

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SERVIS DAN PENJUALAN KOMPUTER PADA VATA KOMPUTER BERBASIS WEB

Agung Dd Aswin¹, Agustina Srirahayu², Margaretha Evi Yuliana³

¹Program S1 - Sistem Informasi, Universitas Duta Bangsa, Jawa Tengah, Indonesia

^{2,3} Universitas Duta Bangsa, Jawa Tengah, Indonesia

Email : ¹agung_dd@fikom.u-db.ac.id, ²agustina@u-db.ac.id, ³margaretha@u-db.ac.id

Abstract

Vata Komputer bergerak dibidang penjualan dan juga menyediakan layanan jasa servis komputer, maupun laptop. Berbagai barang yang ditawarkan berupa laptop *second* dan berbagai aksesoris komputer. Dalam hal penjualan dan layanan servis pada Vata Komputer saat ini masih beroperasi secara konvensional, yaitu mengharuskan *customer* untuk datang ke toko agar bisa melakukan pembelian laptop *second* dan aksesoris. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi servis dan penjualan yang dapat memudahkan *customer* dalam bertransaksi secara *online* dan karyawan dimudahkan dalam pembuatan laporan servis. Dalam penelitian ini terdapat beberapa metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*, UML dan *Black Box* sebagai pengujian sistem. Hasil pengujian *Black Box* yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa semua fitur pada sistem dapat berjalan secara fungsional dan belum ditemukan kesalahan, selain itu uji responden memperoleh hasil 95,3%, yang berarti bahwa pihak toko dan pelanggan sangat setuju bahwa sistem servis dan penjualan komputer ini diterapkan karena dapat membantu dalam pengolahan data dan melakukan transaksi.

Keywords:Sistem Informasi, Servis, Penjualan.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang penggunaan internet telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Internet mempermudah hampir dalam segala hal, seperti komunikasi, pembelajaran secara *online* hingga melakukan perdagangan. Penggunaan *website* untuk perdagangan sangat bermanfaat bagi perusahaan maupun konsumen dalam mendapatkan barang yang diinginkan secara cepat dan mudah.

Vata Komputer bergerak dibidang penjualan dan juga menyediakan layanan jasa servis komputer, maupun laptop. Berbagai barang yang ditawarkan berupa laptop *second* dan berbagai aksesoris komputer. Vata komputer terletak di

Kabupaten Sukoharjo Provinsi Jawa Tengah. Tepatnya Jalan Al Ikhlas, Mendungan, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo.

Dalam hal penjualan dan layanan servis pada Vata Komputer saat ini masih beroperasi secara konvensional, yaitu mengharuskan *customer* untuk datang ke toko agar bisa melakukan pembelian laptop *second* dan aksesoris. Hal ini mengakibatkan jangkauan pasarnya terbatas dan susah nya *customer* luar kota untuk melakukan pembelian. Layanan servis pun juga menyulitkan *customer* dalam mengetahui status perbaikan laptop yang kadang *customer* harus datang ke toko atau menghubungi nomor WhatsApp toko untuk menanyakan status perbaikan.

Kebutuhan pada toko untuk menganalisis laporan penjualan, servis dan persediaan tetap sulit dipenuhi. Toko juga kesulitan memproses dan mengevaluasi data penjualan dan servis serta menentukan persediaan barang yang mereka butuhkan. Hingga saat ini, operasional dari aktivitas penjualan dan servis hingga pelaporan keuangan dilakukan secara manual dan menggunakan Excel. Sehingga pencarian data menjadi tidak efisien dan menghasilkan laporan yang kurang akurat. Kemudian pembuatan nota dilakukan dengan tulis tangan yang menghabiskan banyak waktu.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu Vata Komputer. Oleh karena itu, peneliti merencanakan untuk membuat suatu sistem informasi yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Servis Dan Penjualan Komputer Pada Vata Komputer Berbasis Web" melalui penelitian ini.

Pada penelitian ini terdapat beberapa karya ilmiah yang dijadikan bahan referensi yaitu:

- a. Penelitian berjudul Sistem Penjualan dan Jasa Servis Komputer pada Toko Technical Computer Menggunakan Java yang dilakukan oleh Nunuk Nadia, Imam Sunoto dan Didik Nur Huda pada tahun 2021. [1]
- b. Penelitian berjudul Aplikasi Pembelian Dan Pelayanan Service Komputer (CV Bara Ogan Dhieva) Berbasis Web Dan Android yang dilakukan oleh Ari Prabudi, Azmil Awaludin, Raka Andika Prasetya dan Nur Ismawati, pada tahun 2021. [2]
- c. Penelitian berjudul Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa service Kompok Gas Berbasis Web (Studi Kasus Pada PT.Ogan Gasindo Utama yang dilakukan oleh Dian Meilantika pada tahun 2021. [3]
- d. Penelitian berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Serta Perbaikan Komputer (Studi Kasus TNG Computer) yang dilakukan oleh Fetty Ade Putri pada tahun 2021. [4]
- e. Penelitian berjudul Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Dan Servis Handphone Berbasis web yang dilakukan oleh Yanni Suherman, dan Erien Nada Azandra pada tahun 2021. [5]

Sistem adalah kumpulan yang berupa elemen, komponen, atau variabel yang saling berinteraksi dan bergantung satu dengan yang lainnya. [6]

Informasi adalah suatu data yang telah diolah agar lebih bernilai dan berarti bagi penerima guna mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan situasi. [7]

Sistem informasi merupakan sistem yang terdapat dalam organisasi yang mengatur kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari, mendukung operasi, bersifat manajerial dan aktivitas strategis suatu organisasi serta menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. [8]

Servis bisa diartikan dengan perbaikan (jasa). Perbaikan sendiri dapat dipahami sebagai upaya untuk mengembalikan kondisi dan fungsi suatu barang atau alat yang telah rusak akibat penggunaan suatu alat ke keadaan semula. [9]

Penjualan merupakan keseluruhan sistem bisnis yang bertujuan untuk merencanakan, mempromosikan, menetapkan harga, dan mendistribusikan barang, jasa, dan gagasan di pasar untuk mencapai suatu tujuan. [10]

Website adalah kumpulan halaman digital yang berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, video dan suara, atau kombinasi apapun yang terhubung ke internet yang dapat dilihat atau digunakan oleh pengguna kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet. [11]

UML merupakan bahasa visual yang berguna untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem menggunakan diagram dan teks tertentu. UML sering digunakan dalam metode berorientasi objek. UML berguna dalam perancang sistem untuk membuat cetak biru dan model dengan cara yang mudah dipahami. [12]

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode observasi, wawancara dan studi pustaka digunakan peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Observasi dilakukan di Vata Komputer dengan tanya jawab secara langsung dengan Mas Wawan selaku *owner* agar memperoleh data yang lebih valid dan detail. Metode studi pustaka digunakan untuk mendapatkan materi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, internet dan media tulis lainnya. Studi Pustaka ini berguna untuk mendapatkan data yang relevan dengan judul penelitian yang diambil agar dapat memberikan gambaran teoritis kepada peneliti yang dapat digunakan untuk merancang sistem dan menulis laporan.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem ini menggunakan metode *waterfall*, umumnya disebut SDLC (*System Development Life Cycle*). Model air terjun merupakan siklus hidup klasik dengan tahapan dalam merancang sistem mulai dari perencanaan, pengoprasian dan pemeliharaan. [13]

Tahapan dalam metode waterfall adalah:

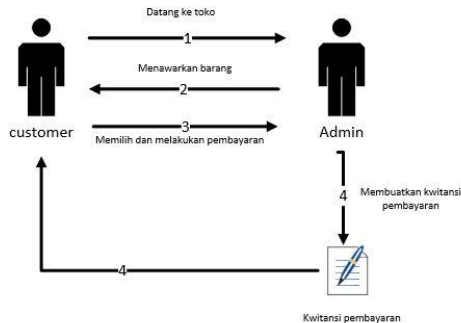
- a. *Planning*
Tahap *planning* merupakan awal dalam membangun sistem informasi ini.
- b. *Analysis*
Tahap analisis merupakan tahap mengamati atau meneliti untuk memperoleh data tentang kelemahan dan kekurangan sistem dan dikumpulkan untuk membangun sistem servis dan penjualan komputer pada Vata Komputer. Di sini penulis menggunakan metode analisis PIECES.
- c. *Design*
Dalam tahap ini berfokus dalam mengimplementasikan kebutuhan pada tahap analisis dengan mendesain dan merancang tampilan untuk website menggunakan UML. Diagram yang digunakan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *database* untuk mempermudah dalam membuat gambaran sistem yang akan dibuat.
- d. *Coding*
Pemrograman PHP digunakan untuk menerjemahkan desain dan menggunakan XAMPP sebagai server serta MySQL digunakan untuk pengelolaan *database*.
- e. *Testing*
Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada masalah atau kesalahan yang dapat muncul pada *website*. Metode *testing* menggunakan pengujian *black box* yang berfokus pada pendalaman fungsional *website*.
- f. *Maintenance*
Pemeliharaan dan pengelolaan berfungsi agar sistem tetap berjalan dengan baik dan bagaimana mestinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum

Dalam hal penjualan dan layanan servis pada Vata Komputer saat ini masih beroperasi secara konvensional, yaitu mengharuskan *customer* untuk datang ke toko agar bisa melakukan pembelian laptop *second* dan aksesoris. Hal ini mengakibatkan jangkauan pasarnya terbatas dan susahnya *customer* luar kota untuk melakukan pembelian. Layanan servis pun juga menyulitkan *customer* dalam mengetahui status perbaikan laptop yang kadang *customer* harus datang ke toko atau menghubungi nomor WhatsApp toko untuk menanyakan status perbaikan.

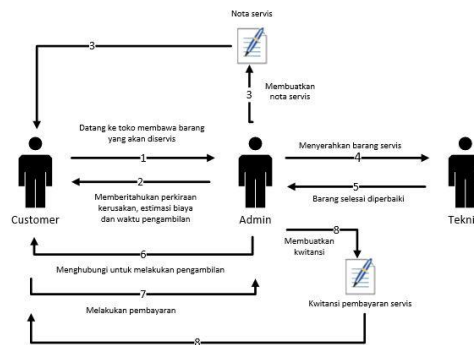
Kebutuhan pada toko untuk menganalisis laporan penjualan, servis dan persediaan tetap sulit dipenuhi. Toko juga kesulitan memproses dan mengevaluasi data penjualan dan servis serta menentukan persediaan barang yang mereka butuhkan. Hingga saat ini, operasional dari aktivitas penjualan dan servis hingga pelaporan keuangan dilakukan secara manual dan menggunakan Excel.



Gambar 1. *Workflow* Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan.

Keterangan tahapan sistem penjualan yang sedang berjalan:

- Customer* datang ke toko untuk melakukan pembelian.
- Admin* menunjukan atau menawarkan beberapa produk yang ada.
- Customer* memilih produk yang diinginkan lalu melakukan pembayaran.
- Admin* membuatkan kwitansi pembayaran.



Gambar 2. *Workflow* Sistem Servis Yang Sedang Berjalan.

Keterangan tahapan sistem servis yang sedang berjalan:

- Customer* datang ke toko dengan membawa laptop yang akan diperbaiki, menyerahkan laptop tersebut dan kelengkapan yang dibawa serta memberitahukan keluhan atau kerusakan yang terjadi.
- Admin menerima barang, memberitahukan estimasi kerusakan, biaya perbaikan dan estimasi waktu perbaikan.
- Admin membuat nota servis.
- Teknisi mulai melakukan perbaikan.
- Setelah perbaikan selesai teknisi akan memberitahukan atau menyerahkan barang perbaikan kepada admin.
- Admin menghubungi customer bahwa laptop tersebut telah selesai diperbaiki.
- Customer* kembali ke toko untuk melakukan pengambilan laptop dan melakukan pembayaran.
- Admin membuat kwitansi pembayaran servis.

3.2 Analisis Kelemahan Sistem

Metode PIECES digunakan dalam pelaksanaan analisis sistem. Berikut tabel dari analisis PIECES:

Tabel 1. Analisis PIECES.

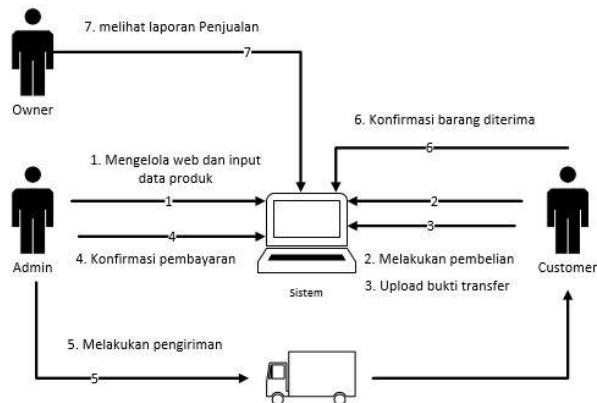
NO	ANALISI	SISTEM YANG BERJALAN	SISTEM YANG DIKEMBANGKAN
1	<i>Performance</i>	1. Pembuatan laporan transaksi	Laporan servis dan penjualan dilakukan oleh sistem, dengan dibuatnya sistem penjualan <i>online</i> , <i>customer</i> dapat melakukan

		servis dan penjualan masih dilakukan manual, masih ditulis dengan kwitansi lalu diolah dengan program <i>excel</i>. 2. Transaksi penjualan masih dilakukan di toko.	pembelian dimanapun, <i>customer</i> juga bisa melihat status perbaikan pada <i>website</i> toko.
2	<i>Information</i>	Untuk mengetahui informasi status perbaikan, <i>customer</i> harus ke toko, menghubungi nomor toko atau menunggu admin menghubungi terlebih dahulu.	Informasi status perbaikan bisa dilihat pada <i>website</i> dengan memasukkan nomor <i>invoice</i> pada nota servis.
3	<i>Economy</i>	Biaya <i>customer</i> yang dibutuhkan untuk melakukan pembelian akan bertambah karena pembelian hanya bisa dilakukan di toko, sehingga menambah biaya transportasi.	<i>Customer</i> dapat melakukan pembelian dimanapun tanpa harus datang ke toko.
4	<i>Control</i>	Keamanan data	Sistem akan dilengkapi dengan

		masih lemah, kwitansi transaksi penjualan dan servis tidak tersimpan secara teratur, hal tersebut beresiko besar dalam kehilangan data dan penyalahgunaan terhadap karyawan lain yang tidak berkepentingan.	pengamanan (<i>password</i>) sebagai hak akses.
5	<i>Efficiency</i>	Waktu untuk pembuatan laporan lama dan mudah hilangnya kwitansi transaksi penjualan dan servis.	Laporan dibuat oleh sistem dan disimpan pada <i>database</i> sehingga lebih aman untuk jangka panjang.
6	<i>Service</i>	Pada saat ini transaksi penjualan masih dilakukan di toko saja, hal ini menjadikan kendala <i>customer</i> yang hanya mempunyai waktu terbatas dan jarak yang jauh	Pada sistem yang dibuat dapat mempercepat <i>customer</i> dalam hal bertransaksi dan memungkinkan pembelian luar kota.

3.3 Perencanaan Sistem

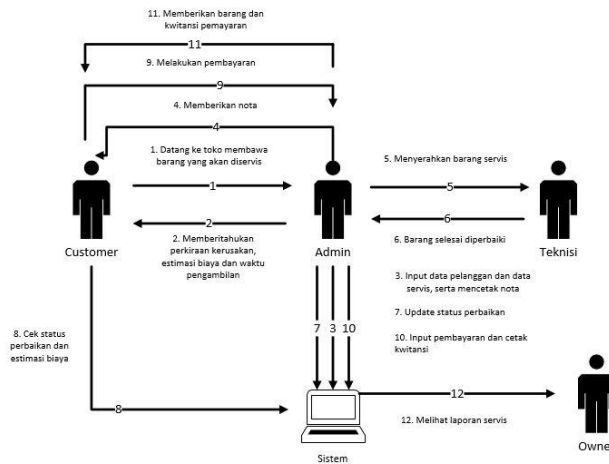
a. Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. *Workflow* Sistem Penjualan Yang Diusulkan.

Keterangan *Workflow* sistem penjualan yang diusulkan:

1. Admin mengelola web dan memasukkan data produk.
2. *Customer* melakukan pembelian produk, melakukan pendaftaran akun, memasukkan alamat, memilih kurir dan bank transfer.
3. *Customer upload* bukti transfer.
4. Admin mengkonfirmasi bukti transfer.
5. Admin melakukan pengiriman barang.
6. *Customer* melakukan konfirmasi barang diterima.
7. *Owner* melihat laporan servis.



Gambar 4. *Workflow* Sistem Servis yang Diusulkan.

Keterangan *Workflow* sistem servis yang diusulkan:

- Customer* datang ke toko dengan membawa laptop yang akan diperbaiki, menyerahkan laptop tersebut dan kelengkapan yang dibawa serta memberitahukan keluhan atau kerusakan yang terjadi.
- Admin menerima barang, memberitahukan estimasi kerusakan, biaya perbaikan dan estimasi waktu perbaikan.
- Admin memasukkan data pelanggan dan data servis ke sistem serta mencetak nota servis.
- Admin memberikan nota servis ke *customer* yang digunakan untuk pengambilan barang dan melihat status perbaikan dengan memasukkan nomor *invoice* yang tertera pada nota yang bisa dilakukan pada web toko.
- Admin menyerahkan barang servis kepada teknisi.
- Setelah barang selesai diperbaiki teknisi memberitahu admin dan menyerahkan barang.
- Admin memperbarui status perbaikan barang *customer* dan menghubungi untuk melakukan pengambilan.
- Customer* melihat status perbaikan pada web toko.
- Customer* kembali ke toko untuk melakukan pengambilan dan pembayaran.
- Admin menginput pembayaran dan mencetak kwitansi.
- Admin menyerahkan barang dan kwitansi.
- Owner* melihat laporan servis.

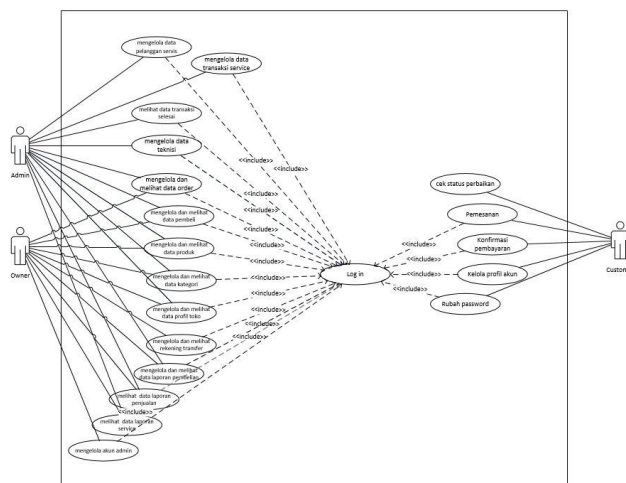
b. *Use Case Diagram*

Pada sistem yang akan dibangun terdapat tiga aktor yaitu admin, *customer* dan *owner*. Tabel dibawah ini akan menjelaskan fungsi dari ketiga aktor tersebut:

Tabel 2. Definisi Aktor.

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Merupakan aktor yang berfungsi dalam mengelola keseluruhan sistem, termasuk data transaksi servis maupun penjualan.
2	Customer	Merupakan aktor yang berfungsi untuk melakukan pembelian laptop <i>second</i> / aksesoris atau melihat status perbaikan maupun estimasi biaya servis.
3	Owner	Merupakan aktor yang berfungsi melihat semua data pada sistem penjualan dan melihat laporan transaksi servis dan penjualan serta mengelola data admin.

Berikut gambar aktivitas-aktivitas aktor yang akan terjadi pada sistem:



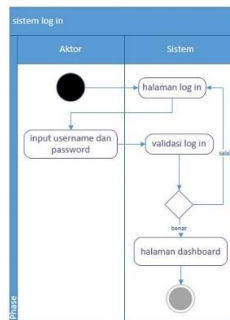
Gambar 5. Use Case Diagram.

c. Activity Diagram

Diagram aktivitas menjelaskan bagaimana aktivitas aktor terhadap sistem yang dapat terjadi dari awal setiap tindakan hingga akhir tindakan. Berikut ini adalah diagram aktivitas pada sistem yang dibangun:

1) *Login.*

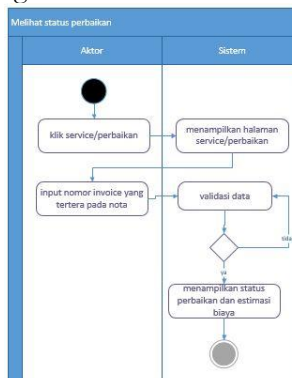
Alur ini menjelaskan bagaimana admin dan *owner* harus *login* dengan memasukkan username dan kata sandi untuk dapat mengakses sistem, serta *customer login* untuk pembelian *online*.



Gambar 6. *Activity Diagram Login.*

2) *Cek status perbaikan*

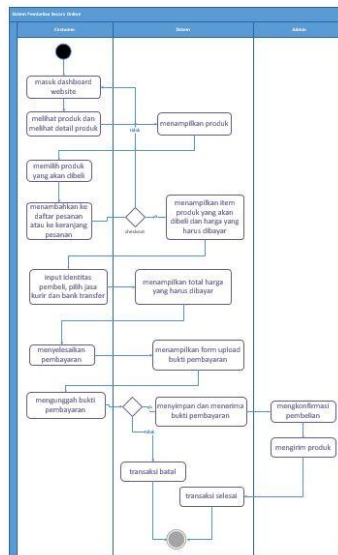
Alur ini menjelaskan bagaimana *customer* dalam melihat status perbaikan.



Gambar 7. *Activity Diagram Cek Status Perbaikan.*

3) *Pembelian Online*

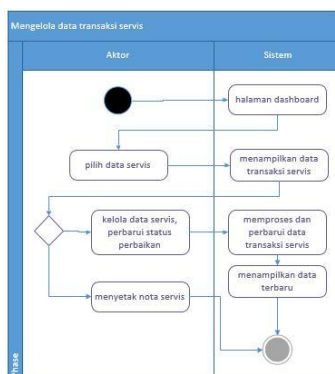
Alur ini menjelaskan bagaimana *customer* dalam melakukan pembelian *online*.



Gambar 8. Activity Diagram Pembelian Online.

4) Mengelola Data Transaksi Servis.

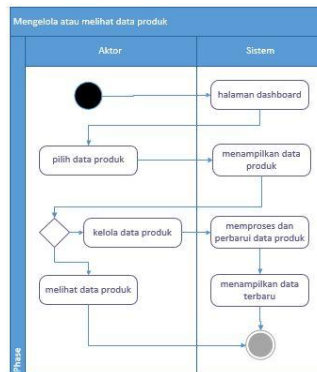
Alur ini menjelaskan bagaimana admin dalam mengelola data transaksi servis.



Gambar 9. Activity Diagram Mengelola Data Transaksi Servis.

5) Mengelola Dan Melihat Data Produk.

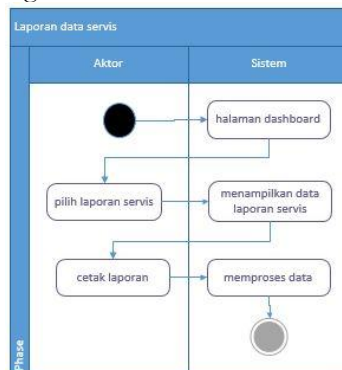
Alur ini menggambarkan bagaimana admin dan owner dalam mengelola dan melihat data.



Gambar 10. *Activity Diagram* Mengelola Dan Melihat Data Produk.

6) Melihat Data Laporan Servis.

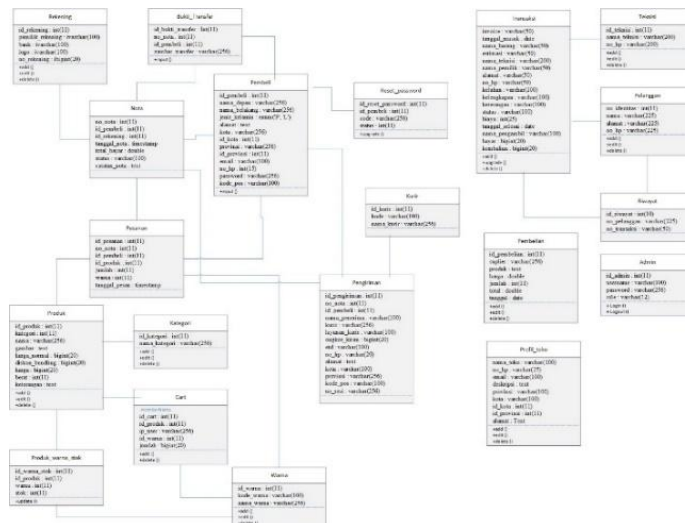
Alur ini menjelaskan bagaimana *owner* dalam melihat data laporan servis.



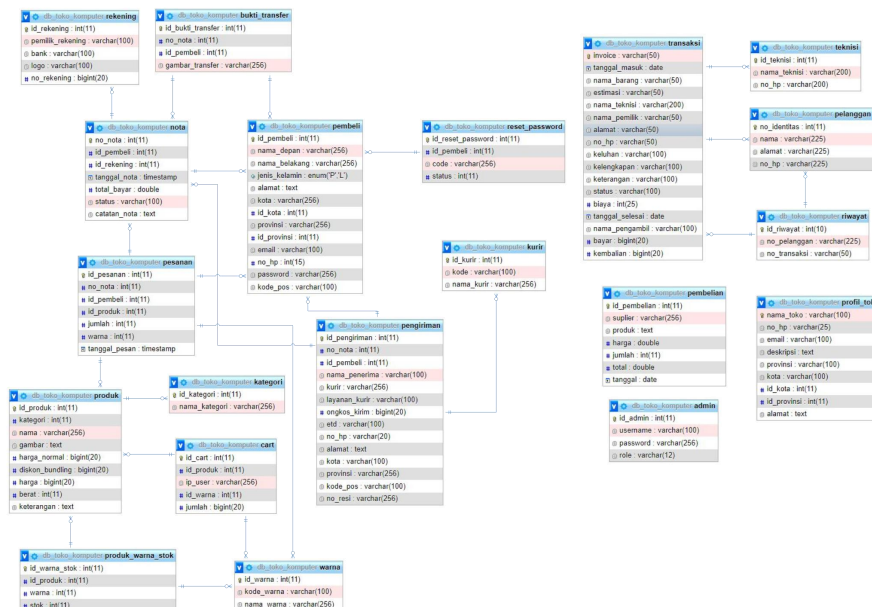
Gambar 11. *Activity Diagram* Melihat Data Laporan Servis.

d. **Class Diagram**

Diagram kelas merupakan sekumpulan objek yang mempunyai atribut dan perilaku yang sama. Di bawah ini adalah diagram kelas dari sistem yang akan bangun:



e. Implementasi Relasi Antar Tabel

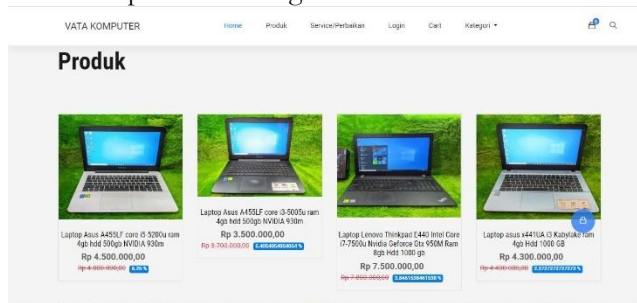


3.3 Implementasi Sistem

a. Halaman Antarmuka *Customer*

1) Halaman *Home*

Tampilan pertama kali pada saat mengakses web.

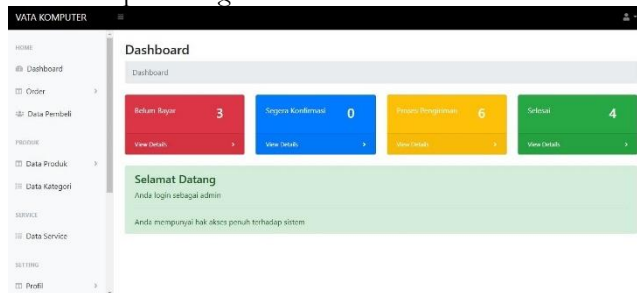


Gambar 15. Halaman *Home*.

b. Halaman Antarmuka Admin

1) Halaman *Dashboard*

Tampilan setelah proses *login* berhasil.



Gambar 17. Halaman *Dashboard*.

c. Halaman Antarmuka *Owner*.

1) Halaman Laporan Penjualan.

Pada tampilan ini berfungsi untuk mengetahui laporan transaksi penjualan.

No	Nota	Pembeli	Tanggal	Produk	Warna	Jumlah	Sub Total	Total
12		agung dd awan	2022-07-22 20:36:50	Laptop Asus A455LF core i5 5200u ram 4gb hdd 500gb NVMe 950m	putih	x 1	Rp 4.500.000,00	Rp 4.500.000,00
13		andi pratama	2022-07-26 09:23:25	Laptop ASUS X441NA intel DualCore Celeron n3350 ram 4gb HDD 500 gb	Merah	x 1	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00

Gambar 18. Halaman Laporan Penjualan.

2) Halaman Laporan Servis

Pada tampilan ini berfungsi untuk mengetahui laporan transaksi servis.

No	No Invoice	Nama Pelanggan	Nama Teknisi	Tanggal Masuk	Nama Barang	Status	Biaya
1	20220721153427	sanji	Aji	21-07-2022	laptop hp	Selesai	Rp 40.000,00

Gambar 19. Laporan Transaksi Servis.

3.4 Pengujian Sistem

a. *Black Box Testing*

Tabel 3. *Black Box Testing*.

Uji Coba Sistem	Kasus Uji Coba	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
<i>Login (Customer, Admin, Owner)</i>	Tekan tombol <i>login</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> untuk <i>customer</i> . <i>Username</i> dan <i>password</i> untuk admin dan <i>owner</i> .	Berhasil <i>login</i> sistem.	Terpenuhi
Halaman Detail Produk (<i>Customer</i>)	Tekan tombol detail dekat foto produk	Berhasil menampilkan detail produk	Terpenuhi
Halaman Cek Status Perbaikan	Tekan tombol <i>search</i> nota yang sebelumnya telah dimasukkan nomor <i>invoice</i> yang benar	Berhasil menampilkan status perbaikan dan	Terpenuhi

(<i>Customer</i>)		estimasi biaya servis	
Halaman Data Produk (Admin)	Tekan pada lihat data produk	Berhasil menampilkan data produk	Terpenuhi
Halaman Transaksi Servis (Admin)	Tekan pada data <i>service</i>	Berhasil menampilkan data transaksi servis	Terpenuhi
Halaman Laporan Penjualan (<i>Owner</i>)	Tekan pada laporan penjualan	Berhasil menampilkan data laporan penjualan	Terpenuhi
Halaman Laporan Servis (<i>Owner</i>)	Tekan pada laporan servis	Berhasil menampilkan data laporan servis	Terpenuhi

Dari hasil uji yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik.

b. Pengujian Pengguna

Kuesioner diberikan kepada 12 pengguna yaitu *owner*, admin dan 10 pelanggan.

Tabel 4. Kriteria.

Keterangan	Bobot	Presentase
Sangat Setuju	5	80% - 100%
Setuju	4	60% - 79.99%
Cukup Setuju	3	40% - 59.99%
Kurang Setuju	2	20% - 39.99%
Tidak Setuju	1	0% - 19.99%

Pertanyaan kuesioner ini terdapat 5 pertanyaan untuk *owner*, admin dan pelanggan, berikut pertanyaannya :

- 1) Pertanyaan *owner* dan admin:
 - a) Apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan?
 - b) Apakah tampilan sistem mudah dipahami?
 - c) Apakah sistem ini bersifat *user friendly* (mudah digunakan) ?
 - d) Apakah fitur-fitur yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan?
 - e) Apakah sistem sudah membantu dalam hal mengolah laporan?
- 2) Pertanyaan pelanggan:
 - a) Apakah tampilan mudah dipahami dan *user friendly*?
 - b) Apakah sistem membantu dalam proses transaksi lebih mudah?
 - c) Apakah fitur-fitur mudah anda pahami untuk bertransaksi ?
 - d) Apakah proses pembayaran produk lebih efisien dan mudah?
 - e) Apakah fitur cek status perbaikan sangat membantu anda?

Tabel 5. Hasil Jawaban Responden.

Pertanyaan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	0	0	0	4	8
2	0	0	0	4	8
3	0	0	0	3	9
4	0	0	0	2	10
5	0	0	0	1	11

- 3) Jumlah hasil responden
Sangat Setuju : 46
Setuju : 14
Total : 60
- 4) Total skor
Sangat setuju : $46 \times 5 = 230$
Satuju : $14 \times 4 = 56$
Jumlah : 286
- 5) Skor maksimal = jumlah respon x bobot tertinggi
= 60×5
= 300
- 6) Rumus indeks % = $\frac{\text{Total Score}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

$$\begin{aligned} &= \frac{286}{300} \times 100\% \\ &= 95,3\% \end{aligned}$$

Dalam perhitungan nilai indeks yang didapat adalah 95,3% yang berarti responden “Sangat Setuju” bahwa sistem servis dan penjualan komputer pada Vata Komputer sangat membantu baik *owner* maupun pelanggan dalam pengolahan data maupun transaksi.

4. KESIMPULAN

Sistem informasi yang telah dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan berbasis web. Terdapat tiga hak akses antara lain admin, *owner* dan *customer*. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode *black box* yang kemudian didapatkan hasil bahwa semua fitur pada sistem servis dan penjualan komputer ini dapat berjalan secara fungsional dan belum ditemukan kesalahan. Hasil kuesioner dari 12 responden yang dilakukan memperoleh hasil 95,3%, yang berarti bahwa pihak toko dan pelanggan sangat setuju bahwa sistem servis dan penjualan komputer ini diterapkan karena dapat membantu dalam pengolahan data dan melakukan transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nadia, Nunuk, Imam Sunoto, dan Didik Nur Huda. 2021. Sistem Penjualan Dan Jasa Servis Komputer Pada Toko Technical computer Menggunakan Java. Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2021. Hal 431-435.
- [2] Prabudi dkk. 2021. Aplikasi Pembelian Dan Pelayanan Service Komputer (CV Bara Ogan Dhieva) Berbasis Web Dan Android. RABBIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab Vol. 6 No. 1. Hal 41-46.
- [3] [9] Meilantika, Dian. 2021. Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa service Kompor Gas Berbasis Web (Studi Kasus Pada PT.Ogan Gasindo Utama). Jurnal Informatika Vol. 9 No. 2. Hal 19-28.
- [4] Putri, Fetty Ade. 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Serta Perbaikan Komputer (Studi Kasus TNG Computer). InfoSys Journal Vol. 5 No. 2. Hal 133-142.
- [5] Suherman, Yuni, Erien Nada Azandra. 2021. Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Dan Servis Handphone Berbasis web. Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen Informatika Vol. 8 No. 2. Hal 78-88.
- [6] Afifah, Icha Isty Nur, & Supriyanta. 2018. Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten Yogyakarta. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Vol. 10 No 1. Hal 1-6.

- [7] Anggraini, E. Y., & Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. 1 penyunt. Yogyakarta: Andi.
- [8] Hasbiyallah, Muslim, & Deni Ahmad Zakaria, 2018. Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan HandPhone Di Wildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. JUMANTAKA Vol 1 No. 1. Hal 61-70.
- [10] Erwantoni, & Kondar Siahaan. 2017. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa Perbaikan Komputer Berbasis Web Pada Iptek Komputer Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol. 2 No. 1. Hal 327-344.
- [11] Sari, Ani Oktarini, dkk. 2019. Web Programming. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [12] Rosa, & Shalahuddin. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: informatika bandung.
- [13] Tabrani, Muhamad, & Insan Rezqy Aghniya. 2019. Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 14 No. 01. Hal 41-50.