APLIKASI PELAYANAN SERVIS DAN PENJUALAN SUKU CADANG AHASS RIZKY MOTOR KAYUAGUNG

Kasmo Adiyanto
Mahasiswa Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Pos-el : kasmoadiyanto@yahoo.co.id

Abstract : *This thesis takes the title "Aplikasi Pelayanan Servis dan Penjualan Suku Cadang AHASS Rizky Motor Kayuagung". Nowdays, Service to the consumer is still have some barriers. So, in the searches of spare parts, the calculation of the total cost of services and information to the customers encountered an error and delay of information. Considering the process can be make the service of needs of consumers become slowly, so we made an application service and sales of spare parts using visual programming applications bacis 6.0. By defining the problem, conducting feasibility studies, designing systems, designing the data, and generate reports that implements the spare parts, service reports, cashier reports, mechanical reports and transaction reports. To create this application, we must prepare such equipment like hardware, software, and other necessities. The next step is to design a program that will be made, as the conclusion, this program can help the service advisor and spare parts sales at AHASS RIZKY MOTOR Kayuagung.*

Keywords: *Applications, Data Processing, Data Processing*

Abstrak : *Tugas Akhir ini mengambil judul "Aplikasi Pelayanan Servis dan Penjualan Suku Cadang AHASS Rizky Motor Kayuagung". Pelayanan pada konsumen selama ini masih mengalami hambatan sehingga dalam pencarian suku cadang, penghitungan total biaya jasa dan informasi kepada pelanggan mengalami kesalahan dan keterlambatan informasi. mengingat proses tersebut dapat memperlambat layanan kebutuhan konsumen, maka dibuatlah suatu aplikasi pelayanan servis dan penjualan suku cadang dengan menggunakan Aplikasi Pemrograman Visual Basic 6.0. Dengan mendefinisikan masalah, melakukan studi kelayakan, merancang sistem, mendesain data, dan mengimplementasikan yang menghasilkan laporan suku cadang, laporan jasa, laporan kasir, laporan mekanik dan laporan transaksi. Untuk membuat aplikasi yang dimaksud yaitu dengan menyiapkan peralatan-peralatan seperti hardware, software, serta kebutuhan lainnya. Kemudian langkah berikutnya mendesain program yang akan dibuat, sebagai kesimpulan bahwa program ini dapat membantu proses pelayanan servis dan penjualan suku cadang pada AHASS RIZKY MOTOR KAYUAGUNG.*

Kata Kunci *: Application, Service Application, Spare Parts Sales, Visual Basic.*

1. PENDAHULUAN

AHASS Rizky Motor Kayuagung adalah sebuah bengkel motor resmi Honda yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa servis dan penjualan suku cadang motor. Dalam kegiatan sehari-hari AHASS Rizky Motor Kayuagung menerima dan memenuhi permintaan pelayanan servis motor dari pelanggan.

Seiring dengan bertambahnya pelanggan AHASS Rizky Motor Kayuagung, pengelola AHASS Rizky Motor Kayuagung kesulitan untuk menghubungi dan menginformasikan waktu servis berkala kepada para pelanggan agar melakukan servis tepat waktu, sehingga terkadang menyebabkan kendaraan sudah melampaui batas standar servis berkala. Selain itu nota transaksi juga tidak dijadikan sebagai

acuan untuk melakukan servis secara berkala oleh pihak AHASS Rizky Motor Kayuagung, sehingga sering terjadi penggantian suku cadang yang sama secara berulang ketika melakukan servis.

Terkait dengan pelayanan servis kendaraan, untuk kendaraan motor baru selalu mendapatkan pelayanan servis gratis dan ganti oli gratis dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Konsumen sebenarnya memegang buku servis gratis akan tetapi terdapat kendala yang sering terjadi, yaitu pemilik hanya menggunakan buku servis pada saat servis dan ganti oli gratis pertama saja untuk selanjutnya pemilik sering lupa membawa buku servis gratis kebengkel, bisa juga buku itu rusak atau hilang. Oleh karena itu, data riwayat servis menjadi sangat penting untuk mendukung kinerja teknisi dalam menangani masalah kendaraan-kendaraan baru dalam mendapatkan pelayanan gratis.

Tidak terlepas dari masalah yang ada di AHASS Rizky Motor, pada saat kondisi penjualan ramai dengan keterbatasan jumlah karyawan membuat transaksi penjualan tidak bisa dilakukan dengan efisien, pelanggan harus menunggu lama untuk layanan informasi barang yang dibutuhkan. Lamanya layanan informasi barang dikarenakan dalam mencari informasi data barang masih menggunakan arsip-arsip dan dalam mencari barang admin harus melihat langsung ke ruangan suku cadang sehingga dikhawatirkan konsumen bisa merasa kecewa.

Kendala lainya adalah tidak adanya *backup* data, sehingga bila buku-buku pencatatan transaksi dan informasi suku cadang rusak semua data-data akan hilang. Tentu hal tersebut akan merugikan sekali bagi pihak AHASS Rizky Motor.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulisan tugas akhir ini mengambil judul yaitu "Aplikasi Pelayanan Servis dan Penjualan Suku Cadang AHASS Rizky Motor di Kota Kayuagung ".

1.1 Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat Aplikasi Pelayanan Servis dan Penjualan Suku Cadang AHASS Rizky Motor Kayuagung menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* ?".

1.2 Batasan Masalah

Agar penulisan tidak menyimpang dari materi yang ada, maka dalam penulisan tugas akhir ini perlu dibatasi ruang lingkup pembahasan yang meliputi : pengolahan data barang, pengolahan data jasa, pengolahan data mekanik, pengolahan data kasir, pengolahan data servis gratis, pengolahan data pendaftaran servis berbayar dan pengolahan data penjualan suku cadang yang tersedia. Data tersebut akan dibuat menjadi laporan menggunakan Aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

Membangun sebuah aplikasi untuk membantu proses pengolahan data dan

pelayanan konsumen pada AHASS Rizky Motor Kayuagung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Dapat menghasilkan informasi barang secara tepat, cepat dan akurat sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan mutu pelayanan konsumen.
2. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai riwayat servis kendaraan sehingga konsumen ataupun teknisi dapat menggunakan dan memanfaatkan informasi tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Waterfall.* Model SDLC air terjun (w*aterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear)* atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun (*waterfall)* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support)* (Rosa, Shalahuddin, 2011 : 26).

Tahap-tahap model *Waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifisikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimpelementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Identifikasi ini diperlukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun. Salah satu metode dalam proses

identifikasi masalah untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun adalah melalui proses wawancara terhadap pemakai sistem tersebut. Dengan dilakukannya identifikasi masalah, maka akan diketahui permasalahan yang ada pada sistem lama, sehingga diperlukan sistem baru untuk memberikan solusi alternatif yang baik dari sistem lama tersebut. Pada tahap ini di bentuk spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, fungsi perangkat lunak, performansi (unjuk kerja) sistem perangkat yang akan di buat.

Adapun perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan antara lain:

a. *Hardware* (perangkat keras)

Alat-alat komputer yang dapat dilihat dan dapat disentuh disebut perangkat keras (*hardware*) (Emigawaty, Sobri 2009 : 46). Perangkat keras terdiri dari suatu sistem komputer yang pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen masukan, unit memori, unit pemroses serta unit keluaran. Dalam perancangan aplikasi ini, konfigurasi perangkat keras yang digunakan yaitu :

1. *Notebook* dengan spesifikasi *Intel Mobile* 4500 256MB (*Dual Core* T4400 2,2GhZ), *RAM* 1024MB, *Harddisk* 320GB.
2. *Mouse* digunakan sebagai alat penunjuk yang digunakan untuk mengatur posisi kursor diilayar.
3. *Printer* digunakan untuk mencetak data.

b. *Software* (perangkat lunak)

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi pada AHASS Rizky Motor Kayuagung yaitu :

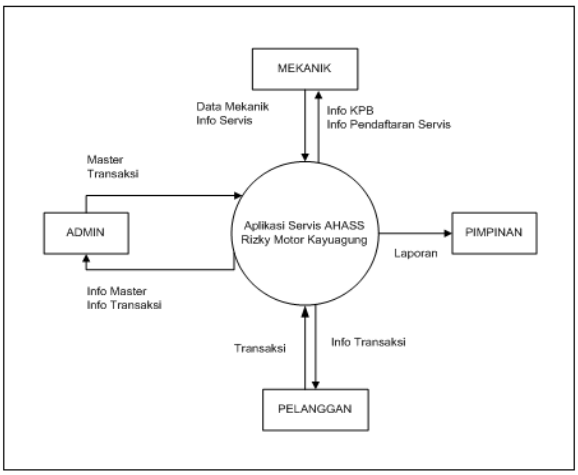
1. *Windows XP Profesional Service pack* 3 sebagai sistem operasi.
2. *Microsoft Visual Basic 6.0* sebagai program yang memberikan instruksi atau perintah program dalam membangun aplikasi pengolahan data.
3. *Microsoft Access 2003* sebagai sarana pembuatan database.
4. *Crystal report 8.5* sebagai perangkat lunak untuk menampilkan laporan yang akan dicetak.

2.3 Desain

a. Data Flow Diagram (DFD)

1. Diagram Konteks

Merupakan gambaran sistem yang dirancang secara umum. Untuk lebih jelas maka harus dijabarkan ke level selanjutnya sampai gambaran sistem yang dibuat selesai ke level akhir. Adapun gambar diagram konteks Aplikasi Service AHASS Rizky Motor adalah sebagai berikut:

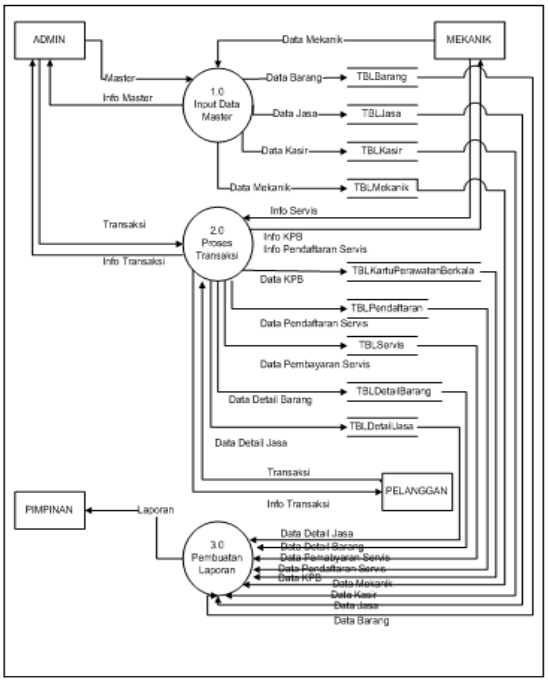


Gambar 1. Diagram Konteks

Pada *diagram* konteks semua data master akan di inputkan oleh admin. *Entitas* pelanggan akan memberikan data kepada admin berupa data pelanggan dan data kendaraan yang kemudian akan di input ke dalam proses transaksi, form pendaftaran akan dicetak oleh admin yang selanjutnya akan diberikan kepada mekanik untuk melakukan pengerjaan servis kendaraan. Data transaksi itu akan diolah menjadi sebuah laporan yang akan diberikan kepada pimpinan.

2. Diagram 0 Level 1

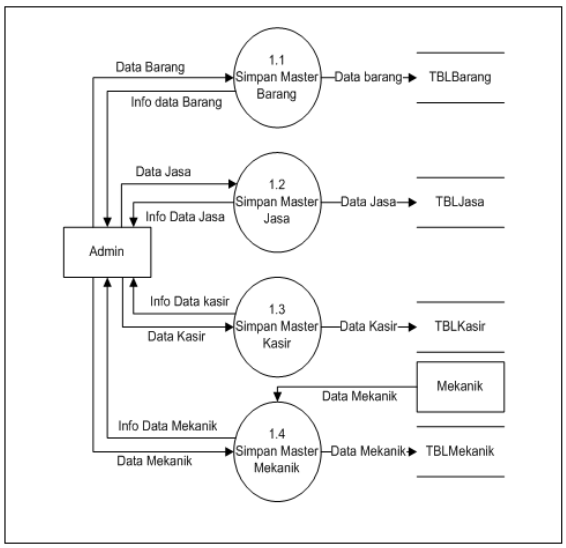
Data Flow Diagram 0 *Level* 1 ini menggambarkan keseluruhan proses dalam aplikasi servis yang terjadi antara *entitas* admin, mekanik, pelanggan dan pimpinan mulai dari proses *input* data master, proses transaksi sampai pembuatan laporan yang akan diserahkan kepada pimpinan. *Entitas* admin akan melakukan *login* ke aplikasi servis dan kemudian memproses data master barang, jasa, kasir, mekanik. *Entitas* pelanggan akan mendaftar melalui pendaftaran KPB (gratis) dan Pendaftaran Servis (berbayar),data pelanggan akan di *input* oleh admin setelah itu baru dapat dilakukan proses pengerjaan servis oleh mekanik. Setelah proses pengerjaan kendaraan servis berbayar selesai selanjutnya menuju proses terakhir yaitu transaksi pembayaran servis . *Entitas* pimpinan akan menerima laporan dari beberapa transaksi kendaraan.



Gambar 2. Diagram 0 Level 1

3. Diagram 1.0 Level 2 Proses 1.0

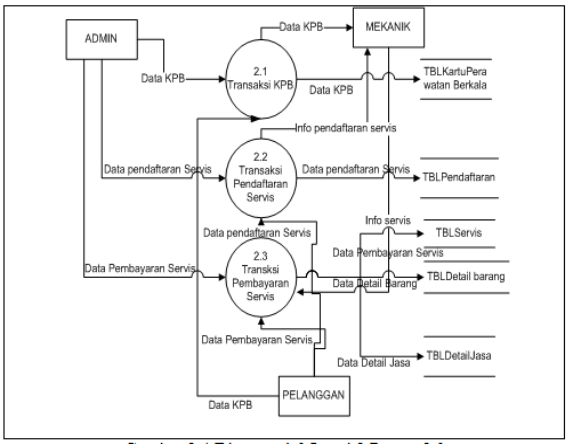
Data Flow Diagram 1.0 *Level* 2 Proses 1.0 menggambarkan proses arus data yang terjadi dalam proses *input* data master. *Entitas* admin menginputkan data master barang, master jasa, master kasir, master mekanik yang kemudian akan di proses dalam aplikasi servis.



Gambar 3. Diagram 1.0 Level 2 Proses 1.0

4. Diagram 1.0 Level 2 Proses 2.0

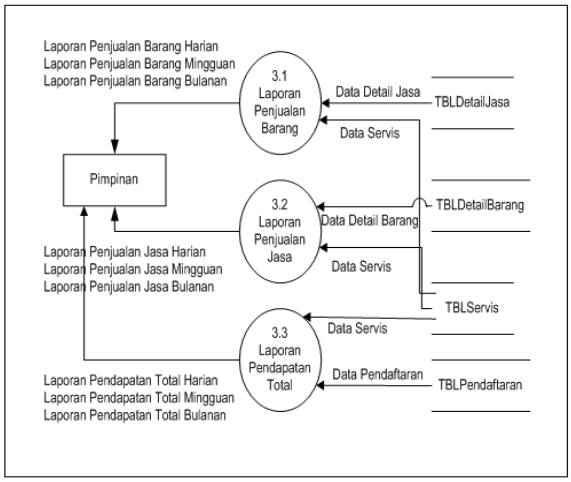
Data Flow Diagram 1.0 *Level* 2 Proses 2.0 menggambarkan arus yang terjadi dalam proses transaksi. Admin akan menginputkan pendaftaran KPB apabila Pelanggan telah memberikan data pelanggan dan kendaraan. Kemudian data tersebut akan dicetak dan akan diberikan kepada mekanik untuk dikerjakan. Setelah pengerjaan selesai dilakukan mekanik proses KPB telah selesai dilakukan. Untuk pendaftaran servis juga dilakukan ketika data pelanggan sudah di isi dan data akan dicetak untuk pengerjaan servis oleh mekanik. Setelah pengerjaan servis dilakukan data akan dialihkan ke form transaksi servis untuk pembayaran. Kesemua data transaksi tersebut akan di simpan ke tabel-tabel yang telah disiapkan untuk transaksi servis seperti tabel KPB, tabel pendaftaran servis, tabel servis, tabel detail barang dan tabel detail jasa.



Gambar 4. Diagram 1.0 Level 2 Proses 2.0

5. Diagram 1.0 Level 2 Proses 3.0

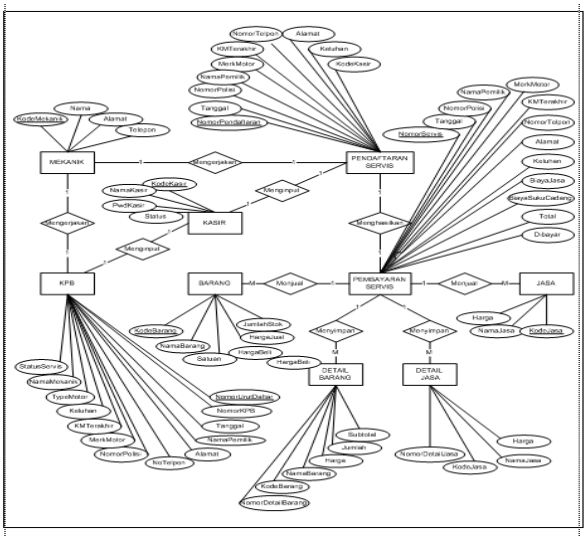
Data flow diagram 1.0 *level* 2 proses 3.0 menggambarkan proses yang terjadi dalam pembuatan laporan aplikasi pelayan servis di AHASS Rizky Motor Kayuagung, mulai dari pembuatan laporan penjualan barang harian, mingguan, bulanan, laporan penjualan jasa harian, mingguan bulanan dan laporan pendapatan total harian, mingguan, bulanan.



Gambar 5. Diagram 1.0 Level 2 Proses 3.0

b. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) tentang aplikasi servis terdiri dari sembilan entitas, yaitu kasir, mekanik, barang, jasa, kpb, pendaftaran servis, pembayaran servis, detail barang dan detail jasa.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD)

c. Desain Tabel

1. Desain File TBLBarang

Desain TBLBarang terdiri dari beberapa *field* yaitu KodeBarang sebagai *primary key*, namabarang, satuan, hargabeli, hargajual dan jumlahstok.

Tabel 1. Desain Tabel Barang

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kodebarang	Text	5	
2	Namabarang	Text	30	
3	Satuan	Text	15	
4	Hargabeli	Number	Long	
5	Hargajual	Number	Long	
6	Jumlahstok	Number	Int	

2. Desain File TBLJasa

Desain TBLJasa terdiri dari beberapa *field* yaitu KodeJasa sebagai *primary key*, namajasa dan harga.

Tabel 2. Desain Tabel Jasa

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kodejasa	Text	5	
2	Namajasa	Text	30	
3	Harga	Number	Long	

3. Desain File TBlDetailBarang

Desain TBLDetailBarang terdiri dari beberapa *field* yaitu NomorDetailBarang, kodebarang, namabarang, harga, jumlah, subtotal.

Tabel 3. Desain Tabel Detail Barang

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	NomorDetailBarang	Text	10	
2	KodeBarang	Text	5	
3	NamaBarang	Text	30	
4	Harga	Numb	Long	
5	Jumlah	Number	Long	
6	subTotal	Number	Long	

4. Desain File TBLDetailJasa

Desain TBLDetailJasa terdiri dari beberapa *field* yaitu nomordetailjasa, kode, namajasa dan harga.

Tabel 4. Desain Tabel Detail Jasa

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	NomorDetailJasa	Text	10	
2	Kodejasa	Text	5	
3	NamaJasa	Text	30	
4	Harga	Number	Long	

5. Desain File TBLKartuPerawatanBerkala

Desain TBLKartuPerawatanBerkala terdiri dari beberapa *field* yaitu NomorUrutDaftar sebagai*primarykey*,nomorkpb,tanggal,namapemilik, alamat, notelpon, nomorpolisi,merkmotor, kmterakhir,typemotor,namamekanik,statusservis.

Tabel 5. Desain Tabel Kartu Perawatan Berkala

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	NomorUrutDaftar	Text	10	
2	NomorKPB	Text	10	
3	Tanggal	Date/Time		
4.	NamaPemilik	Text	30	
5	Alamat	Text	50	
6	Notelpon	Text	12	
7	NomorPolisi	Text	10	
8	MerkMotor	Text	20	
9	KMTerakhir	Text	5	
10	Keluhan	Text	30	
11	Typemotor	Text	10	
12	NamaMekanik	Text	15	
13	Statusservis	Text	20	

6. Desain File TBLKasir

Desain TBLKasir terdiri dari beberapa *field* yaitu kodekasir sebagai *primary key*, namakasir, pwdkasir dan status.

Tabel 6. Desain Tabel Kasir

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	KodeKasir	Text	5	
2	Namakasir	Text	30	
3	Pwdkasir	Text	15	
4	Status	Text	15	

7. Desain File TBLMekanik

Desain TBLMekanik terdiri dari beberapa *field* yaitu KodeMekanik sebagai *primary key*, nama, alamat dan telepon.

Tabel 7. Desain Tabel Mekanik

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	Kodemekanik	Text	5	
2	Namamekanik	Text	30	
3	Alamat	Text	30	
4	Telepon	Text	12	

8. Desain File TBLPendaftaran

Desain TBLPendaftaran terdiri dari beberapa *field* yaitu nomorpendaftaran sebagai *primarykey*,tanggal,nomorpolisi,namapemilik,merkmotor, kmterakhir, nomortelpon, alamat, keluhan dan kodekasir.

Tabel 8. Desain Tabel Pendaftaran

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	Nomorpendaftaran	Text	10	
2	Tanggal	Data/time	50	
3	Nomorpolisi	Text	10	
4	Namapemilik	Text	30	
5	Merkmotor	Text	25	
6	KMTerakhir	Number	Integer	
7	NomorTelpon	Text	20	
8	Alamat	Text	50	
9	Keluhan	Text	50	
10	Kodekasir	Text	5	

9. Desain File TBLServis

Desain TBLServis terdiri dari beberapa *field* yaitu nomorservis, tanggal,nomorpolisi, namapemilik, merkmotor, kmterakhir, nomortelpon, alamat, keluhan, biayajasa, biayasukucadang, total, dibayar, kembali, item, mekanik, kodekasir.

Tabel 9. Desain Tabel Servis

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	NomorServis	Text	10	
2	Tanggal	Date/Time	20	
3	NomorPolisi	Text	10	
4	NamaPemilik	Text	30	
5	Merkmotor	Text	30	
6	KMTerakhir	Number	Int	
7	NomorTelpon	Text	20	
8	Alamat	Text	50	
9	Keluhan	Text	50	
10	BiayaJasa	Number	Long	
11	BiayaSukuCadang	Number	Long	
12	Total	Number	Long	
13	Dibayar	Number	Long	
14	Kembali	Number	Long	
15	Item	Number	Int	
16	Mekanik	Text	15	
17	Kodekasir`	Text	10	

10. Desain File TBLTemporer1

Desain TBLTemporer1 terdiri dari beberapa *field* yaitu nomortemporer1, kode, namajasa, harga.

Tabel 10. Desain Tabel Temporer1

No	Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	NomorTemporer1	Text	3	
2	Kode1	Text	10	
3	Namajasa	Text	30	
4	Harga	Number	Long	

11. Desain File TBLTemporer2

Desain TBLTemporer2 terdiri dari beberapa *field* yaitu nomortemporer2, kode, namabarang, harga, jumlah, subtotal.

Tabel 11. Desain Tabel Temporer2

No	Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	NomorTemporer2	Text	3	

2	Kode2	Text	10
3	NamaBarang	Text	30
4	Harga	Number	Long
5	Jumlah	Number	Int
6	Subtotal	Number	Long

3. HASIL

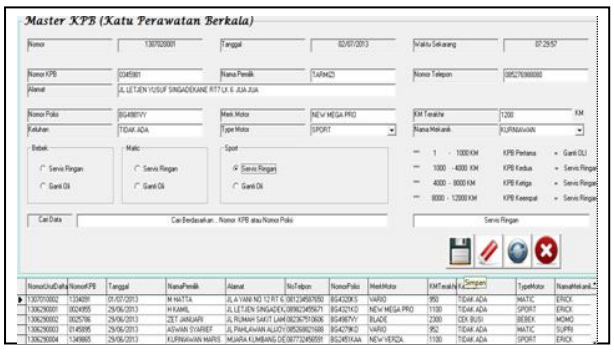
1. Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dibuat, pada menu utama terdapat beberapa submenu pilihan yang dapat dipanggil dengan cara mengklik salah satu submenu tersebut. Tampilan dapat dilihat seperti gambar berikut ini.

Gambar 7. Menu Utama

2. Form Kartu Perawatan Berkala

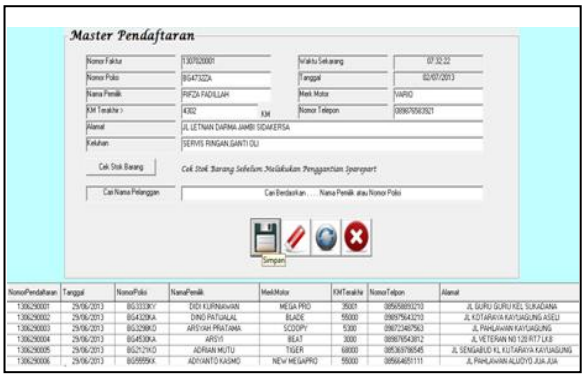
Form KPB (Kartu Perawatan Berkala) digunakan sebagai pendaftaran kendaraan motor honda baru yang memiliki servis gratis sesuai petunjuk buku servis. Dengan mengisi form KPB ini servis gratis baru dapat dilakukan.



Gambar 8. Form Kartu Perawatan Berkala

3. Form Pendaftaran

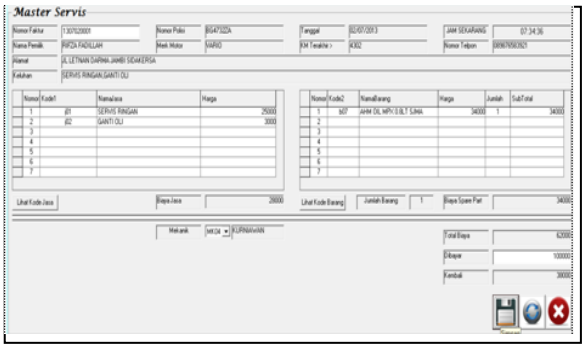
Form pendaftaran digunakan sebagai pendaftaran kendaraan motor yang telah melewati batas servis gratis dan servis akan dikenakan biaya. Kasir akan mengisi data pelanggan dan keluhan kendaraan motor, kemudian baru dapat di kerjakan oleh mekanik.



Gambar 9. Form Pendaftaran

4. Form Servis

Form servis digunakan ketika *form* pendaftaran servis telah diisi lengkap dan kendaraan motor telah selesai diservis. *Form* servis adalah bagian untuk melayani pembayaran servis serta biaya penggantian sukucadang motor pelanggan.



Gambar 10. Form Servis

5. Form Master Barang

Form master barang merupakan bagian untuk mengelola data barang. Mulai dari

penambahan stok barang, pengecekan stok barang dan pengeditan.

Gambar 11. Form Master Barang

6. Form Master Jasa

Form master jasa merupakan bagian untuk mengelola data jasa servis. Seperti biaya servis kendaraan dan biaya penggantian suku cadang

Gambar 12. Form Master Jasa

7. Form Master Kasir

Form master kasir merupakan hak akses untuk masuk kedalam project Aplikasi Servis dan bisa mengatur dan mengeksekusi setiap *form* yang ada sesuai fungsi.

Gambar 13. Form Master Kasir

8. Form Master Mekanik

Form master kasir berisi data mekanik seperti kode mekanik, nama, alamat dan nomor telpon.

Gambar 14. Form Master Mekanik

9. Form Laporan Master

Form Form Laporan Master digunakan mencetak laporan data barang, jasa, mekanik dan kasir.

Gambar 15. Form Laporan Master

10. Form Laporan KPB dan Servis

Form laporan kpb dan servis digunakan untuk mencetak laporan kpb (kartu perawatan berkala) dan laporan servis.

Gambar 16. Form Laporan KPB dan Servis

11. Form Laporan Penjualan Barang

Form laporan transaksi digunakan untuk mencetak laporan penjualan barang harian, mingguan dan bulanan, mencetak laporan penjualan jasa harian, mingguan dan bulanan, mencetak laporan pendapatan total harian, mingguan dan bulanan.

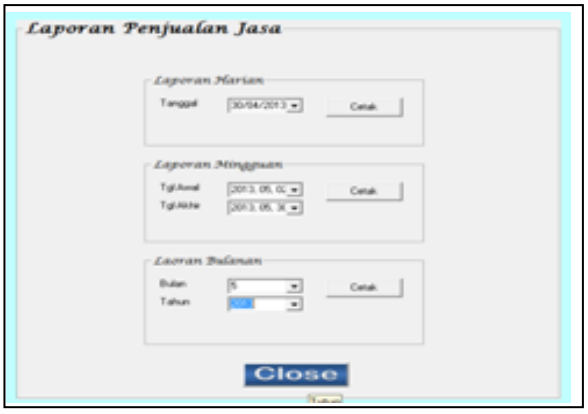
a. Laporan Penjualan Barang

Laporan penjualan barang dimulai dari laporan harian dengan memilih tanggal berapa yang akan dicetak. Laporan mingguan memilih tanggal awal dan tanggal akhir. Laporan bulanan memilih bulan berapa dan tahun berapa yang akan dicetak.

Gambar 17. Form Laporan Penjualan Barang

b. Laporan Penjualan Jasa

Laporan penjualan jasa dimulai dari laporan harian dengan memilih tanggal berapa yang akan dicetak. Laporan mingguan memilih tanggal awal dan tanggal akhir. Laporan bulanan memilih bulan berapa dan tahun berapa yang akan dicetak.



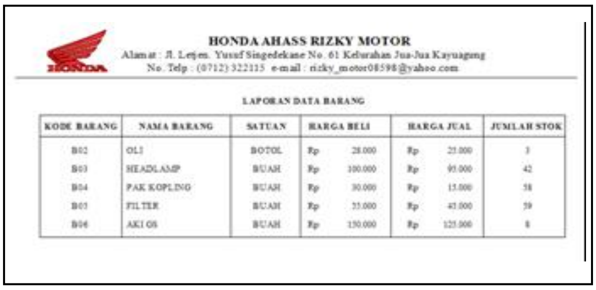
Gambar 18. Form Laporan Penjualan Jasa

c. Laporan Pendapatan Total

Laporan pendapatan total dimulai dari laporan harian dengan memilih tanggal berapa yang akan dicetak. Laporan mingguan memilih tanggal awal dan tanggal akhir. Laporan bulanan memilih bulan berapa dan tahun berapa yang akan dicetak.

Gambar 19. Form Laporan Pendapatan Total

12. Laporan Master Barang



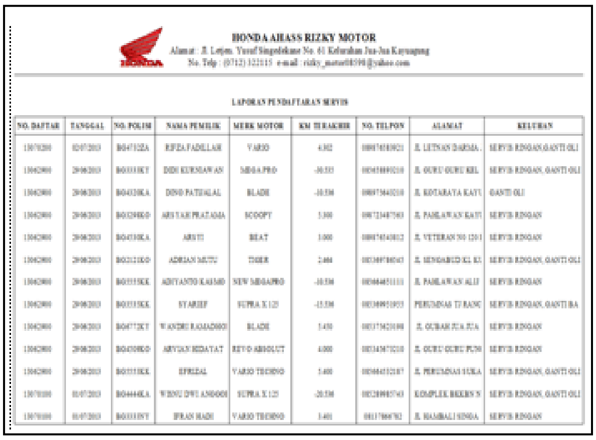
HONDA AHASS RIZKY MOTOR
Alamat : Jl. Letjen. Yusuf Singedekane No. 61 Kelurahan Jua-Jua Kayuagung
No. Telp : (0712) 322115 e-mail : rizky_motor08598@yahoo.com

LAPORAN DATA BARANG

KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA BELI	HARGA JUAL	JUMLAH STOK
B02	OLI	BOTOL	Rp 28.000	Rp 25.000	3
B03	HEADLAMP	BUAH	Rp 100.000	Rp 95.000	42
B04	PAK KOPLING	BUAH	Rp 30.000	Rp 15.000	58
B05	FILTER	BUAH	Rp 35.000	Rp 45.000	59
B06	AKI GS	BUAH	Rp 150.000	Rp 125.000	8

Gambar 20. Laporan Master Barang

13. Laporan Master Servis



HONDA AHASS RIZKY MOTOR
Alamat : Jl. Letjen. Yusuf Singedekane No. 61 Kelurahan Jua-Jua Kayuagung
No. Telp : (0712) 322115 e-mail : rizky_motor08598@yahoo.com

LAPORAN PENDAFTARAN SERVIS

NO. DAFTAR	TANGGAL	NO. POLISI	NAMA PEMILIK	MERK MOTOR	KM TERAKHIR	NO. TELPON	ALAMAT	KELUHAN
[illegible]	[illegible]	BG4712ZA	RIFZA FADILLAH	VARIO	[illegible]	[illegible]	JL. LETNAN DARMA..	SERVIS RINGAN,GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	DEDI KURNIAWAN	MEGA PRO	[illegible]	[illegible]	JL. GURU GURU KEL	SERVIS RINGAN, GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	DINO FATHALAL	BLADE	[illegible]	[illegible]	JL. KOTARAYA KAYU	GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ARSYAH PRATAMA	SCOOPY	[illegible]	[illegible]	JL. PAHLAWAN KAYU	SERVIS RINGAN
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ARNTI	BEAT	[illegible]	[illegible]	JL. VETERAN NO 120 I	SERVIS RINGAN
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ADRIAN MUTU	TIGER	[illegible]	[illegible]	JL. SINDANG [illegible]	SERVIS RINGAN, GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ADITYANTO KASMO	NEW MEGAPRO	[illegible]	[illegible]	JL. PAHLAWAN ALIF	SERVIS RINGAN
[illegible]	[illegible]	[illegible]	SYARIEF	SUPRA X 125	[illegible]	[illegible]	PERUMNAS TJ RANC	SERVIS RINGAN, GANTI BA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WANDRI RAMADHON	BLADE	[illegible]	[illegible]	JL. GUBAH JUA JUA	SERVIS RINGAN
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ARYAN HIDAYAT	REVO ABSOLUT	[illegible]	[illegible]	JL. GURU GURU PUN	SERVIS RINGAN
[illegible]	[illegible]	[illegible]	EFRIZAL	VARIO TECHNO	[illegible]	[illegible]	JL. PERUMNAS SUKA	SERVIS RINGAN, GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	WISNU DWI ANGGOI	SUPRA X 125	[illegible]	[illegible]	KOMPLEK BEKERN S	SERVIS RINGAN, GANTI OLI
[illegible]	[illegible]	[illegible]	IFRAN HADI	VARIO TECHNO	[illegible]	[illegible]	JL. HAMBALI SINDA	SERVIS RINGAN

Gambar 21. Laporan Master Servis

14. Laporan Pendapatan Total

HONDA AHASS RIZKY MOTOR
Alamat : Jl. Letjen. Yusuf Singedekane No. 61 Kelurahan Jua-Jua Kayuagung
No. Telp : (0712) 322115 e-mail : rizky_motor08598@yahoo.com

LAPORAN PENDAPATAN TOTAL BULANAN

BULAN JUNI
TANGGAL 2013

NO. FAKTUR	BIAYA JASA	BIAYA SUKU CADANG	ITEM	TOTAL
1306130001	3.000	25.000	1	Rp 28.000
		GRAND TOTAL	1	Rp 28.000

Gambar 22. Laporan Pendapatan Total

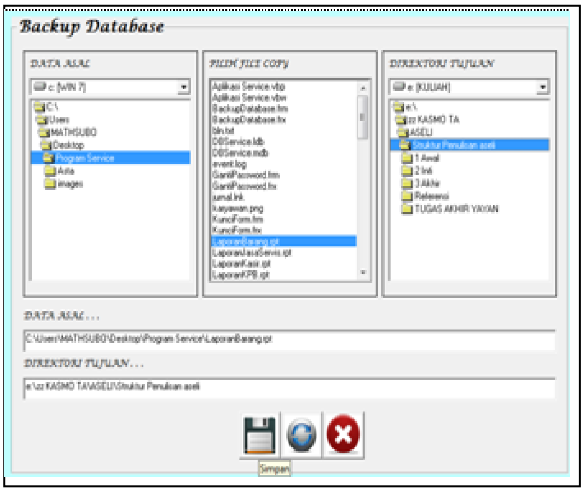
15. Form Ganti Password

Form ganti password digunakan untuk mengubah password admin dan kasir pada aplikasi service. Cara menggunakannya ketikkan nama user, password lama, masukkan password baru dan konfirmasi passord baru.

Gambar 23. Form Ganti Password

16. Form Backup Database

Merupakan *Form backup database* digunakan untuk membackup semua data AHASS Rizky Motor Kayuagung pada aplikasi service agar tidak terjadinya kehilangan data akibat kerusakan sistem aplikasi.



Gambar 24. Form Backup Database

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi pelayanan servis dan penjualan suku

cadang pada AHASS Rizky Motor Kayuagung yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 6.0*.

2. Dapat mempermudah bagian administrasi untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pengolahan data, pencarian data serta pembuatan laporan di AHASS Rizky Motor Kayuagung.

DAFTAR RUJUKAN

Al Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu : Yogyakarta.

Anhar. 2010. *Cara Mudah Mengamankan Komputer & Laptop*. Mediakita : Jakarta Selatan.

A.S Rosa, Salahuddin M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula : Bandung.

Emigawaty, M. Sobri. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Universitas Bina Darma Press : Palembang.

Jama, dkk. *Teknik Sepeda Motor Jilid 1*. Diakses dari(*http://bse.kemdikbud.go.id/index.php/download/fullbook/20080820192142*) tanggal 03 April 2013.

Jogiyanto. 2006. *Pengenalan Komputer : Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Andi : Yogyakarta.

Raharjo, Budi. 2010. *Teknik Pemrograman Pascal*. Informatika : Bandung.

Indrajit, Djokopranoto. 2003. *Manajemen Persediaan*. Grasindo : Jakarta.

Sardi. 2006. *Solusi Jitu Membuat Formulir Bisnis Dinamis dengan InfoPath 2003 & Access 2003*. PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI : Jakarta

Sinarmata, Janer. 2010. *Basis Data*. Andi : Yogyakarta.

Situmorang. 2009. *Bisnis : Perancangan dan Pengembangan*. Mitra Wacana Media : Jakarta.

Sobri. 2010. *Pengantar Basis Data Menggunakan Mysql*. Universitas Bina Darma : Palembang.

Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Andi : Yogyakarta.

Tim Divisi Penelitian. 2008. *Microsoft Visual Basic 6.0 untuk pemula*. Andi – Madcoms : Madiun.