

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PELAYANAN *SERVICE* PADA
DEMPO COMPUTER PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:
VINI ANGGRAINI
021190050**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PELAYANAN *SERVICE* PADA
DEMPO COMPUTER PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:
VINI ANGGRAINI
021190050**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : VINI ANGGRAINI
NOMOR POKOK : 021190050
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI PELAYANAN *SERVICE* PADA
DEMPO COMPUTER PALEMBANG

Tanggal : 05 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN: 0217108001

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : VINI ANGGRAINI
NOMOR POKOK : 021190050
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI PELAYANAN *SERVICE* PADA
DEMPO COMPUTER PALEMBANG

Tanggal : 21 Juli 2022

Penguji 1

Tanggal : 19 Juli 2022

Penguji 2

M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0208088801

Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0208098703

Mengetahui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP 09.PCT.13

MOTTO

Bersyukur setiap hal yang terjadi di kehidupan ini tanpa mengeluh karena semua yang terjadi ada hikmah dan pembelajarannya.

Kupersembahkan Kepada :

1. *Allah SWT.*
2. *Orang tua tercinta yang selalu mendoakan saya.*
3. *Seluruh Rekan.*
4. *Pembimbing Laporan Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.*
5. *Saudara-saudaraku yang selalu memberi semangat.*
6. *Teman-teman seperjuangan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang mana atas berkat dan rahmatnya lah penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini yang berjudul “**Aplikasi Pelayanan *Service* Pada Dempo Computer Palembang**”. Salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan Skripsi.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
4. Dosen dan karyawan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
5. Segenap pimpinan dan karyawan Dempo Computer yang telah memberikan izin Praktik Kerja Lapangan.
6. Kedua orang tua, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan dorongan semangat selama pendidikan dan penyusunan laporan ini serta para sahabat dan teman-teman yang turut ikut serta membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semua dukungan tersebut sangat membantu penulis untuk dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan, semoga Allah SWT selalu memberi balasan atas kebaikan mereka.

Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis harapkan kepada pembaca untuk memberikan adanya kritik atau saran yang dapat membangun laporan ini untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih, semoga laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Palembang, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup PKL.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.3.2.1. Manfaat bagi Penulis.....	3
1.3.2.2. Manfaat bagi Perusahaan	4
1.3.2.3. Manfaat bagi Akademik	4
1.4. Tempat dan waktu pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat PKL	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1. Observasi.....	5

1.5.2. Wawancara	5
1.5.3. Studi Pustaka.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. Aplikasi	7
2.1.2. <i>MySQL (My Structure Query Language)</i>	7
2.1.3. <i>PHP</i>	7
2.1.4. <i>XAMPP</i>	8
2.1.5. <i>Laravel</i>	8
2.1.6. <i>Data Base</i>	8
2.1.7. <i>Flowchart</i>	8
2.1.8. Alat Pengembangan Sistem	9
2.1.9. Pemodelan Proses	10
2.1.9.1 Diagram Use Case (<i>Use Case Diagram</i>)	10
2.1.9.2 Diagram Aktivitas (<i>Activity Diagram</i>)	11
2.1.9.3 Diagram Kelas (<i>class Diagram</i>)	13
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1. Sejarah Perusahaan.....	14
2.2.1.1. Visi perusahaan	15
2.2.1.2. Misi perusahaan	15
2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang	16
2.2.2.1. Struktur Organisasi.....	16
2.2.2.2. Uraian Tugas dan Wewenang	16
2.2.3. Uraian Kegiatan	19

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan	20
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan	20
3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan Bagian Admin	22

3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	25
3.2.1. Evaluasi	25
3.2.2. Pembahasan.....	25
3.3. <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	26
A. <i>Use Case Diagram</i>	26
B. <i>Activity Diagram</i>	27
1. <i>Activity Diagram Login Admin</i>	27
2. <i>Activity Diagram Profile Usaha</i>	28
3. <i>Activity Diagram Merk Barang</i>	29
4. <i>Activity Diagram User</i>	30
5. <i>Activity Diagram Service Admin</i>	31
6. <i>Activity Diagram Laporan</i>	31
C. <i>Class Diagram</i>	32
3.3.1. Struktur Tabel.....	33
3.3.2. Desain Rancangan.....	36
3.3.3. Hasil Implementasi dan Pengujian.....	41
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan.....	47
4.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Pelayanan <i>Service</i> Yang Sedang Berjalan.....	21
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Admin Yang Diusulkan.....	23
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pelayanan <i>Service</i> Pada Dempo Computer Palembang.....	26
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.....	27
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Profile Usaha.....	28
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Merk Barang.....	29
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> User.....	30
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Service Admin.....	31
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	32
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	33
Gambar 3.11 Desain <i>Interface</i> Login.....	37
Gambar 3.12 Desain <i>Interface</i> Dashboard.....	37
Gambar 3.13 Desain <i>Interface</i> Users.....	38
Gambar 3.14 Desain <i>Interface</i> Profile Usaha.....	38
Gambar 3.15 Desain <i>Interface</i> Merk Barang.....	39
Gambar 3.16 Desain <i>Interface</i> Service.....	39
Gambar 3.17 Desain <i>Interface</i> Laporan Keseluruhan.....	40
Gambar 3.18 Desain <i>Interface</i> Laporan Priode.....	40
Gambar 3.19 Tampilan <i>Interface</i> Login.....	41
Gambar 3.20 Tampilan <i>Interface</i> Dashboard.....	42
Gambar 3.21 Tampilan <i>Interface</i> Users.....	42
Gambar 3.22 Tampilan <i>Interface</i> Profile Usaha.....	43
Gambar 3.23 Tampilan <i>Interface</i> Merk Barang.....	44
Gambar 3.24 Tampilan <i>Interface</i> Service.....	44
Gambar 3.25 Tampilan <i>Interface</i> Laporan Keseluruhan.....	45
Gambar 3.26 Tampilan <i>Interface</i> Laporan Priode.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Umum <i>Flowchart</i>	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Daftar Istilah <i>Use Case</i>	26
Tabel 3.2 <i>User</i>	34
Tabel 3.3 Konsumen	34
Tabel 3.4 <i>Profile Usaha</i>	35
Tabel 3.5 Merek Barang.....	35
Tabel 3.6 <i>Service</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu teknologi dan arus informasi berkembang dengan pesat. Fenomena teknologi informasi ini harus dicermati dengan baik terutama dapat mempermudah segala aktifitas yang dilakukan manusia khususnya dalam pemesanan jasa mengingat juga teknologi dapat memenuhi kebutuhan seperti bisnis, kesehatan, pendidikan dan penelitian. Dengan adanya teknologi ataupun internet itu sendiri menyebabkan semua perusahaan melakukan persaingan ketat dalam transaksi maupun menyediakan produk dan jasa. Dunia bisnis saat ini sudah sangat menjamur dan banyak jenisnya, baik usaha rumahan sampai usaha yang sudah memiliki nama besar di dunia contoh yang bisa diambil adalah perusahaan yang bergerak di bidang komputer.

Dempo Computer adalah toko yang terletak di Jln. Lingkar 1 No. 946/2 Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Toko yang mempunyai 3 lantai, buka Setiap Hari dengan Jam Operasional 08.00 – 17.00 WIB Pendiri sekaligus pemilik toko Dempo Computer adalah Bapak Tonny Gunawan. Selain menyediakan jasa *service* Dempo Computer juga menjual hampir semua alat-alat komputer mulai dari *casing*, *motherboard*, *laptop*, *hardisk*, *Solid State Drive (SSD)*, *Random Acces Memory (RAM)*, *processor*, *fan*, *keyboard*, *charger*, *printer*, dan alat-alat komputer lainnya.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang saya amati dalam waktu menjalani Praktik Kerja Lapangan di Dempo Computer proses pelayanan jasa *service* masih dilakukan secara manual. Pihak dari Dempo Computer memberikan hak akses kepada admin untuk mengatur *service* dimana konsumen datang langsung ke toko dan melakukan antrian untuk melakukan *service*. Prosesnya admin menanyakan dan mengecek kendala dari alat-alat computer konsumen yang dibawa untuk melakukan perbaikan (*service*) seperti laptop, *computer* ataupun *printer*, setelah itu menjelaskan biaya perbaikan, jika konsumen setuju maka proses serah terima *service* dilakukan. Setelah proses serah terima dilakukan admin melakukan pencatatan di kertas sebagai bukti serah terima *service*, setelah itu teknisi mendapatkan informasi *service* dari kertas serah terima tersebut. Akibatnya sering terjadi kehilangan dan kerusakan data-data konsumen dan admin menjadi kesulitan jika mencari data-data konsumen untuk menghubunginya kembali apabila ada perkembangan terbaru terkait permasalahan yang lain dari kerusakan diawal yang dikeluhkan konsumen.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pelayanan *service* pada Dempo Computer rentan akan permasalahan seperti rusak atau hilangnya data-data konsumen yang melakukan pemesanan *service*, maka, dibutuhkanlah sebuah aplikasi berbasis *web* untuk meringankan admin dalam memproses pelayanan *service*, maka penulis berinisiatif mengangkat judul **“Aplikasi Pelayanan *Service* Pada Dempo Computer Palembang”**.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membatasi ruang lingkup pada laporan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Admin dapat mengelolah data *service*.
- 2) Aplikasi ini dapat menghasilkan informasi *service* dan laporan *service*.
- 3) Alat pengembangan sistem yang digunakan berupa *flowchart*, *UML (Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram)*.
- 4) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah berupa *PHP* dan *database MySQL* dan *framework laravel* versi 8.
- 5) *Output* nya meliputi nota *service* dan laporan *service*.
- 6) Hak Akses hanya untuk admin.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang dibahas pada laporan Praktik Kerja Lapangan ini yaitu menghasilkan sebuah aplikasi *service* berbasis *web* untuk membantu dan mempermudah karyawan dalam proses pelayanan *service* pada Dempo Computer.

1.3.2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut :

1.3.2.1. Manfaat bagi Penulis

- 1) Sebagai syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja

Lapangan (PKL).

- 2) Sebagai penerapan dan perkembangan ilmu yang telah di dapat selama kuliah khususnya dalam bidang pemrograman.
- 3) Penulis dapat merancang sebuah aplikasi pengelolaan data sistem *service*.

1.3.2.2. Manfaat bagi Perusahaan

- 1) Perusahaan dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengatur proses serah terima *service* dengan cepat.
- 2) Mengurangi resiko data hilang dan rusak.

1.3.2.3. Manfaat bagi Akademik

- 1) Digunakan sebagai bahan referensi dalam menulis Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) lain khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- 2) Terjadinya kerjasama yang baik antara Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dengan Dempo Computer.

1.4. Tempat dan waktu pelaksanaan

1.4.1. Tempat

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di Dempo Computer Palembang yang beralamat di Jl. Lingkaran 1 No 946/2 Kecamatan Ilir Timur 1 Kota Palembang, Sumatra Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan

Waktu Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan selama satu bulan terhitung mulai dari tanggal 21 Februari 2022 sampai tanggal 20 Maret 2022. Jadwal PKL dilaksanakan pada hari Senin s/d Sabtu dari jam 08.00 – 17.00 wib.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Fetty Ade (2021:136) Observasi adalah melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian, lalu mengumpulkan dan mengamati data-data yang sesuai dengan judul yang diangkat. Dalam teknik pengumpulan data ini dimana penulis telah terlibat dalam melakukan kegiatan sehari-hari dalam perusahaan untuk mengamati kegiatan yang telah terjadi pada Dempo Computer.

1.5.2. Wawancara

Menurut Adi Prabudi, dkk. (2021:42) Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan karyawan atau staff yang ada. Dalam teknik pengumpulan data ini penulis telah melakukan wawancara langsung terhadap kepada Ibu Ririn sebagai admin *service* Dempo Computer Palembang untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan dan pembuatan aplikasi.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Arlea Santiana, dkk. (2021:42) Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, buku, maupun jurnal yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Dalam teknik pengumpulan data ini data yang di peroleh penulis menggunakan buku atau pencatatan yang berhubungan dengan penyusunan laporan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Menurut Noviandhiny (2018:134), Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

2.1.2. *MySQL (My Structure Query Language)*

Menurut Purba, (2021:27), *MySQL* adalah “*software* RDBMS (atau server *database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user (multi- user)* dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi- threaded*)”.

2.1.3. *PHP*

Menurut Purba, dkk (2022:24), *Personal Home Page (PHP)* adalah ”bahasa pemrograman pelengkap HTML berbasis server side yang memungkinkan aplikasi *web* dinamis, dapat melakukan koneksi ke *database* dan menghasilkan suatu tampilan yang menarik”.

2.1.4. XAMPP

Menurut Purba, dkk (2019:25), XAMPP adalah *software* yang di dalamnya terdapat server *MySQL* dan didukung oleh *PHP* sebagai bahasa pemrograman untuk membuat *website* dinamis serta terdapat *web server apache* yang dapat dijalankan di beberapa *platform* seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris”.

2.1.5. Laravel

Menurut Herdhani, dkk (2021:39), *Laravel* adalah satu-satunya *framework PHP* yang dapat memaksimalkan penggunaan *PHP* di dalam proses pengembangan *website*.

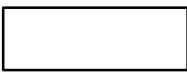


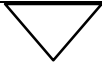

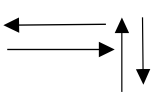
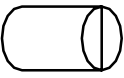
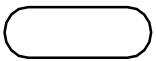

2.1.6. Database

Menurut Simanjuntak, dkk (2019:49), *Database* merupakan kumpulan informasi informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

2.1.7. Flowchart

Menurut Andri (2018:36) *Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Simbol *flowchart* (Bagan Alir) dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol Umum *Flowchart*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
2		Penghubung	Digunakan untuk menghubungkan sambungan aliran
3		Dokumen	Digunakan untuk operasi <i>input</i>
4		Arsip	Merupakan arsip data yang dihasilkan
5		Proses Manual	Untuk proses pengolahan data secara manual
6		Aliran Sistem	Untuk arah pengaliran data proses
7		Basis Data	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
8		Terminator	Mulai dan akhir
9		Pita Kertas	Untuk menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas

Sumber: Zefriyenni dan Santoso dalam Sukrianto (2017:21)

2.1.8. Alat Pengembangan Sistem

Menurut Teguh (2018:127), *Unified Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. *UML* merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik.

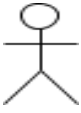
2.1.9. Pemodelan Proses

2.1.9.1. Diagram Use Case (*Use Case Diagram*)

Menurut Rosa (2018 : 156), *use case diagram* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Adapun keterangan dari simbol – simbol *use case* dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase nama aktor.

2.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
3.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4.		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> .
5.		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
6.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .

Sumber : Rosa (2018 : 156)

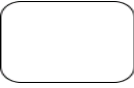




2.1.9.2. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Menurut Rosa A.S (2018 : 162), diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau

aktivitas dari sebuah sistem atau proses sebuah bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Adapun keterangan dari simbol – simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3 sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawal dengan kata kerja.
2.		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3.		<i>Initial Node</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
4.		<i>Activity Final Node</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
5.		Penggabungan / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



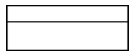

Sumber : Rosa (2018 : 162)



2.1.9.3. Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Menurut Rosa A.S (2018:146), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Adapun keterangan dari simbol – simbol *class diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4 sebagai berikut :

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

6.		<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
7.		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

Sumber : Rosa (2018 : 146)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

Dempo Computer adalah toko yang bergerak di sektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan komputer, yang mulai dirintis pada tahun 2010, terletak di Jln. Lingkar 1 No. 946/2 Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Toko yang mempunyai 3 lantai. Pendiri sekaligus pemilik toko Komputer adalah Bapak Tonny Gunawan. Pada tahun 2010 penjualan Dempo Computer tidak lah banyak hanya beberapa komponen *acesories hardware* komputer saja yang dijual contohnya *catridge, flashdisk*, tinta printer dan lain-lain. Dempo Computer saat itu hanya mempekerjakan 2 orang karyawan yang bertugas sebagai tenaga penjualan, tidak melayani *service* komputer dan laptop. Namun seiring pertumbuhan bisnis, Dempo Computer tidak hanya fokus ke penjualan saja tetapi Dempo Computer juga menyediakan saja *service*, dan mulai menambahkan 2 karyawan tambahan menjadi 4 orang yaitu 2 orang

tenaga penjualan dan 2 orang tenaga *service* , serta menambahkan *acesories hardware* komputer yang lainnya. Sehingga dengan kerja keras dan komitmen yang sungguh-sungguh saat ini tahun 2022 jumlah pegawai Dempo Computer menjadi 15 tenaga kerja dan menjadi salah satu tempat terlengkap pembelian komponen komputer di Palembang.

2.2.1.1. Visi perusahaan

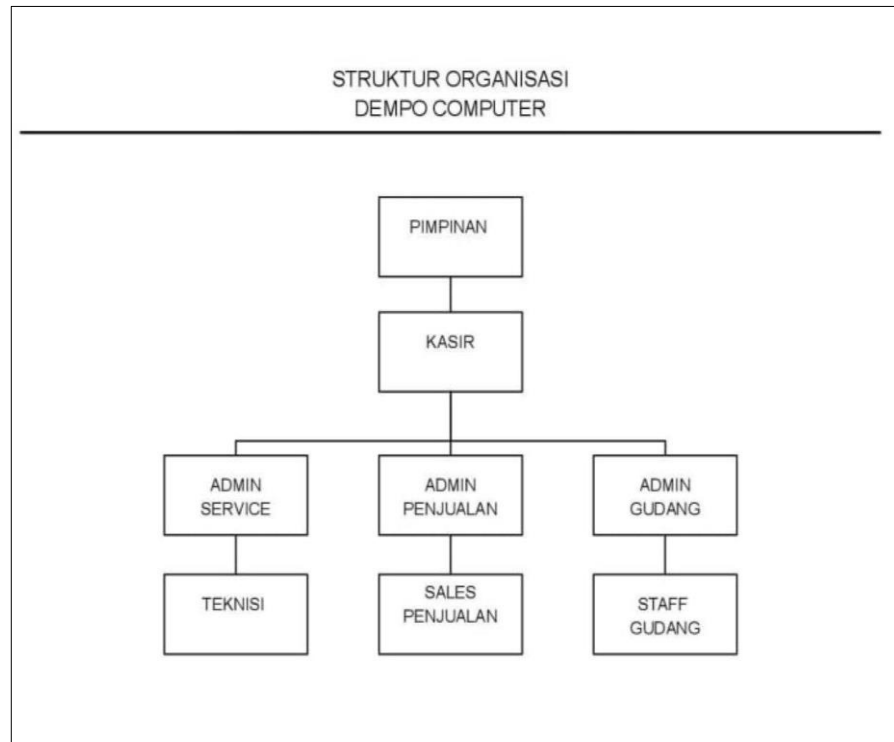
Menjadi perusahaan bisnis pemasaran dan jasa *service computer* baik *software* maupun *hardware* yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

2.2.1.2. Misi perusahaan

- Memberikan pengalaman belanja yang nyaman dengan didukung pelayanan yang baik.
- Menyediakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berpengalaman di bidang pelayanan konsumen dan jasa *service*.

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang

2.2.2.1. Struktur Organisasi



Sumber: Dempo Computer (2022)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.2.2. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang struktur organisasi Dempo Computer sebagai berikut:

1. Pimpinan

Tugas dan Wewenang :

- a. Sebagai pimpinan perusahaan, mengatur, mengawasi, memberikan petunjuk serta mengendalikan karyawan di toko tersebut toko tersebut.
- b. Membuat dan menjalankan peraturan di toko tersebut.

- c. Memberikan solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi toko.
- d. Memberikan pengarahan dan motivasi pada karyawan supaya berkerja dengan efektif dan semangat.

2. Kasir

Tugas dan Wewenang:

- a. Melakukan proses transaksi penjualan.
- b. Melakukan pengecekan barang sebelum di serahkan kepada konsumen.
- c. Memeriksa harga barang yang dijual.
- d. Menyetorkan uang penjualan kepada pimpinan
- e. Membuat laporan penjualan.

3. Admin Service

Tugas dan Wewenang:

- a. Melakukan pencatatan serah terima *service*.
- b. Memastikan semua *servicean* telah dikerjakan oleh teknisi.
- c. Menginformasikan tentang perkembangan *service* kepada konsumen.
- d. Membuat laporan *service*.

4. Teknisi

Tugas dan Wewenang:

- a. Mengecek kendala dari konsumen yang melakukan *service*.
- b. Melakukan perbaikan barang yang di *service*.
- c. Melaporkan ke admin *service* hasil dari komponen-komponen yang telah di *service* .

5. Admin Penjualan

Tugas dan Wewenang:

- a. Mencatat data penjualan sehari-hari.
- b. Memeriksa kembali data yang sudah dicatat agar tidak terjadi kekeliruan.
- c. Membuat laporan penjualan.

6. Sales Penjualan

Tugas dan Wewenang:

- a. Menawarkan barang yang tersedia.
- b. Menjelaskan spesifikasi barang yang akan dibeli oleh konsumen.
- d. Melakukan komunikasi dengan konsumen.
- e. Mencapai target penjualan.

7. Admin Gudang

Tugas dan Wewenang:

- a. Mencatat nama dan jumlah barang yang di terima.

- b. Mengecek barang dengan cara membandingkan catatan nama dan jumlah barang dengan jumlah stok fisik yang tersedia.
- f. Memastikan stok barang tersedia.
- g. Membuat laporan barang masuk dan keluar.

8. Staff Gudang

Tugas dan Wewenang:

- a. Bertanggung jawab atas barang masuk.
- b. Bertanggung jawab atas barang keluar.
- c. Menata produk yang ada di gudang.
- d. Menyiapkan permintaan produk.
- h. Memelihara dan menjaga produk yang ada di gudang.

2.2.3. Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah penulis laksanakan dalam waktu satu bulan dari tanggal 21 februari 2022 sampai dengan 20 maret 2022 di Dempo Computer Palembang, penulis di tempatkan di ruangan admin *service* dengan pembimbing lapangan yang bernama Ibu Ririn, dimana penulis di beri kesempatan untuk membantu kegiatan admin *service* dalam mencatat serah terima dan membantu membuat laporan *service*.

BAB III

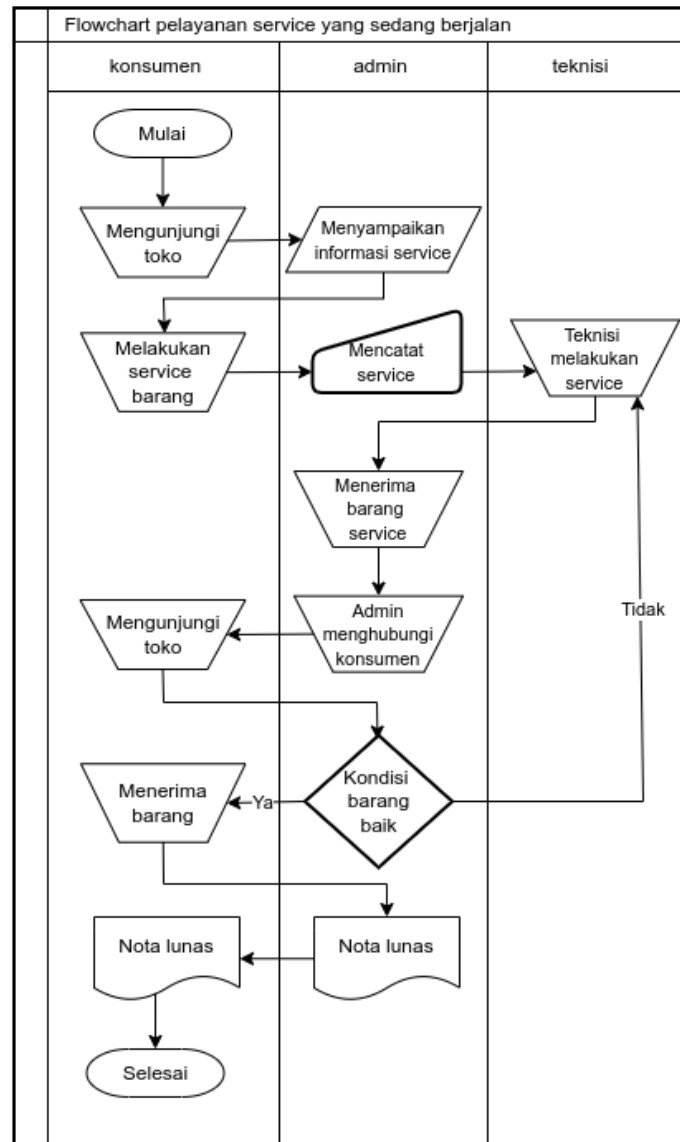
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di Dempo Computer. Selama ini media yang digunakan yaitu dengan cara manual. Oleh karena itu penulis memberikan solusi kepada pihak perusahaan untuk membuat suatu aplikasi *service*.

3.1.1. Prosedur yang berjalan

Adapun prosedur yang berjalan pada Dempo Computer dibagian divisi *service* digambarkan pada *flowchart* yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan di Dempo Computer. Dari prosedur yang berjalan, penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja yang ada pada Dempo Computer, dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Flowchart Pelayanan Service Yang Sedang Berjalan*

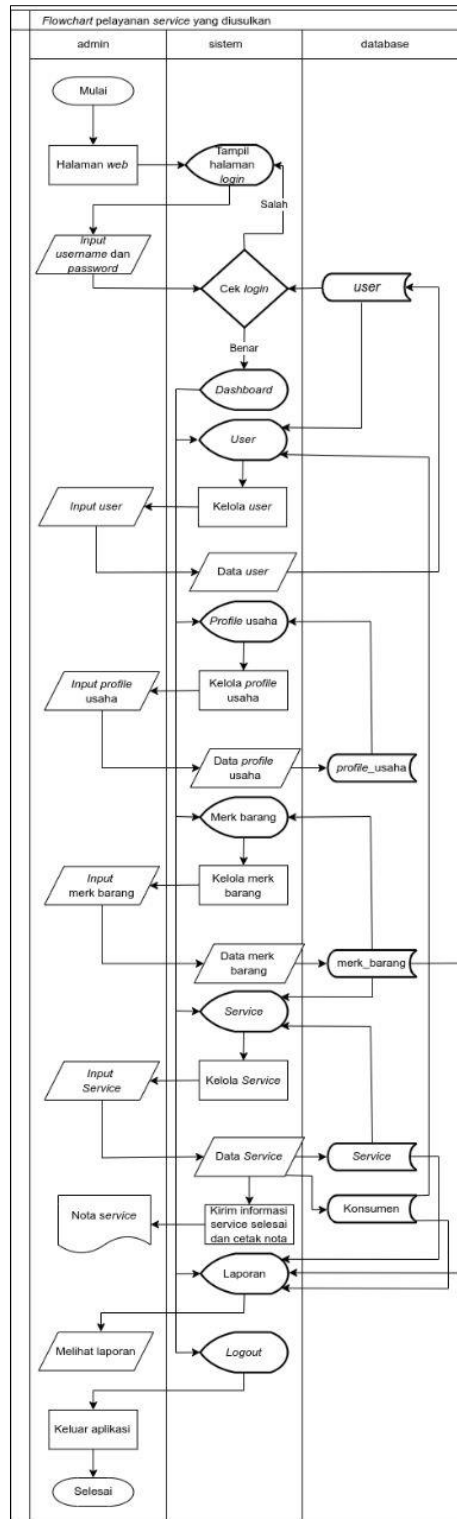
Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Konsumen datang ke toko untuk melakukan *service*.
3. Admin menjelaskan tentang barang yg akan di *service* jika setuju maka admin akan melakukan pencatatan serah terima *service* dikertas.
4. Kemudian barang *service* dari konsumen diserahkan ke teknisi.

5. Setelah teknisi selesai melakukan *service*, barang *service* tersebut diserahkan ke admin.
6. Admin kemudian menghubungi (telpon atau *chatting*) konsumen mengenai perkembangan barang yg telah dilakukan *service*.
7. Jika kondisi barang telah dinyatakan baik, maka konsumen bisa mengambil barang yg telah di *service* kan tersebut.
8. Konsumen datang ke toko mengambil barang *service* dan melakukan pembayaran.
9. Selesai.

3.1.2. Prosedur yang diusulkan bagian Admin

Adapun *flowchart* yang diusulkan bagian admin untuk proses pemesanan jasa *service* pada Dempo Computer yang dijadikan sebuah sistem, dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Flowchart Admin Yang Diusulkan

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai

2. Admin membuka halaman *website* dan melakukan *login user*, jika *username* dan *password* benar maka tampil halaman *dashboard* dan jika *username* dan *password* salah maka tampil halaman *login*.
3. Admin memilih menu *user* untuk proses admin menambahkan, *edit* dan hapus *user*. dan data *user* tersebut akan tersimpan pada *database* tabel *user*.
4. Admin memilih menu *profile* usaha sebagai proses admin menambahkan keterangan informasi *profile* usaha pada Dempo Computer. Data *profile* usaha akan tersimpan pada *database* tabel *Profile_usaha*.
5. Admin memilih menu merk barang sebagai proses admin menambahkan merk barang. Data merk barang akan tersimpan pada *database* tabel *merk_barang*
6. Admin memilih menu *service* untuk proses admin *input* data *service* berdasarkan data dari konsumen. Jika proses *service* selesai maka nanti akan dikirim melalui nomor handphone/whatsapp dan cetak nota selesai yang akan diberikan kepada konsumen. Data *service* barang akan tersimpan pada *database* tabel *services*.
7. Admin memilih menu laporan yang mana dari data *service* jika proses selesai akan tersimpan pada arsip laporan.
8. Selesai.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Setelah penulis melakukan pengamatan pada toko Dempo Computer, bahwa sistem yang sedang berjalan masih dilakukan secara manual yaitu pencatatan serah terima *service* menggunakan kertas. Akibat dari hal tersebut ada beberapa kendala yang dihadapi oleh Dempo Computer, yaitu dalam urusan pengelolaan data *service* seperti waktu yang dibutuhkan dalam memasukan data atau mencari data memerlukan waktu yang lama dan akurasi data yang dihasilkan terkadang mengalami kesalahan dikarenakan admin *service* harus mencari dan memasukan data dengan cara manual, dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu merancang sebuah aplikasi yang dapat menjadi media informasi dan pengelolaan data *service* pada Dempo Computer.

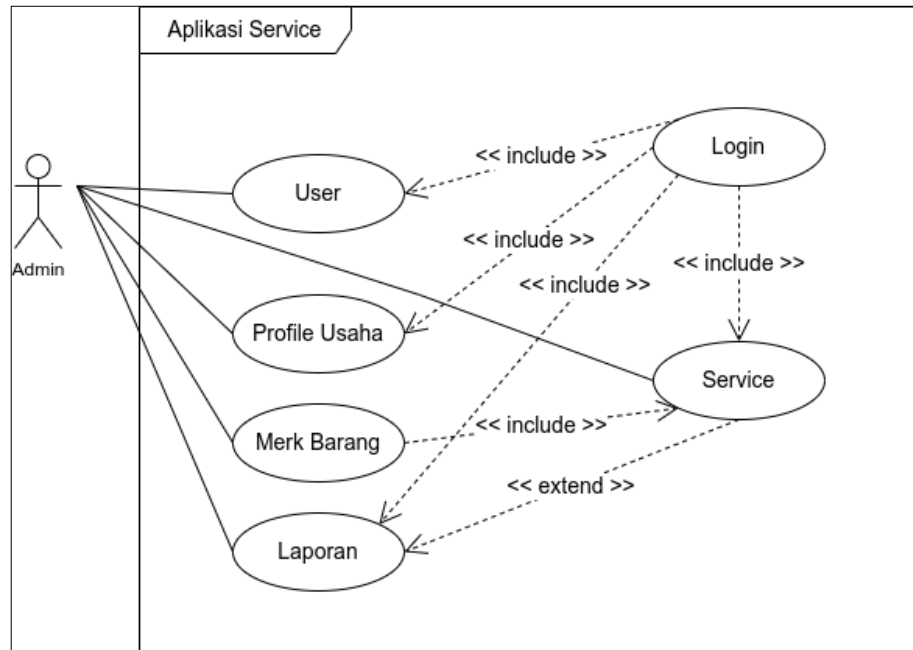
3.2.2. Pembahasan

Masalah yang terjadi di Dempo Computer adalah admin mengelola data pengunjung yang masih dilakukan secara manual yaitu pencatatan serah terima *service* menggunakan kertas. Maka dari itu, solusi yang dapat diambil penulis mengusulkan untuk membuat aplikasi sebagai media informasi dan pengelolaan data *service*. Solusi tersebut akan digambarkan ke dalam *UML (Unified Modelling Language)*.

3.3. UML (Unified Modelling Language)

A. Use Case Diagram

Use Case Diagram dari aplikasi pada Dempo Computer yang akan dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3. Use Case Diagram Aplikasi Pelayanan Service
Pada Dempo Computer Palembang**

Tabel 3.1 Daftar Istilah Use Case.

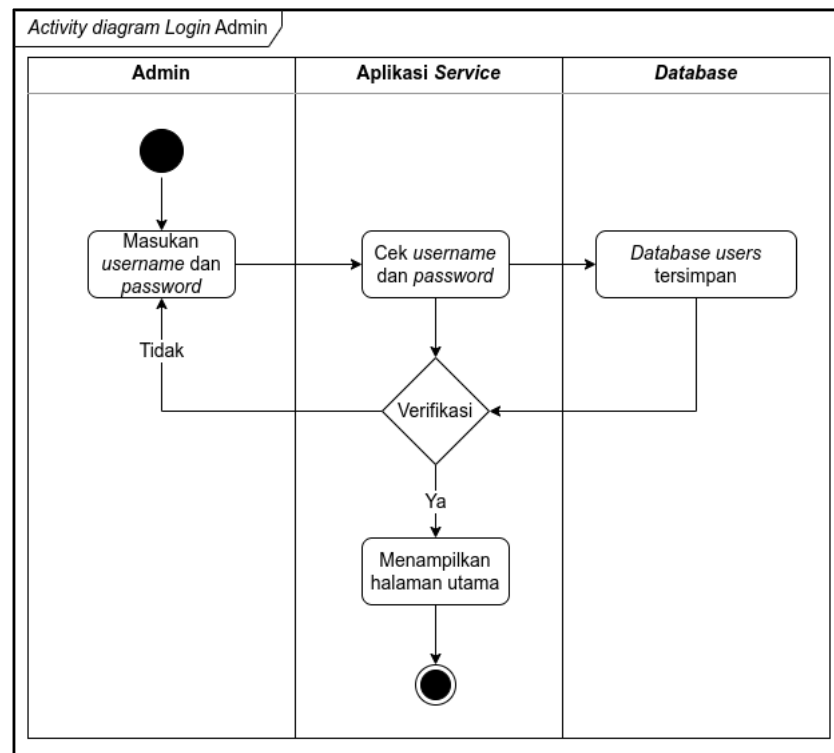
No.	Use Case	Deskripsi	Aktor
1	Mengelola Data User	Proses menambahkan, mengubah dan menghapus data user.	Admin
2	Mengelola Profile Usaha	Proses mengubah profile usaha.	Admin
3	Mengelola Merk Barang	Proses menambahkan, mengubah dan menghapus data merk barang.	Admin
4	Mengelola Service	Proses menambahkan, mengubah dan menghapus data service yang dilakukan admin	Admin

5	Mengelola Laporan	Proses menambahkan, mengubah, menghapus dan mencetak data laporan.	Admin
---	-------------------	--	-------

B. Activity Diagram

1. Activity Diagram Login Admin.

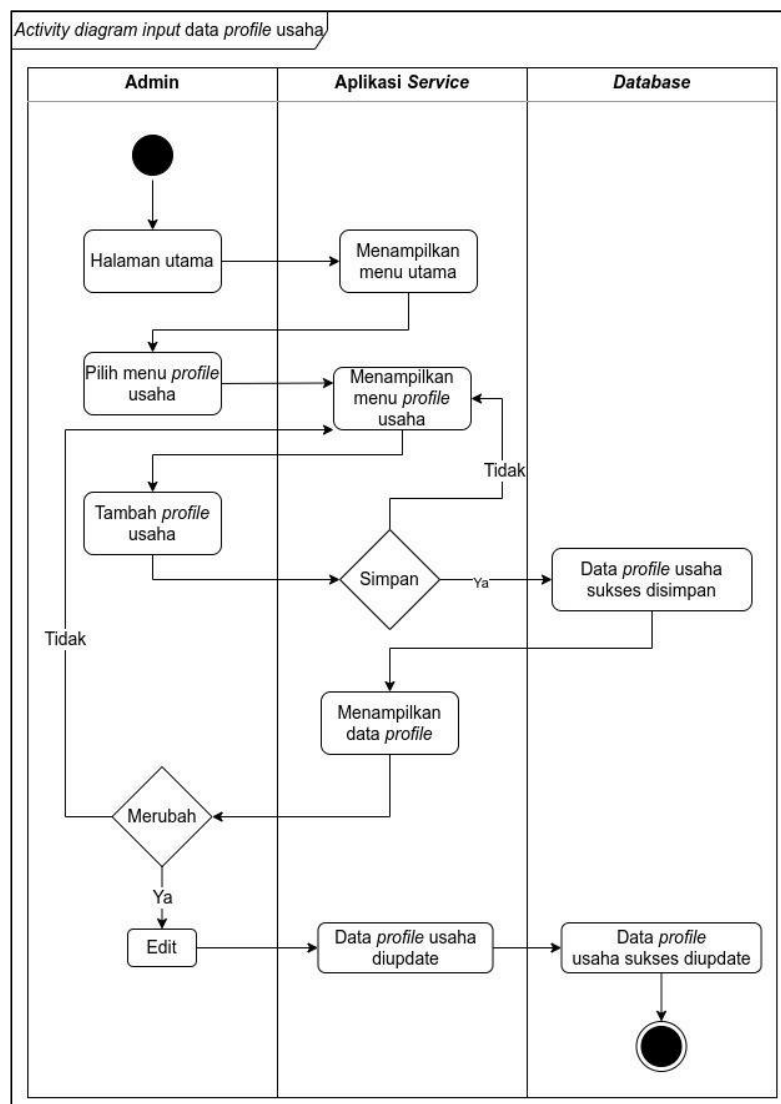
Admin membuka sistem lalu melakukan proses *login* dengan memasukkan *username* dan *password*. Berikut ini adalah *activity diagram login* dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin.

2. Activity Diagram Profile Usaha.

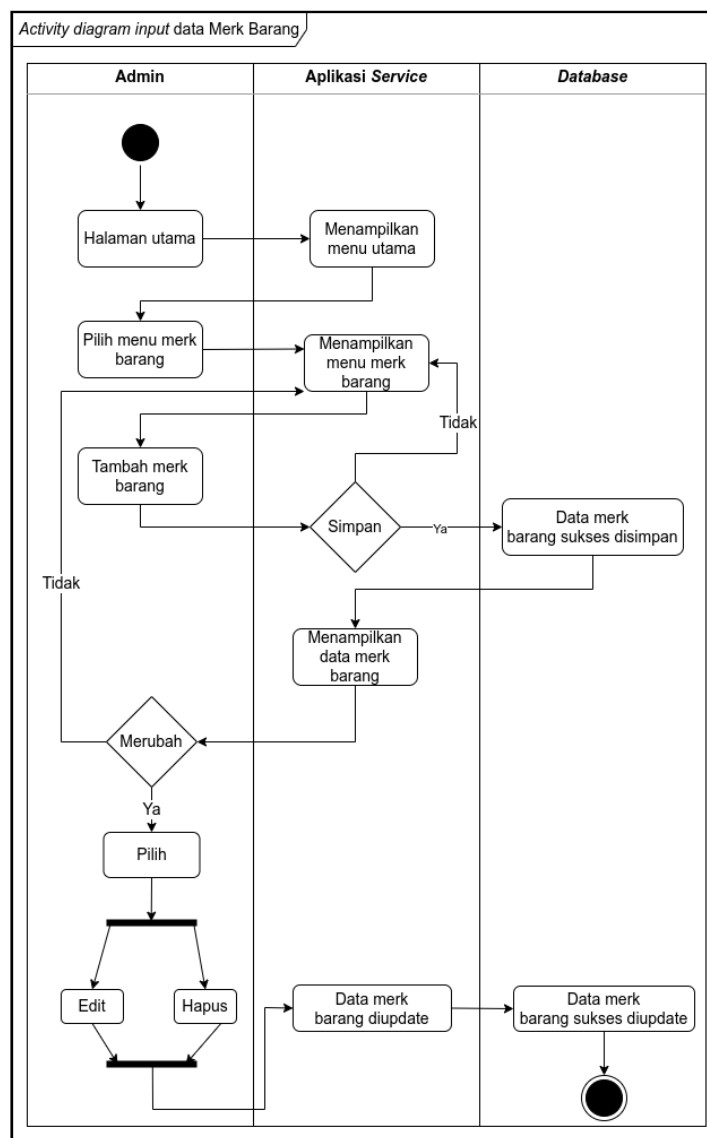
Activity Diagram data *profile* usaha ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Pada halaman utama admin memilih menu *profile* usaha. Di menu ini admin bisa menambahkan data *profile* usaha dan admin bisa melakukan *edit* data *profile* usaha. Berikut ini adalah *activity diagram* data *profile* usaha dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini:



Gambar 3.5 Activity Diagram Profile Usaha.

3. Activity Diagram Merk Barang

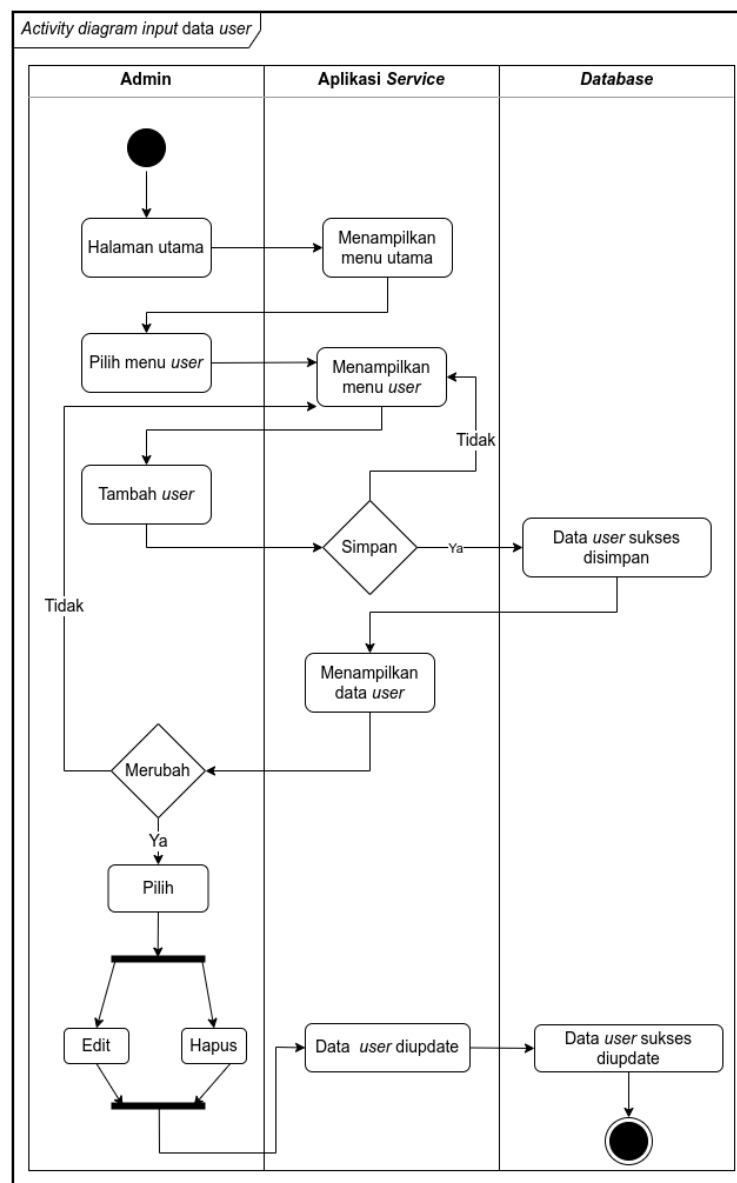
Activity Diagram data merk barang ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Pada halaman utama admin memilih menu merk barang. Di menu ini admin bisa menambahkan data merk barang dan admin bisa melakukan *edit*, hapus data merk barang. Berikut ini adalah *activity diagram* data merk barang dilihat pada tabel 3.6. dibawah ini:



Gambar 3.6 Activity Diagram Merk Barang.

4. Activity Diagram User.

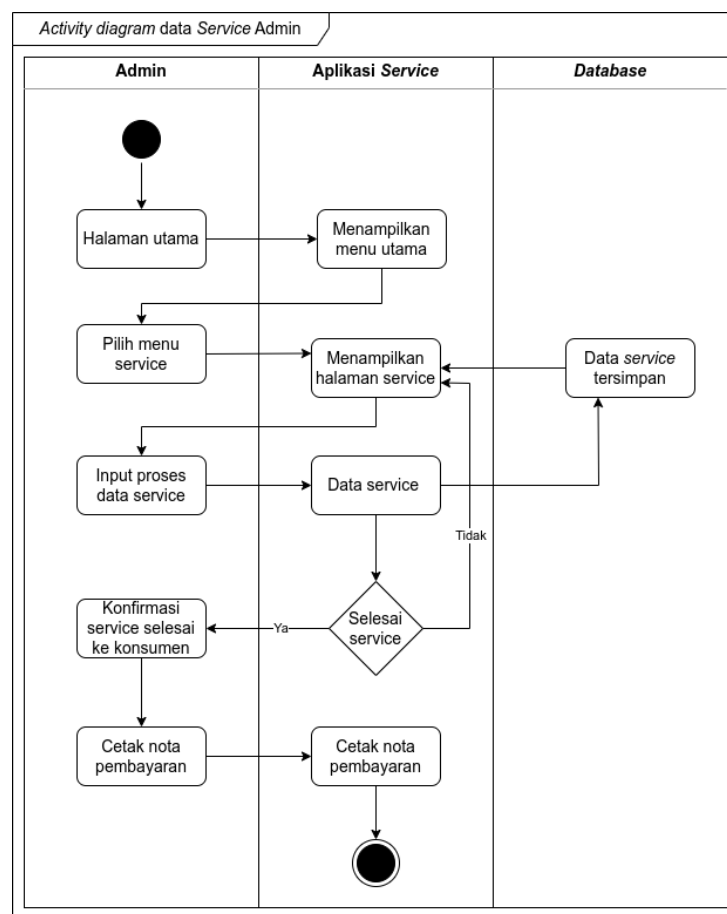
Activity Diagram kelola data *user* ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Pada halaman utama admin memilih menu *user*. Di menu ini admin bisa menambahkan data *user* dan admin bisa melakukan *edit*, hapus data *user*. Berikut ini adalah *activity diagram user* dilihat pada tabel 3.7. dibawah ini::



Gambar 3.7 Activity Diagram User.

5. Activity Diagram Service Admin.

Activity Diagram data service admin ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Pada halaman utama admin memilih menu service. Di menu ini admin melakukan proses service. Berikut ini adalah activity diagram data admin dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini :

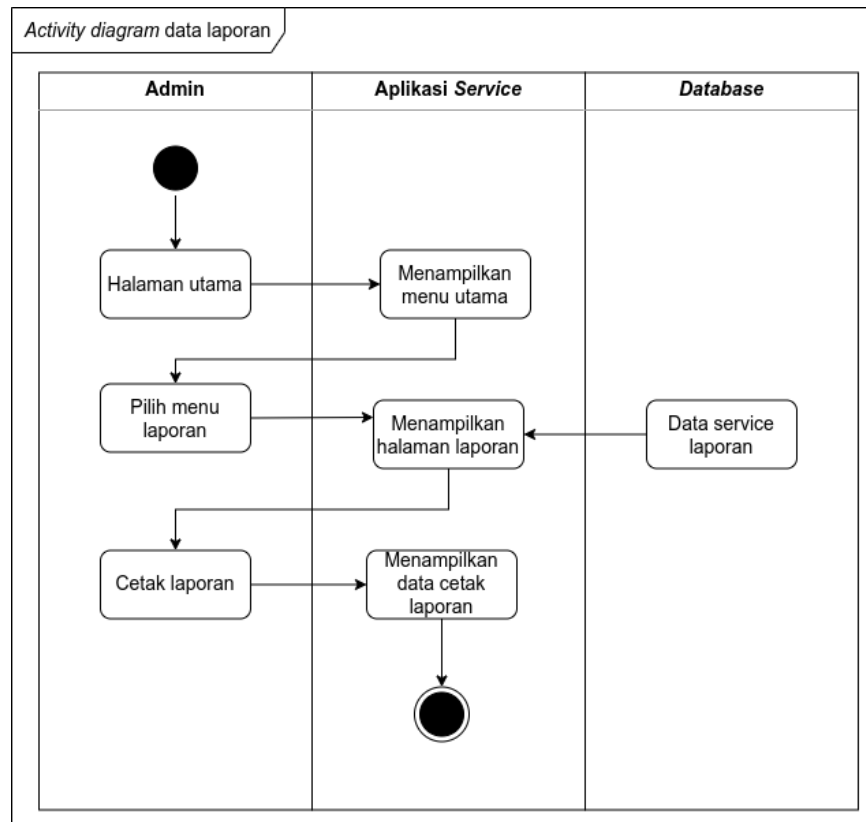


Gambar 3.8 Activity Diagram Service Admin

6. Activity Diagram Laporan.

Activity Diagram data laporan ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin. Pada halaman utama admin memilih menu laporan. Di menu ini akan bisa melihat laporan dari semua

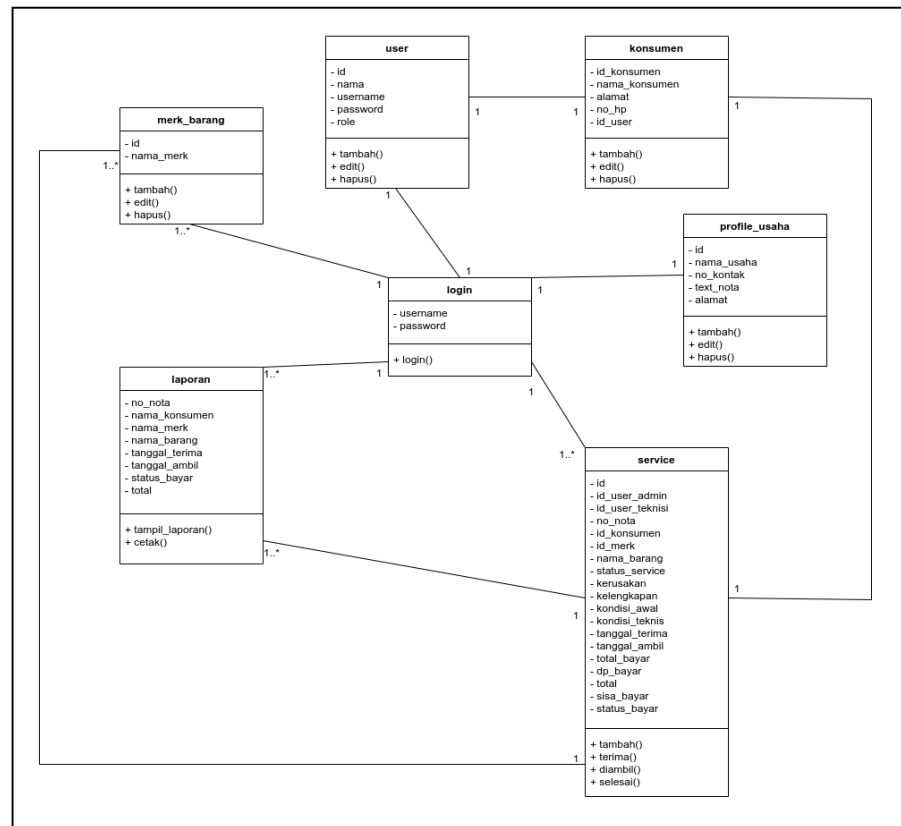
proses *service* yang berjalan. Berikut ini adalah *activity diagram* data laporan dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini:



Gambar 3.9 Activity Diagram Laporan.

C. Class Diagram

Class diagram menjelaskan analisis class yang akan digunakan, terutama pada *class entity*. Berikut ini adalah *class diagram* dilihat pada tabel 3.10 dibawah ini :



Gambar 3.10 Class Diagram.

3.3.1. Struktur Tabel

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya. Dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data. Adapun desain tabel pada *database services* sebagai berikut :

1. Tabel User

Tabel *user* digunakan untuk menyimpan data admin.

Struktur data pada tabel *User* dapat dilihat pada tabel 3.2.

Primary key: id

Foreign key: -

Tabel 3.2 User

No.	Field	Type	Width	Keterangan
1	*id	<i>Int</i>	11	Identitas <i>User</i>
2	Nama	<i>varchar</i>	50	Nama <i>User</i>
3	<i>Username</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Username</i>
4	<i>Password</i>	<i>varchar</i>	255	<i>Password</i>
5	Role	<i>Char</i>	2	Jenis <i>User</i>

2. Tabel Konsumen

Tabel konsumen untuk menyimpan data konsumen. Struktur data pada tabel konsumen dapat dilihat pada tabel 3.3.

Primary key: id_konsumen

Foreign key: -

Tabel 3.3 Konsumen

No.	Field	Type	Width	Keterangan
1	*id_konsumen	<i>Bigint</i>	20	Identitas ulangan
2	nama_konsumen	<i>Int</i>	11	Nama konsumen
3	Alamat	<i>Int</i>	11	Alamat konsumen
4	no_hp	<i>Int</i>	11	Nomor hp konsumen

3. Tabel *Profile* Usaha

Tabel *profile* usaha digunakan untuk menyimpan data dari *profile* usaha. Struktur data pada tabel *profile* usaha dapat dilihat pada tabel 3.4.

Primary key: id

Foreign key: -

Tabel 3.4 Profile Usaha

No.	Field	Type	Width	Keterangan
1	*id	<i>Int</i>	11	Identitas <i>profile</i> usaha
2	nama_usaha	<i>varchar</i>	100	Nama usaha
3	no_kontak	<i>varchar</i>	13	Nomor kontak
4	alamat	<i>Text</i>	-	Alamat
5	text_nota	<i>Text</i>	-	Text nota

4. Tabel Merek Barang

Tabel merek barang digunakan untuk menyimpan data merek barang. Struktur data pada tabel merek barang dapat dilihat pada tabel 3.5.

Primary key: id_merk

Foreign key: -

Tabel 3.5 Merek Barang

No.	Field	Type	Width	Keterangan
1	*id	<i>Int</i>	11	Identitas merek barang
2	nama_merk	<i>varchar</i>	100	Nama merek barang

5. Tabel Service

Tabel *service* digunakan untuk menyimpan data *service*. Struktur data pada tabel *service* dapat dilihat pada tabel 3.6.

Primary key: id

Foreign key: id_user_admin, id_konsumen, id_merk

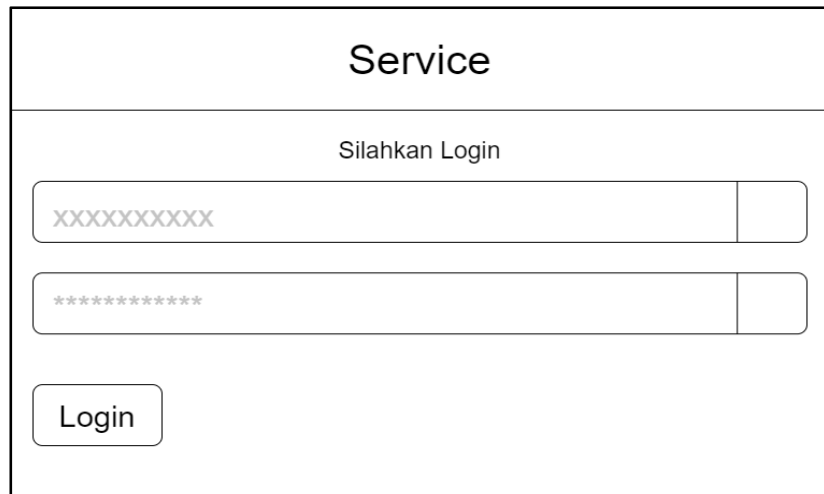
Tabel 3.6 Service

No.	Field	Type	Width	Keterangan
1	*id	Int	11	Identitas rapot
2	**id_user_admin	Int	11	Identitas user admin
3	no_nota	varchar	100	Nomor nota
4	**id_konsumen	Int	11	Identitas konsumen
5	**id_merk	Int	11	Identitas merek barang
6	nama_barang	varchar	100	Nama barang
7	status_service	varchar	50	Status service
8	Kerusakan	text	-	Kerusakan barang
9	Kelengkapan	text	-	Kelengkapan barang
10	kondisi_awal	text	-	Kondisi awal barang
11	tanggal_terima	date	-	Tanggal diterima
12	tanggal_ambil	date	-	Tanggal diambil
13	total_bayar	varchar	100	Total bayar
14	dp_bayar	varchar	100	Dp bayar
15	Total	varchar	100	Total keseluruhan
16	sisa_bayar	varchar	100	Sisa bayar
17	status_bayar	varchar	30	Status bayar

3.3.2. Desain Rancangan

1. Interface Login

Desain *login* berisi *form username, password* ,lupa *password*, Buat Akun Baru, *Remember Me* dan tombol *login* untuk masuk ke halaman utama. Desain *interface login* admin dapat dilihat pada gambar 3.11.

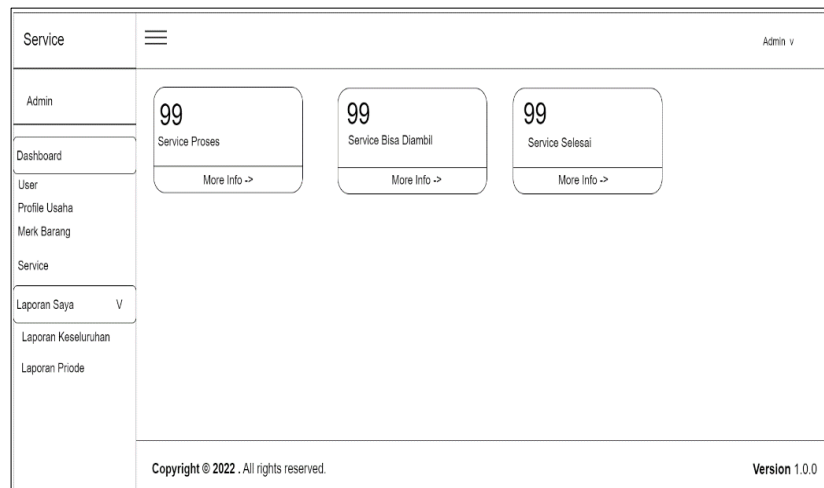


The image shows a login interface for a service. At the top, the word "Service" is centered. Below it, the text "Silahkan Login" (Please Login) is centered. There are two input fields: the first contains "XXXXXXXXXX" and the second contains "*****". Below the input fields is a "Login" button.

Gambar 3.11 Desain Interface Login.

2. Interface Dashboard

Desain *dashboard* berisi informasi keseluruhan dari *service* proses, *service* bisa diambil, *service* selesai. Desain *interface dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.12.



The image shows a dashboard interface for a service. On the left is a sidebar menu with items: Service, Admin, Dashboard, User, Profile Usaha, Merk Barang, Service, Laporan Saya (with a dropdown arrow), Laporan Keseluruhan, and Laporan Priode. The main content area has a header with "Service" on the left, a hamburger menu icon in the center, and "Admin v" on the right. Below the header are three cards, each with the number "99" and a label: "Service Proses", "Service Bisa Diambil", and "Service Selesai". Each card has a "More Info ->" link. At the bottom of the dashboard, there is a footer with "Copyright © 2022 . All rights reserved." on the left and "Version 1.0.0" on the right.

Gambar 3.12 Desain Interface Dashboard.

3. Interface User

Desain data *user* berisi informasi data *users* untuk pembuatan akun akses Dempo Computer. Desain *interface users* dapat dilihat pada gambar 3.13.

Service	Admin v																								
Admin	User Tambah User																								
Dashboard	Show 99 entries	Search: <input type="text"/>																							
User	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Username</th> <th>Role</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> </tbody> </table>					No	Nama	Username	Role	Action	99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	Nama	Username	Role	Action																					
99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																					
99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																					
99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																					
Profile Usaha	Showing 1 to 4 of 4 entries				<input type="button" value="Previous"/> 99 <input type="button" value="Next"/>																				
Merik Barang	Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0																								
Service																									
Laporan Saya	V																								
Laporan Keseluruhan																									
Laporan Priode																									

Gambar 3.13 Desain Interface Users.

4. Interface Profile Usaha

Desain profile usaha berisi informasi data *profile* usaha Dempo Computer dan dikelola oleh admin. Desain *interface profile* usaha dapat dilihat pada gambar 3.14.

Service	Admin v																
Admin	Profile Usaha																
Dashboard	Show 99 entries	Search: <input type="text"/>															
User	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Usaha</th> <th>No Hp</th> <th>Alamat</th> <th>Text Nota</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>99999999</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/></td> </tr> </tbody> </table>					No	Nama Usaha	No Hp	Alamat	Text Nota	Action	99	xxxxxxxx	99999999	xxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/>
No	Nama Usaha	No Hp	Alamat	Text Nota	Action												
99	xxxxxxxx	99999999	xxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/>												
Profile Usaha	Showing 1 to 4 of 4 entries				<input type="button" value="Previous"/> 99 <input type="button" value="Next"/>												
Merik Barang	Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0																
Service																	
Laporan Saya	V																
Laporan Keseluruhan																	
Laporan Priode																	

Gambar 3.14 Desain Interface Profile Usaha.

5. *Interface Merk Barang*

Desain merk barang berisi informasi merk barang yang di *input* oleh admin dan datanya akan di *view* di *service*. Desain *interface* merk barang dapat dilihat pada gambar 3.15.

Service	Admin v													
Admin	Merk Tambah Merk													
Dashboard	Show 99 entries	Search: <input type="text"/>												
User														
Profile Usaha														
Merk Barang														
Service														
Laporan Saya V														
Laporan Keseluruhan														
Laporan Priode														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Merk Barang</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Merk Barang	Action	99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	Nama Merk Barang	Action												
99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>												
99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>												
99	xxxxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>												
	Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 99 Next													
	Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0													

Gambar 3.15 Desain *Interface* Merk Barang.

6. *Interface Service*

Desain *service* berisi master data *service* Dempo Computer yang di *input* admin. Desain *interface service* dapat dilihat pada gambar 3.16.

Service	Admin v																									
Admin	Service Tambah Service																									
Dashboard	Show 99 entries	Search: <input type="text"/>																								
User																										
Profile Usaha																										
Merk Barang																										
Service																										
Laporan Saya V																										
Laporan Keseluruhan																										
Laporan Priode																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No Nota</th> <th>Konsumen</th> <th>Barang</th> <th>Tgl Terima</th> <th>Status Bayar</th> <th>Status</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>dd-mm-yy</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>Sudah Dibail</td> <td><input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>dd-mm-yy</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>Bisa Dibail</td> <td><input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/></td> </tr> </tbody> </table>		No	No Nota	Konsumen	Barang	Tgl Terima	Status Bayar	Status	Action	99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	dd-mm-yy	xxxxxxxx	Sudah Dibail	<input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/>	99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	dd-mm-yy	xxxxxxxx	Bisa Dibail	<input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/>
No	No Nota	Konsumen	Barang	Tgl Terima	Status Bayar	Status	Action																			
99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	dd-mm-yy	xxxxxxxx	Sudah Dibail	<input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/>																			
99	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	dd-mm-yy	xxxxxxxx	Bisa Dibail	<input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="View"/>																			
	Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 99 Next																									
	Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0																									

Gambar 3.16 Desain *Interface* Service.

7. *Interface* Laporan Keseluruhan

Desain data Laporan keseluruhan berisi semua proses *service* di Dempo Computer yang dibuat laporan yang akan di berikan ke pimpinan. Desain *interface* data *user* dapat dilihat pada gambar 3.17.

Service	Admin v
Admin	Laporan Service
Dashboard	PDF Cloumn Visibility V Search: <input type="text"/>
User	
Profile Usaha	
Merk Barang	
Service	
Laporan Saya V	
Laporan Keseluruhan	
Laporan Priode	
Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 99 Next	
Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0	

Gambar 3.17 Desain *Interface* Laporan Keseluruhan.

8. *Interface* Laporan Priode

Desain laporan priode berisi untuk melihat laporan priode berdasarkan tanggal pemesanan. Desain *interface* laporan priode dapat dilihat pada gambar 3.18.

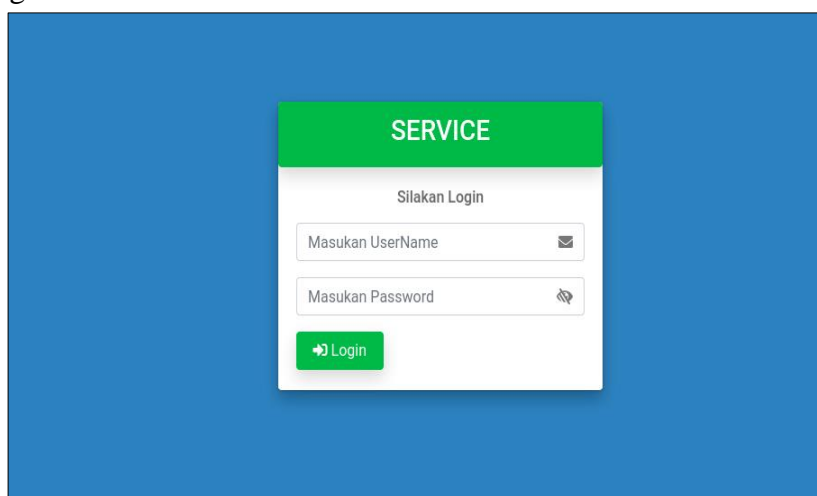
Service	Admin v
Admin	Laporan Data Service Periode dd-mm-yy S.D dd-mm-yy
Dashboard	PDF Cloumn Visibility V Search: <input type="text"/>
User	
Profile Usaha	
Merk Barang	
Service	
Laporan Saya V	
Laporan Keseluruhan	
Laporan Priode	
Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 99 Next	
Copyright © 2022 . All rights reserved. Version 1.0.0	

Gambar 3.18 Desain *Interface* Laporan Priode.

3.3.3. Hasil Implementasi dan Pengujian

1. *Interface Login*

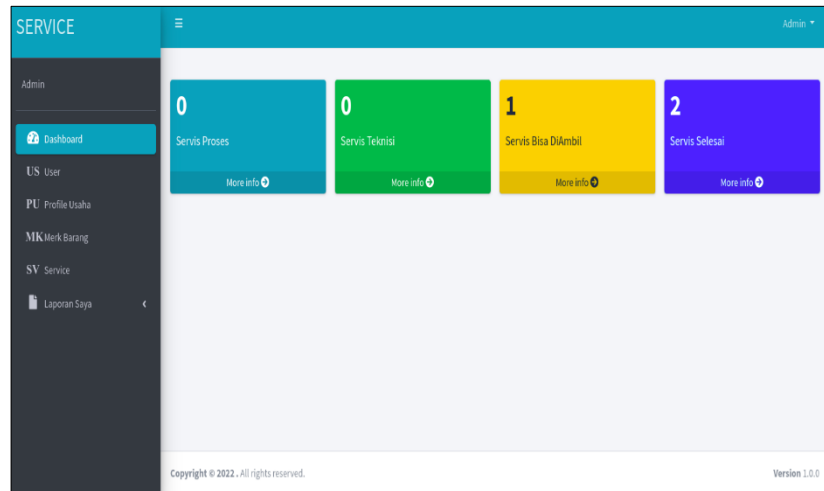
Aplikasi ini terdapat 4 jenis pengguna yaitu admin. *Form login* digunakan untuk proses masuk ke halaman utama dempo *service* computer. Tampilan form *login* dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Tampilan *Interface Login*.

2. *Interface Dashboard*

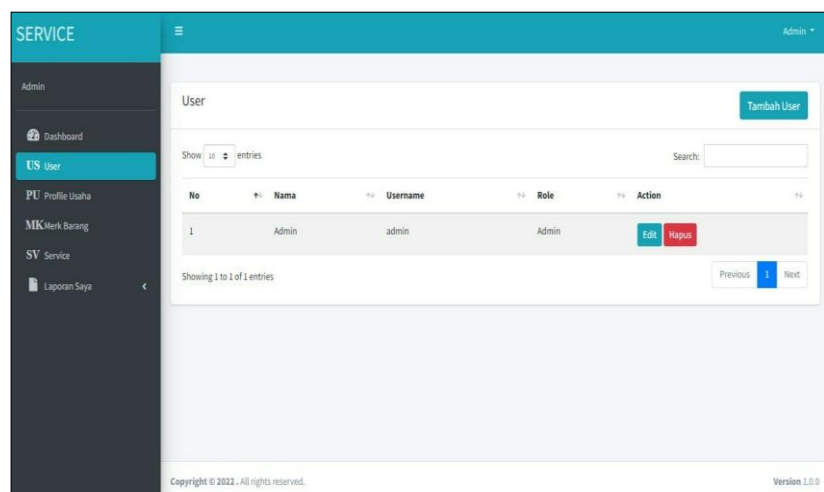
Halaman *dashboard* menampilkan informasi seluruh hasil *service* yang ada di Dempo Computer. Halaman *dashboard* telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Tampilan Interface Dashboard.

3. *Interface Users*

Halaman data *user* menampilkan informasi data *user* yang di *input* oleh admin untuk menambahkan *user* atau hak akses admin, untuk bisa masuk ke aplikasi dempo *service* computer. Halaman data *user* telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman data *user* dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Tampilan Interface Users.

4. *Interface Profile Usaha*

Halaman *profile* usaha menampilkan informasi *profile* usaha yang di *input* oleh admin. Halaman *profile* usaha telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman data *profile* usaha dapat dilihat pada gambar 3.22.

No	Nama Usaha	No Hp	Alamat	Text Nota	Action
1	Dempo Computer	081532068791	Jl. Lingkar 1 No. 96/2 Kecamatan ilir Timur 1 Palembang	PERHATIAN - Agar disetujui bahwa toko hanya menerima pekerjaan jika berdasarkan SALING PERCAVA. Maksudnya adalah jika awalnya barang di titipkan NAMPAK terlihat baik (mical hardisknya) namun setelah dikerjakan ternyata hardisk tersebut rusak dan tidak bisa kembali seperti semula, atau awalnya mengganti LED yang rusak setelah diganti ternyata keyboard nya juga rusak. Agar pemilik mengerti bahwa kerusakan tersebut bukan karena akibat pekerjaan yang toko lakukan dan tidak ada penggantian biaya dari toko atas kerusakan, karena toko tidak bisa memastikan secara detail satu persatu kondisi yang ada pada saat serah terima dan toko hanya mengerjakan apa yang diminta oleh pemilik (tidak mengecek kondisi yang lainnya) - Untuk pemeriksaan butuh waktu dan tidak bisa terburu-buru dan ada yang dikenakan biaya pengecekan awal. - Untuk perbaikan butuh waktu dan tidak bisa terburu-buru dan dikerjakan setelah biaya disetujui oleh pemilik. - Jika batal diperbaiki butuh waktu untuk merapikan kembali dan toko tidak mengantar kerumah pemilik. - Setelah selesai diperbaiki harap segera dilunasi dan di ambil barangnya (untuk yang bergaransi masanya berjalan terus) - Jika Printer Catridge baru maupun Printer modifikasi infus tidak ada garansi. - Toko tidak bertanggung jawab atas penitipan barang yang telah selesai atau batal perbaikan lebih dari satu minggu.	Edit

Gambar 3.22 Tampilan *Interface Profile Usaha*.

5. *Interface Merk Barang*

Halaman data merk barang menampilkan informasi merk barang yang di *input* oleh admin untuk melengkapi fitur *service*. Halaman merk barang telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman data merk barang dapat dilihat pada gambar 3.23.

No	Nama Merk Barang	Action
1	Macbook	Edit Hapus
2	Asus	Edit Hapus
3	Lenovo	Edit Hapus
4	Acer	Edit Hapus

Gambar 3.23 Tampilan *Interface* Merk Barang.

6. *Interface Service*

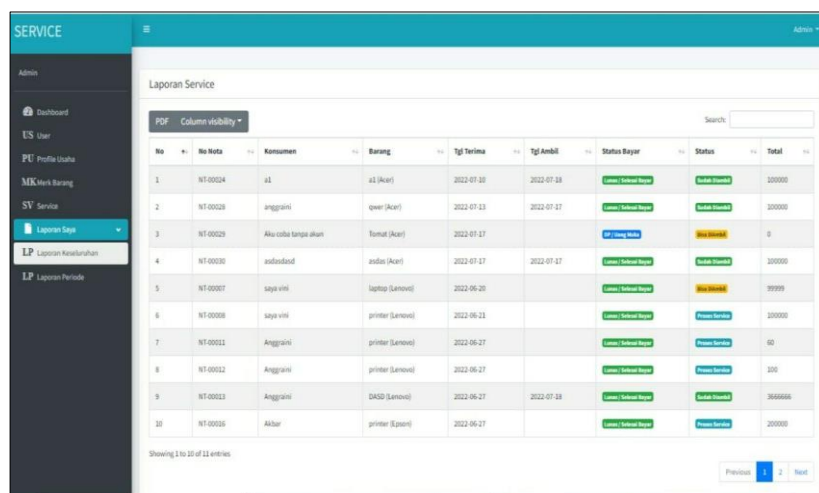
Halaman data service menampilkan informasi data *service* yang di *input* oleh admin. Halaman data service telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman data *service* dapat dilihat pada gambar 3.24.

No	No Nota	Konsumen	Barang	Tgl Terima	Tgl Ambil	Status Bayar	Status	Action
1	NT-0030	asdasdad	asdas (Acer)	2022-07-17	2022-07-17	Lunas / Selesai Bayar	Sudah Diambil	[Edit] [Hapus]
2	NT-0029	Aku coba tanpa akun	Tomat (Acer)	2022-07-17		DP / Uang Muka	Bisa Diambil	[Edit] [Hapus]
3	NT-0028	angraini	qwer (Acer)	2022-07-13	2022-07-17	Lunas / Selesai Bayar	Sudah Diambil	[Edit] [Hapus]
4	NT-0024	a1	a1 (Acer)	2022-07-10	2022-07-18	Lunas / Selesai Bayar	Sudah Diambil	[Edit] [Hapus]
5	NT-0017	vinic	flashdisk (Kingston)	2022-06-27		DP / Uang Muka	Proses Service	[Edit] [Hapus]
6	NT-0016	Akbar	printer (Epson)	2022-06-27		Lunas / Selesai Bayar	Proses Service	[Edit] [Hapus]
7	NT-0013	Angraini	DASD (Lenovo)	2022-06-27	2022-07-18	Lunas / Selesai Bayar	Sudah Diambil	[Edit] [Hapus]

Gambar 3.24 Tampilan *Interface* service.

7. *Interface* Laporan Keseluruhan

Halaman data laporan keseluruhan menampilkan informasi data laporan keseluruhan sebagai arsip admin. Halaman data laporan telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman data laporan keseluruhan dapat dilihat pada gambar 3.25.



No	No Nota	Konsumen	Barang	Tgl Terima	Tgl Ambil	Status Bayar	Status	Total
1	NT-0024	a1	a1 (Ker)	2022-07-20	2022-07-18	Lunas / Tidak Bayar	Gudok / Gudok	100000
2	NT-0028	anggrani	qwee (Acer)	2022-07-13	2022-07-17	Lunas / Tidak Bayar	Gudok / Gudok	100000
3	NT-0029	Aku coba tanpa akan	Tamat (Acer)	2022-07-17		Belum Bayar	Belum Bayar	0
4	NT-0030	adhdadad	andaa (Acer)	2022-07-17	2022-07-17	Lunas / Tidak Bayar	Gudok / Gudok	100000
5	NT-0007	saya vili	laptop (Lenovo)	2022-06-20		Lunas / Tidak Bayar	Belum Bayar	99999
6	NT-0008	saya vili	printer (Lenovo)	2022-06-21		Lunas / Tidak Bayar	Prinsip / Prinsip	100000
7	NT-0011	Anggrani	printer (Lenovo)	2022-06-27		Lunas / Tidak Bayar	Prinsip / Prinsip	60
8	NT-0012	Anggrani	printer (Lenovo)	2022-06-27		Lunas / Tidak Bayar	Prinsip / Prinsip	100
9	NT-0013	Anggrani	DASD (Lenovo)	2022-06-27	2022-07-18	Lunas / Tidak Bayar	Gudok / Gudok	300000
10	NT-0036	Akbar	printer (Lenovo)	2022-06-27		Lunas / Tidak Bayar	Prinsip / Prinsip	200000

Gambar 3.25 Tampilan *Interface* Laporan Keseluruhan.

8. *Interface* Laporan Priode

Halaman laporan priode menampilkan informasi laporan perpriode yang di *input* oleh admin sebagai arsip admin sebagai *filter* untuk seluruh laporan. Halaman laporan priode telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman laporan priode dapat dilihat pada gambar 3.26.

SERVICE Admin

Admin

Dashboard

TS User

PE Profile Data

MEK Work Barang

SV Service

LP Laporan Saji

LP Laporan Keuangan

LP Laporan Periode

Tanggal Awal: 06/15/2022 Tanggal Akhir: 07/18/2022

Laporan Data Service Periode 2022-06-15 S.D 2022-07-18

PDF Column visibility * Search

No	No Nota	Konsumen	Barang	Tgl Terima	Tgl Ambil	Status Bayar	Status	Total
1	NT-0024	41	41 (kart)	2022-07-10	2022-07-18	Lunas (Status Bayar)	Andah (Status)	100000
2	NT-0028	anggani	qwer (kart)	2022-07-13	2022-07-17	Lunas (Status Bayar)	Andah (Status)	100000
3	NT-0029	Aku coba tanpa abun	Tomat (kart)	2022-07-17		Belum Bayar	Belum Bayar	0
4	NT-0030	andahdad	andah (kart)	2022-07-17	2022-07-17	Lunas (Status Bayar)	Andah (Status)	100000
5	NT-0087	saya vni	laptop (Lumove)	2022-06-20		Lunas (Status Bayar)	Belum Bayar	999999
6	NT-0088	saya vni	printer (Lumove)	2022-06-21		Lunas (Status Bayar)	Belum Bayar	100000
7	NT-0011	Anggrani	printer (Lumove)	2022-06-27		Lunas (Status Bayar)	Belum Bayar	60
8	NT-0012	Anggrani	printer (Lumove)	2022-06-27		Lunas (Status Bayar)	Belum Bayar	100
9	NT-0013	Anggrani	DASD (Lumove)	2022-06-27	2022-07-18	Lunas (Status Bayar)	Andah (Status)	366666
10	NT-0016	akbar	printer (Spont)	2022-06-27		Lunas (Status Bayar)	Belum Bayar	200000

Showing 1 to 10 of 13 entries

Previous 1 2 Next

Gambar 3.26 Tampilan *Interface* Laporan Priode.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada Dempo Computer dapat di simpulkan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi berbasis website, pengolahan pelayanan service tidak akan terasa sulit lagi. Aplikasi ini bisa memberikan manfaat kepada admin, dalam proses serah terima service dan membuat laporan service.
2. Data yang diinput kedalam aplikasi ini akan tersimpan didalam database, dengan begitu data tersebut akan aman dan tidak mudah hilang.

4.2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam pengembangan aplikasi kedepannya, sebagai berikut:

1. Perlu adanya sosialisasi untuk menerapkan sistem yang baru, agar dapat memaksimalkan kinerja staf terkait aplikasi yang di gunakan ini.
2. Harus adanya control pada aplikasi agar tidak terjadi kerusakan yang tidak di inginkan pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan Salahuddin M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Informatika.
- Anto, Darmanta Sukri. 2017. *Penerapan Teknologi Barcode pada Pengolahan Data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)*. Jurnal intra tech, 1(2), 18-27.
- Noviandhiny, Puteri. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Web Pada Apotek Neofarma Sanggau*. JustIn (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi), 6(3). 133-138.
- Nugroho, Herdhani Eko, and Agung Nugroho. 2021. *Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Toko Sepatu Dope13store Menggunakan Framework Laravel*. Information System Journal, 4(1), 38-44.
- Prihandoyo, M. Teguh. 2018. *Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(1), 126-129.
- Purba, Mariana, Dewi Oktafiani, and Bela Okta Riyanto. 2022. *Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Agung Makarti Jaya*. Jurnal Informanika, 8(01).
- Purba, Mariana. 2021. *Aplikasi Persediaan Barang Otomotif Pada Bengkel As Motor Jaya*. Jurnal Informanika, 7(02).
- Simanjuntak, Magdalena, Tioria Pasaribu, and Semiati Rahmadilla. 2019. *Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan Database*. MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), 4(1), 46-50.
- Zuhri, Ferri Andri Mauludin. 2018. *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Busana Pria Dengan Metode Promethee Berbasis Android*. Ubiquitous: Computers and its Applications Journal, 1(1), 35-40.

