

# SISTEM INFORMASI MONITORING PENDATAAN *SERVICE* LAPTOP DAN NOTEBOOK PADA BENGKEL KOMPUTER SAMARINDA BERBASIS WEB

1)Ponco Woro pamungkas Nugroho, 2)Awang Harsa Kridalaksana, 3)Asep Nurhuda

Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Widya Cipta Dharma  
Jl. M Yamin No 25 , Samarinda 75123, Indonesia  
E-mail : 1)[woroponco@gmail.com](mailto:woroponco@gmail.com), 2)[awangkid@gmail.com](mailto:awangkid@gmail.com), 3)[acep.noor@gmail.com](mailto:acep.noor@gmail.com)

## Abstrak

Sistem Informasi *Monitoring* Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* merupakan sistem yang dibangun dengan tujuan mempermudah pengunjung atau *member* dalam melakukan *servis laptop* atau *notebook* secara *online* sehingga dapat memenuhi pelayanan kepada pelanggan dengan cepat dan akurat. Penelitian ini dilakukan pada Bengkel Komputer yang berlokasi di Samarinda. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi lapangan dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall* yang terdiri dari *Analisis, Design, Coding, Testing, dan Maintenance*. Alat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem menggunakan *Flowchart, Site Map* (Peta Situs). Sistem ini dibangun menggunakan *software* pengolah *website*, antara lain *Database MySQL, Web Developer* Menggunakan PHP, Editor dan *Web* Desain menggunakan *Macromedia Dreamweaver MX*. Dari hasil implementasi sistem, disimpulkan bahwa dengan penggunaan *software* dapat membantu dalam pengolahan data *service laptop* dan *notebook* serta bertujuan memberikan pelayanan informasi yang akurat, tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengunjung atau *member* sebagai pengguna jasa pada Bengkel Komputer Samarinda.

**Kata Kunci** : *Sistem Informasi, Pendataan Service, Web*

## 1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* menggunakan PHP dan *mySQL*, dibuat untuk memudahkan konsumen dalam hal *service laptop* dan *notebook* dimana pengisian formulir *service* dapat dilakukan secara online.

Bengkel Komputer yang berlokasi di samarinda merupakan toko komputer bergerak di bidang penjualan laptop dan notebook namun pelayanan khususnya dalam hal perbaikan laptop dan notebook segala merk. Sistem yang berjalan saat ini menggunakan aplikasi Ms.Excel dimana konsumen langsung datang ke toko membawa laptop atau notebook yang akan di *service* kemudian petugas membuat surat perbaikan yang digunakan sebagai bukti *service* dan pengambilan laptop atau notebook jika perbaikan telah selesai. Dengan berjalannya waktu dan pelanggan yang semakin banyak sistem yang berjalan saat ini kurang efektif karena rekapitulasi dari hasil pekerjaan *service* tidak tercatat dengan baik sehingga sangat diperlukan sistem baru berbasis web, dimana konsumen dapat melakukan *registrasi service* laptop dan notebook secara online serta dapat memonitor secara langsung proses pengerjaan dan komponen apa saja yang diganti serta biaya yang dikeluarkan secara cepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, keberadaan Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* Pada Bengkel Kompuer Samarinda Berbasis Web dapat memonitor status *service laptop* dan *notebook* yang sedang dikerjakan *secara* online serta diharapkan dapat mempermudah pimpinan dalam hal rekapitulasi pendapatan *service laptop* dan *notebook* secara berkala dan

metode sistem komputerisasi berbasis web ini bisa menggantikan sistem yang berjalan saat ini.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Adapun permasalahan pada Bengkel Komputer Samarinda dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana Membuat Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web?"

Dalam penulisan Proposal dapat dijabarkan batasan masalah agar tidak meluasnya pengertian tentang permasalahan yang timbul yaitu :

1. Barang yang di *service* hanya laptop dan notebook saja dimana pelayanan *service* berupa : instal ulang sistem operasi, instal aplikasi, instal antivirus, pergantian keyboard, pergantian memory, pergantian hardisk dan pergantian layar LCD.
2. Ada 3 level pengguna yang akan menjalankan sistem informasi yaitu Level Admin, merupakan pengguna atau staf khusus yang ditunjuk langsung oleh pimpinan yang memiliki hak akses penuh atas sistem yaitu memiliki hak akses untuk melihat dan memproses seluruh data member, data kerusakan laptop dan notebook, data teknisi, data perbaikan laptop dan notebook, transaksi *monitoring* perbaikan laptop dan notebook, laporan serta memperbaharui data, menghapus data dan melaksanakan pemeliharaan atas keseluruhan sistem. Level *User*, merupakan *user* level operator yang memiliki hak akses atas halaman input data member, input data perbaikan laptop dan notebook dan dapat memantau laptop dan notebook yang telah

diperbaiki. Dan Level Manajer, merupakan *user level* pimpinan yang memiliki hak akses atas halaman rekapitulasi perbaikan laptop dan notebook perperiode serta dapat memantau laptop dan notebook yang telah diperbaiki.

3. Sistem pembayaran dapat dilakukan dengan cara transfer ke nomor rekening yang telah dicantumkan pada surat tagihan yang dapat dicetak lewat sistem atau dapat juga melakukan pembayaran tunai ketika mengambil laptop atau notebook yang telah selesai diperbaiki.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan menggunakan metode *waterfall*.
5. Metode pengujian menggunakan pengujian *beta testing*.

Ada pun tujuan pelaksanaan penelitian adalah menghasilkan suatu Sistem Inforamsi Monitoring Pendataan *Service* Laptop dan Notebook Pada Bengkel Kompuer Samarinda Berbasis Web sehingga di harapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service* Laptop dan Notebook Pada Bengkel Kompuer Samarinda Berbasis *Web*, sedikit banyak dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bidang teknologi informasi pada bengkel komputer samarinda terlebih lagi bagi pihak pimpinan dalam memonitoring status perbaikan laptop dan notebook serta dapat mengetahui rekapitulasi jumlah perbaikan laptop dan notebook secara berkala.

### 3. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada Bengkel Komputer yang berlokasi di Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 (satu) bulan

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data didapat dengan cara studi lapangan ini terbagi 2 (dua) cara, yaitu:

##### 3.1.1. Studi Lapangan

Dalam memperoleh data yang dipergunakan dalam penulisan proposal skripsi ini yaitu dengan cara berpartisipasi langsung atau pro aktif langsung dilapangan. Metode perolehan data ini didapat dengan cara studi lapangan yang terbagi 2 (dua) cara, yaitu:

1. Metode Wawancara (*interview*)

Teknik Wawancara yaitu, suatu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematika dan berlandaskan kepada tujuan penelitian, yaitu dengan mewawancarai *narasumber* yang menangani dalam kegiatan transaksi.

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara secara langsung kepada kepala dinas atau bagian data informasi sehingga mendapat data yang lengkap dan jelas untuk bahan penulisan proposal skripsi ini.

2. Metode Pengamatan Langsung (*observasi*)

Melalui metode pengamatan langsung diperoleh data tentang cara kerja sistem, permasalahan sistem, data inputan sistem, proses dan keluaran sistem yang ada.

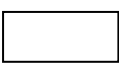
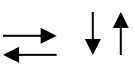
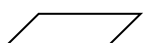

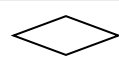
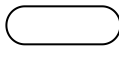
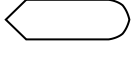
#### 3.1.2. Studi Pustaka

Melalui metode studi pustaka penulis menggunakan literatur untuk memperoleh teori yang berkaitan dengan judul proposal skripsi, selain itu juga diperoleh teori-teori tentang sistem, sistem informasi, alat bantu pengembangan sistem, sehingga penulisan laporan tidak menyimpang dari teori-teori yang sebelumnya telah ada dan diakui kebenarannya.

### 3.2. Alat Bantu Dalam Pengembangan Sistem

#### 3.2.1. Diagram Alir (*Flowchart*)

Menurut Wahid (2006), diagram alir (Gambar 1) merupakan alat bantu yang banyak dipakai untuk menjelaskan algoritma pemrograman dari tahap mulai hingga proses akhir sehingga jelas rangkaian kegiatan yang dilakukan.

Simbol	Keterangan
	Proses, satu atau beberapa himpunan penugasan yang akan dilaksanakan secara berurutan.
	Flowline, menunjukkan bagian instruksi selanjutnya.
	Input dan output.
	Konektor, tanda untuk memisahkan diagram alir menjadi beberapa bagian.
	Pilihan keputusan.
	Memulai dan mengakhiri sebuah perencanaan.
	Display, Output yang ditampilkan pada terminal

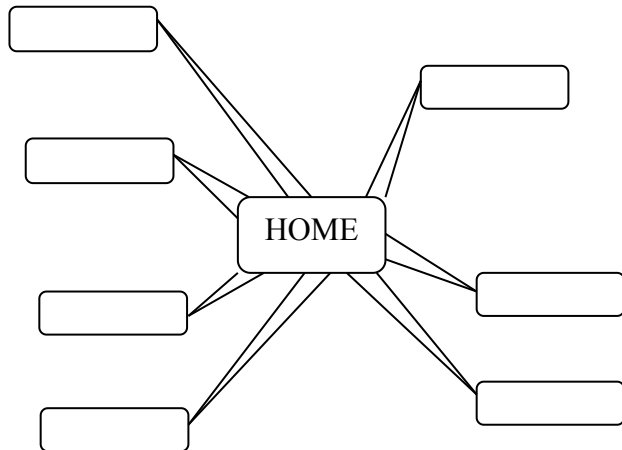
Gambar 1 Diagram Alir (*Flowchart*)

Sumber : Wahid Fatul, 2006 *Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman*

#### 3.2.2. Site Map

Menurut Sakur (2007) fasilitas ini hanya untuk memperlihatkan peta dari *file-file* yang dibuat terutama untuk kondisi link yang telah dibuat. Fasilitas ini sangat memudahkan dalam melakukan perubahan *link* atau segala sesuatu yang berkaitan dengan hubungan dari setiap *file*.

*Map* adalah tabel beberapa *item* yang saling berhubungan meskipun tabel ini tidak mempunyai baris dan kolom. Keberadaan *site map* menjadi sangat penting karena menentukan kerangka karangan *webmaster*. Pemakai *Map* dapat mengetahui apa yang diinginkan dengan melihat item terkait dalam gambar 2.



Gambar 2 7 Langkah Menjadi *Webmaster*  
 Sumber : *Sutisna (2007), 7 Langkah Menjadi Webmaster*

### 3.3. Metode Pengembangan Sistem

#### 3.3.1. *Waterfall Model*

Menurut Pressman (2006), pada metode *waterfall* ini terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu terdiri dari atas ke bawah, diantaranya *Analisis, Design, Implementasi, Testing, Maintenance*. Dimana konsep dari metode ini adalah bagaimana melihat suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas ke bawah. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah dua, tiga dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ketiga akan bisa dilakukan jika tahap kesatu dan kedua sudah dilakukan.

#### 1. Analisis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau *study literatur*. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

#### 2. *Design*

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

#### 3. *Implementasi*

*Implementasi* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

#### 4. *Testing*

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

#### 5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru (peripheral atau sistem operasi baru) atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

#### 3.3.2. *Prototyping Model*

Metode ini sering digunakan pada dunia *riil*. Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan *user*. Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.

Menurut Simarmata (2010), tahapan dalam metode *prototyping* adalah :

##### 1. Tahapan metode *prototyping* :

- 1) Pemilihan Fungsi. Mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilihan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.
- 2) Penyusunan Sistem Informasi. Bertujuan memenuhi permintaan kebutuhan akan tersedianya *prototype*.
- 3) Evaluasi.
- 4) Penggunaan selanjutnya.

##### 2. Jenis Jenis *Prototyping*

- 1) *Feasibility prototyping*. Digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.
- 2) *Requirement prototyping*. Digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis *user*. Misalnya dalam sebuah perusahaan terdapat *user* direktur, manajer, dan karyawan. Maka

penggunaan sistem dapat dibedakan berdasarkan *user* tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

- 3) *Desain Prototyping*. Digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.
- 4) *Implementation prototyping*. Merupakan lanjutan dari rancangan *protipe*, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan

### 3.4. Pengujian

Menurut Pressman (2006), tahap pengujian adalah proses eksekusi suatu program, bila pengujian dilakukan secara sukses (sesuai dengan sasaran tersebut) maka tidak akan di temukan kesalahan didalam perangkat lunak. Dalam tahap pengujian terdapat metode-metode untuk melakukan pengujian yaitu diantaranya:

#### 3.3.1. White-Box

Pengujian *White-Box* adalah metode desain *test case* yang menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh *test case*.

#### 3.3.2. Basis Path

Metode *basis path* memungkinkan desainer *test case* mengukur kompleksitas logis dari desain prosedural dan menggunakannya sebagai pedoman untuk menetapkan *basis set* dari jalur eksekusi.

#### 3.3.3. Struktur Control

Pengujian mendeteksi tidak hanya kesalahan di dalam kondisi program, tetapi juga kesalahan lain pada program.

#### 3.3.4. Black-Box

Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

#### 3.3.5. Pengujian Beta Testing

Menurut Pressman (2006), Pengujian *beta* dilakukan pada satu atau lebih pelanggan oleh pemakai akhir perangkat lunak. Tidak seperti pengujian *alpha*, pengembang biasanya tidak ada sehingga pengujian *beta* merupakan aplikasi langsung dari perangkat lunak di dalam suatu lingkungan yang tidak dapat dikontrol oleh pengembang. Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang diuji secara langsung dari pengisian kuisioner. Berdasarkan data hasil kuisioner, dicari persentase dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = P/Q * 100$$

$$Y = \text{Nilai Persentase}$$

$$P = \text{Banyaknya jawaban responden tiap soal}$$

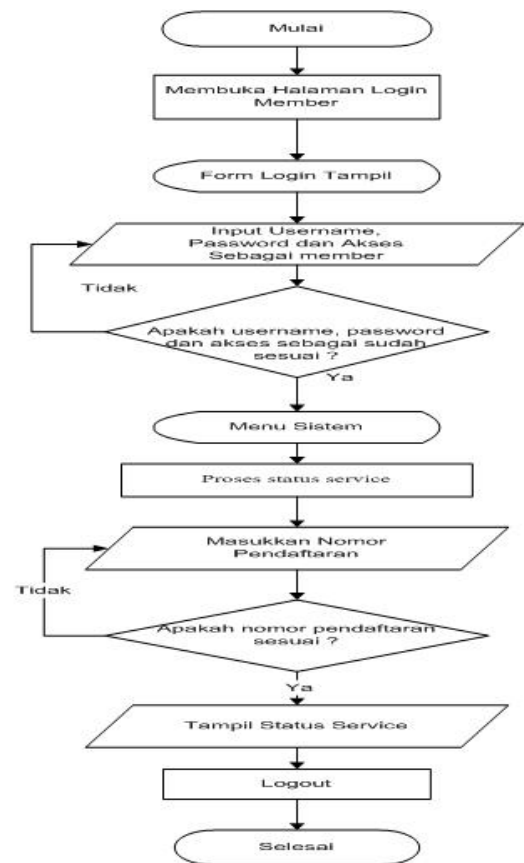
$$Q = \text{Jumlah Responden.}$$

## 4. RANCANGAN SISTEM / APLIKASI

Merupakan perancangan atau gambaran umum tentang sistem yang diusulkan.

### 4.1. Alur Flowchart Sistem Informasi Monitoring Pendataan Service Laptop dan Notebook Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web.

*Flowchart* Sistem Informasi *Monitoring* Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web digunakan sebagai alat untuk menjelaskan alur suatu proses monitoring pendataan *service laptop* dan *notebook* yang ada pada sistem tersebut. Dengan *flowchart* dapat digambarkan urutan-urutan proses yang terjadi. Adapun gambar *flowchart* dari proses monitoring status *service* dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



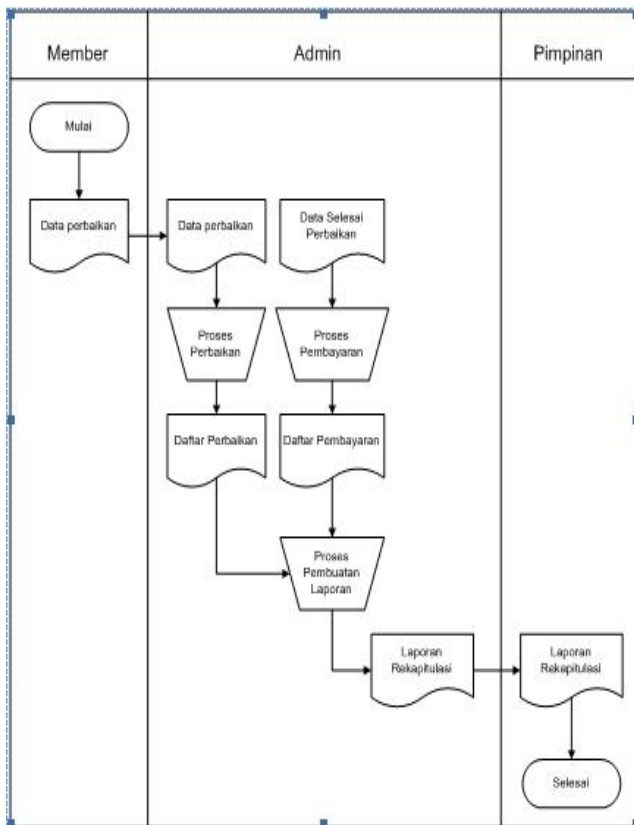
Gambar 3 *Flowchart* Monitoring Status *Service*

*Flowchart* Monitoring Status *Service* dapat dilihat pada gambar 3 menjelaskan bahwa untuk dapat memantau status barang yang di perbaiki maka pelanggan harus login sebagai member terlebih dahulu, setelah masuk ke menu pelanggan kemudian masuk ke konten proses status *service*, setelah masuk dalam menu proses status *service* pelanggan wajib memasukkan nomor pendaftaran, jika nomor pendaftaran tidak sesuai maka pelanggan akan kembali ke kolom nomor pendaftaran dan jika nomor pendafara sesuai maka akan tampil status *service*.

### 4.2. Flow Of Document (FOD) Yang Berjalan

*Flow Of Document* ( FOD ) yang berjalan dapat dilihat pada gambar 4 dimulai pada entitas member memberikan

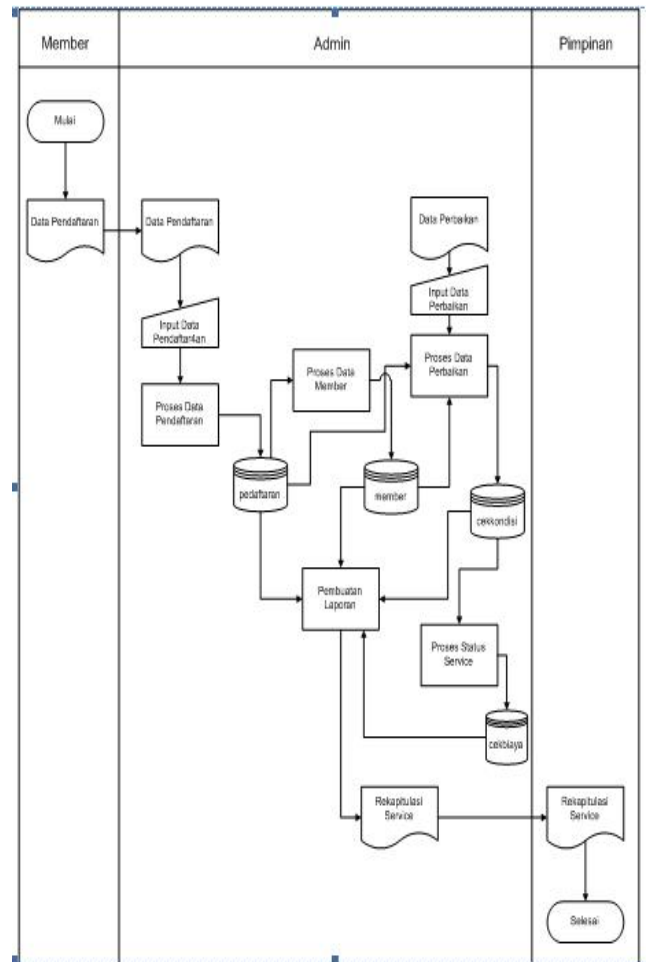
data perbaikan pada entitas admin, kemudian dilakukan proses secara manual dan menghasilkan daftar perbaikan. Pada entitas admin juga terdapat dokumen data selesai perbaikan kemudian di proses secara manual dan menghasilkan daftar pembayaran.. Proses pembuatan laporan dilakukan secara manual pada entitas admin yang menghasilkan laporan rekapitulasi yang kemudian diserahkan ke entitas pimpinan. Proses selesai pada entitas pimpinan.



Gambar 4 *Flow Of Document ( FOD )* Yang Berjalan

### 4.3. *Flow Of Document (FOD) Yang Diusulkan*

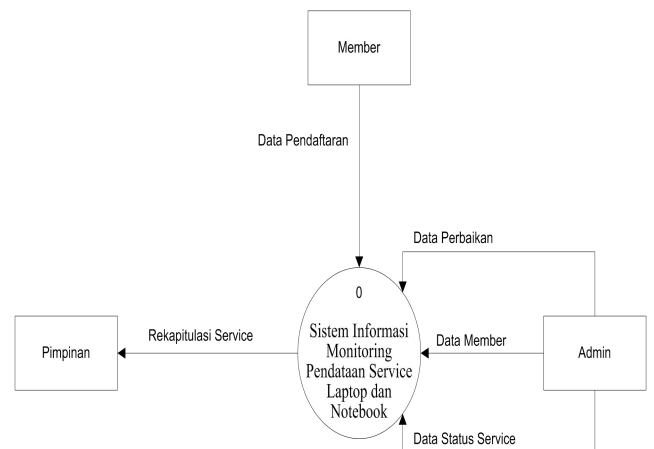
Pada *Flow Of Document ( FOD )* yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 5 dimulai pada entitas member dimana terdapat dokumen data pendaftaran yang dialirkan ke entitas admin kemudian diinput lewat keyboard dan diproses secara komputerisasi dan tersimpan dalam data store pendaftaran. Pada entitas admin terdapat dokumen data perbaikan yang kemudian diinput lewat keyboard lalu diproses secara komputerisasi dan tersimpan dalam data store cekondisi. Pada entitas admin juga terdapat proses data member yang mendapat aliran data dari data store pendaftaran yang kemudian disimpan dalam data store member. Data store pendaftaran ini juga mengalirkan datanya ke proses data perbaikan. Proses pembuatan laporan dilakukan pada entitas admin yang mendapat aliran dari data store pendaftaran, member, cekondisi dan cekbiaya sehingga menghasilkan rekapitulasi service. Laporan yang dihasilkan kemudian dapat dilihat oleh entitas pimpinan. Proses selesai pada entitas pimpinan.



Gambar 5 *Flow Of Document ( FOD )* Yang Diusulkan

### 4.4. *Data Flow Diagram (DFD)*

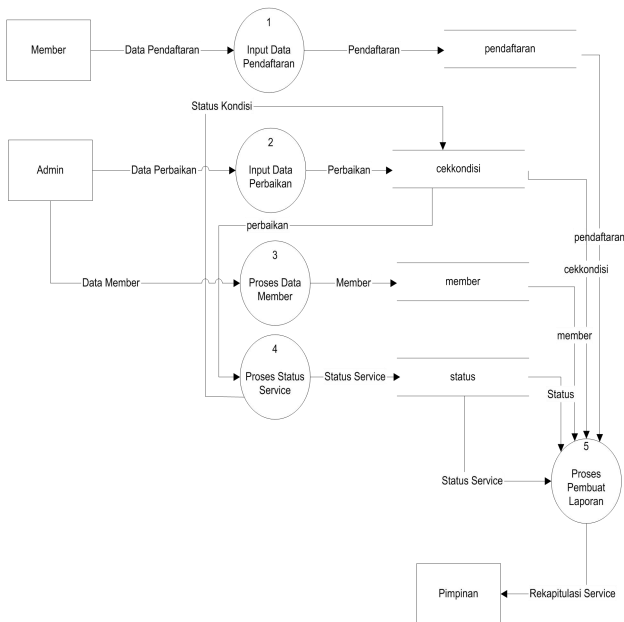
#### 4.4.1. *Context Diagram (CD)*



Gambar 6 *Context Diagram (CD)*

Dari gambar 6 Diagram *Konteks* terdapat tiga entitas yaitu entitas member memberikan data pendaftaran ke sistem. Entitas admin memberikan data member, data perbaikan dan data status service ke sistem. Entitas pimpinan memperoleh rekapitulasi service dari sistem.

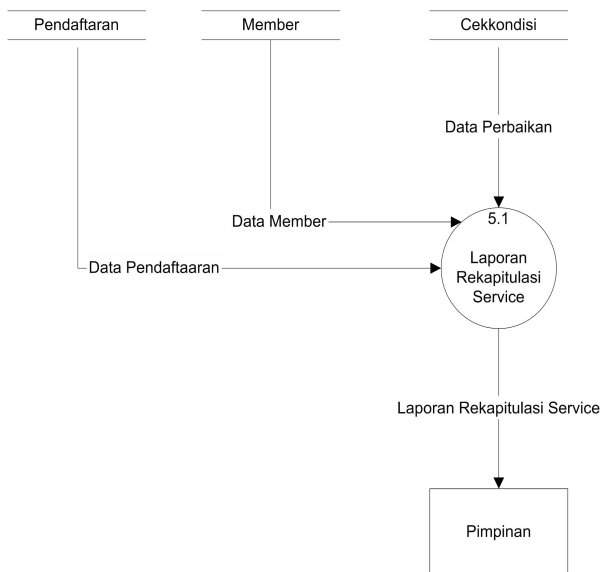
#### 4.4.2. Data Flow Diagram (DFD) level 0



Gambar 7 Data Flow Diagram (DFD) level 0

Data Flow Diagram (DFD) level 0 pada gambar 7 entitas member menjadi sumber dari proses data pendaftaran yang datanya disimpan dalam penyimpanan data store pendaftaran. Entitas admin menjadi sumber data perbaikan, member dan status service yang datanya disimpan dalam penyimpanan data store cekkondisi, member dan status. Proses pembuatan laporan memperoleh data dari data store pendaftaran, data store cekkondisi, data store member dan data store status sehingga menghasilkan rekapitulasi service yang kemudian dialirkan ke Entitas pimpinan. Proses selesai pada entitas pimpinan.

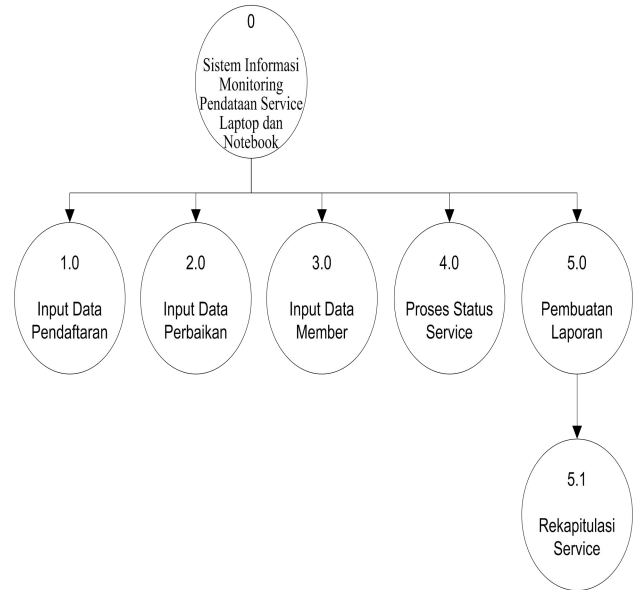
#### 4.4.3. Data Flow Diagram (DFD) level 1 Pada Laporan



Gambar 8 Data Flow Diagram (DFD) level 1 Pada Laporan

Data Flow Diagram (DFD) level 1 pada laporan pada gambar 4.14 Proses laporan rekapitulasi service mendapat aliran data dari data store pendaftaran, member dan cekkondisi. Laporan rekapitulasi service kemudian dialirkan ke entitas pimpinan.

#### 4.4.4. Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)



Gambar 9 Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)

Dari gambar 9 Hierarchy Plus Input Proses Output (HIPO) Sistem Monitoring Pendataan Service Laptop dan Notebook dapat terlihat bahwa sistem ini terdiri dari 5 (lima) proses utama yaitu input data pendaftaran, input data perbaikan, input data member, proses status service dan pembuatan laporan. Proses pembuatan laporan terdiri dari laporan rekapitulasi service.

## 5. IMPLEMENTASI

### 5.1. Struktur Database

Struktur database dibuat dan digunakan untuk mengetahui tabel apa saja yang dibutuhkan dan berisi data yang nantinya akan disimpan dan dapat diubah sesuai kebutuhan. Tabel-tabel ini berkaitan dengan data sistem yang bersifat dinamis dan dapat di update sewaktu-waktu.

#### 1. Tabel Pengguna

Nama Tabel : tblpengguna  
 Field Kunci : idpengguna  
 Fungsi : Tabelpengguna berfungsi untuk menampung data pengguna sistem dan juga passwordnya (kata kunci)

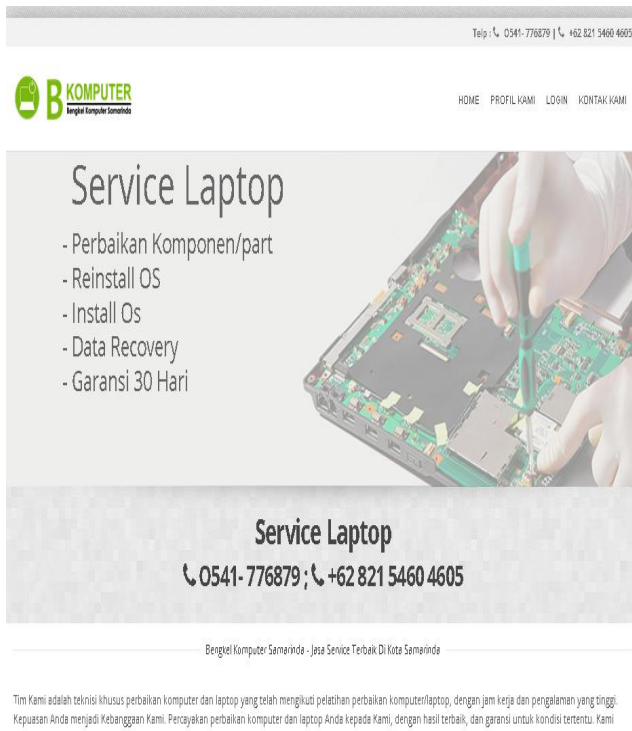
Field	Tipe	Lebar	Keterangan
idpengguna	int	3	Nomor Pengguna
nama	varchar	30	Nama Pengguna
jabatan	varchar	20	Jabatan Pengguna
email	varchar	30	Email Pengguna
username	varchar	20	Username Pengguna
password	varchar	50	Password Pengguna
status	varchar	15	Status Pengguna

Gambar 10 Tabel Pengguna

## 5.2. Tampilan Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web

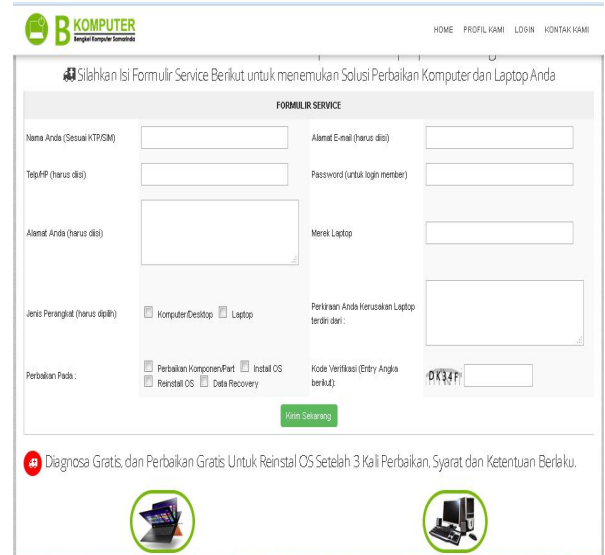
### 5.2.1. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama pengunjung dari Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook* seperti pada gambar 11.



Gambar 11 Halaman Beranda

Pada gambar 11 merupakan tampilan dari halaman beranda Sistem Informasi Monitoring Pendataan *Service Laptop* dan *Notebook*. Dimana pada halaman ini memberikan informasi seputar tentang Bengkel Komputer Samarinda serta pengisian formulir *service* yang terdapat pada gambar 12 berikut.

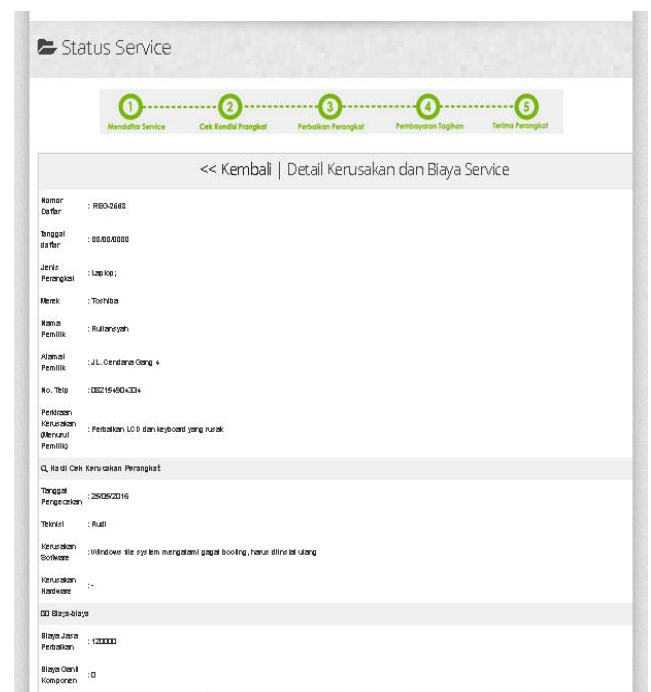


Gambar 12 Halaman Formulir *Service*

Pada gambar 12 merupakan tampilan halaman pengisian formulir. Pengunjung yang ingin memeriksakan *laptop* atau *notebook*nya harus mengisi formulir *service* terlebih dahulu.

### 5.2.2. Halaman Status *Service*

Setelah melakukan konfirmasi pembayaran dan admin Bengkel Komputer melakukan validasi maka proses berhasil dan *member* dapat melihat informasi kondisi perangkat yang *diservice* melalui *login member* dan caranya harus memasukkan kode registrasi yang di berikan admin Bengkel Komputer pada saat melakukan registrasi *online* atau mengisi *formulir service*. Tampak seperti gambar 13 berikut.



Gambar 13 Halaman Status *Service*



### 5.2.3. Halaman Laporan Service

Rekap Service Berdasarkan Jenis		
Urut	Jenis	Jumlah
1	Laptop	4 Unit
2	PC Desktop	0 Unit

Rekap Service Berdasarkan Pembayaran			
Urut	Status Bayar	Jumlah	Jumlah Uang
1	Belum Bayar	1 Unit	Rp. 120000
2	Sudah Membayar	1 Unit	Rp. 100000
Total		2 Unit	Rp. 220000

Gambar 14 Halaman Laporan Service

Pada gambar 14 merupakan halaman laporan *service* untuk melihat laporan rekapitulasi servis yang melakukan servis *laptop* dan *notebook* di Bengkel Komputer Samarinda. Berisi informasi tentang rekap servis berdasarkan jenis dan rekap servis berdasarkan pembayaran.

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab diatas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Monitoring Pendataan Service Laptop dan Notebook Pada Bengkel Komputer Samarinda menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan browser yang digunakan Mozilla Firefox.
2. Sistem Informasi Monitoring Pendataan Service Laptop dan Notebook Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web ini menghasilkan rekapitulasi service laptop dan notebook yang dapat diakses oleh user pimpinan.
3. Rekapitulasi service laptop dan notebook dapat dicetak dalam bentuk pdf.

## 7. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka diberikan saran untuk pengembangan sistem sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai security sistem dimana *security* merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem *online*.
2. Dari penelitian ini penggunaan JQuery hanya sedikit untuk beberapa konten saja, diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan bootstrap dan JQuery secara keseluruhan pada konten *website*, sehingga *website* lebih terlihat dinamis dan mempunyai efek-efek yang indah.
3. Kedepannya Sistem Informasi Monitoring Pendataan Service Laptop dan Notebook Pada Bengkel Komputer Samarinda Berbasis Web dapat ditambahkan laporan dalam bentuk grafik sehingga pihak pimpinan dapat melihat data statistik laporan setiap bulannya.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, 2006, *Sistem Informasi Manajemen* terjemahan Hendra Teguh Edisi ketujuh, penerbit Buana Ilmu Komputer, Jakarta.
- Amran, 2014, *Sistem Informasi Monitoring Perbaikan Peralatan Pada Departemen Teknologi Informasi CV. Semoga Jaya Berbasis Web*, Skripsi : STMIK Wicida Samarinda.
- Ghazali, F.A, 2015, *Sistem Informasi Perbaikan Barang Pada CV. Ababil Komputer Samarinda Berbasis Local Area Network (LAN)*, Skripsi : STMIK Wicida Samarinda.
- Bateman, Thomas S. & Snell, Scott A. 2007. *Management Leading & Collaborating In A Competitive World*, Jakarta : Salemba Empat.
- Bunafit, 2008, *Trik dan Rahasia membuat web dengan PHP*, Penerbit PT Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Davis, 2006, *Pengantar Sistem Informasi Manajemen*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Edhy Sutanta. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Andi. Yogyakarta.
- Hendrik, Fathul Wahid. (2006). *Pengembangan Learning Management System*. Media Informatika. ISSN 0854-4743.
- Hidayat Heri, 2011, *Cara Instan menguasai Pemrograman WEB*, Agogos Publishing, Jakarta.
- Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP (Revisi)*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Kristanto, Andri. 2006. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Penerbit Gama Media.
- Madcom, 2008, *PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit, 2009, *PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Pamungkas, S. (2008, Desember 10). Chat tanpa internet. Retrieved Juni 14, 2016, from SisInfo Web Center: <http://www.si-mercubuana.com/li.com/index.php?pilih=news&mod=mes&aksi=lihat&id=26>



- Presman Roger, 2006, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Andi.
- Robin, Bambang, 2007. *Manajemen dan Administrasi Database menggunakan SQL Server 2000*. Andi, Yogyakarta.
- Shalahuddin, M. dan AS Rosa, 2010. *Java di Web*. Penerbit Informatika Bandung: Bandung.
- Simarmata Janner, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Stendy B. Sakur, 2007. *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MX 2004*, Penerbit Andi.
- STMIK Widya Cipta Dharma, 2015, *Petunjuk penulisan usulna proposal dan skripsi*, Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma.
- Suryanto Alex & Haryanta Agus, 2007, *Panduan Belajar Bahasa dan Sastra Indonesia*, Tangerang : Esis.
- Sutisna Dadan, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*, Jakarta : Andi.
- Winarno Wahyu Wing, 2006, *Sistem Informasi Manajemen*, Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN, Yogyakarta.