

## RANCANG BANGUN APLIKASI SERVICE PADA PT. INDO BISMAR KOMPUTER

Gemilang Citra Perdana<sup>1)</sup> Mochammad Arifin<sup>2)</sup> Martinus Sony Erstiawan<sup>3)</sup>

S1 / Jurusan Sistem Informasi Kekhususan Komputerisasi Akuntansi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) [gemilangcitraperdana@gmail.com](mailto:gemilangcitraperdana@gmail.com), 2) [marifin@stikom.edu](mailto:marifin@stikom.edu), 3) [martinus@stikom.edu](mailto:martinus@stikom.edu)

**Abstract:**

*PT. Indo Bismar Komputer is a distributor company of computer devices which sells and services computer spareparts. On service section especially on service administration section have some problems in receiving service device record that wrote directly into paper manually which caused data redundancy. Other problem is service administration did confirm to customer about customer's device status only based on service administration's memory that cause customer's device overstacked on service section, slower service response, unsatisfied customer, lack of customer trust, services income isn't optimal, inaccurate reports from not fixed service fee.*

*Based on problems that faced on administration service staff, a solution for those problems is making an application for PT. Indo Bismar Komputer which used for computer spareparts sales, measures and monitoring how much technician's income from services.*

*Main purpose of this research application is generating an output into services income tech report which used to measure how much tech income, overall services income report, services transaction report and spare parts selling report with income target within periods which have decided by the owner of PT. Indo Bismar Komputer.*

**Keyword:** System, Service, Payment, Sales, Application

Dalam bidang distributor penjualan dan *service* alat-alat IT, PT. Indo Bismar Komputer memiliki beberapa permasalahan diantaranya pencatatan penerimaan barang *service* dicatat secara langsung dalam sebuah buku tulis sehingga menyebabkan redundansi data. Permasalahan lain terjadi ketika admin *service* mengkonfirmasi *customer* berdasarkan ingatan saja apakah *customer* telah dikonfirmasi atau belum dan *customer* mana saja yang belum dikonfirmasi agar dilakukan konfirmasi ulang. Dengan kata lain tidak ada pencatatan status konfirmasi yang jelas sehingga mengakibatkan penumpukan barang *service* apabila ada beberapa barang telah di-*service* namun admin *service* lupa mengkonfirmasi. Barang-barang yang belum dikonfirmasi tentunya suatu saat akan ditanyakan langsung oleh *customer*. Hal ini menjadi perhatian paling utama jika *customer* mengeluh pelayanan yang lama sebab admin *service* lupa mengkonfirmasi sehingga kurangnya kepercayaan dan kepuasan *customer*. Karena berkurangnya kepuasan *customer*, biasanya *customer* mencari tempat *service* lain yang pelayanannya lebih cepat sehingga PT. Indo Bismar Komputer kehilangan *customer* dan pendapatan *service* menjadi tidak maksimal. Permasalahan terakhir adalah admin *service* memberi harga jasa *service* berdasarkan taksiran (ingatan) dari teknisi sehingga biaya jasa *service* sering berubah sesuai permintaan teknisi dan tidak akurat. *Service* yaitu suatu tindakan, jasa,

maupun kinerja yang ditawarkan kepada orang lain dan tidak memiliki wujud apapun serta tidak menimbulkan kepemilikan (Keller dan Kotler, 2009).

Suatu aktivitas atau manfaat yang tidak memiliki wujud dan dapat diserahkan kepada orang lain yang bertindak sebagai *customer* dan tidak bersifat kepemilikan merupakan sifat utama dari kegiatan *service* (Chaffey, 2008). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *service* merupakan Seluruh tindakan, kinerja, manfaat ataupun aktivitas yang dapat diserahkan melalui satu pihak ke pihak lainnya, yang memiliki sifat dasar tidak berwujud dan tidak menimbulkan kepemilikan apapun.

Di dalam transaksi *service*, terdapat proses penjualan *sparepart* kepada *customer* ketika proses *service* membutuhkan penggantian beberapa *sparepart*. Sedangkan penjualan sendiri adalah kegiatan menjual barang dagang yang dilakukan oleh suatu perusahaan dagang. Biasanya jumlah transaksi penjualan yang terjadi pada perusahaan tersebut cukup besar jika dibanding dengan jenis transaksi lainnya. Ada beberapa perusahaan dagang hanya melakukan penjualan secara tunai dan perusahaan lainnya melakukan penjualan secara kredit dan ada juga perusahaan yang melakukan penjualan dengan kedua jenis jual-beli tersebut: secara tunai maupun kredit (Soemarso, 2004:164). Ketika perusahaan dagang menjual barangnya, maka perusahaan akan memperoleh pendapatan. Jumlah harga yang

diberikan pada pembeli atas barang dagang yang diterima disebut pendapatan perusahaan yang berkaitan. Khusus perusahaan dagang, akun yang dipakai dalam pencatatan penjualan barang disebut akun "penjualan" (Soemarso, 2004:160).

Penjualan dapat dikatakan berhasil secara teknis jika produk (beserta resiko yang ada pada produk) telah diserahkan pada pembeli dan sebagai imbalan, penjual mendapatkan uang atau kas. Secara otomatis perusahaan telah melepaskan resiko yang sangat berpengaruh dan melepaskan manfaat dari kepemilikan barang tersebut kepada pembeli (Suwardjono, 2006:381)

Kegiatan yang paling penting dalam penjualan adalah kegiatan menghitung laba. Penjualan memiliki dua jenis laba yaitu laba bersih dan laba kotor. Laba kotor adalah hasil perhitungan dari harga jual yang dikurangi dengan harga pokok penjualan atau modal pokok. Sedangkan laba bersih adalah jumlah keseluruhan dari laba kotor yang dikurangi dengan jumlah keseluruhan biaya operasional suatu usaha (Ayodya, 2010).

Pembayaran merupakan kegiatan memindahkan dana untuk memenuhi kewajiban yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan ekonomi. Pembayaran pasti akan selalu terjadi setiap hari dan melibatkan banyak transaksi ekonomi yang jenisnya beraneka ragam contohnya seperti jual beli jasa dan barang, pelunasan kredit dan pembelian yang melibatkan banyak mata uang melalui berbagai macam alat pembayaran seperti pembayaran dengan uang kartal, pembayaran dengan uang tunai, bilyet giro, *cheque*, wesel dan lain-lain.

Kegiatan pembayaran memang bisa dikatakan sangat mudah dan sederhana namun bisa juga menjadi sulit dan kompleks tergantung dari tingkat kesulitan suatu transaksi ekonomi yang terjadi. Secara umum pembayaran dapat diartikan sebagai perpindahan kepemilikan hak atas uang dari pembeli kepada penjual atau dari pembayar kepada penerimanya. Atau dengan arti lain dapat dijelaskan bahwa pembayaran merupakan perpindahan hak milik atas nilai uang antara pembeli dan penjual yang terjadi secara bersamaan dengan perpindahan hak atas jasa atau barang oleh penjual kepada pembeli.

Proses suatu pembayaran tidak dapat berdiri sendiri dan terjadi secara spontan serta tanpa ada hubungannya dengan transaksi yang lain, sebab setiap kegiatan pembayaran merupakan bukti nyata atau realisasi dari transaksi ekonomi. Suatu kegiatan pembayaran dapat dilakukan secara tradisional atau sederhana tanpa memerlukan jasa bank atau bisa dilakukan melalui proses yang cukup rumit yang membutuhkan jasa-jasa perantara seperti perbankan

agar kegiatan pembayaran bisa diselesaikan dengan cepat, aman dan efisien (Templatoid, 2016).

## METODE

Permasalahan *service* pada PT. Indo Bismar Komputer mengakibatkan redundansi data, penumpukan barang *service*, kehilangan *customer*, pendapatan *service* tidak maksimal, biaya jasa *service* sering berubah dan laporan yang tidak akurat sehingga perlu dibuat suatu rancangan bangun aplikasi *service* agar dapat mengelola semua permasalahan yang sedang terjadi.

Pada rancangan bangun aplikasi *service* PT. Indo Bismar Komputer terdapat empat tahap proses yang membutuhkan enam *input* dan menghasilkan sembilan *output*.

### 1. Proses Transaksi Service Barang:

Proses transaksi *service* barang ini digunakan pada saat *customer* melakukan *service* barang. Di dalam transaksi *service* barang ini ada proses dimana admin *service* mencatat apa yang dikeluhkan *customer* mengenai barang *service* miliknya agar teknisi dapat melakukan pengecekan jenis kerusakan barang dan mencatat data pemilik atau *customer*, tanggal *service* serta nama teknisi yang menangani *service* barang tersebut. Dalam transaksi ini tidak ada perhitungan atau rumus tertentu yang digunakan, hanya menyimpan data saja.

### 2. Konfirmasi Customer

Proses konfirmasi *customer* ini digunakan pada saat proses *service* barang telah selesai diperbaiki atau juga dapat digunakan untuk mengkonfirmasi *customer* ketika diperlukan penggantian *sparepart* penting dengan harga yang cukup mahal. Jika kerusakan barang berada di bagian *sparepart* dan kerusakannya sangat parah sehingga perlu mengganti *sparepart* maka proses ini berlaku. Proses konfirmasi *customer* ini untuk mencatat *customer* yang belum atau telah dikonfirmasi serta mengkalkulasi total penjualannya.

### 3. Pembayaran Service

Proses pembayaran *service* digunakan ketika *customer* melunasi pembayaran terhadap barang yang telah selesai *service*. Pembayaran *service* mencakup total biaya dari jasa *service* yang dijumlahkan dengan total biaya dari *sparepart* yang dibeli:

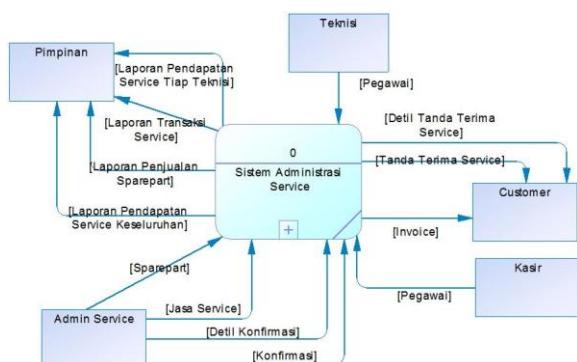
$$\sum \text{Invoice} = \sum \text{Harga Jual Sparepart} + \sum \text{Biaya Jasa Service}$$

### 4. Pelaporan

Proses pelaporan yang berlangsung di PT. Indo Bismar Komputer berasal dari *output*

pembayaran *service* yang diakhiri dengan pembuatan laporan untuk pimpinan.laporan-laporan yang menjadi *output* yaitu melihat laporan pendapatan *service* teknisi, laporan pendapatan *service* perusahaan, laporan transaksi *service* dan laporan penjualan *sparepart*.

Berdasarkan proses yang telah dijabarkan di atas maka disusunlah suatu rancangan dalam bentuk *context diagram*. *Context Diagram* rancang bangun aplikasi *service* pada PT. Indo Bismar Komputer secara umum menggambarkan tentang proses-proses apa saja yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut. Pada *context diagram* di bawah ini melibatkan *entity-entity* yang saling berkaitan. Adapun *context diagram* ini digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. *Context Diagram* Rancang Bangun Aplikasi *Service*

Terdapat 5 entitas yaitu: admin *service*, teknisi, *customer*, kasir, dan pimpinan.

Entitas admin *service* melakukan proses *input* data *sparepart*, biaya penjualan *sparepart*, data biaya *service* dan data konfirmasi maka sistem akan memberikan akun untuk melihat dan mengakses data pegawai, data *sparepart*, data jasa *service*, transaksi tanda terima *service*, transaksi konfirmasi, transaksi *invoice*, laporan pendapatan *service* teknisi, laporan pendapatan *service* perusahaan, laporan transaksi *service* dan laporan penjualan *sparepart*.

Entitas teknisi hanya menyerahkan data diri teknisi ke dalam sistem sebagai informasi pegawai dan membuat akun untuk melihat laporan pendapatan *service* teknisi dan perusahaan.

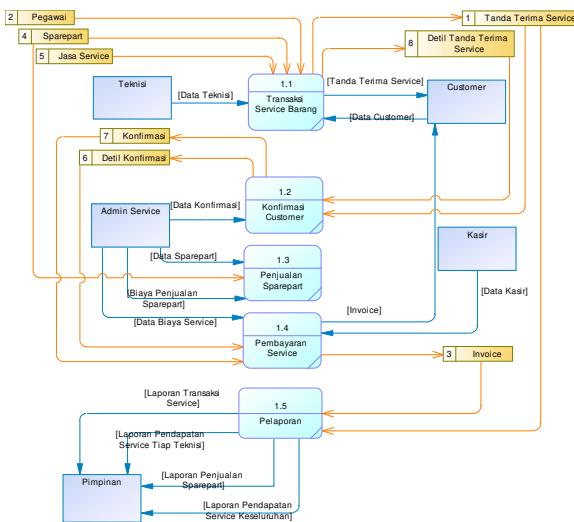
Dalam suatu proses transaksi *service* dibutuhkan data *customer* berupa nama, nomor telepon dan alamat maka dibutuhkan entitas *customer* yang nantinya akan menerima tanda terima *service* dan *invoice*. Entitas *customer* tidak mendapatkan akun untuk masuk dalam aplikasi *service* ini.

Entitas kasir hanya melakukan proses *input* data kasir sebagai data pegawai dan membuat akun untuk mengakses transaksi *invoice*.

Entitas pimpinan tidak perlu melakukan proses *input* karena pimpinan hanya melakukan *maintenance* laporan saja maka pimpinan membuat akun yang bisa melihat laporan pendapatan *service* teknisi, laporan pendapatan *service* perusahaan, laporan transaksi *service* dan laporan penjualan *sparepart*.

*Context diagram* dapat di-decompose menjadi *data flow diagram*. DFD merupakan aliran data yang memiliki tingkatan atau tahapan desain yang memiliki beberapa tahapan level desain tergantung kebutuhan suatu sistem.

Berikut adalah DFD *Level 0* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Data Flow Diagram Level 0* Rancang Bangun Aplikasi *Service*

Dilihat dari gambar tersebut, entitas dan *input* data serta *output* data yang ada di dalam DFD level 0 tetap sama dengan yang ada pada *context diagram*. Pada DFD level 0, proses sistem dibagi menjadi 5 yaitu proses transaksi *service* barang, proses konfirmasi *customer*, proses penjualan *sparepart*, proses pembayaran *service* dan proses pelaporan. Data yang masuk (*input* data) akan diproses untuk kemudian disimpan ke dalam suatu tabel pada *database* agar menghasilkan suatu *output* sistem yang berupa data yang hanya bisa dibaca berdasarkan data yang dimasukkan dalam pencarian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi yang dibangun untuk memberikan solusi permasalahan tersebut yaitu

sistem informasi yang dapat mengimplementasikan proses transaksi *service*, penjualan *sparepart* dan proses pembayaran *service*.

Pembuatan implementasi sistem transaksi terdiri dari 3 proses sistem, yaitu:

### 1. Transaksi Service Barang

Tanda terima *service* merupakan nota yang berguna sebagai bukti atau tanda terima kepada *customer* bahwa teknisi telah menerima barang yang perlu di-*service* dari *customer*. Nota tanda terima *service* ini berasal dari data teknisi, data *customer*, keterangan barang *service* milik *customer* dan keluhan yang terjadi pada barang *service*. Nota ini harus dicetak untuk diberikan kepada *customer* sebagai jaminan atau tanda bukti bahwa *customer* adalah pemilik barang *service* tersebut.

Uji coba yang dijalankan ke dalam aplikasi yaitu mencatat transaksi *service* dari *customer* bernama Orlando Jonathan Blanchard Bloom yang men-*service* 1 buah printer Epson WorkForce WF 3520 dan 1 buah laptop IBM Roadrunner pada tanggal 21 Juli 2016, dengan keluhan printer sering macet dan saat lid laptop digerakkan tiba-tiba layar laptop mati. Di bawah ini merupakan implementasi proses transaksi *service* barang yang dijelaskan pada gambar 3.

Gambar 3. Form Transaksi Tanda Terima Service

Nama Barang	JUMLAH	Keluahan
Epson WorkForce WF 3520	1	Sering Macet
IBM Roadrunner PC	1	Saat lid digerakkan, layar mati

Menyatakan,

Penerima,

Hazin Wiguna Sakti

Orlando Jonathan Blanchard Bloom

- Barang tidak diambllebih dari 3 (tiga) bulan bukan tanggungjawab kami
- Tanda tanda terima ini barang tidak dapat diambil
- Garansi berjalan setelah 3 (tiga) hari konfirmasi barang selesai service

Gambar 4. Hasil Cetak Transaksi Tanda Terima Service

Untuk memperoleh pilihan nama teknisi dalam transaksi *service* di atas, maka bagian admin *service* membuat data pegawai terlebih dahulu dengan jabatan masing-masing. Jika jabatannya teknisi maka pilihan nama teknisi akan tampil dalam transaksi tanda terima *service*. Berikut ini merupakan master data pegawai yang dijelaskan pada gambar 5.

Gambar 5. Form Master Data Pegawai

Setelah mengisi data pada transaksi tanda terima *service*, langkah selanjutnya adalah mengkonfirmasi *customer* dengan membutuhkan data jasa *service*. Berikut ini merupakan master data jasa *service* dijelaskan pada gambar 6.

Gambar 6. Form Master Jasa Service

### 2. Proses Penjualan Sparepart

Proses ini dijalankan oleh admin *service* dengan mengisi form *master sparepart*. Berikut ini merupakan *master data sparepart* yang dijelaskan pada gambar 7.

Gambar 7. Form Master Sparepart

### 3. Proses Pembayaran Service

*Form* transaksi konfirmasi digunakan untuk memasukkan atau mencatat data transaksi konfirmasi guna mengkonfirmasi *customer*. Hasil uji coba yang dilakukan dalam *form* konfirmasi yaitu ketika barang telah selesai di-service, maka admin *service* wajib mengkonfirmasi *customer* melalui telepon bahwa barang telah selesai di-service dan siap untuk diambil.

Admin *service* membuka *form* konfirmasi seperti pada gambar 8.

Gambar 8. Tampilan Awal Form Konfirmasi

Kemudian *admin service* mengklik salah satu *customer*, misalnya mengklik *customer* yang bernama Orlando Jonathan Blanchard Bloom lalu akan muncul data konfirmasi seperti pada gambar 9.

Gambar 9. Data Konfirmasi

Pada *form* ini admin *service* mengisi kerusakan dan *sparepart* yang dibutuhkan maka

harga akan muncul secara otomatis seperti pada gambar 10.

Gambar 10. Form Transaksi Konfirmasi

Gambar 11. Tabel Sparepart pada Form Konfirmasi

Jika *Form* transaksi konfirmasi berhasil dilakukan konfirmasi maka status konfirmasi dipilih "Konfirmasi Berhasil". Konfirmasi yang telah berhasil selanjutnya akan tampil pada *invoice*. Dalam uji coba transaksi konfirmasi, *customer* telah berhasil dikonfirmasi. Jika belum berhasil dikonfirmasi maka tidak dapat tampil dalam *form invoice*.

Transaksi *invoice* digunakan untuk memasukkan, mencatat data dan mencetak transaksi *invoice* sebagai bukti pembayaran bagi *customer*. Hasil uji coba yang dilakukan dalam *form* konfirmasi. Pada hasil uji coba *form invoice*, ketika *customer* datang pada PT. Indo Bismar Komputer untuk mengambil barang dan melakukan pembayaran, maka *customer* menunjukkan tanda terima service pada kasir dan kasir membuat *invoice* untuk *customer* yang bernama Orlando Jonathan Blanchard Bloom. Kasir mengklik nomor service T-201607-001 secara otomatis *textbox* dan tabel/datagridview data barang di bagian bawah akan terisi. Kasir hanya perlu mengisi nama kasir saja dalam *combobox*, lalu mencetaknya sebagai nota bukti pelunasan untuk diberikan kepada *customer*. *Form* invoice dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. Form Transaksi Invoice

**INVOICE**

Hari, Tanggal : Kamis, 21 Juli 2016	Nama : Orlando Jonathan Blanchard Bloom		
No. Invoice : E-201607-001	Telp./HP : 097855606699		
	Alamat : Canterbury, Britania Raya		
<b>Barang</b>			
Epson WorkForce WF-3520	Kerusakan & Sparepart	Service	Sparepart
Cartridge Rusak	1 Cartridge Epson Cyan INK T0762	Rp. 30.000,00	Rp. 77.000,00
IBM Roadrunner PC	1 IC Power Rusak	Rp. 60.000,00	Rp. 45.000,00
	1 IC Power Laptop FET FDS 8672S	Rp. 12.500,00	
	5 Screws / Baut Laptop / NB / PC		
<b>Total</b>		<b>Rp. 224.500,00</b>	

Kasir : Emma Watson  
Teknisi : Hazin Wiguna Sakti  
Hormat Kami,

Pengirim,

Penerima,

- Terima kasih atas kunjungan Anda
- Barang yang dibeli tidak dapat ditukar atau pun dikembalikan tanpa ada pejabaran

Gambar 13. Hasil Cetak Form Invoice

## 4. Proses Pelaporan

Dilakukan oleh admin *service* dengan memasukkan tanggal atau periode laporan dan mencetaknya dalam sebuah laporan untuk diserahkan kepada pimpinan. Berikut ini merupakan laporan-laporan yang dihasilkan oleh aplikasi *service*:

## a. Laporan Pendapatan Service Teknisi

Laporan pendapatan *service* teknisi menampilkan pendapatan *service* setiap teknisi yang telah dipilih.



Gambar 14. Tampilan Awal Form Laporan Pendapatan Service Teknisi

Dalam uji coba ini, admin *service* memilih periode tahunan dengan memasukkan tanggal 1 Juli 2016 hingga 31 Juli 2016 kemudian memilih teknisi bernama "Hazin Wiguna Sakti" kemudian klik tombol Tampil maka akan menampilkan laporan pendapatan *service* yang ditangani oleh teknisi Hazin Wiguna Sakti.



Gambar 15. Form Laporan Pendapatan Service Teknisi

**LAPORAN PENDAPATAN SERVICE TEKNISI**

No.	ID Invoice	Tanggal	Kerusakan	Biaya Service	Sparepart	Biaya Sparepart	Total
1	E-201607-001	21/07/2016	Cartridge Rusak	30.000	1 Cartridge Epson Cyan INK T0762	77.000	107.000
2	E-201607-001	21/07/2016	IC Power Rusak	60.000	1 IC Power Laptop FET FDS 8672S, 5 Screws / Baut Laptop / NB / PC	57.500	117.500

Surabaya, 23 Juli 2016

Gambar 16. Hasil Cetak Laporan Pendapatan Service Teknisi

## b. Laporan Pendapatan Service Perusahaan

Laporan pendapatan *service* perusahaan menampilkan pendapatan *service* keseluruhan pada PT. Indo Bismar Komputer dalam periode waktu tertentu.



Gambar 17. Tampilan Awal Form Laporan Pendapatan Service Perusahaan

Dalam uji coba ini, admin *service* memilih periode harian dengan memasukkan tanggal 1 Juli 2016 hingga 31 Juli 2016 kemudian klik tombol Tampil maka akan menampilkan laporan pendapatan *service* keseluruhan pada PT. Indo Bismar Komputer. Laporan pendapatan *service* perusahaan menampilkan transaksi yang telah dilunasi oleh *customer*. Dalam hasil uji coba ini, *customer* yang telah mengambil serta membayar biaya *service* adalah *customer* yang bernama Orlando Jonathan Blanchard Bloom (dengan nomor transaksi E-201606-001).

No.	ID Invoice	Tanggal	Kerusakan	Biaya Service	Sparepart	Biaya Sparepart	Sub Total
1	E-201607-001	21/07/2016	Cartridge Rusak	30.000	1 Cartridge Epson Cyan INK T0762	77.000	107.000
2	E-201607-001	21/07/2016	IC Power Rusak	60.000	1 IC Power Laptop FET FDS 8672S, 5 Screws / Baut Laptop / NB / PC	57.500	117.500
<b>T O T A L</b>							<b>224.500</b>

Gambar 18. Form Laporan Pendapatan *Service* Perusahaan

No.	ID Invoice	Tanggal	Kerusakan	Biaya Service	Sparepart	Biaya Sparepart	Sub Total
1	E-201607-001	21/07/2016	Cartridge Rusak	30.000	1 Cartridge Epson Cyan INK T0762	77.000	107.000
2	E-201607-001	21/07/2016	IC Power Rusak	60.000	1 IC Power Laptop FET FDS 8672S, 5 Screws / Baut Laptop / NB / PC	57.500	117.500
<b>T O T A L</b>							<b>224.500</b>

Surabaya, 23 Juli 2016

Gambar 19. Cetak Laporan Pendapatan *Service* Keseluruhan

### c. Laporan Transaksi *Service*

Laporan transaksi *service* berisi tentang kumpulan data-data tanda terima *service* dalam periode waktu tertentu dan diperlukan oleh pimpinan dalam mengambil suatu keputusan.

Tanggal	No. Service	Status	Teknis	Barang	Jumlah
21/07/2016	1	Lunas	Hazin Wiguna Sakti	Epson WorkForce WF 3520	1 Sering Macet

Gambar 20. Tampilan Awal Form Laporan Transaksi *Service*

Dalam uji coba ini, admin *service* memilih periode harian dengan memasukkan tanggal 1 Juli 2016 hingga 31 Juli 2016 kemudian klik tombol Tampil maka akan menampilkan laporan transaksi *service* pada PT. Indo Bismar Komputer. Dalam hasil uji coba ini, terdapat 1 *customer* yang melakukan *service* seperti pada gambar 21 di bawah ini.

Tanggal	No. Service	Status	Teknis	Barang	Jumlah
21/07/2016	1	Lunas	Hazin Wiguna Sakti	Epson WorkForce WF 3520	1 Sering Macet

Gambar 21. Form Laporan Transaksi *Service*

PT. INDO BISMAR  
Jl. Bendul Merisi Permai R-9-10, Surabaya  
Telp. (031) 8474685, 8437701  
Fax. (031) 8490632

LAPORAN TRANSAKSI  
SERVICE

Period: 01/07/2016 s.d. 31/07/2016

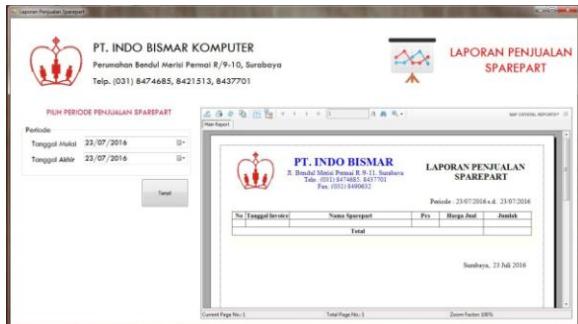
Tanggal	No.	No. Service	Status	Teknis	Barang	Jumlah	Keluhan
21/07/2016	1	T-201607-001	Lunas	Hazin Wiguna Sakti	Epson WorkForce WF 3520	1	Sering Macet
					IBM Roadrunner PC	1	Saat lid digerakkan, layar mati

Surabaya, 23 Juli 2016

Gambar 22. Cetak Laporan Transaksi *Service*

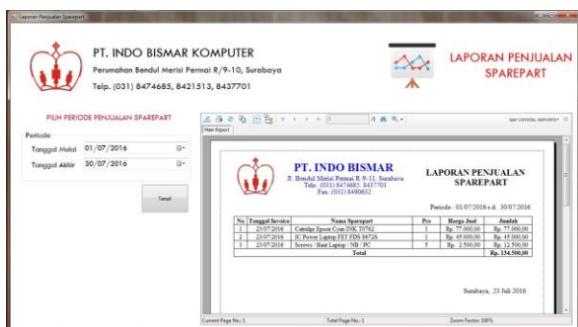
### d. Laporan Penjualan Sparepart

Laporan ini berisi tentang kumpulan seluruh data-data penjualan sparepart dalam proses *service* barang dengan target penjualan sparepart yang telah ditentukan oleh pimpinan dalam penjualan per periode tertentu.



**Gambar 23.** Tampilan Awal Form Laporan Penjualan Sparepart

Laporan penjualan *sparepart* hanya menampilkan transaksi yang menggunakan *sparepart* dalam proses *service*-nya. Dalam uji coba ini, admin *service* memilih periode harian dengan memasukkan tanggal 1 Juli 2016 hingga 31 Juli 2016 kemudian klik tombol Tampil maka akan menampilkan laporan penjualan *sparepart* pada PT. Indo Bismar Komputer. Dalam hasil uji coba ini, terdapat 1 transaksi yang membutuhkan 1 *sparepart* dalam proses *service*-nya. Dapat dilihat pada gambar 24 di bawah ini.



Gambar 24. Form Laporan Penjualan Sparepart

 <p><b>PT. INDO BISMAR</b></p> <p>Jl. Bendul Merisi Permai R/9-11, Surabaya            Telp. (031) 8474685, 8437701            Fax. (031) 8490632</p>	<p><b>LAPORAN PENJUALAN SPAREPART</b></p>																													
	Periode : 01/07/2016 s.d. 31/07/2016																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal Invoice</th> <th>Nama Sparepart</th> <th>Pcs</th> <th>Harga Jual</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>23/07/2016</td> <td>Cartridge Epson Cyan Ink10762</td> <td>1</td> <td>Rp. 77.000,00</td> <td>Rp. 77.000,00</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>23/07/2016</td> <td>IC Power Laptop FET FDS 8672S</td> <td>1</td> <td>Rp. 45.000,00</td> <td>Rp. 45.000,00</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>23/07/2016</td> <td>Screws / Baut Laptop / NB / PC</td> <td>5</td> <td>Rp. 2.500,00</td> <td>Rp. 12.500,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td><b>Total</b></td> <td></td> <td></td> <td><b>Rp. 134.500,00</b></td> </tr> </tbody> </table>	No	Tanggal Invoice	Nama Sparepart	Pcs	Harga Jual	Jumlah	1	23/07/2016	Cartridge Epson Cyan Ink10762	1	Rp. 77.000,00	Rp. 77.000,00	2	23/07/2016	IC Power Laptop FET FDS 8672S	1	Rp. 45.000,00	Rp. 45.000,00	3	23/07/2016	Screws / Baut Laptop / NB / PC	5	Rp. 2.500,00	Rp. 12.500,00			<b>Total</b>			<b>Rp. 134.500,00</b>
No	Tanggal Invoice	Nama Sparepart	Pcs	Harga Jual	Jumlah																									
1	23/07/2016	Cartridge Epson Cyan Ink10762	1	Rp. 77.000,00	Rp. 77.000,00																									
2	23/07/2016	IC Power Laptop FET FDS 8672S	1	Rp. 45.000,00	Rp. 45.000,00																									
3	23/07/2016	Screws / Baut Laptop / NB / PC	5	Rp. 2.500,00	Rp. 12.500,00																									
		<b>Total</b>			<b>Rp. 134.500,00</b>																									

Gambar 4.25 Cetak Laporan Penjualan Sparepart

Evaluasi sistem merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk melihat sejauh mana keberhasilan sebuah program yang dilihat dari dampak atau hasil program tersebut. Kegiatan

pengujian sistem dapat mengevaluasi kelebihan dan kelebihan rancang bangun aplikasi *service* PT. Indo Bismar Komputer serta mengevaluasi kegiatan secara urut dan sistematis agar tujuan dibuatnya sistem ini dapat tercapai. Pengujian sistem dilakukan untuk membuktikan mutu atau kualitas dari suatu rancang bangun aplikasi *service* yaitu menguji apakah rancang bangun aplikasi *service* yang dihasilkan telah sesuai dengan kualitas produk yang dipersyaratkan. Tujuan pokok pengujian sistem yaitu untuk membuktikan, memastikan atau menjaga kualitas atau mutu suatu rancang bangun aplikasi *service*.

Setelah berhasil dilakukan uji coba maka akan menemukan kesamaan hasil antara *output* yang diharapkan dengan *output* yang dibuat oleh peneliti. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa rancang bangun aplikasi ini mampu mengolah data transaksi dan laporan sehingga aplikasi dapat meminimalisir permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada PT. Indo Bismar Komputer. Dari proses *service* tersebut, aplikasi dapat menghasilkan *output* berupa laporan pendapatan *service* teknisi, laporan pendapatan *service* perusahaan, laporan transaksi *service* dan laporan penjualan *sparepart* sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah menganalisis hasil uji coba dan evaluasi sistem maka peneliti dapat membuat kesimpulan terhadap Rancang Bangun Aplikasi Service pada PT. Indo Bismar Komputer yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat mencatat data *customer*, data *sparepart* (seperti harga beli, harga jual dan transaksi penjualan *sparepart*) dan data pegawai.
  2. Aplikasi ini dapat menghasilkan *output* berupa laporan pendapatan *service* teknisi yang bertujuan untuk memantau tingkat pendapatan teknisi, laporan pendapatan *service* keseluruhan, laporan transaksi *service* dan laporan penjualan *sparepart* dengan target pendapatan yang telah ditentukan pimpinan dalam jangka waktu tertentu.

Pada rancang bangun aplikasi *service* tentunya masih dapat dilakukan beberapa pengembangan untuk penelitian lebih lanjut antara lain yaitu:

1. Rancang bangun aplikasi *service* dapat dikembangkan dengan menambahkan stok dan persediaan *sparepart* sehingga admin *service* bisa memantau stok minimal dan tidak kehabisan stok *sparepart*.

2. Melihat dari proses bisnis *service* barang pada PT. Indo Bismar Komputer, pelayanan bisa dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur penjadwalan teknisi diukur sesuai dengan waktu yang dibutuhkan untuk setiap jenis jasa *service* yang dikerjakan sehingga dapat mengoptimalkan pelayanan *service*.

**RUJUKAN**

Ayodya, Wulan. 2010. *Cara Awal Buka Usaha Roti dan Kue*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Chaffey, Dave dan PR Smith. *E-Marketing Excellet: Planning and Optimizing Your Digital Marketing*, 3rd ed. USA: Butterworth-Heinemann, 2008.

Kotler, Philip dan Keller, Kevin Lane. 2009. *Manajemen Pemasaran* Jilid 2, edisi Ketiga Belas, Terjemahan Bob Sabran, MM. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Marwan, Asri. dan Suprihanto, John. 1991. *Pengantar Ekonomi Perusahaan*. Jakarta: Karunika.

Soemarso. 2004. *Revisi: Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.

Suwardjono. 2006. *Teori Akuntansi: Perekayasaan Pelaporan Keuangan*, Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE.

Templatoid. *Pengertian Alat Pembayaran Definisi Menurut Para Ahli dan Sistem Pembayaran*. Diakses dari <http://www.landasantori.com/2015/09/pengertian-alat-pembayaran-definisi.html> pada 23 Maret 2016.