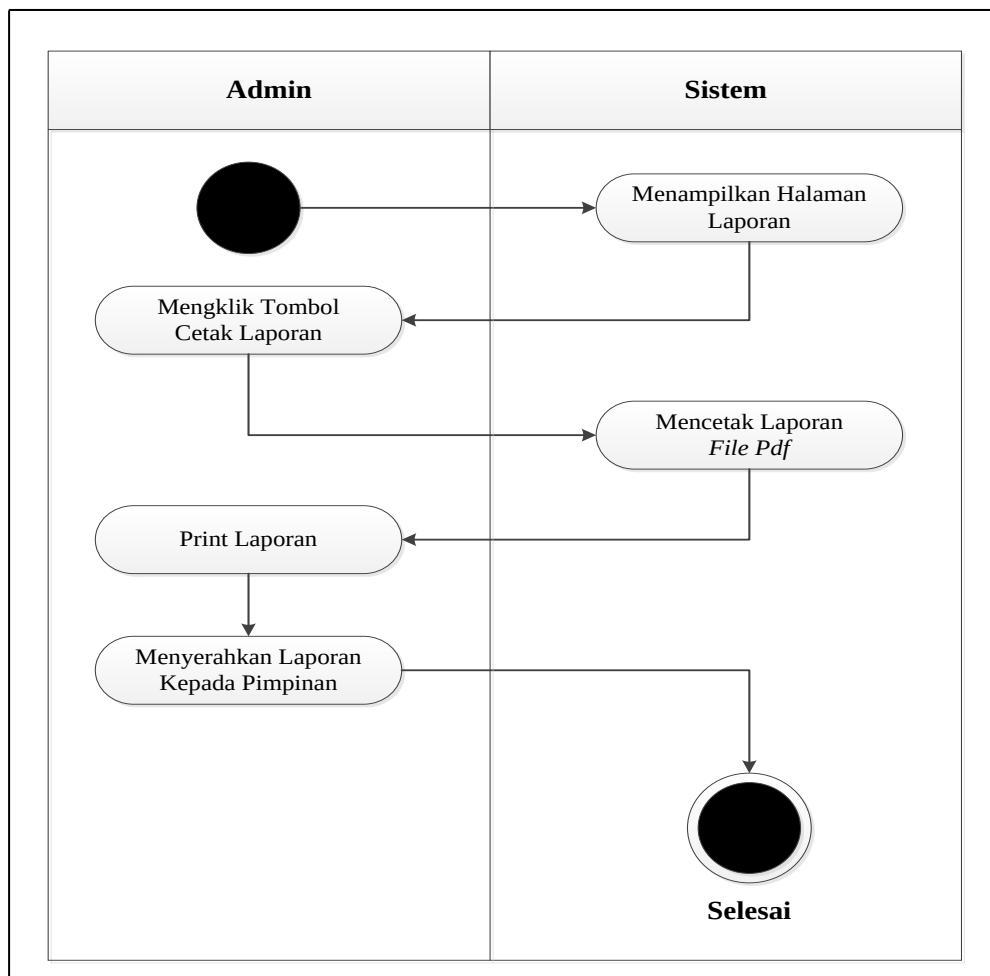


Gambar 3.10 Activity Diagram Data User

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data *user* dan admin mengklik tombol tambah data
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah data *user* dan admin mengisi form data *user*
3. Kemudian admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data
4. Selesai

8. Activity Diagram Laporan

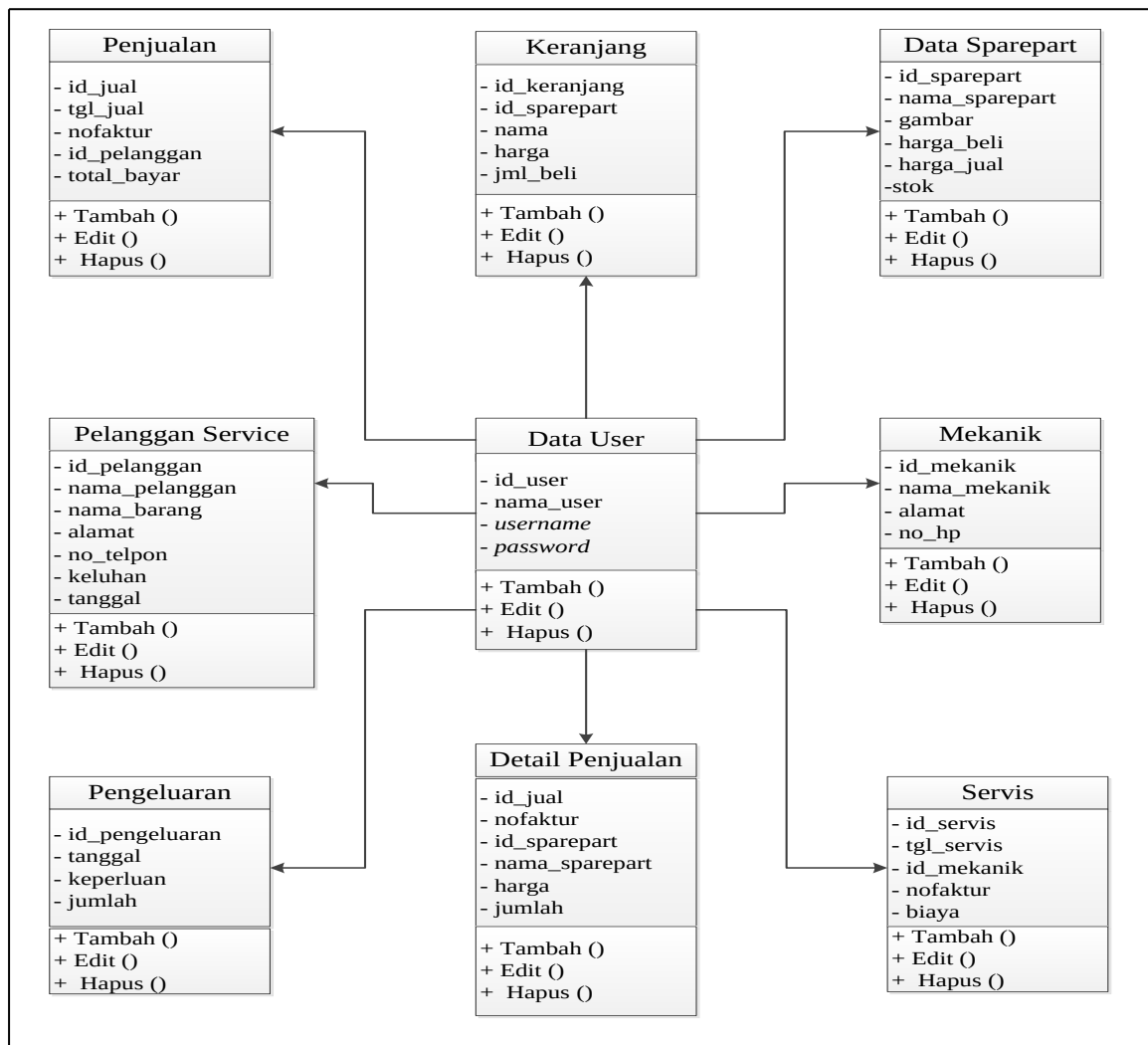


Gambar 3.11 Activity Diagram Laporan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman laporan dan admin mengklik tombol cetak laporan
2. Setelah itu sistem mencetak laporan *file pdf* dan admin Print laporan
3. Kemudian admin yang menyerahkan laporan kepada pimpinan
4. Selesai

3.3.3 Class Diagram Yang Diusulkan



Gambar 3.12 Class Diagram yang diusulkan

3.3.4 Perancangan Database

Berikut aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih. Dalam perancangan *database* penulis menggunakan *PhpMyAdmin* sebagai alat bantu dalam merancang dan mendesain *database* yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data.

1. Tabel Data User

Nama Tabel : *user*

Primary Key : *id_user*

Tabel 3.4 Struktur Tabel Data User

Name	Type	Long	AI
id_user	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_user	varchar	25	
username	varchar	25	
password	varchar	25	

2. Tabel Data Mekanik

Nama Tabel : *mekanik*

Primary Key : *id_mekanik*

Tabel 3.5 Struktur Tabel Data Mekanik

Name	Type	Long	AI
id_mekanik	Int	11	Primary Key

nama_mekanik	varchar	25	
alamat	varchar	50	
no_hp	int	14	

3. Tabel Data Sparepart

Nama Tabel : *sparepart*

Primary Key : *id_sparepart*

Tabel 3.6 Struktur Tabel Data Sparepart

Name	Type	Long	AI
id_sparepart	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_sparepart	varchar	25	
gambar	varchar	25	
harga_beli	int	11	
harga_jual	int	11	
stok	int	11	

4. Tabel Data Pelanggan Service

Nama Tabel : *pelanggan*

Primary Key : *id_pelanggan*

Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Pelanggan Service

Name	Type	Long	AI
id_pelanggan	int	11	<i>Primary Key</i>
nama_pelanggan	varchar	50	

nama_barang	varchar	50	
alamat	varchar	50	
no_telpon	char	14	
keluhan	varchar	50	
tanggal	date		

5. Tabel Data Keranjang

Nama Tabel : keranjang

Primary Key : id_keranjang

Tabel 3.8 Struktur Tabel Keranjang

Name	Type	Long	AI
id_keranjang	int	11	<i>Primary Key</i>
id_sparepart	int	11	
nama	varchar	50	
harga	int	11	
jml_beli	int	11	

6. Tabel Data Penjualan Pelanggan (Jual)

Nama Tabel : jual

Primary Key : id_penjualan

Tabel 3.9 Struktur Tabel Penjualan

Name	Type	Long	AI
id_jual	int	11	<i>Primary Key</i>
tgl_jual	date		
nofaktur	varchar	25	
id_pelanggan	int	11	
total_bayar	int	11	

7. Tabel Data Servis

Nama Tabel : servis

Primary Key : id_servis

Tabel 3.10 Struktur Tabel Servis

Name	Type	Long	AI
id_servis	int	11	<i>Primary Key</i>
tgl_servis	Date		
id_mekanik	int	11	
nofaktur	varchar	25	
biaya	int	11	

8. Tabel *Detail Penjualan Sparepart* (Djual)

Nama Tabel : djual

Primary Key : id_jual

Tabel 3.11 Struktur Tabel *Detail Penjualan Sparepart*

Name	Type	Long	AI
id_jual	int	10	<i>Primary Key</i>
nofaktur	varchar	12	
id_sparepart	int	10	
nama_sparepart	varchar	30	
harga	int	10	
jumlah	int	10	

9. Tabel Data Pengeluaran

Nama Tabel : pengeluaran

Primary Key : id_pengeluaran

Tabel 3.12 Struktur Tabel Data Pengeluaran

Name	Type	Long	AI
id_pengeluaran	int	11	<i>Primary Key</i>
tanggal	date		
keperluan	varchar	50	
jumlah	int	11	

3.4 Rancangan Halaman

3.4.1 Halaman *Frontend*

Dalam rancangan aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor penulis telah merancang halaman *frontend* sebagai berikut.



Gambar 3.13 Halaman *Frontend*

3.4.2 Halaman *Login*

Dalam rancangan aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor penulis telah merancang halaman *login* sebagai berikut.

 The image displays a login form centered on a light gray background. The form is enclosed in a rectangular border and contains the following elements from top to bottom: a circular logo with the text 'LOGO' inside; the company name 'CV PANCA MOTOR'; a prompt 'Silakan Login Di Sini !!!'; a text input field labeled 'Username'; a text input field labeled 'Password'; and a button labeled 'Login'.

Gambar 3.14 Halaman Login

3.4.3 Halaman Dashboard

Dalam rancangan aplikasi pengolahan data transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor pada CV. Panca Motor berikut adalah halaman *dashboard*.

MENU DASHBOARD	
 CV. PANCA MOTOR	Dashboard Penjualan Pengeluaran Saldo
DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT	

Gambar 3.15 Halaman Dashboard

3.4.4 Halaman Penjualan

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman penjualan *sparepart*.

MENU DASHBOARD													
 CV. PANCA MOTOR	Data Penjualan Faktur Tanggal Pelanggan Batal Simpan Nama Mekanik Servis biaya Tambah Produk Jumlah Tambah Total Bayar <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Sparepart</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Total Bayar</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Sparepart	Harga	Jumlah	Total Bayar	Aksi						Hapus
No	Nama Sparepart	Harga	Jumlah	Total Bayar	Aksi								
					Hapus								
DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT													

Gambar 3.16 Halaman Penjualan

3.4.5 Halaman Pelanggan Service

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data pelanggan *service*.

MENU DASHBOARD																										
LOGO CV. PANCA MOTOR DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		== Data Pelanggan + Data Baru Cetak																								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama Pelanggan</th> <th>Nama Barang</th> <th>No Telpn</th> <th>Keluhan</th> <th colspan="3">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> <td>Cetak</td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>							No	Tanggal	Nama Pelanggan	Nama Barang	No Telpn	Keluhan	Aksi									Edit	Cetak	Hapus
		No	Tanggal	Nama Pelanggan	Nama Barang	No Telpn	Keluhan	Aksi																		
								Edit	Cetak	Hapus																

Gambar 3.17 Halaman Pelanggan Service

3.4.6 Halaman Sparepart

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data penjualan *sparepart*.

MENU DASHBOARD																								
LOGO CV. PANCA MOTOR DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		== Data Sparepart + Data Baru Cetak																						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Sparepart</th> <th>Gambar</th> <th>Harga Beli</th> <th>Harga Jual</th> <th>Stok</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>							No	Nama Sparepart	Gambar	Harga Beli	Harga Jual	Stok	Aksi								Edit	Hapus
		No	Nama Sparepart	Gambar	Harga Beli	Harga Jual	Stok	Aksi																
								Edit	Hapus															

Gambar 3.18 Halaman Sparepart

3.4.7 Halaman Mekanik

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data mekanik.

MENU DASHBOARD																
 CV. PANCA MOTOR																
DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		Data Mekanik + Data Baru Cetak <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Mekanik</th> <th>Alamat</th> <th>No Hp</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Edit Hapus </td> </tr> </tbody> </table> Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next					No	Nama Mekanik	Alamat	No Hp	Aksi					Edit Hapus
No	Nama Mekanik	Alamat	No Hp	Aksi												
				Edit Hapus												

Gambar 3.19 Halaman Mekanik

3.4.8 Halaman Pengeluaran

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data pengeluaran.

MENU DASHBOARD																
 CV. PANCA MOTOR																
DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		Data Pengeluaran + Data Baru <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>Keperluan</th> <th>Jumlah</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Edit Hapus </td> </tr> </tbody> </table> Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next					No	Tanggal	Keperluan	Jumlah	Aksi					Edit Hapus
No	Tanggal	Keperluan	Jumlah	Aksi												
				Edit Hapus												

Gambar 3.20 Halaman Pengeluaran

3.4.9 Halaman User

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data *user*.

MENU DASHBOARD		=														
 CV. PANCA MOTOR DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		Data Admin + Data Baru <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama User</th> <th>Username</th> <th>Password</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Edit Hapus </td> </tr> </tbody> </table>					No	Nama User	Username	Password	Aksi					Edit Hapus
No	Nama User	Username	Password	Aksi												
				Edit Hapus												

Gambar 3.21 Halaman User

3.4.10 Halaman Laporan

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman laporan.

MENU DASHBOARD		=														
 CV. PANCA MOTOR DASHBOARD PENJUALAN DATA PELANGGAN DATA SPAREPART MEKANIK PENGELUARAN DATA USER LAPORAN LOGOUT		Cetak Semua Laporan Bulanan <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>No Faktur</th> <th>Pelanggan</th> <th>Total Bayar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					No	Tanggal	No Faktur	Pelanggan	Total Bayar					
No	Tanggal	No Faktur	Pelanggan	Total Bayar												

Gambar 3.22 Halaman Laporan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Dalam bab IV ini penulis membahas mengenai hasil dan pembahasan dalam merancang Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *Service* Motor Pada CV.Panca Motor. Dalam pemrograman penulis menggunakan aplikasi *visual studio code* dan *databasenya* menggunakan *Mysql* serta menggunakan *Xampp* sebagai *server*.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini berisi tampilan halaman pada Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *service* Motor Pada CV. Panca Motor yang telah dibuat oleh penulis. Adapun tampilan halaman terdiri dari halaman *frontend*, halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman transaksi penjualan, halaman data pelanggan *service*, halaman data *sparepart*, halaman mekanik, halaman pengeluaran, halaman data *user*, dan halaman laporan.

4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras

Perangkat keras atau *hardware* adalah bagian fisik komputer yang diperlukan untuk menjalankan suatu program untuk digunakan. Elemen penting tersebut merupakan tempat menginput, tempat menyimpan dan *output*. Berikut perangkat keras yang digunakan sebagai berikut:

- a. *Processor* : *Intel(R) Celeron(R) CPU N3060 @ 1.60Hz*
- b. *Memory(RAM)* : *4096 MB RAM*
- c. *Mouse* : *Standar Mouse*
- d. *Keyboard* : *Standar Keyboard*
- e. *Printer* : *Canon Pixma MP287*

4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak

Bagian lain yang juga tidak kalah penting untuk mendukung berjalannya sebuah program adalah perangkat lunak (*software*) ialah yang digunakan untuk menampilkan rancangan sebuah program, berikut ini perangkat lunak yang digunakan.

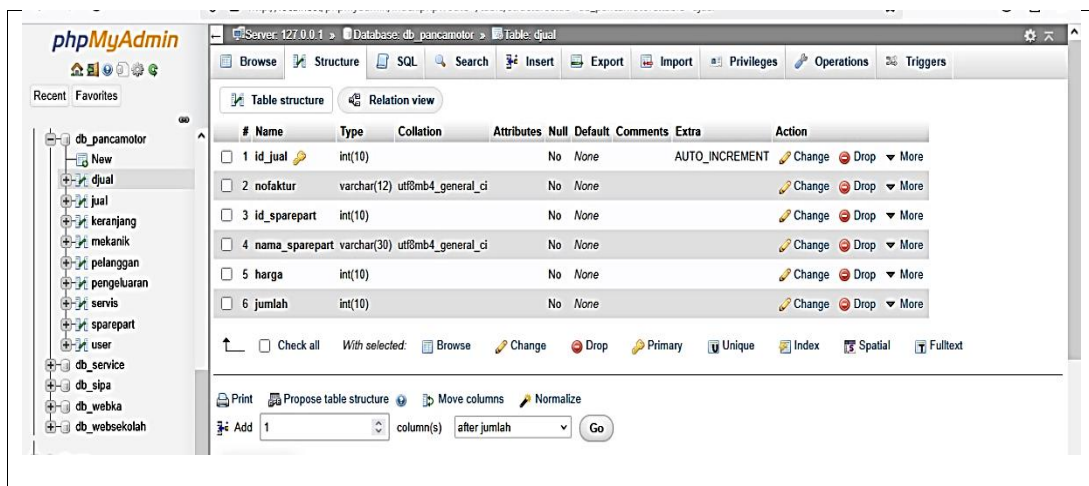
- a. Sistem Operasi : *Windows 10*
- b. Bahasa Programan : *Php*
- c. *Database* : *Mysql*
- d. Aplikasi Pendukung : *Xampp V3.3.0 dan Visual Studio Code*

4.3 Tampilan Database

Dalam aplikasi ini terdapat *database* Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* Dan Jasa *Service Motor* berfungsi untuk mengelola semua transaksi penjualan *sparepart*. Pada *database* ini terdapat 9 tampilan yaitu tampilan penjualan *sparepart*, tampilan penjualan pelanggan, tampilan keranjang, tampilan mekanik, tampilan pelanggan, tampilan pengeluaran, tampilan servis, tampilan *sparepart*, dan tampilan *user*.

4.3.1 Tampilan Database Penjualan Sparepart

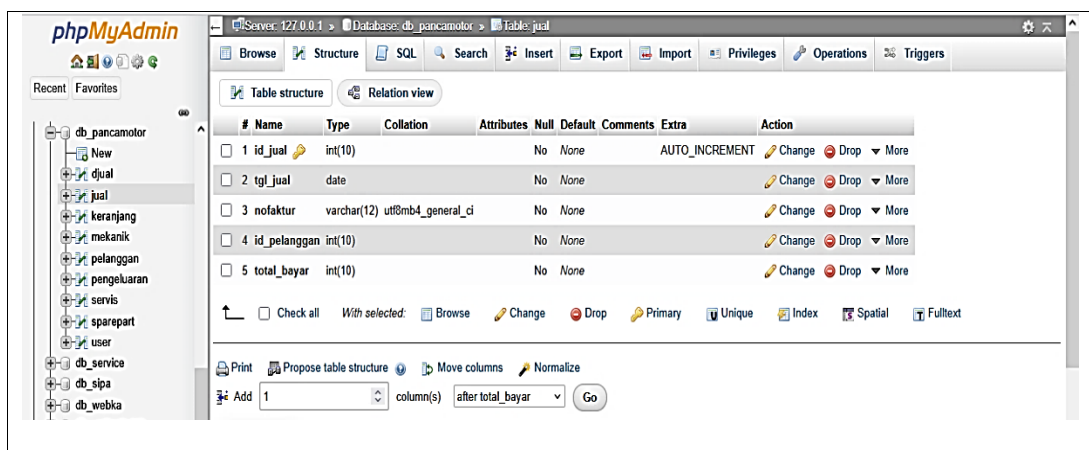
Tampilan *database* data penjualan berfungsi untuk menyimpan data atas penjualan *sparepart* kepada pelanggan yang terdiri dari *id_jual*, *nofaktur*, *id_sparepart*, *nama_sparepart*, *harga*, dan *jumlah*.



Gambar 4.1 Tampilan Database Penjualan Sparepart

4.3.2 Tampilan Database Penjualan Pelanggan

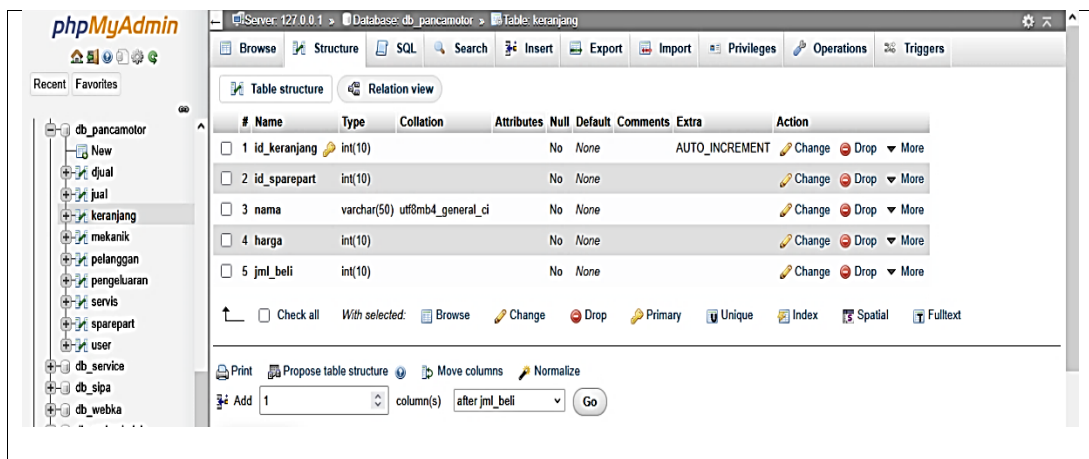
Tampilan *database* data penjualan berfungsi untuk menyimpan data atas penjualan kepada pelanggan yang terdiri dari *id_jual*, *tgl_jual*, *nofaktur*, *id_pelanggan*, *total_bayar*.



Gambar 4.2 Tampilan Database Penjualan Pelanggan

4.3.3 Tampilan Database Keranjang

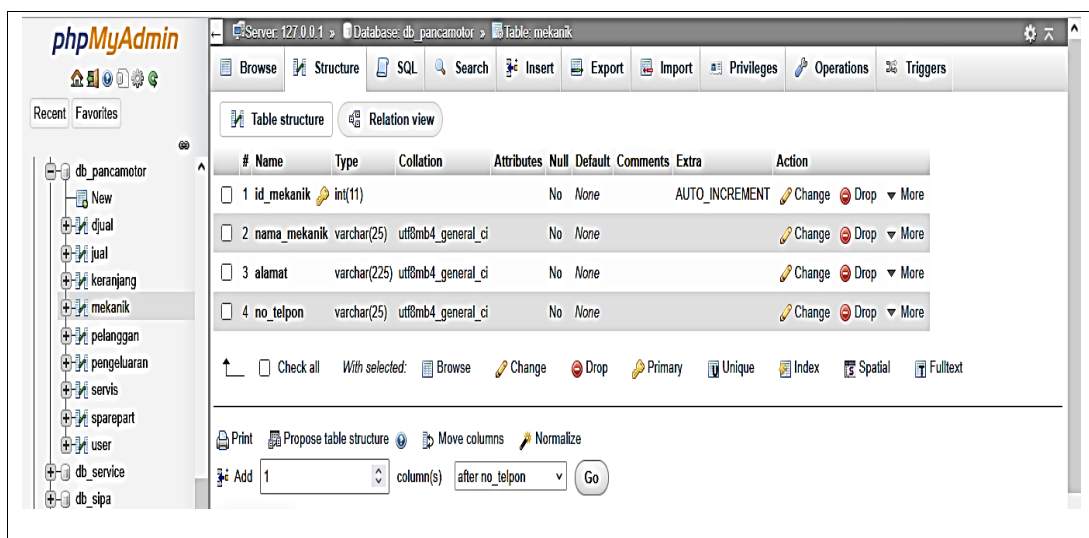
Tampilan *database* data keranjang berfungsi untuk menyimpan data *sparepart* dan jasa *service* sebelum pembeli melakukan pembayaran yang terdiri dari *id_keranjang*, *id_sparepart*, *nama*, *harga* dan *jml_beli*.



Gambar 4.3 Tampilan Database Keranjang

4.3.4 Tampilan Database Mekanik

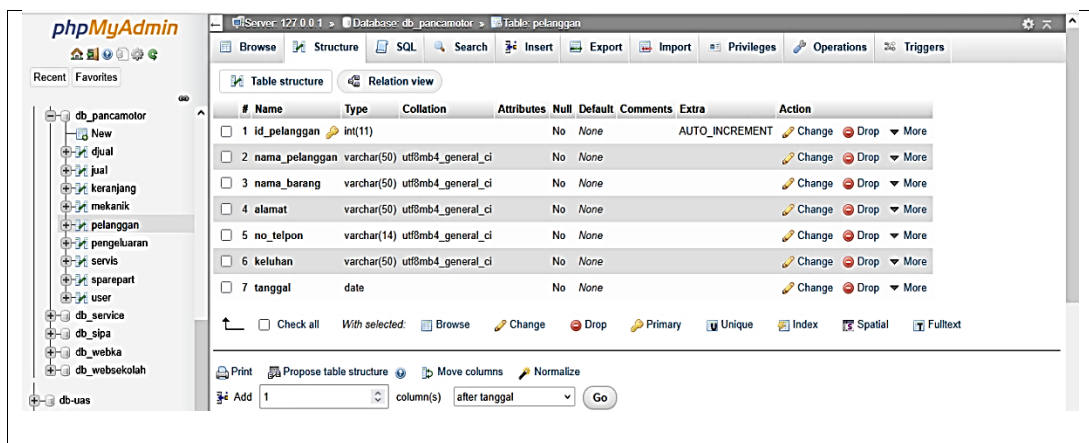
Tampilan *database* data mekanik berfungsi untuk menyimpan data mekanik yang terdiri dari *id_mekanik*, *nama_mekanik*, *alamat* dan *no_telpon*.



Gambar 4.4 Tampilan Database Mekanik

4.3.5 Tampilan Database Pelanggan Service

Tampilan *database* data pelanggan *Service* berfungsi untuk menyimpan data pelanggan yang melakukan *service* motor yang terdiri dari *id_pelanggan*, *nama_pelanggan*, *nama_barang*, *alamat*, *no_telpon*, *keluhan*, dan *tanggal*.

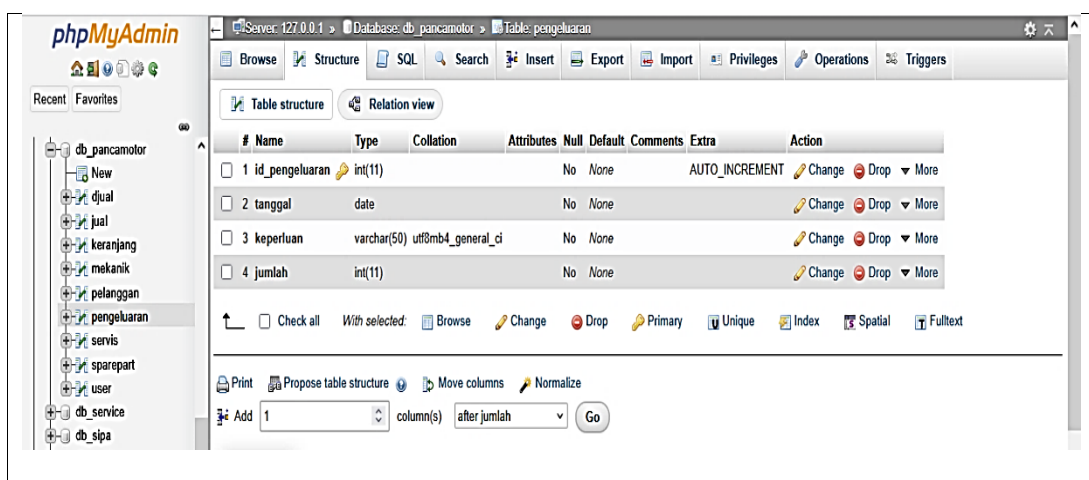


#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_pelanggan	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_pelanggan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	nama_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	alamat	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	no_telpon	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	keluhan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	tanggal	date			No	None			Change Drop More

Gambar 4.5 Tampilan Database Pelanggan Service

4.3.6 Tampilan Database Pengeluaran

Tampilan *database* data pengeluaran berfungsi untuk menyimpan data pengeluaran perusahaan yang terdiri dari *id_pengeluaran*, *tanggal*, *keluhan*, dan *jumlah*.

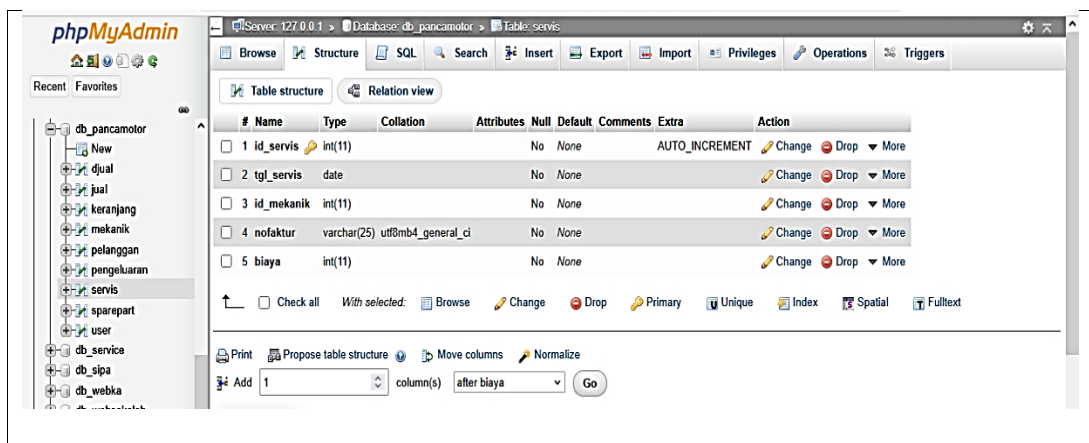


#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_pengeluaran	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	tanggal	date			No	None			Change Drop More
3	keperluan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	jumlah	int(11)			No	None			Change Drop More

Gambar 4.6 Tampilan Database Pengeluaran

4.3.7 Tampilan Database Servis

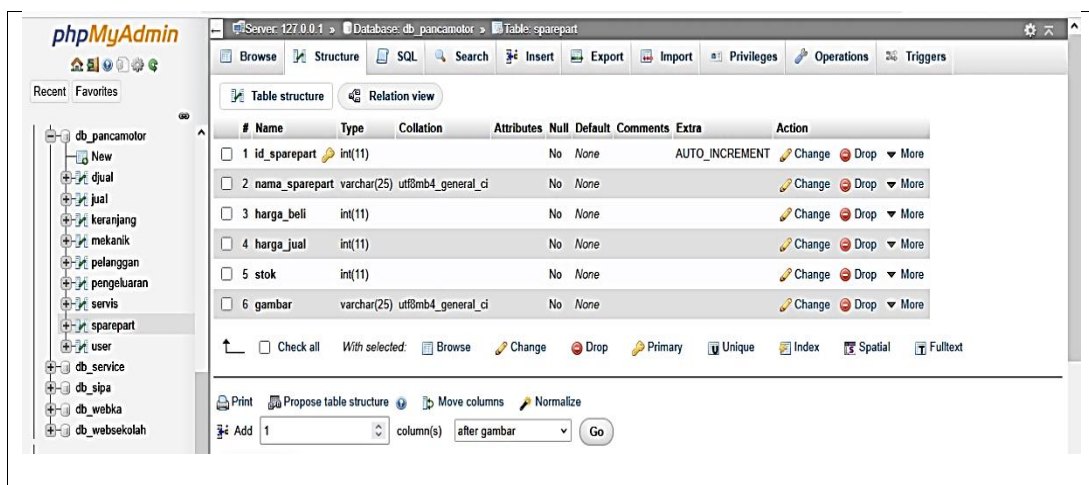
Tampilan *database* data servis berfungsi untuk menyimpan data pengeluaran perusahaan yang terdiri dari id_servis, id_mekanik, nofaktur, dan biaya.



Gambar 4.7 Tampilan Database Servis

4.3.8 Tampilan Database Sparepart

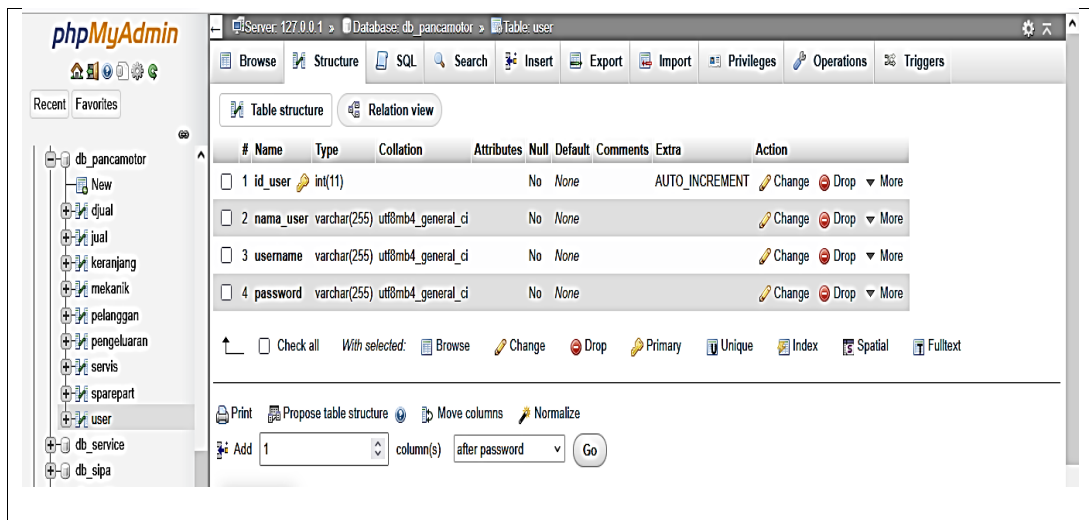
Tampilan *database* data sparepart berfungsi untuk menyimpan data sparepart yang terdiri dari id_sparepart, nama_sparepart, harga_beli, harga_jual, gambar, dan stok.



Gambar 4.8 Tampilan Database Sparepart

4.3.9 Tampilan Database User

Tampilan database data user berfungsi untuk menyimpan data user/pengguna yang terdiri dari `id_user`, `nama_user`, `username`, `password`.



Gambar 4.9 Tampilan Database User

4.4 Tampilan Halaman Website Aplikasi

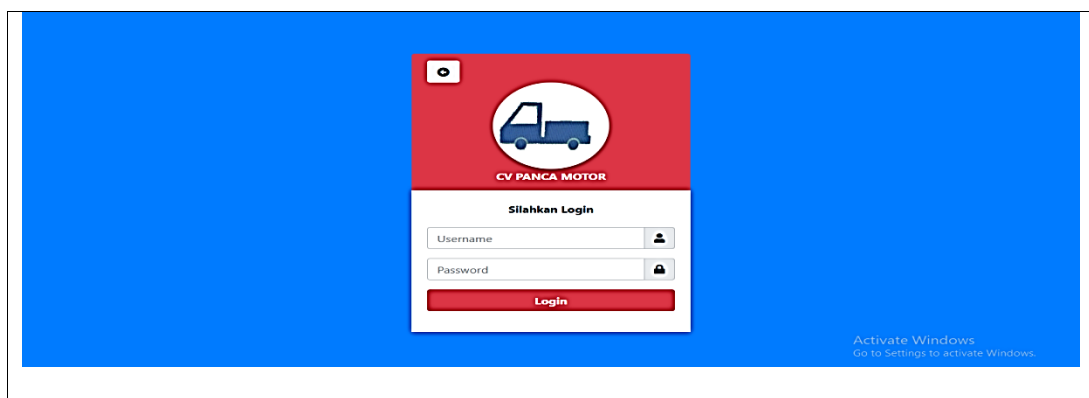
4.4.1 Tampilan Halaman Frontend



Gambar 4.10 Tampilan Halaman frontend

Pada gambar 4.10 diatas adalah tampilan halaman *frontend* terdapat *button* untuk *login* admin, *button home*, *button about* yang berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai CV. Panca Motor seperti penjualan *sparepart*, profil perusahaan, dan *login* admin.

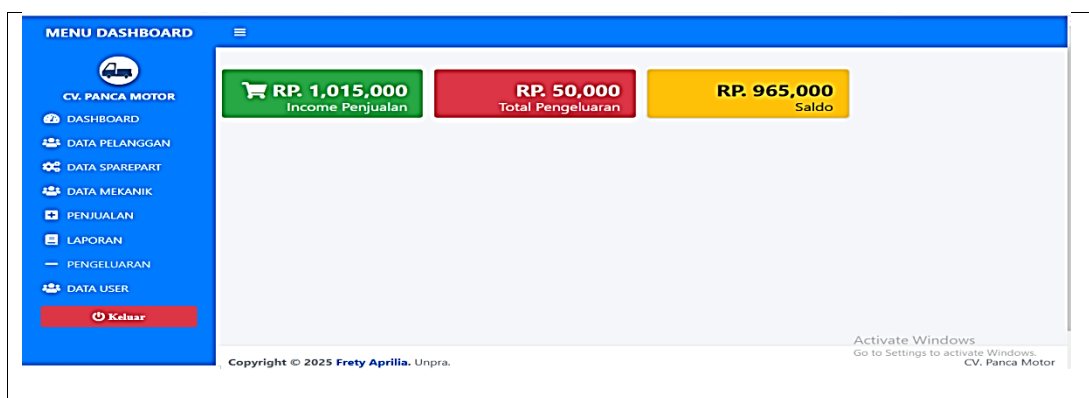
4.4.2 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4.11 Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar 4.11 diatas adalah tampilan halaman *login* yang merupakan proses masuknya bagi pengguna untuk mengakses aplikasi, maka pengguna di haruskan *login* terlebih dahulu dengan mengisi *username* dan *password*.

4.4.3 Tampilan Halaman *Dashboard*



Gambar 4.12 Tampilan Halaman *Dashboard*

Pada gambar 4.12 diatas adalah tampilan halaman *dashboard* yang merupakan tampilan awal setelah admin berhasil *login* pada sistem, halaman ini berisikan informasi rekapitulasi pendapatan pada CV. Panca Motor.

4.4.4 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

MENU DASHBOARD

CV. PANCA MOTOR

DASHBOARD

DATA PELANGGAN

DATA SPAREPART

DATA MEKANIK

PENJUALAN

LAPORAN

PENGELUARAN

DATA USER

Keluar

Histori

Faktur: F-0003, Tanggal: 28/08/2025, Pelanggan: -, Aksi: [X] [C] [D]

Nama Mekanik: --- Pilih Mekanik ---, Keterangan: , Biaya: +

Kode Produk: ----- Pilih Sparepart -----, Jumlah: 1, Total Bayar: **RP. 100,000**

No	Nama Sparepart	Harga	Jumlah	Total Harga	Action
1	oli	RP. 100,000	1	RP. 100,000	Hapus

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.13 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Pada gambar 4.13 diatas adalah tampilan halaman transaksi penjualan yang memiliki fungsi untuk menginput transaksi penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor sesuai dengan transaksi yang ada pada CV. Panca Motor.

4.4.5 Tampilan Halaman Data Pelanggan Service

MENU DASHBOARD

CV. PANCA MOTOR

DASHBOARD

DATA PELANGGAN

DATA SPAREPART

DATA MEKANIK

PENJUALAN

LAPORAN

PENGELUARAN

DATA USER

Keluar

Data Pelanggan

+ Data Baru, Cetak

No	Tanggal	Nama Pelanggan	Nama Barang	No Telp	Keluhan Barang	Action
1	2025-06-23	pelanggan umum	oli	083165437865	ganti oli	[X] [C] [D]
2	2025-06-26	cinta	oli	083165437865	ganti oli	[X] [C] [D]

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

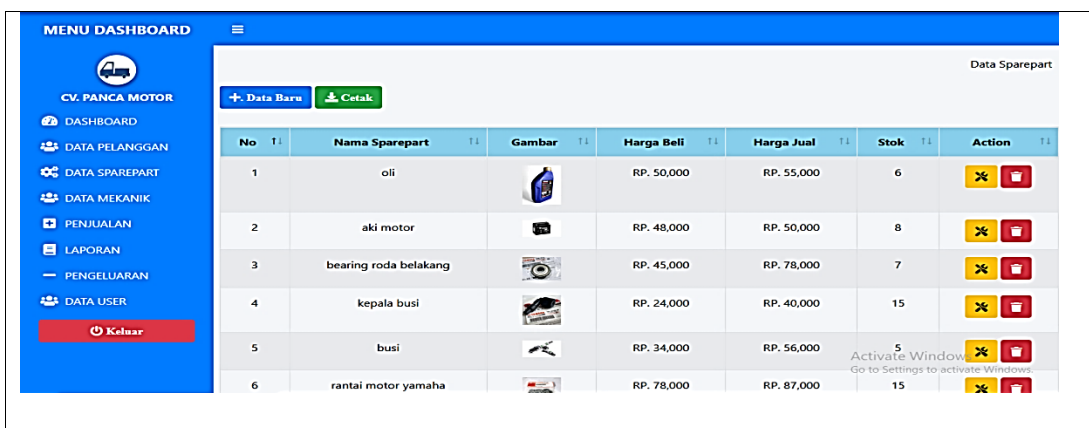
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
CV. Panca Motor

Copyright © 2025 Frety Aprilla. Unpra.

Gambar 4.14 Tampilan Halaman Data Pelanggan Service

Pada gambar 4.14 diatas adalah tampilan halaman data pelanggan *service* yang memiliki fungsi untuk menampilkan data pelanggan yang melakukan *service* motor yang terdiri dari nama pelanggan, nama barang, alamat, nomor telpon, keluhan, dan tanggal.

4.4.6 Tampilan Halaman *Sparepart*

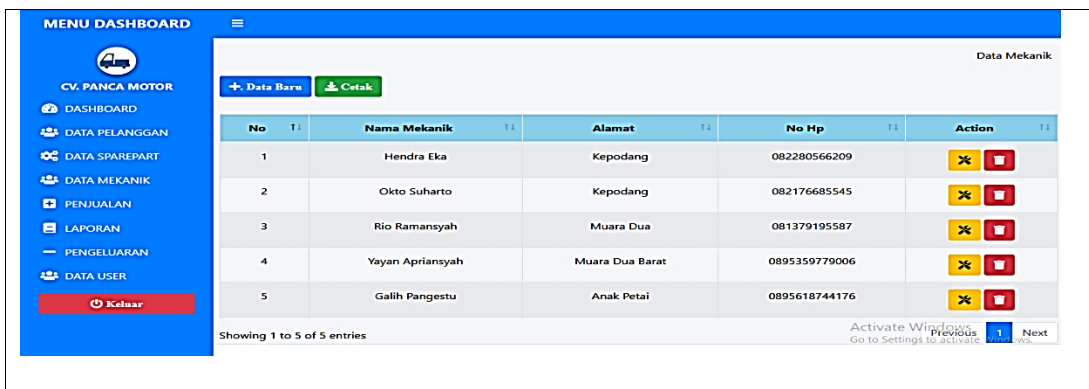


No	Nama Sparepart	Gambar	Harga Beli	Harga Jual	Stok	Action
1	oli		RP. 50,000	RP. 55,000	6	 
2	aki motor		RP. 48,000	RP. 50,000	8	 
3	bearing roda belakang		RP. 45,000	RP. 78,000	7	 
4	kepala busi		RP. 24,000	RP. 40,000	15	 
5	busi		RP. 34,000	RP. 56,000	5	 
6	rantai motor yamaha		RP. 78,000	RP. 87,000	15	 

Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Sparepart*

Pada gambar 4.15 diatas adalah tampilan halaman *sparepart* yang memiliki fungsi untuk menampilkan nama *sparepart*, gambar, harga beli, harga jual dan stok.

4.4.7 Tampilan Halaman Mekanik



No	Nama Mekanik	Alamat	No Hp	Action
1	Hendra Eka	Kepodang	082280566209	 
2	Okto Suharto	Kepodang	082176685545	 
3	Rio Ramansyah	Muara Dua	081379195587	 
4	Yayan Apriansyah	Muara Dua Barat	0895359779006	 
5	Galih Pangestu	Anak Petai	0895618744176	 

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Mekanik

Pada gambar 4.16 diatas adalah tampilan halaman mekanik yang memiliki fungsi untuk menampilkan data mekanik yang meliputi nama mekanik, alamat, dan no_telpon.

4.4.8 Tampilan Halaman Pengeluaran

No	Tanggal	Keperluan	Jumlah	Action
1	2025-06-24	membeli oli	RP. 50,000	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
CV. Panca Motor

Copyright © 2025 Frety Aprilia. Unpra.

Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pengeluaran

Pada gambar 4.17 diatas adalah tampilan halaman pengeluaran yang memiliki fungsi untuk menampilkan data pengeluaran yang ada pada meliputi tanggal, keperluan, dan jumlah.

4.4.9 Tampilan Halaman Data User

No	Nama User	Username	Action
1	Admin	admin	

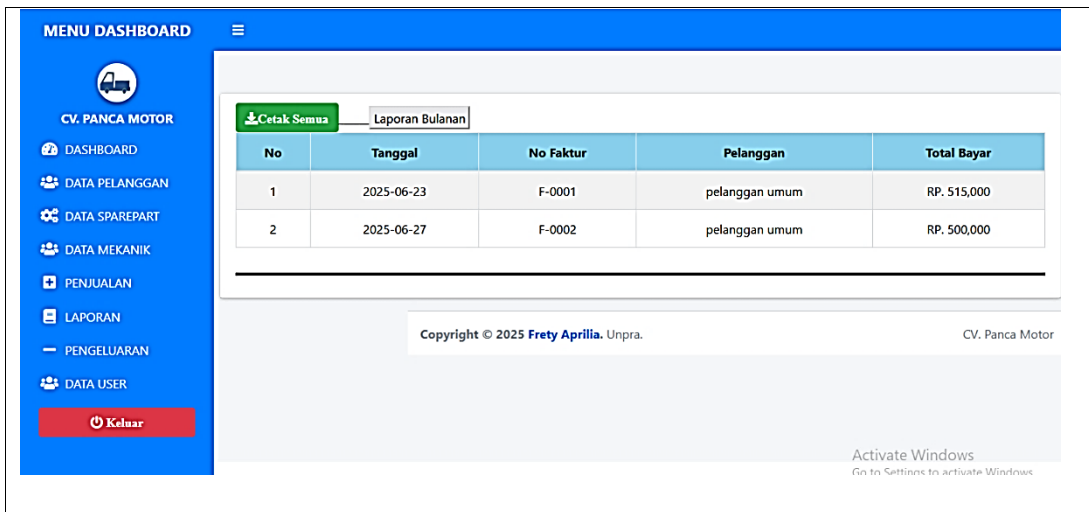
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
CV. Panca Motor

Copyright © 2025 Frety Aprilia. Unpra.

Gambar 4.18 Tampilan Halaman Data User

Pada gambar 4.18 diatas adalah tampilan halaman data *user* yang memiliki fungsi untuk menampilkan data *user* dari aplikasi telah dibuat, berikut ini adalah data yang harus dilengkapi seperti, nama *user*, *username*, *password*.

4.4.10 Tampilan Halaman Laporan



MENU DASHBOARD

CV. PANCA MOTOR

- DASHBOARD
- DATA PELANGGAN
- DATA SPAREPART
- DATA MEKANIK
- PENJUALAN
- LAPORAN
- PENGELUARAN
- DATA USER
- Keluar

Laporan Bulanan

No	Tanggal	No Faktur	Pelanggan	Total Bayar
1	2025-06-23	F-0001	pelanggan umum	RP. 515,000
2	2025-06-27	F-0002	pelanggan umum	RP. 500,000

Copyright © 2025 Frety Aprilia. Unpra. CV. Panca Motor

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Gambar 4.19 Tampilan Halaman Laporan

Pada gambar 4.19 diatas adalah tampilan halaman laporan digunakan untuk mencetak laporan akhir dan laporan bulanan atas penjualan *sparepart* dan jasa *service* motor serta pengeluaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan tugas akhir ini yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* dan Jasa *Service* Motor Pada CV. Panca Motor Prabumulih adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, menggunakan jenis data *primer* dan data *sekunder*, adapun teknik pengumpulan data penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.
2. Metode pengembangan sistem pada aplikasi ini, penulis menggunakan metode *prototype*, serta alat bantu perancangan sistem penulis memilih menggunakan *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram.
3. Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* dan Jasa *Service* Motor diprogram dengan aplikasi berbasis *web*, dengan rancangan *database* menggunakan *mysql*, menggunakan *visual studio code* untuk pengkodean, menggunakan bahasa pemrograman *php* berbasis *codeigniter*, serta menggunakan *file pdf* untuk mencetak laporan yang nantinya untuk diserahkan kepada pimpinan sebagai laporan akhir.
4. Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah staf admin CV. Panca Motor dalam menginput dan menyimpan data transaksi penjualan *sparepart* dan transaksi jasa *service* motor.

5.2 Saran

Adapun saran agar Aplikasi Pengolahan Data Transaksi Penjualan *Sparepart* dan Jasa *Service Motor* Pada CV. Panca Motor dapat berfungsi dengan baik maka penulis memberikan beberapa masukan atau saran sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan aplikasi hanya digunakan oleh staf admin yang ada di bagian bengkel pada CV. Panca Motor.
2. Sebelum menggunakan aplikasi ini sebaiknya dilakukan pelatihan admin terlebih dahulu untuk memastikan semuanya sudah berjalan dengan baik agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengopersian.
3. Diharapkan adanya aplikasi ini diharapkan perusahaan dapat memanfaatkannya dengan baik dan dipergunakan sebagaimana mestinya sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
4. Untuk pengembangan lebih lanjut, maka perlu diperhatikan pemeliharaan sistem dari aplikasi ini, yaitu dengan cara melakukan penginputan secara berkala terhadap sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Daya Tarik Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14-20.
- Adhawiyah, R., Rahayu, D., & Suhesty, A. (2021). The Effect of Academic Resilience and Social Support towards Student Involvement in Online Lecture. *Gadjah Mada Journal of Psychology*, 212-224.
- Ahmadi, A. P., Parlyna, R., & Yusuf, M. (2021). Pengaruh Consumer Ethnocentrism, Brand Image, dan Product Knowledge terhadap Keputusan.
- Agustian, S. (2022). Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 10-23.
- Amanu, M. A. (2021). Kehamilan , Persalinan, Nifas, Bayi Asuhan Keperawatan Pada Ibu Masa Nifas. 3, 103-111.
- Andani, Meri dan Azhar Latief. “ Pengaruh Nilai Tukar Rupiah dan BI Rate Terhadap Dap Indeks Saham Sektor Keuangan pada Bursa Efek Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, Vol. 2, No.2 (2021): 521-531.
- Annisa Medina. (2023). Pengertian PHP, Sejarah, Sintak Dasar dan Kelebihannya. <https://fikti.umsu.ac.id/pengertian-php-sejarah-sintak-dasar-dan-kelebihannya/>, 14 Juli 2023, 21:48 WIB.
- Andi Nurkholis, Damayanti. (2023). Aplikasi Mobile Transaksi Jasa Penyebrangan Berbasis Framework React Native. *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 17, No. 2, 502-511.
- Apriyan, A., & Nugroho, A. C. (2021). Aplikasi Pengelolaan Paket Perjalanan Wisata Berbasis Web pada CV Restu Bumi Adventure. *Teknologi Terkini*, 1(2), 2021.
- A'yun, Q. A. N., Chusma, N. M., Putri, C. N. A., & Latifah, F. N. (2021). Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Pada E-Commerce Populer Di Indonesia. *JPSDa: Jurnal Perbankan Syariah Darussalam*, 1(2), 166-181.
- Azis, N. (2023). Analisa dan Perancangan Aplikasi Jasa Transaksi Keuangan Pada PT. Tri Perkasa Garmino. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(2), 66-71.
- Azis, N. U. R. (2022). Pelatihan Pengolahan Data Bagi Guru Sdn Cibening 01. *KRIDA CENDEKIA*, 1(08).

- Cahyono, D. E., & Jayanti, A. (2022). Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Ghafya *Fruits Shop*. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 10(1), 32-40.
- Hapsara, O., Zulkarnain, I., Fermayani, R., Sembiring, R. S., Abdurohim, & Islam, D. (2023). Prinsip Dasar Manajemen Pemasaran (Analisis dan Strategi di Era).
- Jatmiko Indriyanto, Aplikasi Database di Android Studio Menggunakan Database di Internet. Penerbit NEM, 2022.
- Kurniati, K. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16-27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>.
- Megasari Gusandra Siragih, dkk. "Metode Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Memulai Penelitian". Medan. Yayasan Kita Menulis. (2021): 46-50.
- Mahdiansyah, Muhammad Rafi. (2021), Sistem Informasi Layanan Publik Pada Balai Besar Perikanan Budidaya Air Payau (BBPBAP) Jepara Berbasis Web Menggunakan Framework *Code Igniter*.
- Ningsih, Sri Restu, Ade Irma Suryani, dan Alfry Aristo Jansen Sinlae. (2022). Perancangan Basis Data. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pramezwar, A., Lemy, D. M., Sari, L., Kristiana, Y., Brian, R., & Sianipar, R. (2023). *Manajemen Jasa Bidang Hospitality*. Penerbit NEM.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi *Repository* Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26.
- Rahmayati, T. E. 2021 'Keseimbangan Kerja dan Kehidupan (Work Life Balanced) Pada Wanita Bekerja', *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan*.
- Ridwan Chijaya, Benadus Gunawan Sudarsono, Helmy Daimon Matulesy, Fauziyah, and Joseph, "Rancang Bangun Aplikasi Pendistribusian Sparepart Motor Berbasis Web," *J. Jaring Sain Tek*, Vol. 4, pp. 49-58, 2022.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM.
- Romli, N.A. (2022). *Kewirausahaan Kreatif: Cara Menuangkan Ide Kreatif dan Cara Memasarkannya*. CV.Mitra Cendekia Media.
- Sari Riri Fitri and Ardianti Utami S, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi objek*. Yogyakarta: ANDI, 2021.

- Sobrina, S. F., & Gupitha, R. (2023). SISTEM INFORMASI JASA INSTALASI DAN SERVICE ELEKTRIK PADA CV MITRA TEKNIK ALAMJA. *Global*, 10(1).
- Subariah, R., & Eriana, E. S. (2021). KK1109_Praktikum Analisa & Perancangan (UML) (Vol. 1, Issue 1). Tangerang Selatan: Universitas Pamulang.
- Surahman. (2021). Pengantar Akuntansi Satu. Purbalingga: CV. Eureka Medika Aksara.
- Sumiyati, Yatimatun N. (2021), Akuntansi Keuangan SMK/MAK Kelas XI, Edisi Ke-2, Jakarta : PT Gramedia.
- Wijayanti, D. T., & Firnanda, D.Y. (2021). Pengaruh Perceived Organizational Support, Self Efficacy dan Lingkungan Kerja terhadap Employee Engagement.
- Zunaibah Siregar, Putri Erwina, and Musthafa Haris Munandar, “Sistem Informasi Penyewaan Perumahan Mutiara Simpang Mangga Berbasis Web,” *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, vol. 1, no. 1, 2021.