

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KOMISI
PENJUALAN MOTOR OLEH KARYAWAN PADA CV.PANCA
MOTOR BERBASIS *WEB***

TUGAS AKHIR



Oleh:

ADELLA LINGGA TINDRANA

2022220002

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KOMISI
PENJUALAN MOTOR OLEH KARYAWAN PADA CV.PANCA
MOTOR BERBASIS *WEB***

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Tugas Akhir Program
Studi Komputerisasi Akuntansi**



Oleh:

ADELLA LINGGA TINDRANA

2022220002

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025



**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi
Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca
Motor Berbasis *Web*

Nama : Adella Lingga Tindrana

Nim : 2022220002

Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Peminatan : Programming

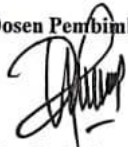
Jenjang Studi : Diploma 3

**Disetujui untuk dipertahankan dalam sidang Tugas Akhir Periode
Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025
Prabumulih, 23 Juli 2025**

Dosen Pembimbing I


(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing II


(Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom)



**Mengetahui,
Ketua program studi**

(Muchlis, S.Kom., M.Si)



**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan tim penguji Tugas Akhir

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Pada tanggal, 23 Juli 2025

Tim penguji:

Penguji I: Muchlis, S.Kom., M.Si

(.....)

Penguji II: Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

(.....)

Penguji III: Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

(.....)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

DEKAN

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM	:	2022220002
Nama	:	Adella Lingga Tindrana
Judul Tugas Akhir	:	Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca Motor Berbasis Web

Adalah Adella Lingga Tindrana dari Program Studi Komputerisasi Akuntansi - Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Prabumulih. Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis saya, laporan tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ahli madya, baik di Universitas Prabumulih maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan pembimbing diorganisasi tanpa riset.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Prabumulih, dan oleh karenanya Universitas Prabumulih berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, 23 Juli 2025
Yang membuat pernyataan


(Adella Lingga Tindrana)

BIODATA MAHASISWI
PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PRABUMULIH

Nama : Adella Lingga Tindrana
NIM : 2022220002
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
Tempat, Tanggal Lahir : Prabumulih, 20 Juni 2003
Alamat : Perumnas Kepodang Indah II
No. Handphone : 0813-6875-7189
E-mail : dellaalinggaa20@gmail.com
Pekerjaan : -
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi
Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca
Motor Berbasis *Web*

Data Orang Tua
Nama Ayah : Hendra Eka
Pekerjaan Ayah : Karyawan Swasta
No. Handphone Ayah : 0822-8056-6209
Nama Ibu : Lisnawati
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
No. Handphone Ibu : 0813-6728-3301
Alamat Orang Tua : Perumnas Kepodang Indah II

Prabumulih, 23 Juli 2025



Adella Lingga Tindrana

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hidup adalah perjuangan tanpa jeda, lakukan dan gapai”

“Pelan, Pasti, Selesaikan”

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kepada **Allah SWT** kupersembahkan Tugas Akhir ini penuh sukacita sebagai tanda cinta dan terima kasih kepada kedua orang tuaku yaitu Bapak **Hendra Eka** dan Ibu **Lisnawati** yang telah melahirkan, merawat, serta memberiku pendidikan yang luar biasa ditahap ini dan tiada henti doa mereka menyertaiku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terima kasih juga kepada adik perempuanku yang bernama **Andini Dwi Patuhrahman** yang telah mensupport diriku untuk sampai ditahap ini, serta keluarga kecilku selama 3 tahun ini yaitu kelas **komputerisasi akuntansi 2022** yang saling memberi dukungan dan bersama-sama menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dan untuk **diriku sendiri** terima kasih telah melalui semuanya untuk sampai pada tahap yang paling mengesankan ini serta **Almamater** kebanggaanku dan Dosen Pembimbing ku Bapak **Andi Christian, S.Kom., M.Kom** dan **Bapak Jepri Yandi, S.kom., M.Kom** yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkanku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KOMISI PENJUALAN MOTOR OLEH KARYAWAN PADA CV.PANCA MOTOR BERBASIS *WEB*

Oleh: Adella Lingga Tindrana
(2022220002)

CV Panca Motor merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kendaraan bermotor, *sparepart*, dan *service* di mana sistem pengelolaan komisi penjualan masih dilakukan secara manual, yaitu masih dilakukan dengan pencatatan dibuku saja. Proses ini sering kali menyebabkan kesalahan perhitungan, keterlambatan pembayaran, serta kurangnya transparansi bagi karyawan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat mengelola komisi penjualan motor di CV Panca Motor secara efektif dan efisien.

Kata kunci: aplikasi *web*, komisi penjualan, CV Panca Motor, sistem informasi, pengelolaan komisi.

ABSTRACT

DESIGN AND BUILD AN APPLICATION FOR MANAGING MOTORCYCLE SALES COMMISSIONS BY EMPLOYEES ON CV.PANCA MOTOR WEB-BASED

*By: Adella Lingga Tindrana
(2022220002)*

CV Panca Motor is a company engaged in the sale of motor vehicles, spare parts, and service. The sales commission management system is still manual, i.e., only recorded in books. This process often leads to miscalculations, late payments, and a lack of transparency for employees. Therefore, this study aims to design and build a web-based application that can manage motorcycle sales commissions at CV Panca Motor effectively and efficiently.

Keywords: *web application, sales commission, CV Panca Motor,
information system, commission management.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil' alamin, puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga Penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun judul Tugas Akhir ini adalah **“Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca Motor Berbasis *Web*”**.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya Jenjang Diploma III pada Jurusan Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendukung selama Penulis menyusun Tugas Akhir ini. Dengan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Serta Dosen Pembimbing I Penulis yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
4. Bapak H. Muchlis, S.Kom., M.Si selaku Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
5. Bapak Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan Penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Kepada seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
7. Kepada Kedua Orang Tua Penulis yaitu Bapak Hendra Eka dan Ibu Lisnawati yang telah memberikan kesempatan bagi Penulis menempuh jenjang pendidikan Diploma III Prodi Komputerisasi Akuntansi dan selalu menjadi *support system* pertama dan akan selalu jadi yang terbaik, dan Teman Sekelas seperjuangan yang telah saling memberikan kepercayaan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, karena Penulis masih kurang dalam pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun Tugas Akhir. Untuk itu Penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menunjang penulisan Tugas Akhir ini.

Prabumulih, 23 Juli 2025

Penulis

Adella Lingga Tindrana

2022220002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN BIODATA	v
HALAMAN SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6

2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	6
2.1.1 Objek Penelitian.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.3 Visi Misi Perusahaan.....	6
2.1.3.1 Visi.....	6
2.1.3.2 Misi.....	6
2.1.4 Struktur Organisasi.....	7
2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi.....	7
2.2 Teori Terkait Penelitian.....	12
2.2.1 Pengertian Rancang Bangun	12
2.2.2 Pengertian Aplikasi	13
2.2.3 Pengertian Pengolahan Data.....	13
2.2.4 Pengertian Komisi.....	13
2.2.5 Pengertian <i>Website</i>	14
2.2.6 Pengertian <i>PHP</i>	14
2.2.7 Pengertian <i>Database</i>	15
2.2.8 Pengertian <i>MySql</i>	15
2.2.9 Pengertian <i>Xampp</i>	15
2.2.10 Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	16
2.3 Peneliti Terdahulu	16
2.4 Kerangka Pemikiran	18
BAB III	19

ANALISA DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.1.1 Jenis Dan Sumber Data	19
3.1.1.1 Jenis Data	20
3.1.1.2 Sumber Data.....	20
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data	21
3.1.3 Metode Pengembangan Sistem	22
3.1.3.1 Metode <i>Prototype</i>	22
3.1.4 Alat Bantu Analisa Dan Perancangan	23
3.1.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	23
3.1.4.2 <i>Activity Diagram</i>	24
3.1.4.3 <i>Class Diagram</i>	24
3.2 Analisa Sistem Berjalan	26
3.3 Perancangan Sistem.....	28
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan	28
3.3.2 <i>Activity Diagram</i> Yang Diusulkan	29
3.3.3 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan.....	36
3.3.4 Perancangan <i>Database</i>	36
3.4 Rancangan Halaman.....	39
3.4.1 Halaman <i>Login</i>	39
3.4.2 Halaman <i>Dashboard</i>	40
3.4.3 Halaman Pelanggan.....	41

3.4.4 Halaman Produk	41
3.4.5 Halaman Karyawan	42
3.4.6 Halaman Penjualan.....	43
3.4.7 Halaman Komisi.....	43
BAB IV.....	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil	44
4.2 Pembahasan	44
4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras.....	44
4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak.....	45
4.3 Tampilan <i>Database</i>	45
4.3.1 Tabel <i>User</i>	46
4.3.2 Tabel Pelanggan	46
4.3.3 Tabel Produk	47
4.3.4 Tabel Karyawan	47
4.3.5 Tabel Penjualan	48
4.4 Tampilan Aplikasi	48
4.4.1 Halaman <i>Login</i>	48
4.4.2 Halaman <i>Dashboard</i>	49
4.4.3 Halaman Pelanggan.....	49
4.4.4 Halaman Produk.....	50
4.4.5 Halaman Karyawan.....	50

4.4.6 Halaman Penjualan.....	51
4.4.7 Halaman Komisi	51
4.5 Metode Pengujian Sistem.....	52
4.5.1 <i>Black Box Testing</i>	52
BAB V	56
PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	23
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	24
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 3.4 Struktur Tabel Data <i>User</i>	36
Tabel 3.5 Struktur Tabel Data Pelanggan	37
Tabel 3.6 Struktur Tabel Data Produk	37
Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Karyawan	38
Tabel 3.8 Struktur Tabel Data Penjualan	39
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3.1 Metode <i>Prototype</i>	22
Gambar 3.2 Diagram Analisa Sistem Berjalan	27
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram Yang Diusulkan	28
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Admin	29
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Data Pelanggan	30
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Data Produk.....	31
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Data Karyawan.....	33
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Data Penjualan	34
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Data Komisi	35
Gambar 3.10 <i>Class</i> Diagram Yang Diusulkan.....	36
Gambar 3.11 Halaman <i>Login</i>	39
Gambar 3.12 Halaman <i>Dashboard</i>	40
Gambar 3.13 Halaman Pelanggan.....	41
Gambar 3.14 Halaman Produk.....	41
Gambar 3.15 Halaman Karyawan	42
Gambar 3.16 Halaman Penjualan.....	43
Gambar 3.17 Halaman Komisi.....	43
Gambar 4.1 Tabel <i>User</i>	46
Gambar 4.2 Tabel Pelanggan	46
Gambar 4.3 Tabel Produk	47
Gambar 4.4 Tabel Karyawan	47

Gambar 4.5 Tabel Penjualan	48
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pelanggan	49
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Produk.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Karyawan.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Penjualan	51
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Komisi	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri otomotif sekarang semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman dan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan kendaraan, khususnya sepeda motor. *Dealer* sepeda motor menjadi salah satu tempat yang strategis untuk memenuhi kebutuhan ini, dan salah satu hal penting yang mendukung kelancaran operasional *dealer*. Dalam hal ini, pengelolaan komisi penjualan menjadi hal yang tidak kalah penting untuk diperhatikan. Komisi adalah bonus yang diterima karena berhasil melaksanakan tugas dan sering diterapkan oleh tenaga-tenaga penjualan. Komisi juga faktor motivasi utama bagi karyawan penjualan motor dalam mencapai target dan kinerja yang lebih baik. Oleh karena itu, sistem pengelolaan komisi yang tepat dan akurat sangat dibutuhkan agar penerimaan insentif serta transparansi dalam penerimaan komisi sesama karyawan dapat berjalan lancar (Novianty, 2017).

Komisi penjualan merupakan salah satu faktor motivasi utama bagi tenaga penjual dalam mencapai target dan kinerja yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi *dealer* motor untuk memiliki sistem yang mampu mengelola komisi penjualan motor secara tepat dan efisien. Namun, di *dealer* Panca Motor Prabumulih, pengelolaan komisi masih dilakukan secara manual, seperti melalui pencatatan di buku. Proses manual ini rentan terhadap kesalahan, baik dalam pencatatan maupun perhitungan komisi yang dapat mengarah pada ketidakpuasan karyawan. Kurangnya tingkat efisien dalam pencatatan komisi juga dapat mengakibatkan

karyawan merasa kecewa dan kurang semangat dalam bekerja. Selain itu, sistem manual ini juga memerlukan waktu yang lama dalam memverifikasi data penjualan dan komisi, yang akhirnya berdampak pada keterlambatan dalam pembayaran komisi kepada karyawan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, solusi berbasis sistem informasi sangat membantu dalam mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi berbasis *web* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan *web browser* atau penjelajah *web* melalui jaringan *internet*, yang memiliki keunggulan bahwa aplikasi berbasis *web* dapat dengan mudah diakses oleh pengguna tanpa harus melakukan *download* aplikasi. Aplikasi berbasis *web* yang dirancang dengan baik dapat mengelola seluruh proses pengelolaan komisi mulai dari data penjualan yang terjadi di *dealer*. Sistem ini juga dapat mengelola data penjualan dan komisi menjadi lebih mudah dan cepat, memudahkan pengecekan dan verifikasi data, serta mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan manusia. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja, mengurangi beban administrasi, dan meningkatkan kepuasan karyawan yang berhubungan langsung dengan komisi yang mereka terima (Ovan, dkk : 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis memilih untuk membuat Tugas Akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV. Panca Motor Berbasis *Web*”**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih efisien dan akurat bagi *dealer* Panca Motor Prabumulih dalam mengelola data penjualan dan komisi karyawan. Melalui sistem yang terintegrasi, proses administrasi yang lebih cepat,

serta laporan yang lebih jelas dan mudah dipahami, diharapkan karyawan merasa puas sesuai dengan kinerja mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah “Bagaimana Merancang Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV. Panca Motor Berbasis *Web*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pengelolaan komisi penjualan motor berbasis *web* yang digunakan untuk mempermudah dalam mengelola data komisi, data penjualan, dan laporan komisi penjualan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman dalam membangun sebuah sistem berbasis *web*, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Prabumulih.

2. Bagi Dealer

Dapat mempermudah pengelolaan data penjualan motor dan data komisi serta laporan secara efektif dan efisien.

3. Secara umum

Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan baik bagi kepentingan umum masyarakat ataupun industri otomotif.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah untuk memastikan fokus yang jelas, yaitu:

1. Penelitian hanya akan fokus pada pengelolaan komisi penjualan motor yang mencakup fitur-fitur dasar seperti pencatatan penjualan, perhitungan komisi, dan laporan.
2. Penelitian ini akan menggunakan teknologi *web-based* dengan *database Mysql* untuk menyimpan dan mengelola data secara efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian Tugas Akhir ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan masing-masing setiap dari sub bab. Berikut ini merupakan sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang mendasari penelitian ini dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan umum objek penelitian dan teori terkait dengan penelitian berupa pengertian-pengertian yang diambil dari jurnal dan kutipan buku yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, yang akan digunakan untuk pengembangan sistem alat bantu analisa dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang isi dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk pembaca agar dapat memberikan saran atau masukan yang memberikan saran atau masukan yang membangun penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian

2.1.1 Objek Penelitian

Pada penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengambil objek penelitian pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman, Kecamatan Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Provinsi Sumatera Selatan. Selama kurang lebih 1 bulan dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Februari 2025.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Panca Motor Prabumulih didirikan pada tanggal 25 Agustus 1986, dengan bentuk PD (perusahaan dagang), seiring berjalannya waktu pada tanggal 27 April 2019 PD Panca Motor berubah statusnya dari PD menjadi CV yang disahkan melalui akte notaris pada tanggal 15 Mei 2020. CV Panca Motor bergerak di penjualan sepeda motor, *service* dan *sparepart* dengan merek Yamaha.

2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

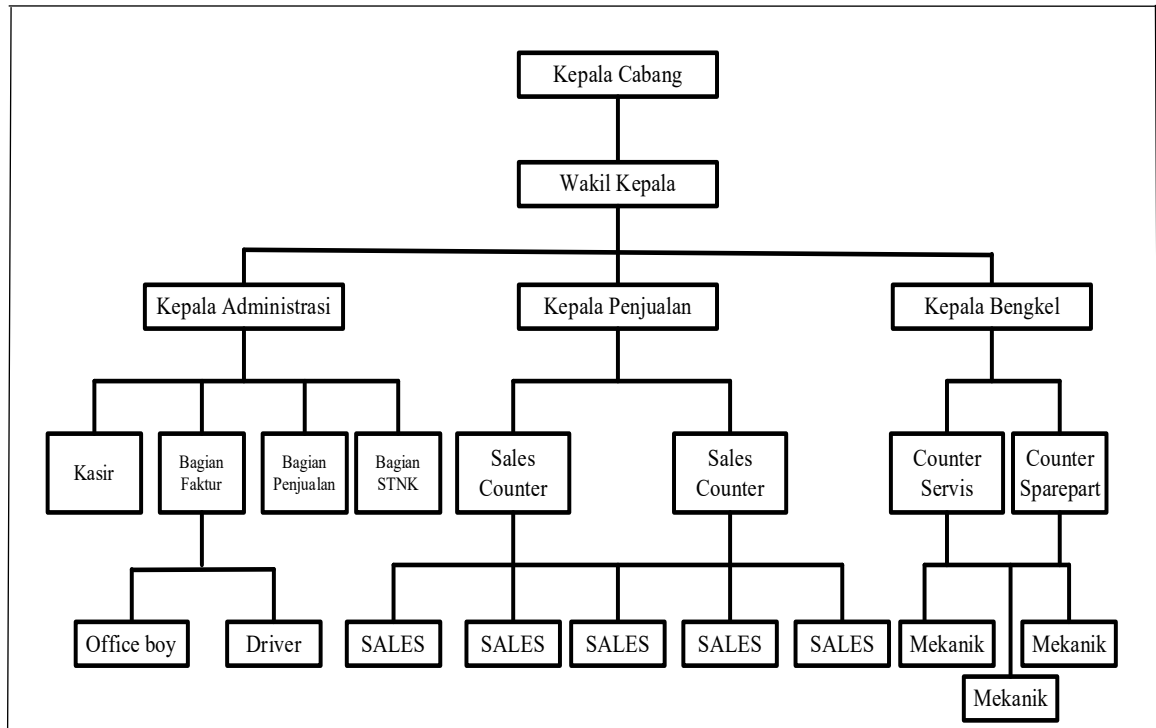
2.1.3.1 Visi

Yamaha Semakin Didepan

2.1.3.2 Misi

1. Meningkatkan mutu pelayanan
2. Meningkatkan 3S (*Sales-Servis-Sparepart*)
3. Meningkatkan penjualan sepeda motor

2.1.4 Struktur Organisasi CV Panca Motor Prabumulih



Sumber: CV. Panca Motor Prabumulih, (2025).

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Panca Motor Prabumulih

2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

Deskripsi ini dibuat guna memperjelas apa tugas setiap bagian dari struktur organisasi yang sudah digambarkan sebelumnya, adapun penjelasan mengenai tugas-tugas tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepala Cabang

- Bertanggung jawab terhadap hasil kerja seluruh *staf* dan seluruh kegiatan operasional kantor cabang yang menjadi bagiannya.
- Menganalisa dan mengembangkan strategi/*marketing plan* untuk meningkatkan dan mencapai target cabang.

- c. Memenuhi target penjualan yang ditentukan oleh perusahaan dengan menggerakkan seluruh tim sehingga target terpenuhi.
- d. Melakukan analisis terhadap transaksi *customer* untuk mengetahui potensi dan kategori pelanggan.
- e. Menyiapkan sistem pembagian area *sales*, berdasarkan tipe produk motor, target per *sales*, dan spesifikasi *customer*.

2. Wakil Kepala

- a. Bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan pengelolaan cabang dalam bidang penjualan.
- b. Bengkel dan administrasi serta mengoptimalkan sumber daya yang ada dalam usaha pencapaian target.
- c. Meningkatkan produktivitas/*performance* cabang serta kepuasan pelanggan dan membuat perencanaan strategis.
- d. Kebijakan, arah dan target cabang dengan *guideline* dari pusat.

3. Kepala Administrasi

- a. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan kegiatan administrasi.
- b. Mengatur administrasi stok barang dan gudang.
- c. Mengatur masalah keuangan dan pembayaran gaji para karyawan.
- d. Merencanakan dana promosi.
- e. Mengadakan peralatan kantor.
- f. Mengadakan pemeliharaan gudang dan aktiva lainnya.
- g. Menilai prestasi kerja karyawan.

4. Kepala Penjualan

- a. Meningkatkan jumlah unit kendaraan yang dijual.
- b. Membina hubungan baik dengan perusahaan pengangkutan (ekspedisi).
- c. Menganalisis pasar.
- d. Membuat ramalan penjualan.
- e. Merencanakan kegiatan promosi produk perusahaan melalui media cetak.
- f. Dalam melaksanakan tugasnya, kepala penjualan dibantu oleh *supervisor* penjualan dan wiraniaga (*Sales* dan *Counter Sales*).

5. Kepala Bengkel

- a. Mengatur kebijaksanaan perusahaan di bidang *service*.
- b. Meningkatkan mutu *service*.
- c. Mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan *service* secara umum.
- d. Merencanakan pengadaan suku cadang.

6. Kasir

- a. Menerima setoran/pembayaran motor *cash/kredit* dari *sales/sales counter*.
- b. Membuat laporan kas setiap hari dari pengeluaran, pemasukan keuangan (menerima laporan bengkel/setoran bengkel perhari, menerima *cash*, pengeluaran seperti uang bensin, *transport*, dan keperluan lainnya) serta menyetor uang ke bank.
- c. Membuat pengeluaran *stock*, laporan *stock* masuk/keluar.

7. Bagian Faktur

- a. Mengurus permohonan dan mencetak faktur.
- b. Membuat laporan penjualan harian dan menandatangani faktur.
- c. Membuat laporan audit faktur per bulan dan per tiga bulan.
- d. Membuat laporan keuangan dari hasil revisi faktur per bulan.
- e. Menarik data berdasarkan data SPK (Surat Pemesanan Kendaraan) yang sudah di *input*, sehingga menjadi faktur resmi.

8. Bagian Penjualan

- a. Menjual produk motor kepada pelanggan.
- b. Melayani pelanggan yang datang ke *showroom*.
- c. Menjelaskan spesifikasi produk kepada pelanggan.
- d. Menjalin hubungan baik dengan pelanggan.
- e. Mencapai target penjualan yang ditetapkan.
- f. Melakukan promosi produk.
- g. Memberikan konsultasi produk.

9. Bagian STNK

- a. Menerbitkan surat tanda nomor kendaraan (STNK).
- b. Proses pemeriksaan dokumen.

10. Sales Counter

- a. Melayani konsumen yang datang ke kantor.
- b. Menawarkan/menjual motor Yamaha kepada konsumen yang datang ke *dealer*.
- c. Membuat laporan pengeluaran motor yang telah terjual.

- d. Membuat pencairan ke *leasing*.
- e. Mencatat STNK yang masuk/keluar.

11. Counter Service

- a. Menerima keluhan konsumen/keinginan konsumen untuk men
service motor.
- b. Menerima pembayaran setelah selesai melakukan *service*.
- c. Menyetorkan setiap hari laporan keuangan bengkel ke kasir.

12. Counter Sparepart

- a. Memberikan solusi/menawarkan *sparepart* kepada konsumen yang
melakukan *service*.
- b. Paham/mengetahui mengenai harga/jumlah *sparepart*.
- c. Mengambil *sparepart*/menghitung *sparepart* yang masuk/keluar.

13. Office Boy

- a. Menjaga kebersihan kantor, termasuk ruangan kerja, peralatan
kantor, dan lingkungan perusahaan.
- b. Membantu administrasi kantor, seperti mengelola dokumen,
menyusun dokumen, dan mengirim surat.
- c. Membantu karyawan, seperti membuatkan kopi, membelikan
makanan, dan membantu fotokopi.

14. Driver

- a. Mengangkut dan menurunkan barang.
- b. Berkendara sesuai aturan lalu lintas yang berlaku.

- c. Memastikan barang yang dikirim sampai tepat waktu dan sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- d. Menjaga kondisi kendaraan dan memperbaikinya ketika terjadi kendala.

15. Sales

- a. Mencari penjualan/menjual motor kelapangan.
- b. Menjaga pameran.
- c. Melakukan penjualan.
- d. Memastikan penjualan yang telah di *acc* oleh *leasing*, melaporkan dan menyetorkan laporan penjualan, uang *cash*/kredit kepada kasir.
- e. Mengantar motor yang telah terjual ke konsumen.

16. Mekanik

- a. Melakukan inspeksi dan pemeliharaan kendaraan atau mesin
- b. Melakukan perbaikan mesin kendaraan.
- c. Melakukan perbaikan sesuai dengan tingkat dan jenis kerusakan.
- d. Memesan bagian dan perlengkapan yang diperlukan.
- e. Membuat laporan mengenai kondisi kendaraan setelah perawatan.

2.2 Teori Terkait Penelitian

2.2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Arifianto, dkk (2023), rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak, kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Menurut Ratu, dkk (2022), rancang bangun adalah serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis kedalam bahasa pemrograman dan menciptakan sistem baru atau memperbaiki sistem yang telah ada.

2.2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Roni Habibi dan Riki Karnovi (2020:4) Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrograman data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau smartphone dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat.

Menurut Setyawan dan Munari (2020:3), aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas – tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

2.2.3 Pengertian Pengolahan Data

Menurut Alexander. dkk (2023:22) Pengolahan data merupakan serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Menurut Hasnidar (2020) Pengolahan data adalah suatu bentuk tahapan setelah data telah berhasil dikumpulkan

2.2.4 Pengertian Komisi

Komisi adalah bonus yang diterima karena berhasil melaksanakan tugas dan sering diterapkan oleh tenaga-tenaga penjualan (Novianty, 2017). Pengertian

komisi sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komisi berarti imbalan atau uang *presentase* tertentu yang dibayarkan karena jasa yang telah diberikan.

Menurut Malayu S.P Hasibuan (2020:202) Komisi adalah kompensasi sebagai pendapatan yang berbentuk uang atau barang langsung dan tidak langsung yang diterima karyawan sebagai imbalan atau jasa yang diberikan kepada perusahaan.

2.2.5 Pengertian Website

Menurut Elgamar dalam Sonny dan Sestri (2020:3), *website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, vidio, teks, suara ataupun gabungan dari semuanya.

Menurut Yuhefizar (2021:2), *website* merupakan metode untuk menampilkan informasi diinternet, berupa gambar, video, teks, dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (*link*) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya yang bisa diakses melalui *browser*.

2.2.6 Pengertian PHP (Personal Home Page)

Menurut Ulhusna et al (2021:32), *PHP (Hyper Text Preprocessor)* merupakan pemograman interpreter adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

Menurut Ahmad Sahi (2021:2) *PHP* merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML.

2.2.7 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Rachmadi (2021:1), *database* adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan di organisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah.

Menurut Rahmini (2020:1) Pangkalan data (disebut basis data bahasa inggris *database*) adalah kumpulan data terorganisir, yang umumnya ya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer.

2.2.8 Pengertian *MySQL* (*My Structure Query Language*)

Menurut Hidayatulllah (2021:1) “*MySQL* adalah salah satu jenis *database* yang digunakan sebagai akses sistem *database* pada pemograman aplikasi *web*.”

Menurut Tiara Rahmasari (2020:2) adalah *software* RDMS (*Relation Database management system*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah yang besar, dapat diakses oleh banyak pengguna dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan.

2.2.9 Pengertian *XAMPP*

Menurut Andhara (2022:2), *xampp* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Menurut Taufik (2022:2), *xampp* adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari kata akronim kata *apache*, *mysql* (dulu), *mariadb* (sekarang).

2.2.10 Pengertian *Visual Studio Code*

Visual studio code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *linux*, *mac*, dan *windows*. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *javascript*, *typescript*, dan *node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace visual studio code* seperti: *C++*, *C#*, *python*, *go*, *java*, *PHP*, dst. (Ummy Gusti Salamah, 2021).

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari dari kajian teori yang telah dijelaskan, penelitian terdahulu juga merupakan landasan awal terbentuknya penelitian ini, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

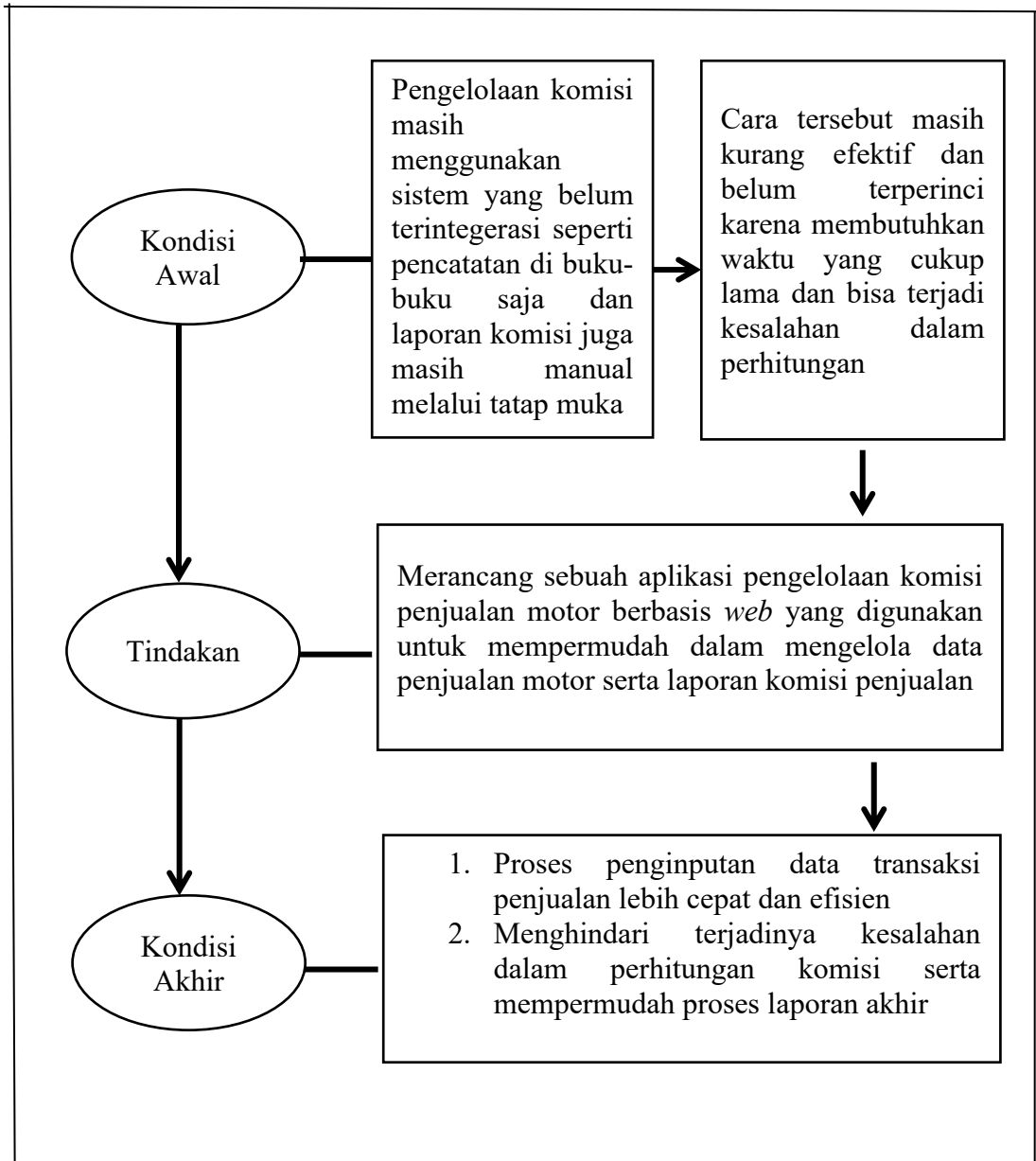
NO	Judul	Penulis	Pembahasan
1	Aplikasi Perhitungan Komisi Karyawan Bagian Operasional Pada PT. Global Adhi Pratama	Mukhlis Novvianta dan Syamsul Bahri (2019)	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan hasil yang maksimal dan efisien serta transparansi pada perhitungan komisi karyawan berbasis <i>web</i>
2	Rancang Bangun Aplikasi <i>Booking</i> Servis Berbasis <i>Web</i> Pada Bengkel Caraka Auto <i>Service</i> Kediri	M.Annafi Akhruddin (2024)	Penelitian ini dilakukan untuk tujuan membuat aplikasi <i>booking service</i> berbasis <i>web</i> demi kemudahan pelanggan dan bengkel caraka auto <i>service</i>
3	Rancang Bangun Sistem Transaksi Penjualan <i>Sparepart</i> Berbasis <i>Web</i> Pada <i>Scooter Legacy</i>	Rain Nur Rochman, Dian Anubhakti (2024)	Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan proses penjualan pada <i>scooter legacy</i> dan juga dalam mengolah data serta memberikan akses informasi berbagai produk kepada calon <i>customer</i> .
4	Pengaruh Komisi Terhadap Kinerja Agen Asuransi Di PT.	M. Rizky Ananda Ritonga (2020)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komisi dan pengaruhnya terhadap produktifitas kerja agen pada

	Asuransi Bumiputera Muda		PT. Asuransi Bumiputera Cabang Medan
5	Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Custom Berbasis <i>Website</i>	Muhammad Agung Setiabudi (2019)	Merancang <i>website</i> penjualan motor <i>custom</i> guna memberikan kemudahan transaksi penjualan dan pembelian motor maupun dalam pemasangan iklan
6	Sistem Informasi Penjualan Dengan Perhitungan Komisi dan <i>Reward Sales</i> Pada <i>Showroom</i> Honda Maju Mobilindo Berbasis <i>Web</i>	Siska Wulandari (2018)	Membangun sistem informasi penjualan dengan perhitungan komisi dan <i>reward sales</i> agar dapat memberikan informasi penjualan, komisi, dan <i>reward</i> bagi <i>sales</i>
7	Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis <i>Web</i>	Anita Talia, Suhartini, dan Rishi Suprianto (2024)	Rancang bangun aplikasi pelayanan sistem rujukan pada puskesmas Sukajadi berbasis <i>Web</i> untuk mempermudah pelaksanaan proses pelayanan sistem rujukan bagi pasien maupun petugas administrasi di puskesmas Sukajadi Prabumulih
8	Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera dan <i>Ajax</i> Berbasis <i>Website</i> pada Kantor Dispora Kota Medan	Kherina Surya Ningsih, Nur Jamilah Aruan, Ahmad Taufik (2022)	Membuat aplikasi buku tamu menggunakan fitur kamera dan <i>ajax</i> berbasis <i>website</i> pada kantor dispora Kota Medan agar lebih efektif dan efisien karena pada kantor dispora Medan masih manual jadi guna menghindari kesalahan manusia dengan membuat aplikasi buku tamu ini
9	Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis <i>Web</i> pada PT. Sumber Jadi Kencana Motor	Ayu Andini, Ibnu Rusydi, Ega Evinda Putri (2022)	Membuat sistem informasi penjualan sepeda motor berbasis <i>web</i> pada PT. Sumber Jadi Kencana Motor guna untuk kemudahan dalam pengelolaan data penjualan sampai pencetakan laporan
10	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan <i>Online</i> Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis <i>Website</i>	Muhajir Arafar, Yunita Trimarsiah, Hendy Susantho (2022)	Merancang sistem informasi pemesanan <i>online</i> berbasis <i>website</i> dibuat untuk meningkatkan dan memperluas area promosi dan pemasaran produk dari percetakan Sriwijaya Multi Guna Grafika

Sumber: Data diolah oleh penulis, (2025).

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan. Adapun kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Data diolah oleh penulis, (2025).

Gambar 2.2 Kerangka pemikiran

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Megasari, dkk, (2021:22) Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dari penelitian, seorang penulis harus menggunakan metode, prosedur, atau pendekatan untuk membantu dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Menurut Ahmadi, dkk, (2021:1) Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan fenomena atau keadaan yang diamati secara objektif. Tujuan dari metode deskriptif kualitatif dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dan penjelasan tentang sistem pengolahan data komisi penjualan sepeda motor pada CV. Panca Motor.

3.1.1 Jenis dan Sumber Data

Pada saat penulis melakukan penelitian, penulis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, kedua data tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

3.1.1.1 Jenis Data

1. Data Kualitatif

Menurut Murdiyanto (2020:2) Data Kualitatif adalah proses penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

2. Data Kuantitatif

Menurut Jaya (2020:47) Data Kuantitatif adalah jenis data penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantitatif (pengukuran).

3.1.1.2 Sumber Data

Saat melakukan penelitian, kita seharusnya mencari permasalahan untuk diselesaikan. Dalam memilih permasalahan penelitian, penting untuk mempertimbangkan ketersediaan sumber data yang mudah didapatkan. Penulis melakukan penelitian ini menggunakan dua macam sumber data, yaitu:

1. Data *Primer*

Menurut Rizka Novianty Haninda, dkk (2021:17) Data *Primer* adalah data langsung yang diperoleh dari pimpinan, *supervisor* dan karyawan perusahaan yang berkompetensi memberikan keterangan secara langsung dengan cara wawancara langsung.

2. Data *Sekunder*

Menurut Rizka Novianty Haninda, dkk (2021:17) Data *sekunder* merupakan diperoleh dari konsumen atau informasi kedua, kemudian

dari studi pustaka dengan mempelajari berbagai tulisan, buku, skripsi yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Dr.Zainuddin Iba (2023:10) Teknik Pengumpulan Data adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi dan penelitian.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati, memahami, dan mengukur, serta merekam data dari suatu kejadian atau objek tertentu. Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu melalui pengamatan secara langsung.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah interaksi antara dua atau lebih orang di mana satu pihak yang disebut pewawancara, bertanya kepada pihak lain, yang disebut responden atau narasumber dalam hal ini adalah pemilik perusahaan, admin, dan *sales* CV. Panca Motor tentang hal-hal tertentu yang berkaitan dengan penelitian penulis.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu proses sistematis yang melibatkan pengumpulan, evaluasi, dan sintesis data yang telah diterbitkan atau ditulis tentang masalah penelitian tertentu. Dalam hal ini sumber data diambil melalui buku dan *internet*.

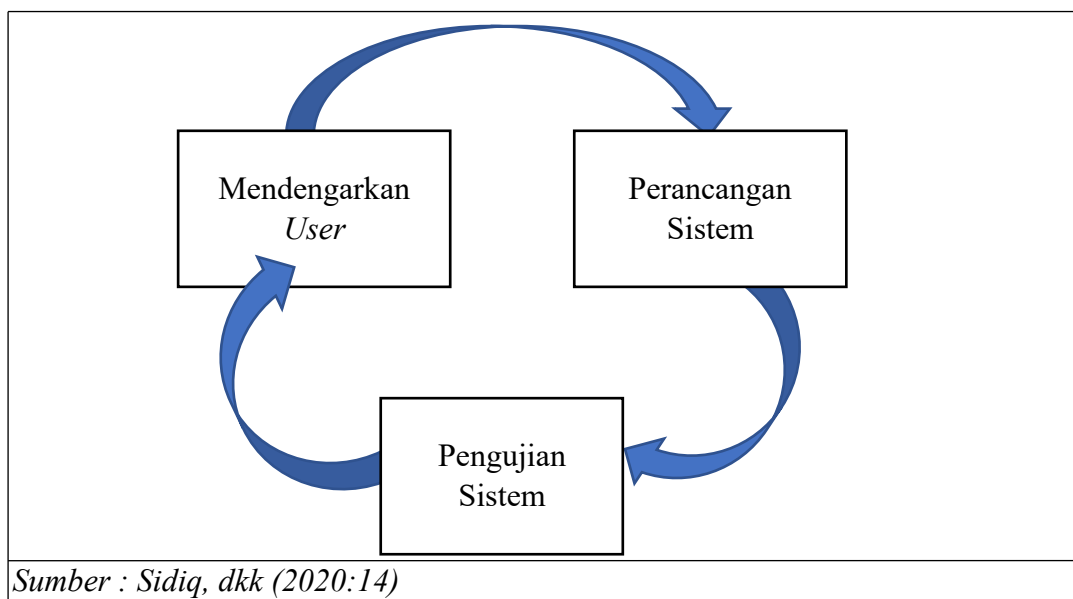
4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data berupa catatan dan juga foto-foto kegiatan yang terjadi pada tempat penelitian.

3.1.3 Metode Pengembangan Sistem

3.1.3.1 Metode *Prototype*

Menurut Adi Setiawan dan Santosa Wijayanto, (2023:13) Metode *prototype* adalah suatu perangkat lunak yang berfungsi sebagai perantara antara pengembang dan pengguna dalam pengembangan sistem informasi



Gambar 3.1 Metode *Prototype*

Tahapan pengembangan metode *prototype* yaitu :

1. Mendengarkan *user*/analisis kebutuhan *user*.

Pada tahap ini melakukan proses pengumpulan data-data terkait dalam penelitian dan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

2. Perancangan sistem atau pembuatan *prototype*

Pada tahap ini melakukan proses perancangan dan membuat *prototype* dari sistem yang akan dibuat.

3. Pengujian Sistem

Pada tahap ini melakukan proses pengujian terhadap sistem yang dibuat kemudian dilakukan evaluasi.

3.1.4 Alat Bantu Analisa dan Perancangan

Menurut Adi Prayitno dan M. Irhan (2023:87) *UML* adalah alat/model untuk merancang perangkat lunak berorientasi objek. *UML* juga menyediakan standar penulisan untuk membuat desain sistem, termasuk konsep proses bisnis, penulisan bahasa pemrograman, diagram basis data, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam perangkat lunak.

3.1.4.1 Use Case Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Use case* diagram atau diagram *use case* yakni suatu pemodelan dalam memvisualisasikan kegiatan atau *behaviour* pada sistem atau perangkat lunak yang dibuat. Selain itu *use case* juga menggambarkan fungsionalisme dalam sistem maupun kelas.

Tabel 3.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

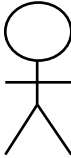
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Actor</i>		Orang, sistem atau proses ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> ataupun sistem yang dibuat.
<i>Association</i>		Menghubungkan antar aktor dan <i>use case</i> dimana saling berinteraksi dalam <i>use case</i>

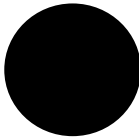
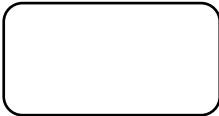
		diagram atau aktor. Asosiasi ini dapat diartikan sebagai link setiap elemen-elemen.
<i>Generalization</i>		Relasi umum dan tentu (generalisasi dan spesialisasi) antara dua buah <i>use case</i> . Salah satunya mempunyai fungsi global apabila dibandingkan <i>use case</i> lainnya. Arah panah mengarah ke <i>use case</i> dimana dapat menjadi umum atau generalisasinya.

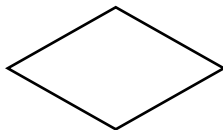
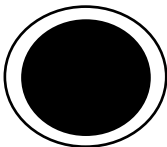
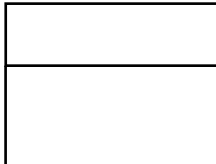
Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.1.4.2 Activity Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:144) *Activity* diagram merupakan sistem yang memberikan aliran kerja dalam rancangan sebuah aktivitas yang akan dijalankan. *Activity* diagram juga dapat memberikan definisi atau pengelompokkan alur tampilan pada sebuah sistem dan memiliki komponen dari bentuk tertentu yang akan dihubungkan dengan tanda panah.

Tabel 3.2 Simbol-simbol *Activity* Diagram

Nama	Simbol	Keterangan
Status Awal / <i>Initial state</i>		Status awal pada diagram aktivitas. Umumnya <i>activity</i> diagram memiliki satu status atau titik awal. Namun ada juga sebuah <i>activity</i> diagram memiliki lebih dari satu status atau titik awal.
Aktivitas / <i>activity</i>		Pada awalnya dengan kata kerja.

Percabangan / <i>Decision</i>		Proses memilih aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>Join</i>		Lebih dari satu aktivitas yang digabungkan menjadi satu.
Status Akhir / <i>Final State</i>		Status akhir, mempunyai status akhir. Simpul akhir ini menandakan bahwa urutan aktivitas telah berhenti atau selesai.
<i>swimlane</i>		Pemisahan terhadap organisasi yang bertanggung jawab dalam aktivitas. Pengelompokan aktivitas didasarkan oleh <i>actor</i> dalam sebuah urutan yang sama.

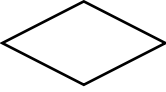
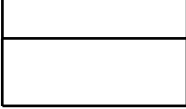
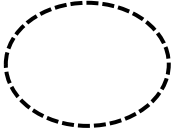
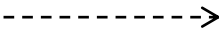
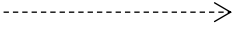
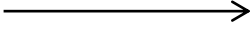
Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.1.4.3 Class Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Class* diagram merupakan kelas dan juga paket-paket yang berada dalam sebuah perangkat lunak ditampilkan dalam sebuah diagram yang disebut dengan *class* diagram. Gambaran dari sistem luas baik itu kelas maupun relasinya ditampilkan dalam sebuah *class* diagram.

Tabel 3.3 Simbol-simbol *Class* Diagram

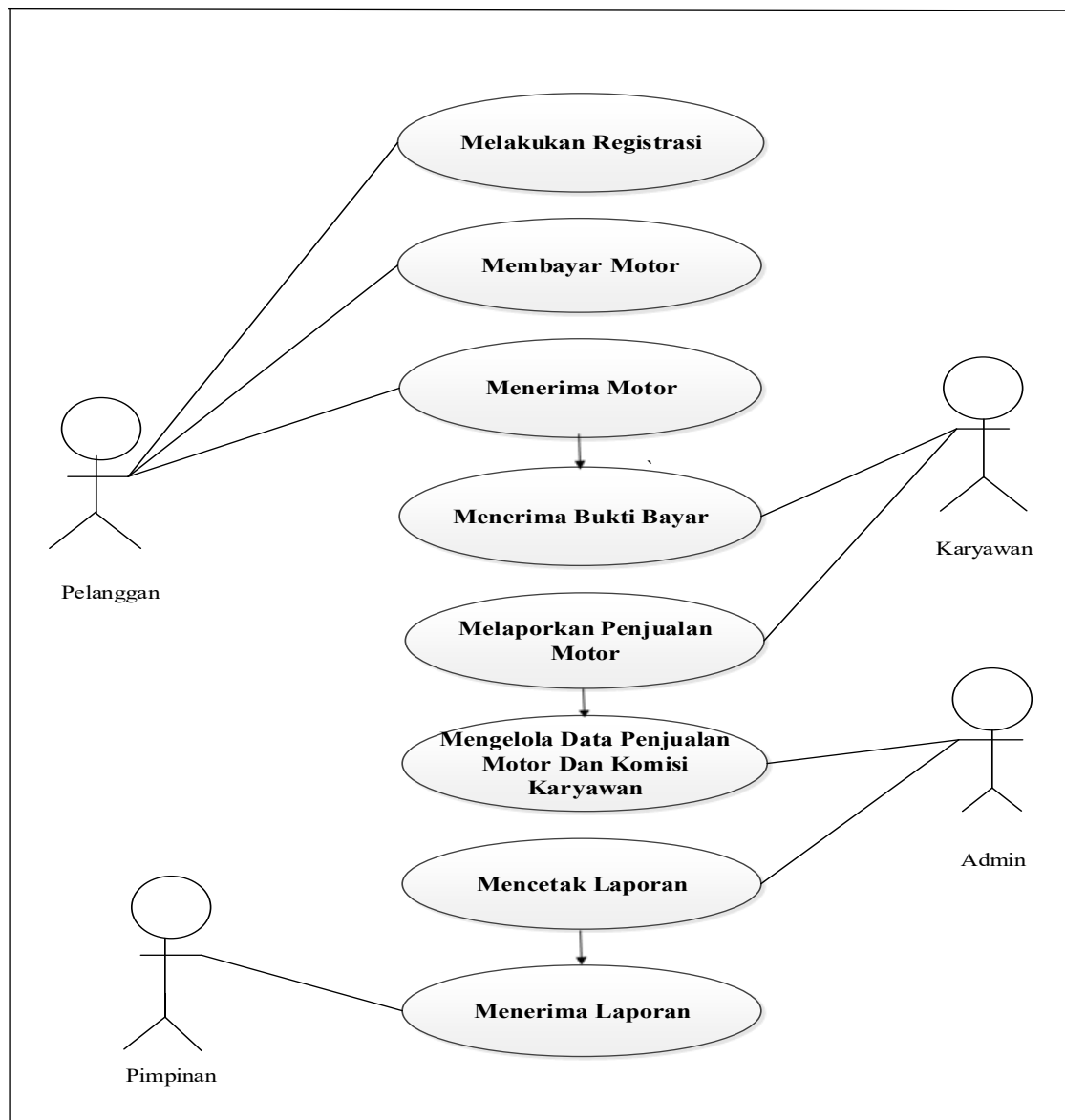
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Association</i>		Relasi dari objek satu dengan lainnya.

<i>Public Association</i>		Asosiasi lebih dari dua objek dapat dihindari.
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
<i>Collaboration</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur pada <i>actor</i> .
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
<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.
<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>).

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Saat ini, CV. Panca Motor masih menggunakan sistem pencatatan manual untuk mengelola data penjualan motor dan mengelola komisi karyawan yang berarti setiap penjualan dicatat dalam buku dan laporan komisi masih secara langsung / tatap muka. Sistem pencatatan secara manual ini memiliki resiko kesalahan atau kehilangan data penjualan motor yang akan berdampak pada perhitungan komisi yang diterima oleh karyawan.



Sumber : Data diolah oleh penulis (2025)

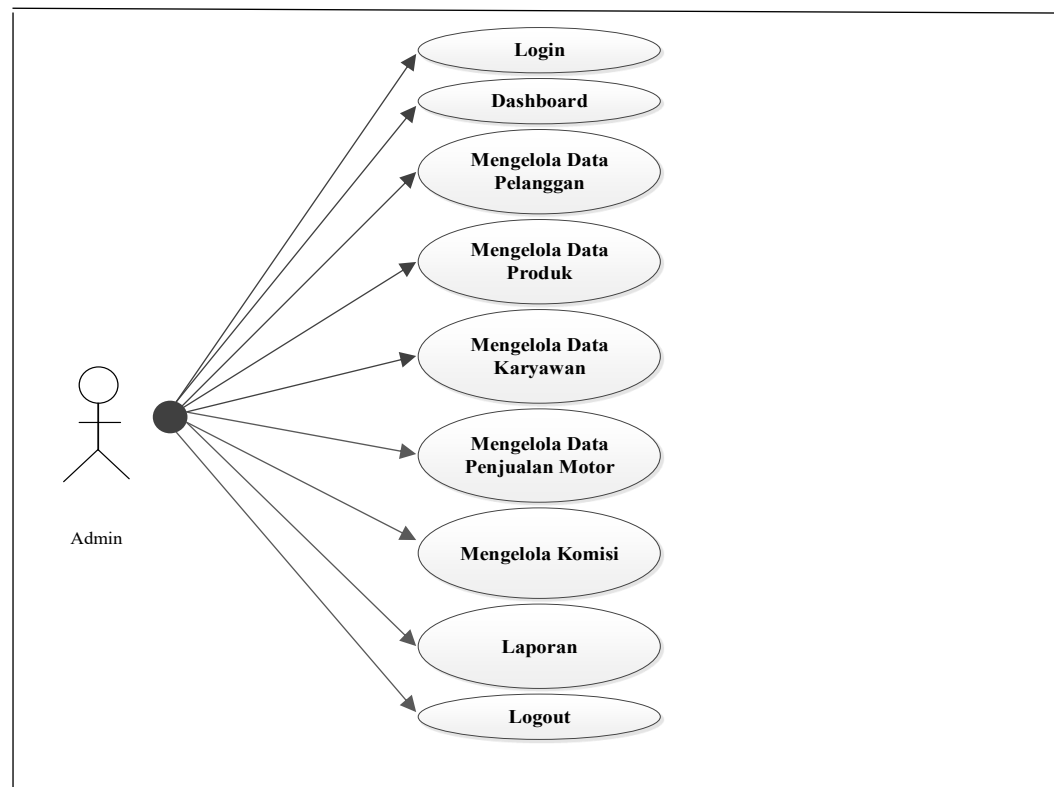
Gambar 3.2 Diagram Analisa Sistem Berjalan

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Dalam melakukan pengelolaan komisi dan data penjualan motor pada aplikasi yang dibuat, maka akan bisa menghasilkan data komisi berupa detail

komisi yang lebih terperinci. Dalam hal ini admin akan memberikan rekap data penjualan motor dan laporan komisi untuk karyawan yang telah menjual motor untuk di berikan kepada pimpinan CV.Panca Motor Kota Prabumulih. Dalam pengoperasian aplikasi ini yang dapat mengakses hanya admin, pimpinan hanya melihat laporan komisi yang telah dicetak oleh admin.



Sumber : Data diolah oleh penulis (2025)

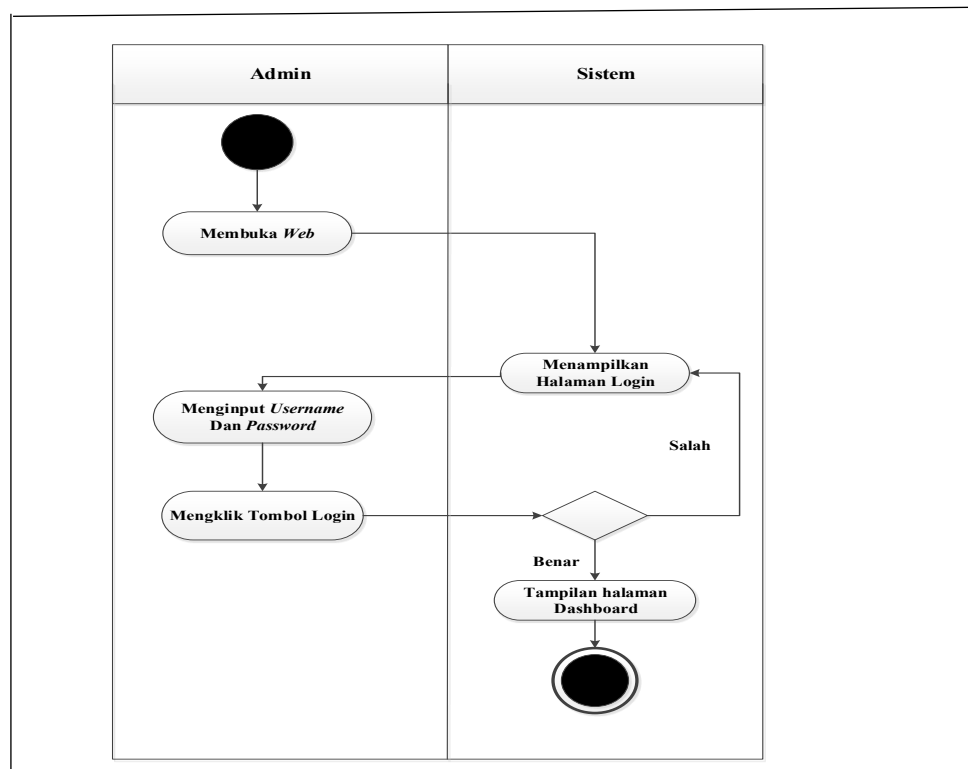
Gambar 3.3 Use Case Diagram yang Diusulkan

3.3.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

Activity Diagram merupakan aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem yang akan dirancang, *activity diagram* dibawah ini menggambarkan aktivitas pengguna terhadap sistem yang ada. Adapun gambar *activity diagram* sistem sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login Admin

Dibawah ini adalah *activity* diagram *login* yang menggambarkan aktivitas *login* admin sebelum ke halaman menu utama.

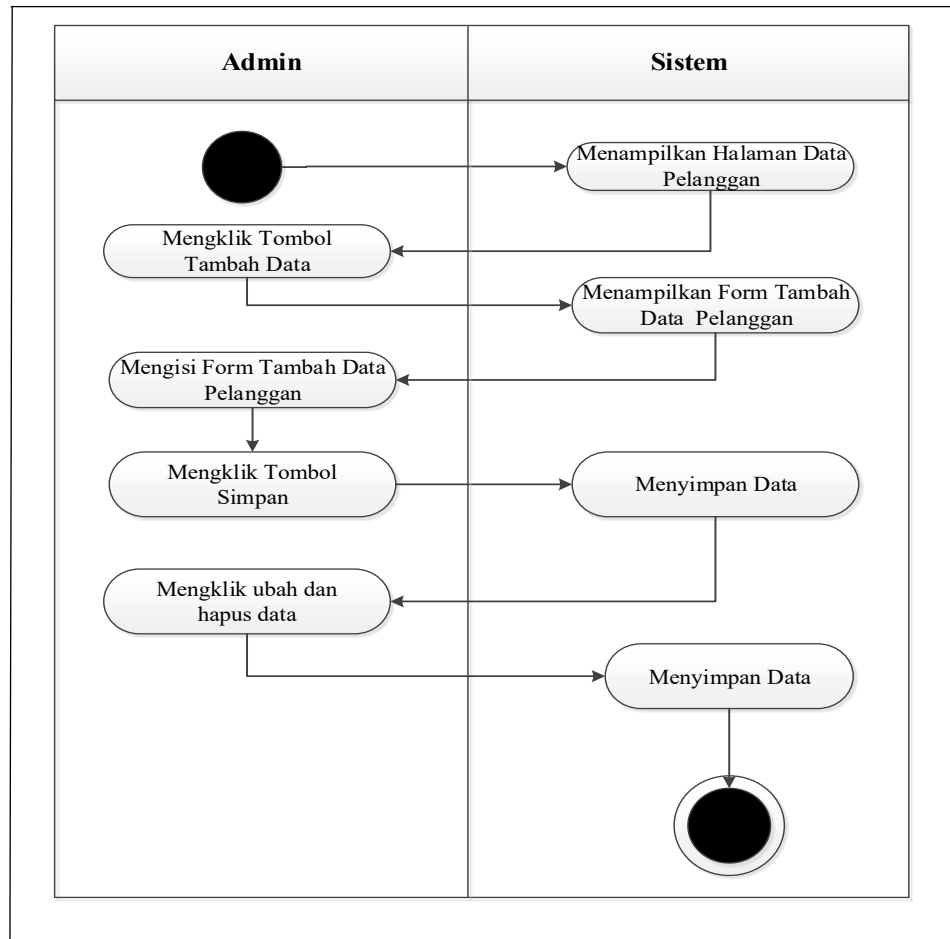


Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

Keterangan:

1. Admin membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*.
2. Setelah itu Admin memasukan *Username* dan *password*.
3. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk ke halaman utama dan apabila salah maka sistem akan menampilkan halaman *login* kembali.
4. Selesai.

2. Activity Diagram Data Pelanggan



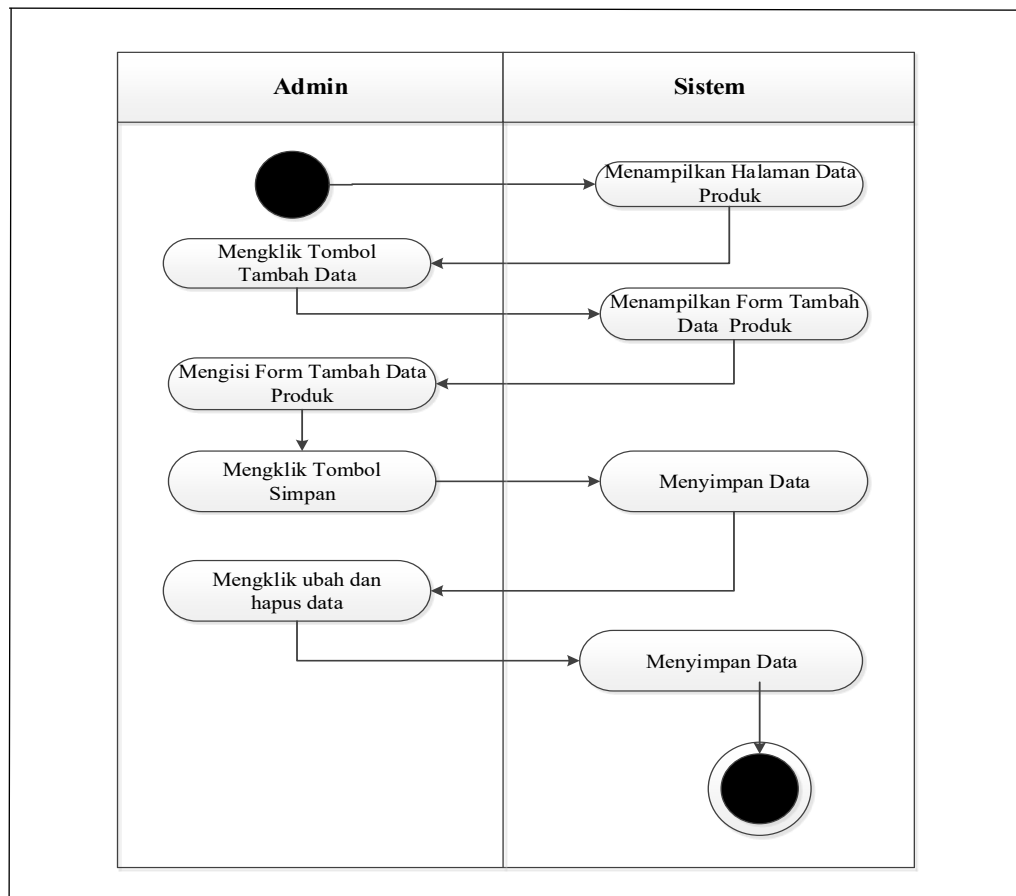
Gambar 3.5 Activity Diagram Data Pelanggan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data pelanggan dan Admin mengklik tombol tambah data.
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah data pelanggan dan Admin mengisi form tambah data pelanggan.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.

4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.
5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

3. *Activity Diagram Data Produk*



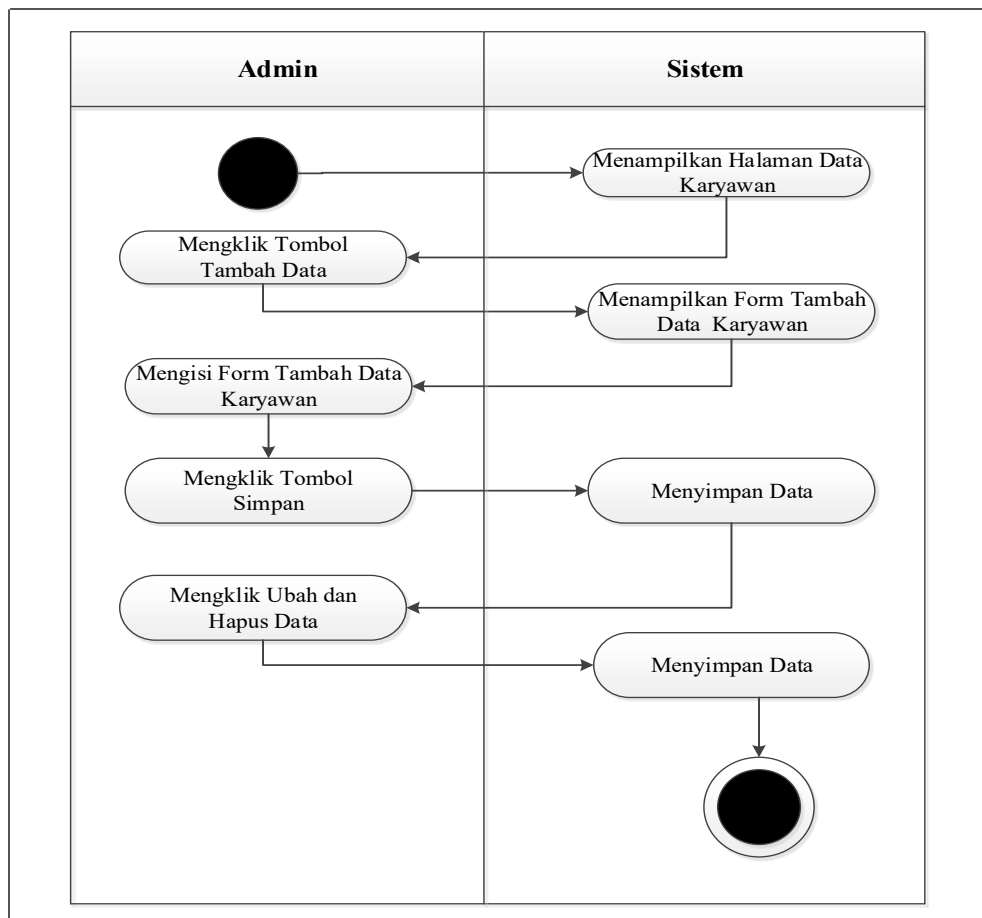
Gambar 3.6 *Activity Diagram Data Produk*

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data produk dan Admin mengklik tombol tambah data.

2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah data produk dan Admin mengisi form tambah data produk.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.
5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

4. Activity Diagram Data Karyawan



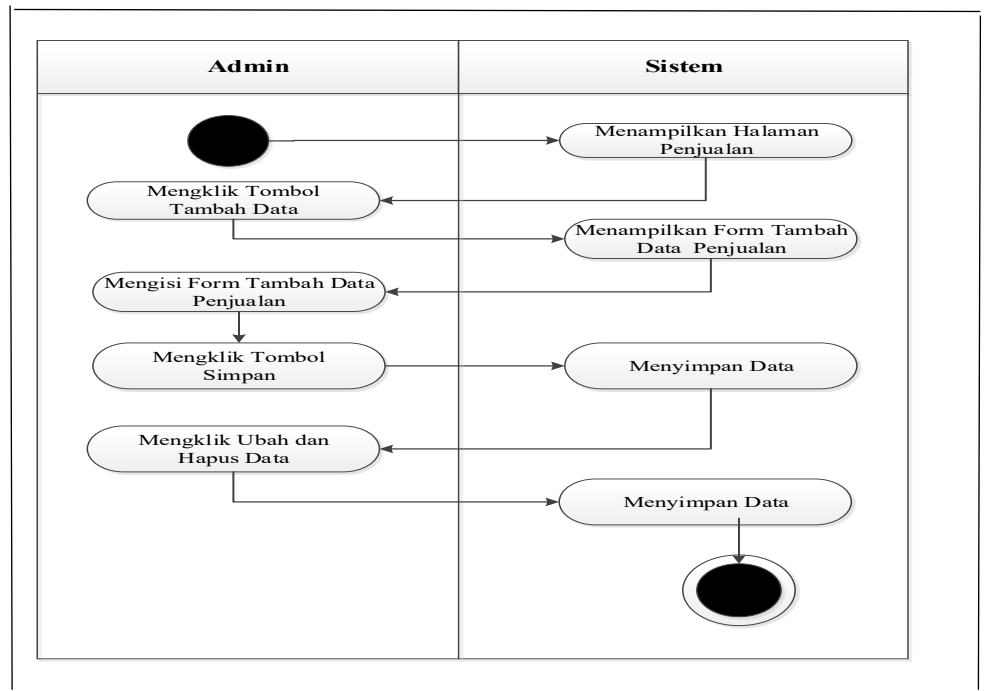
Gambar 3.7 Activity Diagram Data Karyawan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data karyawan dan Admin mengklik tombol tambah data.
2. Setelah itu sistem menampilkan tambah data karyawan dan Admin mengisi form tambah data karyawan.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.

5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

5. Activity Diagram Data Penjualan



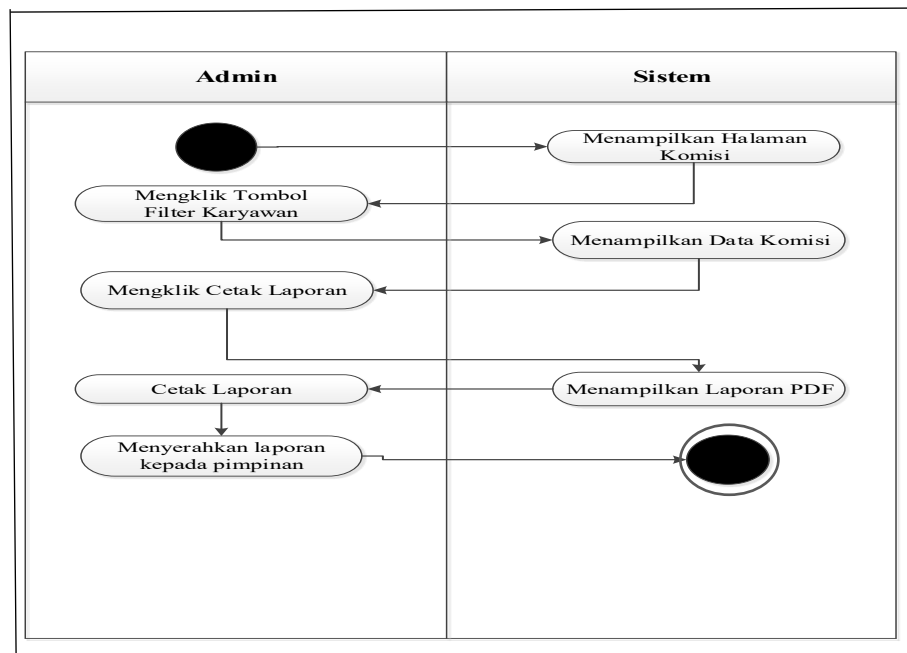
Gambar 3.8 Activity Diagram Data Penjualan

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman penjualan dan Admin mengklik tombol tambah data.
2. Setelah itu sistem menampilkan form tambah penjualan dan Admin mengisi form penjualan.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.

5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

6 Activity Diagram Data Komisi

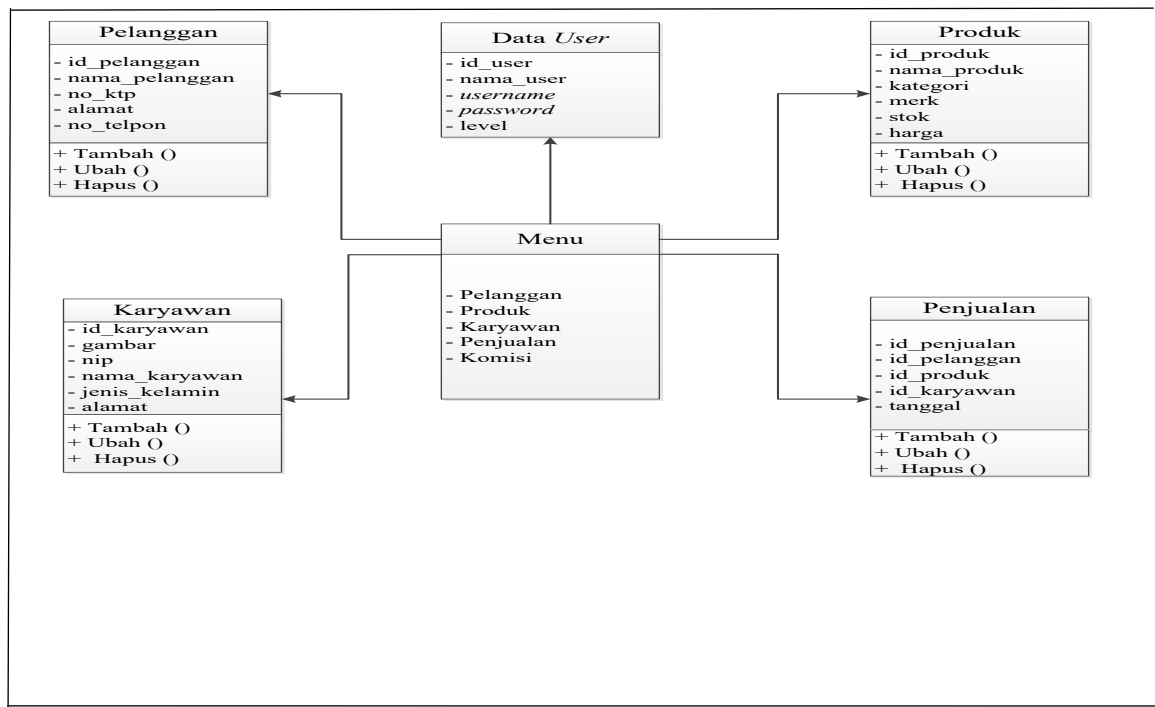


Gambar 3.9 Activity Diagram Data Komisi

Keterangan:

1. Sistem menampilkan halaman data komisi dan Admin mengklik tombol filter karyawan.
2. Setelah itu sistem menampilkan laporan data komisi karyawan lalu admin mengklik cetak laporan.
3. Kemudian sistem menampilkan laporan file *pdf* dan admin mencetak laporan dan menyerahkan laporan kepada pimpinan.
4. Selesai.

3.3.3 Class Diagram Yang Diusulkan



Gambar 3.10 Class Diagram yang diusulkan

3.3.4 Perancangan Database

Berikut aplikasi pengelolaan komisi penjualan motor pada CV. Panca Motor Kota Prabumulih. Dalam perancangan *database* penulis menggunakan *PhpMyAdmin* sebagai alat bantu dalam merancang dan mendesain *database* yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data.

1. Tabel Data User

Nama Tabel : *tbl_user*

Primary Key : *id*

Tabel 3.4 Struktur Tabel Data User

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Long</i>	<i>AI</i>
<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>

<i>nama_user</i>	<i>varchar</i>	255	
<i>username</i>	<i>varchar</i>	255	
<i>password</i>	<i>varchar</i>	255	
<i>level</i>	<i>int</i>	1	

2. Tabel Data Pelanggan

Nama Tabel : tbl_pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Tabel 3.5 Struktur Tabel Data Pelanggan

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Long</i>	<i>AI</i>
id_pelanggan	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
no_ktp	<i>varchar</i>	50	
nama_pelanggan	<i>varchar</i>	100	
alamat	<i>text</i>		
no_telpon	<i>varchar</i>	25	

3. Tabel Data Produk

Nama Tabel : tbl_produk

Primary Key : id_produk

Tabel 3.6 Struktur Tabel Data Produk

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Long</i>	<i>AI</i>
id_produk	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>

nama_produk	<i>varchar</i>	75	
kategori	<i>text</i>		
merk	<i>text</i>	50	
harga	<i>varchar</i>	255	
stok	<i>int</i>	25	

4. Tabel Data Karyawan

Nama Tabel : tbl_karyawan

Primary Key : id_karyawan

Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Karyawan

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Long</i>	<i>AI</i>
id_karyawan	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
gambar	<i>varchar</i>	100	
nip	<i>varchar</i>	50	
nama_karyawan	<i>varchar</i>	50	
jenis_kelamin	<i>varchar</i>	50	
alamat	<i>varchar</i>	255	

5. Tabel Data Penjualan

Nama Tabel : tbl_penjualan

Primary Key : id_penjualan

Tabel 3.8 Struktur Tabel Penjualan

<i>Name</i>	<i>Type</i>	<i>Long</i>	<i>AI</i>
id_penjualan	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_pelanggan	<i>int</i>	11	
id_produk	<i>int</i>	11	
id_karyawan	<i>int</i>	11	
tanggal	<i>date</i>		

3.4 Rancangan Halaman

3.4.1 Halaman *Login*

Dalam rancangan aplikasi pengelolaan data komisi penjualan motor Penulis telah merancang halaman *login* sebagai berikut.

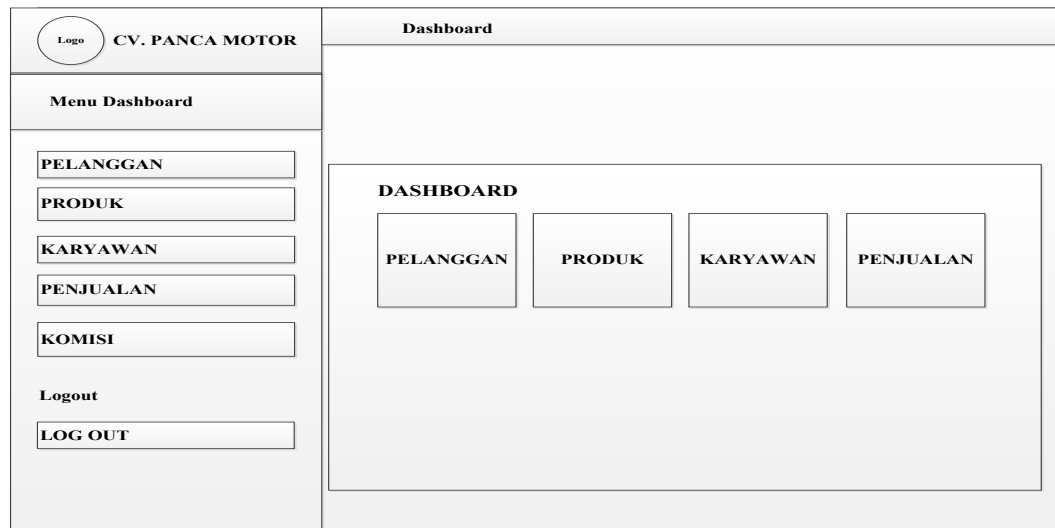


Gambar 3.11 Halaman *Login*

Halaman ini merupakan halaman untuk masuk ke menu aplikasi, dimana *user* akan memasukkan *username* dan *password* untuk bisa *login* kehalaman menu.

3.4.2 Halaman *Dashboard*

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman *dashboard*.



Gambar 3.12 Halaman *Dashboard*

Pada halaman ini menampilkan data total pelanggan, total data produk, total data karyawan, dan total data penjualan.

3.4.3 Halaman Pelanggan

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman pelanggan.

Dashboard

Data Pelanggan

[+Tambah Data](#)

No	No KTP	Nama Pelanggan	Alamat	Telp	Aksi
					Ubah Hapus

Gambar 3.13 Halaman Pelanggan

Pada halaman ini menampilkan data pelanggan yang sudah disimpan pada *database* pada tabel pelanggan, dimana admin bisa menambah, mengubah, dan menghapus data.

3.4.4 Halaman Produk

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman produk.

Dashboard

Data Produk

[+Tambah Data](#)

No	Nama Produk	Kategori	Merk	Harga	Stok	Komisi	Aksi
							Ubah Hapus

Gambar 3.14 Halaman Produk

Pada halaman ini menampilkan data produk motor yaitu berisi semua informasi motor yang sudah disimpan pada *database* pada tabel produk, dimana admin bisa menambah, mengubah, dan menghapus data.

3.4.5 Halaman Karyawan

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman data karyawan.

CV. PANCA MOTOR

Dashboard

Menu Dashboard

- DATA PELANGGAN
- PRODUK
- KARYAWAN**
- PENJUALAN
- KOMISI
- Logout
- LOG OUT

Data Karyawan

[+Tambah Data](#)

No	Foto	NIP	Nama Karyawan	Jenis Kelamin	Alamat	Aksi
						Ubah Hapus

Gambar 3.15 Halaman Karyawan

Pada halaman ini menampilkan semua informasi data para karyawan yang sudah disimpan pada *database* pada tabel karyawan, dimana admin bisa menambah, mengubah, dan menghapus data.

3.4.6 Halaman Penjualan

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman penjualan.

Logo CV. PANCA MOTOR

Dashboard

Menu Dashboard

DATA PELANGGAN

PRODUK

KARYAWAN

PENJUALAN

KOMISI

Logout

LOG OUT

Data Penjualan

+Tambah Data

No	Nama Pelanggan	Produk	Karyawan	Tanggal	Aksi
					Ubah Hapus

Gambar 3.16 Halaman Penjualan

Pada halaman ini menampilkan data semua penjualan oleh para karyawan pada CV.Panca Motor yang telah disimpan pada *database* penjualan, dimana admin bisa menambah, mengubah, dan menghapus data.

3.4.7 Halaman Komisi

Dalam rancangan aplikasi, berikut adalah halaman komisi.

Logo CV. PANCA MOTOR

Dashboard

Menu Dashboard

DATA PELANGGAN

PRODUK

KARYAWAN

PENJUALAN

KOMISI

Logout

LOG OUT

Data Komisi

Filter Karyawan: -- Semua Karyawan -- Tampilkan

Cetak Data

No	Tanggal Penjualan	Nama Karyawan	Nama Pelanggan	Motor	Type	Harga	Komisi

Total Komisi:

Gambar 3.17 Halaman Komisi

Pada halaman ini admin akan mengelola data komisi para karyawan dan melakukan proses cetak data laporan komisi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Dalam bab IV ini penulis membahas mengenai hasil dan pembahasan dalam merancang Aplikasi Pengelolaan Komisi Berbasis *web* dan untuk *database* menggunakan *Mysql* serta menggunakan *Xampp* sebagai *server*. Selain itu, aplikasi ini juga terdiri dari 6 halaman yaitu halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman pelanggan, halaman produk, halaman karyawan, halaman penjualan, dan halaman komisi.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini berisi tampilan halaman pada Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Pada CV.Panca Motor. Adapun tampilan halaman terdiri dari halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman pelanggan, halaman produk, halaman karyawan, halaman penjualan, dan halaman komisi. Pada Aplikasi ini yang sangat berperan penting adalah admin karena hampir menyeluruh dalam mengoperasikan aplikasi ini.

4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan elemen penting yang diperlukan untuk menjalankan sebuah program aplikasi. Elemen penting tersebut merupakan tempat pemasukan, tempat menyimpan dan peralatan keluar. Berikut perangkat keras yang digunakan sebagai berikut:

- a. *Processor* : *Intel(R) Celeron(R) CPU N3060 @ 1.60Hz*
- b. *Memory(RAM)* : 4096 MB RAM
- c. *Mouse* : *Standar Mouse*
- d. *Keyboard* : *Standar Keyboard*
- e. *Printer* : *Canon Pixma MP287*

4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak

Bagian lain yang juga tidak kalah penting untuk mendukung berjalannya sebuah program adalah perangkat lunak (*software*) ialah yang digunakan untuk menampilkan rancangan sebuah program, berikut ini perangkat lunak yang digunakan.

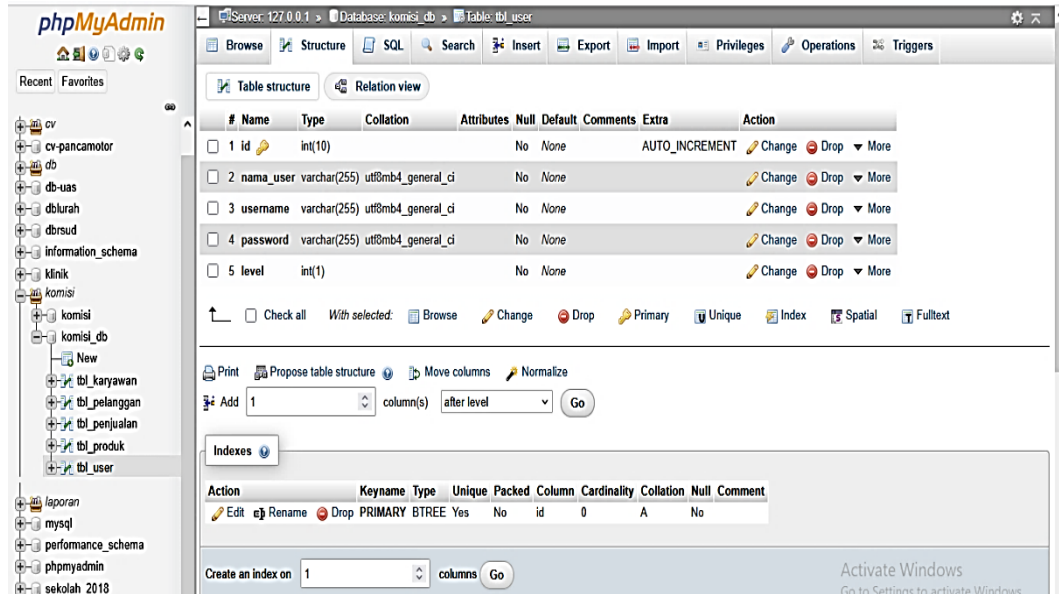
- a. Sistem Operasi : Windows 10
- b. Bahasa Program : *Php*
- c. *Database* : *Mysql*
- d. Aplikasi Pendukung : *Xampp V3.3.0 dan Visual Code*

4.3 Tampilan *Database*

Dalam aplikasi ini terdapat *database* komisi yang berfungsi untuk mengelola semua komisi penjualan motor. Pada *database* ini terdapat 5 tabel yaitu *tbl_user*, *tbl_pelanggan*, *tbl_produk*, *tbl_karyawan*, *tbl_penjualan*.

4.3.1 Tabel User

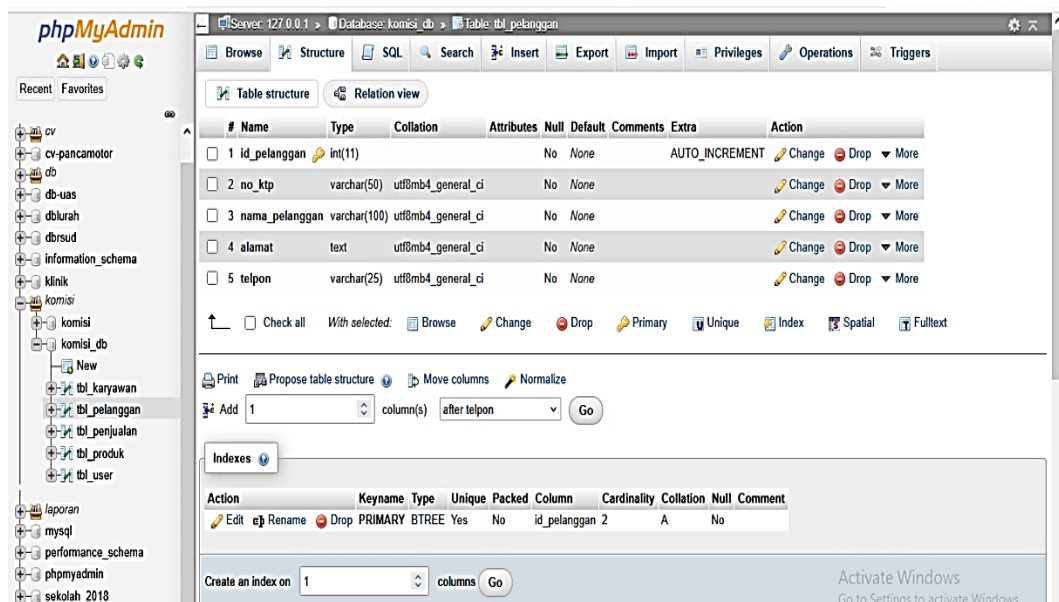
Tabel ini berfungsi untuk mengelola data pengguna *website*.



Gambar 4.1 Tabel User

4.3.2 Tabel Pelanggan

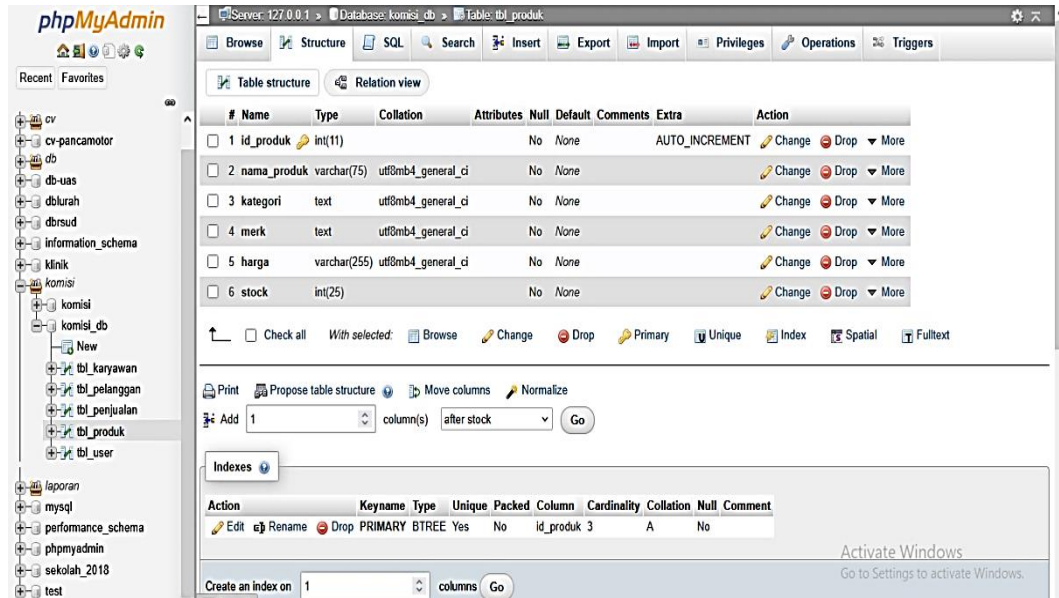
Tabel ini berfungsi untuk mengelola data pelanggan.



Gambar 4.2 Tabel Pelanggan

4.3.3 Tabel Produk

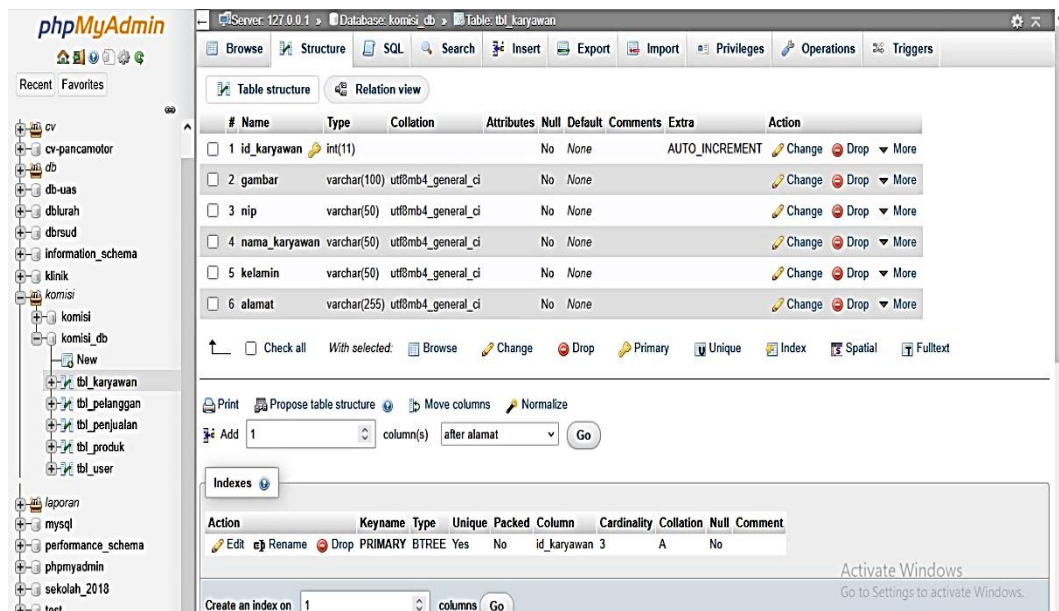
Tabel ini berfungsi untuk mengelola data produk.



Gambar 4.3 Tabel Produk

4.3.4 Tabel Karyawan

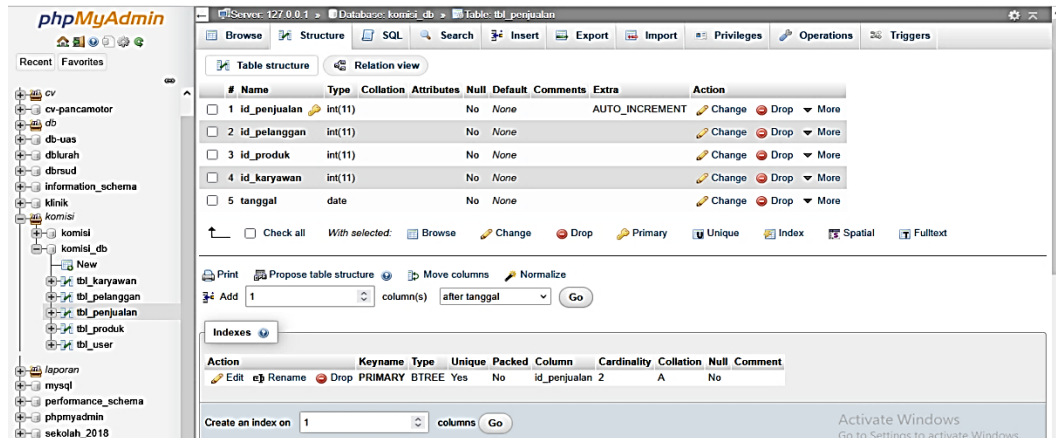
Tabel ini berfungsi untuk mengelola data karyawan.



Gambar 4.4 Tabel Karyawan

4.3.5 Tabel Penjualan

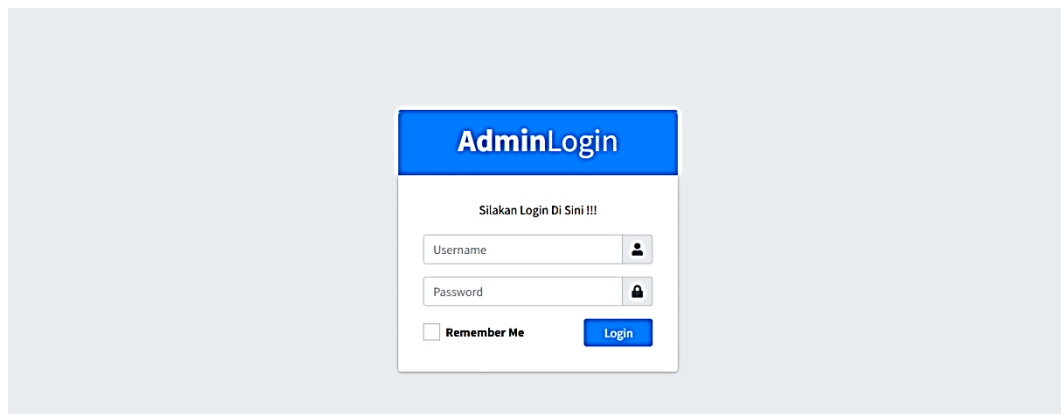
Tabel ini berfungsi untuk mengelola data penjualan.



Gambar 4.5 Tabel Penjualan

4.4 Tampilan Aplikasi

4.4.1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar 4.6 adalah tampilan halaman awal dalam sistem aplikasi pengelolaan komisi penjualan motor yang dimana tampilan dari halaman *login* didalamnya terdapat *username* dan *password* sehingga admin harus mengisi terlebih dahulu untuk masuk ke dalam aplikasi yang telah disediakan.

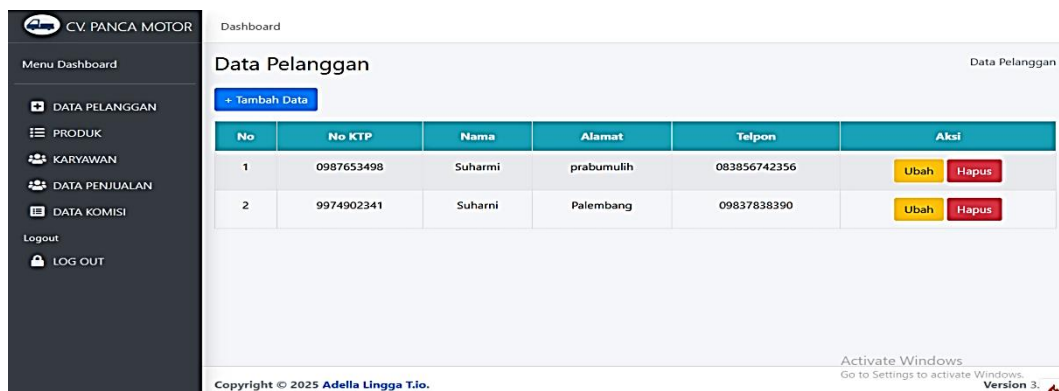
4.4.2 Tampilan Halaman *Dashboard*



Gambar 4.7 Tampilan Halaman *Dashboard*

Pada gambar 4.7 diatas menampilkan seluruh sistem yang akan dilakukan oleh admin setelah berhasil melakukan *login* pada aplikasi. Pada halaman ini terdapat sub-sub menu yang bisa digunakan oleh admin yaitu halaman pelanggan, produk, karyawan, penjualan, dan komisi.

4.4.3 Tampilan Halaman Pelanggan



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pelanggan

Pada gambar 4.8 diatas menampilkan sistem pengelolaan data pelanggan di CV.Panca Motor.

4.4.4 Tampilan Halaman Produk



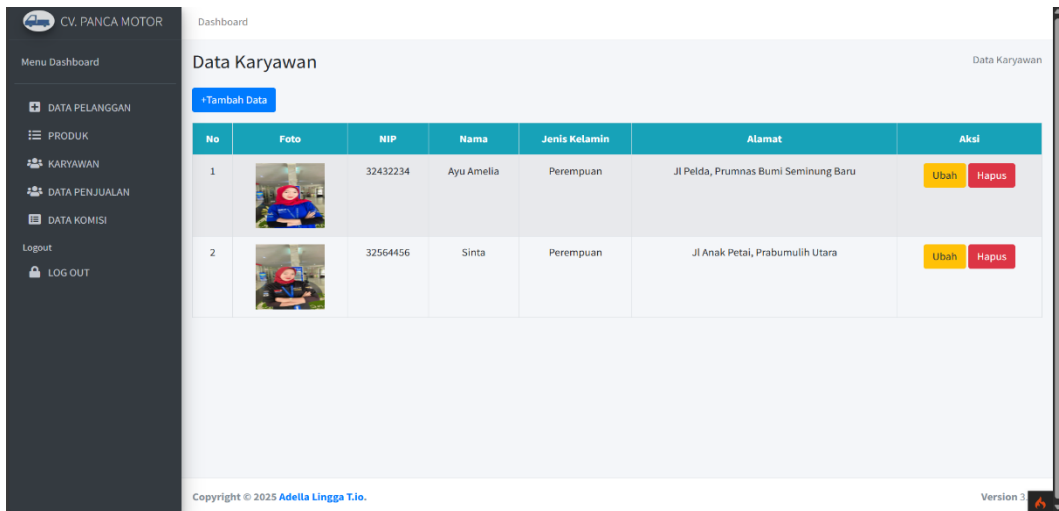
The screenshot shows the CV. PANCA MOTOR Dashboard with a sidebar menu on the left containing: Menu Dashboard, DATA PELANGGAN, PRODUK, KARYAWAN, DATA PENJUALAN, DATA KOMISI, Logout, and LOG OUT. The main content area is titled 'Data Produk' and includes a '+Tambah Data' button. Below the button is a table with 8 rows of product data. Each row has columns for No, Nama Produk, Kategori, Merk, Harga, Stock, Komisi, and Aksi (with 'Ubah' and 'Hapus' buttons). The footer shows 'Copyright © 2025 Adella Lingga T.Io.' and 'Version 3'.

No	Nama Produk	Kategori	Merk	Harga	Stock	Komisi	Aksi
1	Fazzio Hybrid	Matic	Yamaha	Rp. 23,590,000	5	0.03%	Ubah Hapus
2	Aerox Alpha	Matic	yamaha	Rp. 32,365,000	2	0.03%	Ubah Hapus
3	Nmax	Matic	Yamaha	Rp. 41,670,000	2	0.03%	Ubah Hapus
4	Vega ZR	bebek	Yamaha	Rp. 19,000,000	4	0.02%	Ubah Hapus
5	Vixion	sport	Yamaha	Rp. 32,000,000	7	0.05%	Ubah Hapus
6	grand filano lux	matic	Yamaha	Rp. 30,315,000	5	0.03%	Ubah Hapus
7	lexi lx 155	matic	Yamaha	Rp. 279,400,000	10	0.03%	Ubah Hapus
8	nmax neo s	matic	Yamaha	Rp. 375,000,000	7	0.03%	Ubah Hapus

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Produk

Pada gambar 4.9 diatas menampilkan sistem pengelolaan data produk pada CV. Panca Motor.

4.4.5 Tampilan Halaman Karyawan



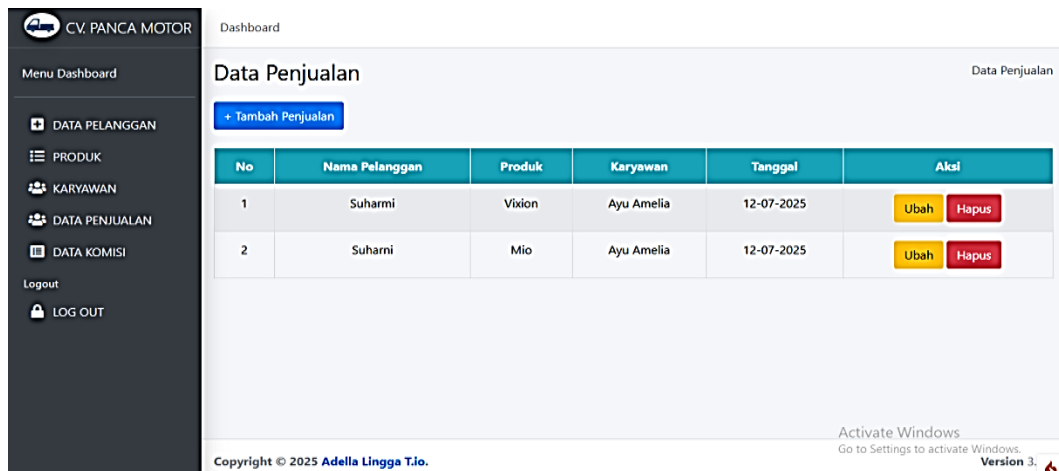
The screenshot shows the CV. PANCA MOTOR Dashboard with the same sidebar menu. The main content area is titled 'Data Karyawan' and includes a '+Tambah Data' button. Below the button is a table with 2 rows of employee data. Each row has columns for No, Foto, NIP, Nama, Jenis Kelamin, Alamat, and Aksi (with 'Ubah' and 'Hapus' buttons). The footer shows 'Copyright © 2025 Adella Lingga T.Io.' and 'Version 3'.

No	Foto	NIP	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Aksi
1		32432234	Ayu Amella	Perempuan	Jl Pelda, Prumnas Bumi Seminung Baru	Ubah Hapus
2		32564456	Sinta	Perempuan	Jl Anak Petal, Prabumulih Utara	Ubah Hapus

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Karyawan

Pada gambar 4.10 diatas menampilkan sistem pengelolaan data karyawan pada CV.Panca Motor.

4.4.6 Tampilan Halaman Penjualan



CV. PANCA MOTOR Dashboard

Menu Dashboard

- DATA PELANGGAN
- PRODUK
- KARYAWAN
- DATA PENJUALAN
- DATA KOMISI
- Logout
- LOG OUT

Data Penjualan

+ Tambah Penjualan

No	Nama Pelanggan	Produk	Karyawan	Tanggal	Aksi
1	Suhami	Vixion	Ayu Amelia	12-07-2025	Ubah Hapus
2	Suhami	Mio	Ayu Amelia	12-07-2025	Ubah Hapus

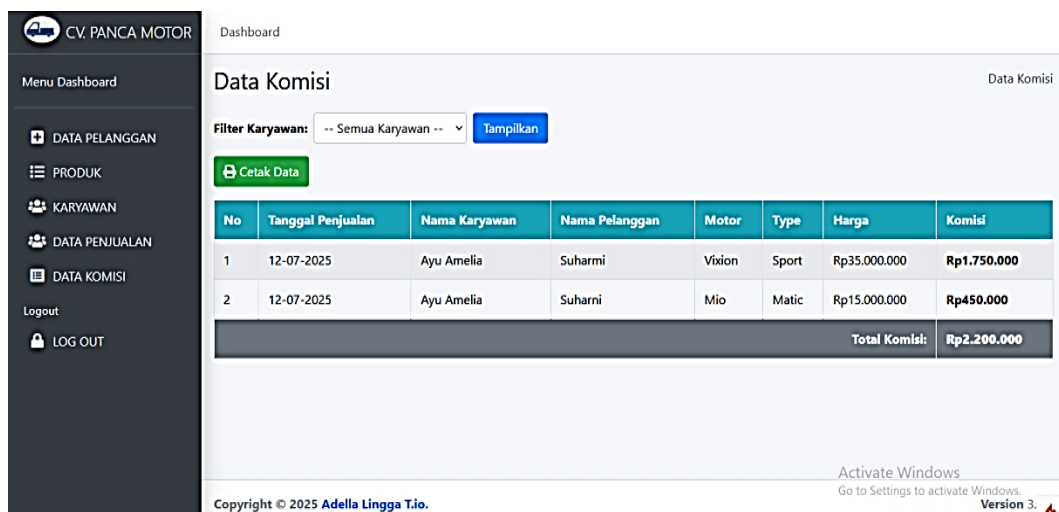
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
Version 3.0

Copyright © 2025 Adella Lingga T.i.o.

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Penjualan

Pada gambar 4.11 diatas menampilkan sistem pengelolaan data penjualan pada CV.Panca Motor.

4.4.7 Tampilan Halaman Komisi



CV. PANCA MOTOR Dashboard

Menu Dashboard

- DATA PELANGGAN
- PRODUK
- KARYAWAN
- DATA PENJUALAN
- DATA KOMISI
- Logout
- LOG OUT

Data Komisi

Filter Karyawan: -- Semua Karyawan -- Tampilkan

Cetak Data

No	Tanggal Penjualan	Nama Karyawan	Nama Pelanggan	Motor	Type	Harga	Komisi
1	12-07-2025	Ayu Amelia	Suhami	Vixion	Sport	Rp35.000.000	Rp1.750.000
2	12-07-2025	Ayu Amelia	Suhami	Mio	Matic	Rp15.000.000	Rp450.000
Total Komisi:							Rp2.200.000

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
Version 3.0

Copyright © 2025 Adella Lingga T.i.o.

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Komisi

Pada gambar 4.12 diatas menampilkan sistem pengelolaan data komisi penjualan motor pada CV.Panca Motor.

4.5 Metode Pengujian Sistem

4.5.1 *Black Box Testing*

Menurut Rahadi dan Vikasari (2020), *black box testing* merupakan teknik pengujian *software* yang fokus pada spesifikasi fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak yang dikembangkan. *Black box testing* cenderung dapat menemukan beberapa hal fungsional yang tidak benar atau tidak ada.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	Username (kosong) Password (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid
2	Memasukkan Username tetapi tidak memasukkan Password kemudian klik tombol <i>login</i>	Username (admin) Password (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid
3	Memasukkan Password tetapi tidak memasukkan Username kemudian klik tombol <i>login</i>	Username (kosong) Password (admin)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid
4	Memasukkan Username dan Password, tetapi tidak sesuai	Username (admin) Password (1111)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid

	kemudian klik tombol <i>login</i>				
5	Memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> (admin) <i>Password</i> (admin)	(Invalid <i>Username</i>) Masuk ke halaman <i>Dashboard</i>	Sesuai harapan	Valid
6	Mengklik menu data pelanggan	Klik data pelanggan	Masuk Kedalam tampilan halaman data pelanggan	Sesuai harapan	Valid
7	Melakukan tambah data pelanggan dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data pelanggan	Sesuai harapan	Valid
8	Melakukan ubah pada data pelanggan dengan mengklik tombol ubah	Klik tombol ubah	Keluar tampilan ubah data pelanggan	Sesuai harapan	Valid
9	Melakukan hapus pada data pelanggan dengan mengklik tombol hapus	Klik tombol hapus	Menghapus data pelanggan	Sesuai harapan	Valid
10	Mengklik menu data produk	Klik data produk	Masuk Kedalam tampilan halaman data produk	Sesuai harapan	Valid
11	Melakukan tambah data produk dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data produk	Sesuai harapan	Valid
12	Melakukan ubah pada data produk dengan mengklik tombol ubah	Klik tombol ubah	Keluar tampilan ubah data produk	Sesuai harapan	Valid
13	Melakukan hapus pada data	Klik tombol hapus	Menghapus data produk	Sesuai harapan	Valid

	produk dengan mengklik tombol hapus				
14	Mengklik menu data karyawan	Klik data karyawan	Masuk Kedalam tampilan halaman data karyawan	Sesuai harapan	Valid
15	Melakukan tambah data karyawan dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data karyawan	Sesuai harapan	Valid
16	Melakukan ubah pada data karyawan dengan mengklik tombol ubah	Klik tombol ubah	Keluar tampilan ubah data karyawan	Sesuai harapan	Valid
17	Melakukan hapus pada data karyawan dengan mengklik tombol hapus	Klik tombol hapus	Menghapus data karyawan	Sesuai harapan	Valid
18	Mengklik menu data penjualan	Klik data penjualan	Masuk Kedalam tampilan halaman data penjualan	Sesuai harapan	Valid
19	Melakukan tambah data penjualan dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data penjualan	Sesuai harapan	Valid
20	Melakukan ubah pada data penjualan dengan mengklik tombol ubah	Klik tombol ubah	Keluar tampilan ubah data penjualan	Sesuai harapan	Valid
21	Melakukan hapus pada data penjualan dengan	Klik tombol hapus	Menghapus data penjualan	Sesuai harapan	Valid

	mengklik tombol hapus				
22	Mengklik menu data komisi	Klik tombol data komisi	Masuk kedalam tampilan halaman data komisi	Sesuai harapan	Valid
23	Masukkan semua karyawan	Klik tampilkan	Keluar tampilan data komisi seluruh karyawan	Sesuai harapan	Valid
24	Melakukan filter pada laporan komisi penjualan motor	Klik tampilkan	Menampilkan data komisi penjualan motor sesuai nama karyawan yang dimasukkan	Sesuai Harapan	Valid
25	Cetak laporan komisi penjualan motor	Klik tombol cetak	Masuk kedalam tampilan cetak laporan komisi penjualan motor	Sesuai harapan	Valid

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan Tugas Akhir ini yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca Motor Berbasis *Web*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif.
2. Pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan metode pengembangan *prototype*.
3. Dalam pengembangan sistem ini menggunakan alat bantu perancangan yaitu *UML* antara lain *usecase* diagram, *class* diagram, *activity* diagram.
4. Aplikasi pengelolaan komisi penjualan motor pada CV.Panca Motor ini menggunakan *website*, dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database mysql*.
5. Setelah aplikasi ini dibuat akan berperan untuk mengelola komisi dan data penjualan lebih efisien yang kemudian akan menjadi laporan akhir komisi penjualan motor oleh karyawan pada CV.Panca Motor.

5.2 Saran

Setelah mengambil beberapa kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang akan disampaikan. Dalam hal ini penulis akan memberikan saran untuk aplikasi. Adapun saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Komisi Penjualan Motor Oleh Karyawan Pada CV.Panca Motor Berbasis *Web* membutuhkan analisis yang lebih lanjut untuk mengetahui kebutuhan tambahan dan mengetahui letak kekurangan baik itu dari rancang bangun aplikasi maupun dalam penulisan tugas akhir ini. Agar jadi pertimbangan bagi penulis untuk meningkatkan kualitas pada masa mendatang.
2. Sebelum menggunakan aplikasi ini sebaiknya dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan semuanya sudah berjalan dengan baik agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengoperasian aplikasi.
3. Sebelum sistem ini digunakan secara menyeluruh, sebaiknya admin mempelajari secara singkat untuk memastikan sistem dapat digunakan secara optimal.
4. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan admin di CV.Panca Motor Prabumulih memanfaatkannya dengan baik dan sebagai mana mestinya.
5. Bagi yang ingin meneliti kembali tentang pengelolaan komisi ini diharapkan dapat lebih mengembangkan fitur-fitur lainnya lebih dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Talia, a., suhartini, s., & suprianto, r. (2024). Rancang bangun aplikasi pelayanan sistem rujukan pada puskesmas sukajadi berbasis web. *Jurnal minfo polgan*, 13(2), 1367-1376.
- Kurniawan, b. (2022). Aplikasi pemesanan makanan di bebek dan ayam tekaeng menggunakan php dan mysql. *Jik: jurnal informatika dan komputer*, 13(1), 15-26.
- Anwar, d. A. F. (2023). *Aplikasi pendistribusian bantuan logistik pada badan penanggulangan bencana daerah kota Palembang berbasis web* (doctoral dissertation, universitas bina darma).
- Laia, d. A. P., sibero, a. F., sitanggang, r., & hg, i. *Jurnal teknologi, kesehatan dan ilmu sosial*.
- Musdalifah, m., satriani, s., najib, a., & abadi, a. U. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi microsoft excel terhadap pengolahan data penelitian mahasiswa uin alaaddin makassar. *Educational leadership: jurnal manajemen pendidikan*, 1(2), 191-199.
- Ritonga, m. (2020). *Pengaruh komisi terhadap kinerja agen asuransi di pt. Asuransi bumiputera muda 1967 cabang hm yamin medan* (doctoral dissertation, universitas islam negeri sumatera utara).
- Keningatko, e., licantik, l., & lestari, a. (2024). Sistem informasi pendaftaran peserta didik baru berbasis website di pkbm homy school palangka raya. *Journal of information technology and computer science*, 4(2), 103-111.
- Amboningtyas, d., & erlinda, a. (2024). The digitalization of photography art management at msme in sleman yogyakarta will use a technology acceptance model. *Enrichment: journal of management*, 14(4), 733-742.

- Daeli, i. Y., & nur, a. (2024). Pengembangan rekayasa perangkat lunak online sistem e-recruitment pengawai pt. Fm global logistics berbasisi web. *Journal of informatics and busisnes*, 2(3), 468-479.
- Sahi, a. (2020). Aplikasi test potensi akademik seleksi saringan masuk lp3i berbasis web online menggunakan framework codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120-129.
- Fadli, f. (2023). *Perancangan sistem informasi transaksi berbasis web pada arsyila laundry kota jambi* (doctoral dissertation, unama).
- Pakilaran, e. D. B. (2024). Rancang bangun sistem informasi penjualan kopi berbasis website (studi kasus: toraja kawaa roastery)= website-based coffee sales information system design (case study: toraja kawaa roastery).
- Rahmasari, t. (2020). Perancangan sistem informasi akuntansi persediaan barang dagang pada toserba selamat menggunakan php dan mysql. *@ is the best: accounting information systems and information technology business enterprise*, 4(1), 411-425.
- Talia, a., suhartini, s., & suprianto, r. (2024). Rancang bangun aplikasi pelayanan sistem rujukan pada puskesmas sukajadi berbasis web. *Jurnal minfo polgan*, 13(2), 1367-1376.
- Kusmindasari, a. S., dwijayanti, a. N., hendratri, b. A., & prasetyo, g. N. (2022). *Sistem informasi katup (karang taruna putrosobo) berbasis web* (doctoral dissertation, upn veteran jawa timur).
- Saputro, h. (2021). Membangun sistem informasi presensi pengunjung perpustakaan universitas mahakarya asia dengan memanfaatkan qr code menggunakan codeigniter 3. *Jik: jurnal informatika dan komputer*, 12(2), 81-90.
- Waruwu, m. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal pendidikan tambusai*, 7(1), 2896-2910.

- Jaya, i. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: teori, penerapan, dan riset nyata*. Anak hebat indonesia
- Haninda, r. N., mahsun, a., & saputro, d. R. (2021). Analisis strategi pemasaran mobil merk daihatsu sigra pada pt. Armada international motor surabaya. *Yos soedarso economic journal (yej)*, 3(2), 49-60.
- Setiawan, a., & wijayanto, s. (2023). Perancangan sistem informasi produksi sablon berbasis web menggunakan metode prototype pada infinitees. *Jurnal publikasi teknik informatika*, 2(2), 118-126.
- Prayitno, a., & irham, m. (2023). Perancangan sistem inventori barang berbasis web pada raphael's divan. *Jurnal publikasi teknik informatika*, 2(1), 26-43.
- Subariah, r., & eriana, e. S. Analisa & perancangan (uml).
- Kurniawan, v., & yose, i. (2023). Perancangan sistem informasi administrasi kependudukan pada desa seri sembilan. *Jurnal manajemen teknologi dan sistem informasi (jms)*, 3(2), 542-553.