

**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN MOTOR PADA *DEALER* HONDA CV. MITRA
ANGKASA JAYA UTAMA BERBASIS *WEBSITE***

TUGAS AKHIR



Oleh:

PUTRI ABEL FELISA

2022220005

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN MOTOR PADA *DEALER* HONDA CV. MITRA
ANGKASA JAYA UTAMA BERBASIS *WEBSITE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Ahli Madya**



Oleh:

PUTRI ABEL FELISA

202222000

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 Sistem Informasi
Penjualan Motor Pada Dealer Honda CV. Mitra
Angkasa Jaya Utama Berbasis Website

Nama : Putri Abel Felisa

Nim : 2022220005

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, 15 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

(Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom)





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

HALAMAN PENGESAHAN

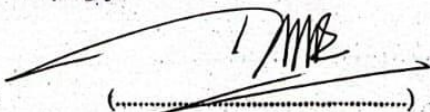
Telah dipertahankan didepan tim penguji Tugas Akhir

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Pada tanggal, 23 Juli 2025

Tim penguji:

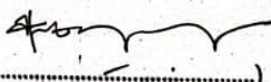
Penguji I: Muchlis, S.Kom., M.Si

()

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

()

Penguji III: Nur' Aini H, M.Si., M.Kom

()

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

DEKAN

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

BIODATA MAHASISWA

Nama : Putri Abel Felisa
NIM : 2022220005
Tempat, Tgl Lahir : Prabumulih, 02-12-2003
Alamat : Perumnas Vina Sejahtera 1 Blok WH No.10
Hp/telp : 085380671303
Nama Orang Tua
Ayah : Eko Puryanto
Ibu : Yessy Herlina
Judul skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi
Penjualan Motor Pada *Dealer* Honda CV. Mitra
Angkasa Jaya Utama Berbasis *Web*
Dosen pembimbing I : Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom
Dosen pembimbing II : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom
Pash Photo 4x6 (Photo Bebas Pantas)



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Putri Abel Felisa
NIM	:	2022220005
Judul Tugas Akhir	:	Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis Website

Adalah Putri Abel Felisa 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 di ajukan untuk mendapat gelar akademik ahli madya, baik di Universitas Prabumulih maupun di 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.
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 ketidak benaran 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, 22 Agustus 2025

 : pernyataan
(Putri Abel Felisa)

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

“Tujuan yang indah tidak di raih dengan jalan yang mudah”

Persembahan

Dengan Mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dan kupersembahkan kepada:

1. **Allah SWT** atas segala rahmat nikmat sehat, kekuatan serta kemudahan yang telah diberikan kepada saya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan mudah dan tepat waktunya.
2. Tiada paling indah dalam tugas akhir ini kecuali lembar persembahan. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk sebagai tanda bakti saya kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu papa yang bernama **Eko Puryanto** dan mama yang bernama **Yessy Herlina**, yang telah memberikan banyak kasih sayang, perhatian, semangat serta doa terbaik untuk saya.
3. Terimakasih kepada saudara-saudara saya yaitu kakak pertama saya yang bernama **Frisky Ade Puryanto** yang juga telah memberikan doa dan dukungan moral maupun material kepada saya.
4. Kepada **sahabat, teman-teman seperjuangan**, serta **alumni kakak tingkat** yang ikut serta banyak membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada **diri saya sendiri**, terimakasih sudah kuat dan sabar untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. **Almamater**

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOTOR PADA *DEALER* HONDA CV. MITRA ANGKASA JAYA UTAMA BERBASIS *WEBSITE*

Oleh : Putri Abel Felisa (2022220005)

Perkembangan teknologi komputer sangat berpengaruh dalam meningkatkan efisiensi bisnis, terutama dalam pengolahan data dan informasi. *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama, *dealer* Honda yang menjual motor dan menyediakan layanan servis, menghadapi kendala dalam memperluas jangkauan pasar dan mempromosikan produk secara efektif. Proses penjualan yang masih manual menyebabkan keterlambatan dan kesalahan dalam pengelolaan data. Untuk itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat memberikan kemudahan akses bagi konsumen dalam melihat produk, stok, serta promo yang tersedia kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan, mempercepat proses transaksi, dan memperluas pasar dengan memanfaatkan teknologi yang lebih modern dan efisien.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Motor, *Website*, *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama.

ABSTRACT

DESIGN AND CONSTRUCTION OF A WEBSITE- BASED MOTORCYCLE SALES INFORMATION SYSTEM APPLICATION AT THE HONDA DEALER CV. MITRA ANGKASA JAYA UTAMA

By: Putri Abel Felisa (2022220005)

The development of computer technology is very influential in improving business efficiency, especially in data and information processing. Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama, a Honda dealer that sells motorcycles and provides service services, faces obstacles in expanding market reach and promoting products effectively. The manual sales process causes delays and errors in data management. For this reason, a website-based information system is needed that can provide easy access for consumers to see products, stocks, and promos available anytime and anywhere. This application is expected to increase sales, speed up the transaction process, and expand the market by utilizing more modern and efficient technology.

Keywords: *Information Systems, Motorcycle Sales, Website, Dealer Honda CV.
Mitra Angkasa Jaya Utama*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis Website”**, yang mana Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi Tugas Akhir, Tugas Akhir ini juga banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis nikmat kesehatan maupun kesempatan agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang diberikan.
2. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih
3. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
4. Bapak Ariansyah, S.Kom, M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

5. Bapak Muchlis, S.Kom., M.Si selaku Ketua Prodi Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer
6. Bapak Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan dosen PA yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan Tugas Akhir
7. Bapak Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
9. Pimpinan Cabang *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama dan Karyawannya selaku objek penelitian yang telah bersedia memberikan informasi untuk penelitian

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna terciptanya hasil karya yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Demikian Tugas Akhir ini penulis susun, apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dan banyak kekurangan, penulis mohon maaf yang setulus-tulusnya. Kepada Allah SWT Penulis mohon ampun.

Prabumulih, Juli 2025
Penulis

Putri Abel Felisa
2022220005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BIODATA MAHASISWA	iv
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
HALAMANAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Battasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian	6
2.1.1 Objek Penelitian.....	6
2.1.2 Sejarah Singkat <i>Dealer</i> Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama	6
2.1.3 Visi dan Misi <i>Dealer</i> Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama.....	6
2.1.3.1 Visi	6
2.1.3.2 Misi	7
2.1.4 Struktur Organisasi	7
2.1.5 Deskripsi Tugas.....	8
2.2 Teori Penelitian.....	10
2.2.1 Pengertian Rancang Bangun.....	10

2.2.2 Pengertian Aplikasi	11
2.2.3 Pengertian Sistem	11
2.2.4 Pengertian Informasi.....	12
2.2.5 Pengertian Penjualan.....	12
2.2.6 Pengertian <i>Dealer</i>	13
2.2.7 Pengertian <i>Website</i>	13
2.2.8 Pengertian <i>PHP</i>	14
2.2.9 Pengertian Basis Data	14
2.2.10 Pengertian <i>MySQL (My Structure Query Language)</i>	15
2.2.11 Pengertian <i>XAMPP</i>	15
2.2.12 Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	16
2.3 Penelitian Terdahulu	17
2.4 Kerangka Pemikiran	19
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.1.1 Jenis Data.....	21
3.1.2 Sumber Data	21
3.1.3 Metode Pengumpulan Data.....	21
3.2 Analisa Sistem Berjalan.....	22
3.3 Metode Pengembangan Sistem	24
3.4 Alat Bantu Perancangan Sistem	25
3.4.1 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	25
3.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	26
3.4.3 <i>Activity Diagram</i>	27
3.4.4 <i>Class Diagram</i>	28
3.5 Sistem yang diusulkan.....	30
3.5.1 Rancangan Aplikasi	30
3.5.2 Rancangan Tabel.....	36
3.5.3 Rancangan Antar Muka	38
3.6 Metode Pengujian Sistem.....	42
3.6.1 <i>Black Box Testing</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45

4.1 Hasil.....	45
4.2 Pembahasan	45
4.2.1 Halaman	46
4.2.1.1 Halaman <i>Login</i>	46
4.2.1.2 Halaman <i>Dashboard</i>	47
4.2.1.3 Halaman Data Motor	47
4.2.1.4 Halaman Tambah Data Motor	48
4.2.1.5 Halaman Data Konsumen	48
4.2.1.6 Halaman Tambah Data Konsumen.....	49
4.2.1.7 Halaman Data Penjualan	49
4.2.1.8 Halaman Laporan Data Penjualan.....	50
4.2.1.9 Halaman <i>User</i>	50
4.2.1.10 Halaman Tambah <i>User</i>	51
4.2.2 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	51
4.2.2.1 Pengujian Halaman <i>Login</i>	51
4.2.2.2 Pengujian Halaman Data Motor.....	52
4.2.2.3 Pengujian Halaman Data Konsumen	52
4.2.2.4 Pengujian Halaman Data Penjualan	53
4.2.2.5 Pengujian Halaman Laporan Data Penjualan.....	54
4.2.2.6 Pengujian Halaman <i>User</i>	54
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi <i>Dealer</i> Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama ..	7
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 3.1 Diagram Analisa Sistem Berjalan	23
Gambar 3.2 Metode <i>Waterfall</i>	24
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang diusulkan.....	30
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	31
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Motor.....	32
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Data Konsumen	33
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Data Penjualan.....	34
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Laporan Data Penjualan	35
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i>	36
Gambar 3.10 Rancangan Halaman <i>Login</i>	38
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i>	39
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Data Motor	39
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Data Konsumen.....	40
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Data Penjualan Motor	41
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Laporan Data Penjualan Motor	41
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Data <i>User</i>	42
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Login</i>	46
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	47
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Data Motor	47
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tambah Data	48
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Data Konsumen.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tambah Data Konsumen.....	49
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Data Penjualan	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Laporan Data Penjualan.....	50
Gambar 4.9 Tampilan Halaman <i>User</i>	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tambah <i>User</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Use Case diagram</i>	26
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 3.4 <i>tbl_user</i>	36
Tabel 3.5 <i>tbl_motor</i>	37
Tabel 3.6 <i>tbl_konsumen</i>	37
Tabel 3.7 <i>tbl_penjualan</i>	38
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman <i>Login</i>	51
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Data Motor.....	52
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Data Konsumen	52
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Data Penjualan.....	53
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Laporan Data Penjualan.	54
Tabel 4.6 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman <i>User</i>	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan komputer saat ini sangatlah berperan penting dalam berbagai bidang usaha bisnis terutama kemampuannya yang baik dalam mengolah data dan informasi. Baik didalam perusahaan/instansi pemerintah, swasta maupun perseorangan telah menggunakan teknologi komputer sebagai alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi yang ada sehingga dapat membantu memperlancar kinerja perusahaan itu sendiri. Penjualan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah perusahaan yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek. Hal ini dikarenakan penjualan barang dalam perusahaan merupakan kegiatan yang paling aktif (Alfonsius *et al.*, 2023).

Sistem yang baik dalam sebuah perusahaan akan mampu membuat perusahaan itu lebih maju dan berkembang, karena dengan adanya sistem yang baik maka segala kegiatan pelayanan penjualan yang berlangsung di perusahaan itu dapat terkontrol dengan sangat baik, oleh karena itu sebuah perusahaan perlu adanya penyesuaian sistem. Untuk memberikan informasi yang cepat dan akurat dalam proses pengolahan data harus dilakukan secara terkomputerisasi dalam sistem yang biasa disebut sistem informasi (Miftah & Farismana, 2021:45).

Dalam dunia otomotif, kegiatan bisnis seperti penjualan motor sangat memerlukan sistem informasi untuk membantu segala aktifitas pengolahan data dan informasi. Salah satu perusahaan yang bergerak pada penjualan motor adalah *dealer*

honda CV. MitraAngkasa Jaya Utama, *dealer* honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama adalah sebuah *dealer* honda yang menjual berbagai jenis motor serta melayani jasa *service* motor.

Kondisi yang dihadapi *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama saat ini yaitu kurangnya sistem yang terintegrasi untuk mendukung aktivitas pengelolaan penjualan motor. Pencatatan laporan penjualan motor yang dilakukan secara manual tidak hanya memakan waktu, tetapi juga sering terjadi kekeliruan dalam pencatatan. Hal ini sering kali menyebabkan ketidakcocokan antara informasi penjualan motor dan catatan administrasi, yang berpotensi mengganggu proses dalam membuat laporan penjualan motor. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya sistem informasi penjualan motor yang mampu memberikan kemudahan akses informasi dalam pengelolaan penjualan motor dan pembuatan laporan penjualan motor serta dapat melakukan penginputan ketersediaan stok, jenis motor, dan harga motor.

Salah satu keuntungan terbesar dari sistem informasi penjualan motor adalah kemudahan akses. Admin bisa mengakses *website dealer* Honda kapan saja dan di mana saja. Mereka tidak terbatas oleh waktu dan lokasi geografis. Dengan hanya beberapa klik, admin dapat dengan mudah dalam melakukan pengelolaan penjualan motor dan membuat laporan penjualan motor serta dapat melakukan penginputan ketersediaan stok, jenis motor, dan harga motor. Hal ini tentunya lebih praktis dan hemat waktu bagi admin serta memudahkan pekerjaan .

Dengan menggunakan aplikasi sistem informasi penjualan motor berbasis *website, dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama dapat mempermudah dalam

pengelolaan penjualan motor dan membuat laporan penjualan motor serta penginputan ketersediaan stok, jenis motor, harga motor sehingga pekerjaan akan jauh lebih efisien dan mengurangi kesalahan. Maka dari itu berdasarkan uraian diatas penulis memilih untuk membuat Tugas Akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis Website”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah “ Bagaimana Merancang Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis Website”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi sistem informasi pada Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama berbasis *website* yang mempermudah admin dalam proses pengelolaan penjualan motor dan membuat laporan penjualan motor serta penginputan stok motor, jenis motor, dan harga motor.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Mengimplentasikan pembelajaran di kampus agar dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai aplikasi sistem informasi penjualan berbasis *website*. Serta meningkatkan rasa tanggung jawab penulis terhadap mengerjakan suatu pekerjaan yang dibebankan.

2. Bagi *Dealer* HondaCV. Mitra Jaya Angkasa Utama

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah *dealer* honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama dalam pengelolaan penjualan motor dan membuat laporan penjualan motor serta penginputan ketersediaan stok, jenis motor, dan harga motor sehingga dapat mengurangi kesalahan kerja dan mempersingkat waktu .

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik permasalahan maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini hanya sebatas merancang dan membangun suatu aplikasi sistem informasi penjualan motor pada *dealer* honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama berbasis *website* dalam pengelolaan penjualan motor dan membuat laporan penjualan motor serta penginputan ketersediaan stok, jenis motor, dan harga motor.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada Tugas Akhir dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, permasalahan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang mendasari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai penjelasan dan pengertian-pengertian yang berkaitan dengan judul dan pembahasan penelitian seperti pengertian rancang bangun, pengertian aplikasi, pengertian laporan keuangan, pengertian *website* serta pengertian lain yang berkaitan dengan tema penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, jenis data, dan perancangan nya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian

2.1.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Jalan Padat Karya, Kecamatan Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Provinsi Sumatera Selatan. Selama kurang lebih 1(satu) bulan dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Februari 2025.

2.1.2 Sejarah Singkat *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama

Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama berdiri pada tahun 2014 tepat ditepi jalan padat karya, bersebelahan dengan konter karya *cell*. *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama diresmikan oleh Arief Rahman Kurniawan sebagai pimpinan cabang *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama.

Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama merupakan salah satu *dealer* honda yang ada di Prabumulih. CV. Mitra Angkasa Jaya Utama bergerak dibidang jasa otomotif dan penjualan motor honda di Prabumulih.

2.1.3 Visi dan Misi *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama

2.1.3.1 Visi

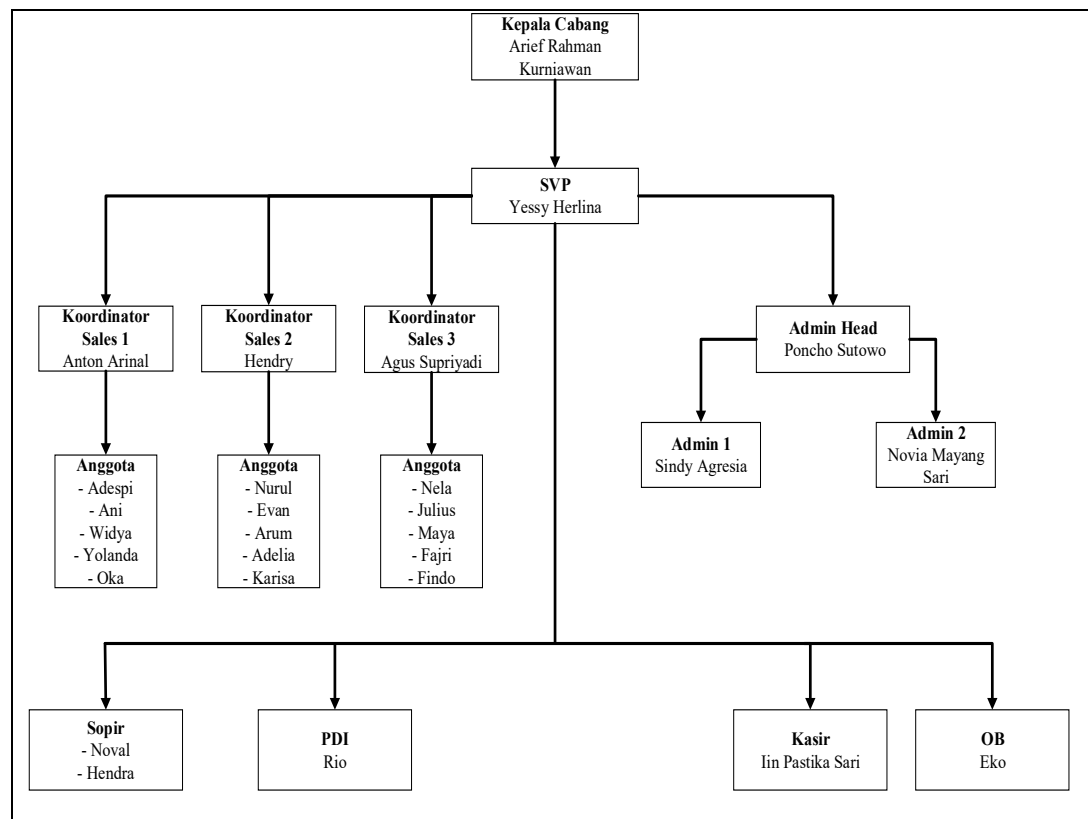
Menjadi *dealer* terbaik dan *retailer* pilihan yang memberikan solusi melebihi harapan semua pihak.

2.1.3.2 Misi

1. Memberikan nilai tambah bagi para pemangku kepentingan, menjadi perusahaan yang memiliki tanggung jawab sosial dan ramah lingkungan.
2. Berkomitmen mewujudkan impian pelanggan dengan mengembangkan jaringan dan memberikan pengalaman dan layanan yang mengesankan.

2.1.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah pengaturan formal pekerjaan dalam suatu organisasi.



Sumber : Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama, (2025)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama

2.1.5 Deskripsi Tugas

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

- a. Melakukan pengawasan dan koordinasi semua kegiatan operasional di kantor cabang.
- b. Memimpin berjalanya kegiatan di kantor cabang.
- c. Melakukan *monitoring* pada semua kegiatan operasional dalam lingkup kantor cabang.

2. SPV

- a. Membuat strategi penjualan dan mensosialisasikannya kepada tim sales.
- b. Memastikan tim sales mencapai target.
- c. Membimbing dan memonitor aktivitas tim sales.

3. Koordinator Sales

- a. Mengawasi dan menganalisa penjualan, serta memastikan penjualan bulanan.
- b. Mengatur promosi.
- c. Menyusun laporan penjualan secara cepat dan akurat.
- d. Melakukan analisa dan evaluasi pencapaian target, serta melakukan tindak lanjut untuk meningkatkan penjualan.

4. Admin *Head*

- a. Mengelola dan mengawasi operasional dan keuangan di cabang.
- b. Mengelola master data di cabang.
- c. Memastikan proses administrasi yang terkait dengan pelanggan berjalan sesuai SOP dan regulasi.
- d. Mengelola proses administrasi harian, termasuk pencatatan akuntansi, *billing*, dan *collection*.

5. Admin

- a. Membantu proses penjualan dan pemesanan.
- b. Memastikan ketersediaan produk dan layanan.
- c. Menyusun laporan penjualan dan distribusi.
- d. Membuat faktur penjualan.
- e. Menindak lanjuti keluhan pelanggan.

6. Kasir

- a. Memberikan layanan pelanggan .
- b. Mencatat data penjualan dan membuat laporan penjualan.
- c. Memberikan bukti transaksi.
- d. Memberikan layanan pelanggan.
- e. Mengoperasikan mesin kasir, serta menerima pembayaran dari pelanggan .

7. Sopir

- a. Mengemudikan kendaraan dengan nyaman dan tepat waktu.
- b. Memastikan barang sampai tujuan dengan nyaman dan tepat waktu.

- c. Menjaga dan memeriksa kendaraan yang akan digunakan.
- d. Menjaga kondisi kendaraan dan memperbaikinya ketika terjadi kendala.
- e. Memiliki SIM yang sesuai dengan tipe kendaraan.

8. PDI (*Pre Delivery Inspection*)

- a. Memastikan kendaraan dalam kondisi baik dan siap digunakan.
- b. Menjamin kepuasan pelanggan dan menjaga reputasi *dealer*.
- c. Memastikan tidak ada masalah yang muncul sebelum barang dijual ke pemilik barunya.

9. OB (*Office Boy*)

- a. Membersihkan area *dealer*, termasuk ruang pameran, kantor, toilet, ruang tunggu pelanggan, dan area parkir.
- b. Merapikan dan menjaga kebersihan meja, kursi, dan area kerja karyawan.
- c. Membantu staf dalam menata *display* motor di *showroom*.

2.2 Teori Penelitian

2.2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Surahman, (2022:3), Rancang Bangun merupakan serangkaian proses menerjemahkan hasil sebuah sistem ke dalam Bahasa pemrograman, tujuannya yaitu untuk menjelaskan secara rinci bagaimana komponen-komponen yang ada diimplementasikan.

Menurut Noprianda, (2023:2), rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman

untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan, dan bangun atau pembangunan merupakan kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang ada secara keseluruhan.

Dari penjelasan di atas, maka rancang bangun merupakan suatu kegiatan hasil analisa kedalam bentuk perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Elis puspita, dkk (2023:82), Aplikasi merupakan suatu program *computer* yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus oleh pengguna.

Menurut Ariansyah, (2022:125), Aplikasi merupakan penerapan menyimpulkan sesuatu hal, data. Permasalahan, pekerjaan ke dalam sesuatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk baru.

Dari penjelasan di atas, maka aplikasi merupakan alat yang berfungsi untuk mengolah, menerapkan, dan menyederhanakan suatu proses atau permasalahan ke dalam bentuk yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pengguna.

2.2.3 Pengertian Sistem

Menurut Prima dan Hadi, (2022:1030), Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari variabel-variabel yang saling terkait satu sama lain dan terpadu.

Menurut Sihombing, dkk(2021:185), Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) dan ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan. Suatu sistem pada

dasarnya sekelompok unsur-unsur yang erat hubungannya dari satu dengan yang lain yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari penjelasan di atas, maka sistem merupakan sebuah kesatuan yang terdiri atas elemen-elemen yang saling berhubungan untuk mengolah masukan demi menghasilkan hasil akhir sesuai tujuan.

2.2.4 Pengertian Informasi

Menurut Effendy, dkk (2023:4343), Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Data dan fakta adalah “bahan baku” informasi, tetapi tidak semuanya bisa diolah menjadi informasi. Istilah “informasi” berasal dari bahasa Perancis kuno, “*informacion*,” yang mengambil dari bahasa Latin, *informare* yang artinya “aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Menurut Wijoyo, (2021:16), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Dari penjelasan di atas, informasi merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang telah diproses sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan manfaat bagi penerimanya.

2.2.5 Pengertian Penjualan

Menurut Ilmi dan Metandi, (2020:18), Penjualan adalah penerimaan yang diperoleh dari hasil penjualan produk seperti pengiriman barang (*goods*) atau pemberian jasa (*service*) yang diberikan.

Menurut Carera, dkk (2022:53), Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mendapatkan laba atau keuntungan sehingga perusahaannya dapat terus berkembang.

Dari penjelasan di atas, maka penjualan tidak hanya menjadi sumber pendapatan, tetapi juga menjadi elemen strategis untuk mendukung pertumbuhan perusahaan.

2.2.6 Pengertian *Dealer*

Menurut Yulina dan Nugroho, (2023:129), *Dealer* dapat disebut sebagai substansi bisnis atau organisasi yang menawarkan jenis bantuan kepada seluruh masyarakat dengan fasilitas barang berupa motor atau mobil, serta jasa pelayanan pencucian, pemodifikasi, dan pelayanan untuk pengunjung yang akan menggunakan produk ini.

Menurut Permatasari, dkk (2020:3), *Dealer* berasal dari kata kerja yaitu *deal* yang artinya kesepakatan, kata *dealer* ini biasa digunakan untuk menyebutkan toko mobil atau motor. Hal ini dapat dipahami bahwa *dealer* adalah suatu tempat untuk membuat kesepakatan antara harga dan barang.

Dari penjelasan di atas, maka *dealer* merupakan pusat transaksi dan layanan yang menghubungkan produsen dengan konsumen.

2.2.7 Pengertian *Website*

Menurut Surentu, dkk (2020:9), *Website* berasal dari kata *World Wide Web*, yakni layanan yang didapati oleh pemakai komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Keningatko dan Lestari, (2024:105), *Website* bersifat *multi-platform* yang artinya dapat dibuka dari segala perangkat atau *device* yang terhubung dengan jaringan internet.

Dari penjelasan di atas, maka *website* merupakan sarana utama dalam penyebaran informasi di era digital yang dapat diakses secara *global*.

2.2.8 Pengertian PHP

Menurut Putri *et al.*, (2023), *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*.

Menurut buku Muhammad Ibnu Sa'ad dalam Pusfitasyari, dkk (2023:45), *PHP* merupakan singkatan dari *Hypertext Propocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu Bahasa pemrograman yang diproses disisi *server*.

Dari penjelasan di atas, maka *PHP* adalah salah satu bahasa yang efisien untuk membangun *website* interaktif berbasis *server*.

2.2.9 Pengertian Basis Data

Menurut Talia, dkk (2024:1370), *Database* adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan di organisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat di manfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk *file/table/arsip* yang saling terhubung dan tersimpan dalam media penyimpan elektronik, untuk kemudahan dalam mengatur, pemilahan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai dengan tujuan.

Menurut Sudarso, (2022:3), Basis Data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lain, yang tersimpan di *external memory* dan

digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. Pada sistem informasi, basis data adalah salah satu komponen penting untuk menyediakan informasi.

Dari penjelasan di atas, maka *database* adalah alat penting untuk mengelola data secara terstruktur sehingga mendukung akses cepat dan penggunaan data yang efektif.

2.2.10 Pengertian *MySQL (My Structure Query Language)*

Menurut Rahmadi *et al.*, (2023), *MySQL* adalah *DBMS* yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *free software* (perangkat lunak bebas) dan *shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi *MySQL* adalah *database* server yang gratis dengan lisensi GNU *general public license (GPL)* sehingga dapat anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada.

Menurut Mustafa Alim dan Palasara, (2022:37), *MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah dasar *SQL (Structured Query Language)*.

Dari penjelasan di atas, maka *MySQL* adalah pilihan populer untuk pengelolaan basis data yang efisien dan fleksibel, baik untuk kebutuhan individu maupun bisnis.

2.2.11 Pengertian *XAMPP*

Menurut Kirani, (2023:3), *XAMPP* adalah perangkat lunak (*free software*) yang bebas mendukung banyak sistem informasi dan berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program, antara lain *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, *PHP* dan *Perl*.

Menurut Muntasir *et al.*, (2023), *XAMPP* adalah perangkat lunak sumber terbuka yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pengembangan *web* didalam komputer lokal.

Dari penjelasan di atas, maka *XAMPP* adalah perangkat yang memudahkan pengembangan dan pengujian aplikasi *web* tanpa perlu terhubung ke *server* eksternal.

2.2.12 Pengertian *Visual Studio Code*

Menurut Wilyanto, dkk (2023:2), *Visual Studio Code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *mac OS*.

menurut Danang, dkk (2022:85), *Visual Studio Code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux*, dan *macOS*. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol git yang tertanam dan *GitHub*, penyorotan sitaksis , penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode.

Dari penjelasan di atas, maka *Visual Studio Code* adalah alat yang efisien dan fleksibel bagi pengembang perangkat lunak dalam menyusun, mengelola, dan memperbaiki kode secara lebih produktif.

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 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

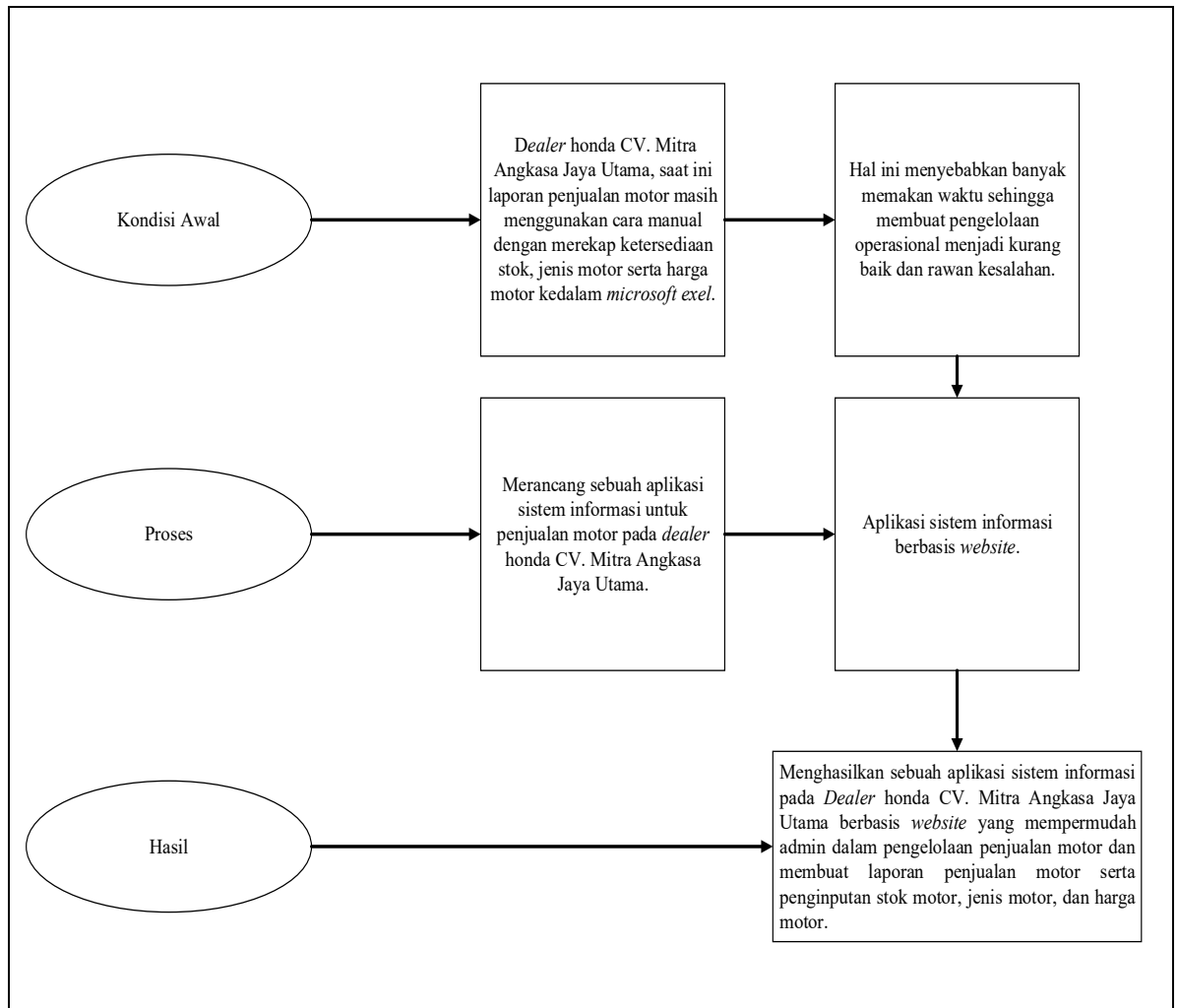
No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
1.	Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis <i>Web</i> pada PT. Sumber Jadi Kencana Motor	Ayu Andini, Ibnu Rusyidi, Ega Evinda Putri	2022	Hasil penelitian Meningkatkan pengelolaan data penjualan dan efisiensi laporan
2.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Mobil pada Salfa Motor	Azhar Rimawan Ilyas, Dian Novita	2022	Sistem mempercepat transaksi dan meningkatkan manajemen data penjualan
3.	Sistem Informasi Berbasis <i>Web</i> Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah Wendys Cake	Irfan Nurul Susilo, Ermatita	2022	Sistem informasi ini dapat membantu pelanggan melihat detail produk dengan lebih mudah dan mempermudah usaha Wendys Cake dalam memasarkan produk makanan yang dimilikinya, serta Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan.
4.	Sistem Informasi Berbasis <i>Web</i> Untuk Toko Ritel	Angga Wahyu Surya Putra, Suprianto	2024	Hasil penelitian dari pembahasan sistem informasi penjualan ini mampu meminimalisir terjadinya ke salahan pada proses pendataan dan pencatatan.

5.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis <i>Website</i>	Sinta Saputri	2024	Hasil dari perancangan sistem informasi penjualan online berbasis <i>website</i> ini menunjukkan terciptanya sebuah platform yang efisien dan <i>user</i> - <i>friendly</i>, yang memungkinkan proses transaksi jual beli secara daring berjalan dengan lancar dan aman.
----	---	---------------	------	---

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

Dalam melakukan penelitian perlu adanya suatu metode, cara atau taktik yang digunakan sebagai langkah-langkah yang harus digunakan penulis dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk mencapai tujuan tertentu. Maka dari itu penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk melakukan penelitian.

Menurut Purba, dkk (2021:3), Metode Penelitian adalah cara atau teknik yang disusun secara sistematis atau teratur yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi dalam melakukan peneliti yang disesuaikan dengan subjek atau objek yang diteliti.

Menurut Purnia, dkk (2020:85), Penelitian deskriptif adalah metode membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini dilakukan untuk mengadakan akumulasi data dasar belaka.

Menurut Ummah, (2023:3), Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan kecenderungan menggunakan analisis. Proses penelitian dan makna lebih diutamakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif menganalisis dan menafsirkan suatu fakta, gejala serta peristiwa berdasarkan apa yang terjadi sehingga menjadi bahan kajian untuk ditindaklanjuti.

Metode Deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu sistem atau

fenomena alamiah ataupun rekayasa yang terjadi secara nyata dan sesuai dengan faktanya.

3.1.1 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data Kualitatif merupakan sebuah data yang berupa kata, kalimat, atau gambar yang dapat diperoleh dengan observasi yaitu pengamatan langsung ke tempat penelitian dengan melihat penjualan di *Dealer Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama*.

3.1.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, menurut Siregar, dkk (2022:72), sumber data terbagi menjadi dua

1. Data Primer

Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan secara langsung melalui pelaksanaan observasi, yaitu pengamatan secara langsung, dan lain-lain.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah bersumber eksternal yang didapat melalui referensi dari luar, baik artikel, jurnal, dan lainnya.

3.1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi, wawancara langsung, dan studi pustaka. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data menggunakan metode sebagai berikut.

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode yang digunakan peneliti dengan cara datang langsung ke tempat penelitian yaitu *dealer* honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama untuk melakukan pengamatan keadaan lapangan atau permasalahan yang timbul dilapangan pada penjualan motor.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan cara sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak sales pada *dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara mencari sumber pada jurnal, artikel, internet, dll yang berhubungan langsung dengan penulis.

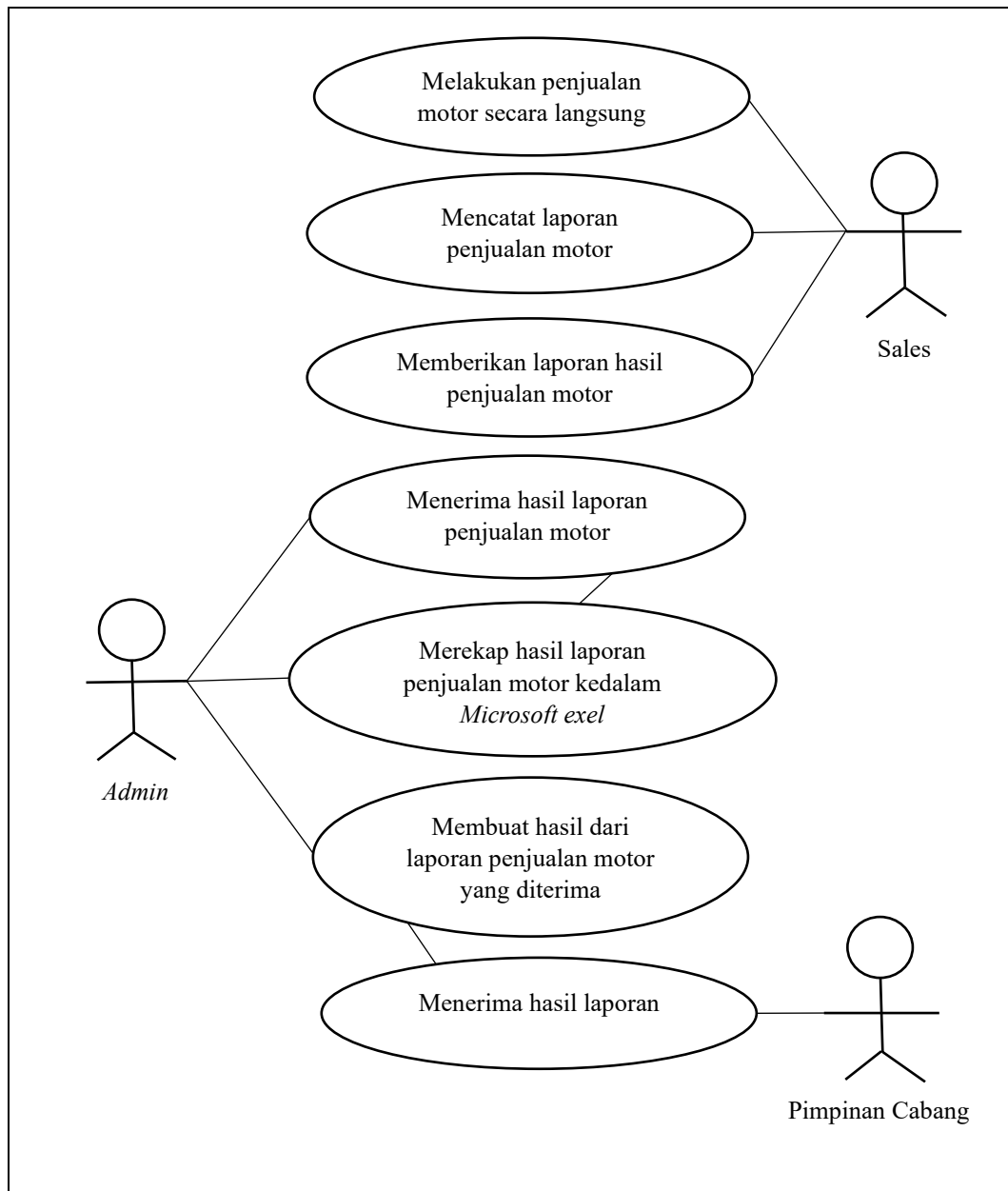
4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu dilakukan dengan cara pengambilan foto atau gambar oleh peneliti untuk memperkuat penelitian.

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di *dealer* honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama pada penjualan motor masih menggunakan cara manual dengan cara langsung datang ke *dealer* untuk melihat produk, memeriksa ketersediaan stok, serta melakukan pemesanan dan pembayaran, hal ini yang menjadi kendala karena banyaknya waktu terbuang

sehingga membuat pengelolaan operasional menjadi kurang efisien dan rawan kesalahan.

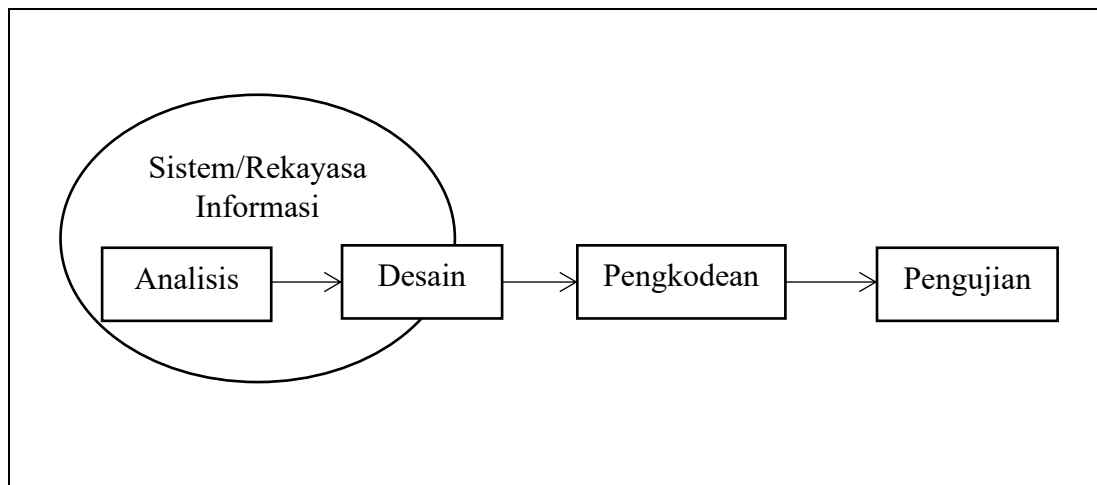


Sumber : Data diolah oleh penulis, (2025)

Gambar 3.1 Diagram Analisa Sistem Berjalan

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *class life cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekan pada fase yang berurutan dan sistematis. Menurut Krisjayanti, (2020:51), Metode *Waterfall* merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear.



Sumber : Krisjayanti, (2020)

Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

1. Analisis

Melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan proses *web* yang dibuat, pengidentifikasian kendala dalam pembuatan *web*, menganalisa keadaan, kelemahan, teknologi yang dipakai dan data apa saja yang dibutuhkan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi-langkah pengembangan perangkat lunak, termasuk meliputi struktur data, *arsitektur* perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Fase ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke representasi rancangan agar dapat diimplementasi menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain, atau langkah penulis membuat program dengan bahasa seperti *php*, *html*, *css* dan lain-lain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3.4 Alat Bantu Perancangan Sistem

3.4.1 UML (*Unified Modeling Language*)

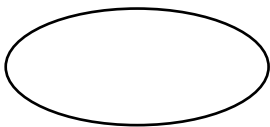
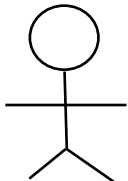
Menurut Salamah, (2021:25), *UML* merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yang merupakan bagian suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek. Definisi *UML* yaitu

sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan pendokumentasian sistem *software*.

3.4.2 Use Case Diagram

Menurut Rozana dan Musfika, (2020:16), *Use case* merupakan diagram untuk menggambarkan seluruh aktifitas yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang pengguna. Diagram ini menunjukkan tentang apa yang dilakukan oleh sistem bukan bagaimana sistem melakukannya. Diagram ini digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat dalam suatu sistem dan siapa yang bisa menggunakan fungsi tersebut.

Tabel 3.1 Simbol-simbol Use Case diagram

Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
Aktor 	Orang, Proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
Include 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.
Extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan

	misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
Generalisasi/ <i>Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).
Asosiasi/ <i>Asosiation</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> memiliki interaksi dengan aktor.

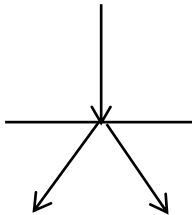
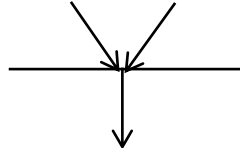
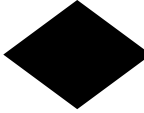
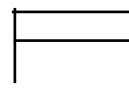
Sumber : Rozana dan Musfika, (2020)

3.4.3 Activity Diagram

Menurut Aditya, dkk (2021:49), *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 3.2 Simbol-simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
<i>Start point</i> 	Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
<i>End point</i> 	Akhir aktivitas
<i>Activities</i> 	Menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.

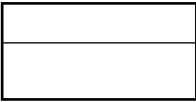
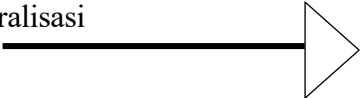
<i>Fork / Percabangan</i> 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara <i>parallel</i> atau untuk menggabungkan dua kegiatan <i>parallel</i> menjadi satu.
<i>Join (Penggabungan) atau rake</i> 	Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
<i>Decision Points</i> 	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> dan <i>false</i> .
<i>Swimlane</i> 	Pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukannya

Sumber : Aditya, dkk, (2021)

3.4.4 Class Diagram

Menurut Aditya, dkk (2021:49), *Class diagram* yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut. *Class Diagram* adalah diagram yang menunjukan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class diagram* menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem.

Tabel 3.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Class</i> 	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / <i>Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu-satu digunakan oleh kelas yang lain, <i>asosiasi</i> biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / <i>Directed Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu-satu digunakan oleh kelas yang lain, <i>asosiasi</i> biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan / <i>Dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
Agregasi 	Relasi antar <i>class</i> dengan makna sama dengan (<i>whole-part</i>)

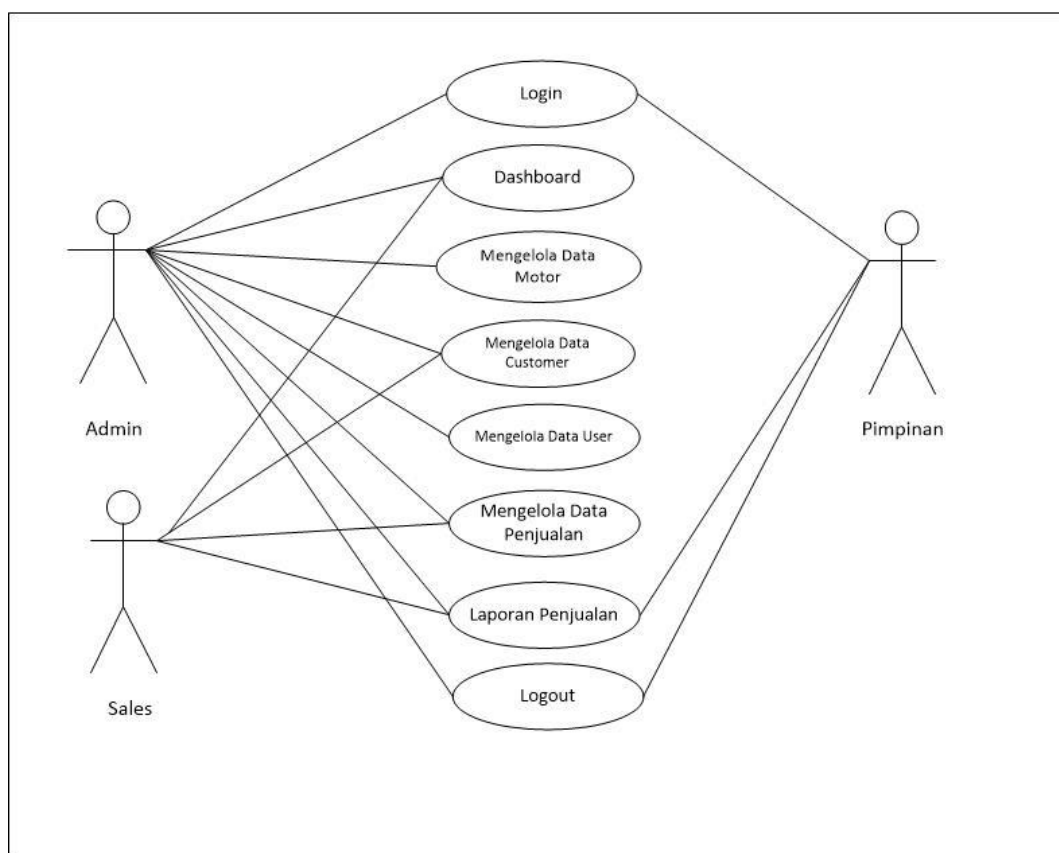
Sumber : Aditya, dkk, (2021)

3.5 Sistem yang diusulkan

3.5.1 Rancangan Aplikasi

Setelah mempelajari dan menganalisa berdasarkan data yang diperoleh, penulis membuat rancangan sistem yang akan penulis usulkan dalam bentuk: *Use case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*.

1. Use Case Diagram

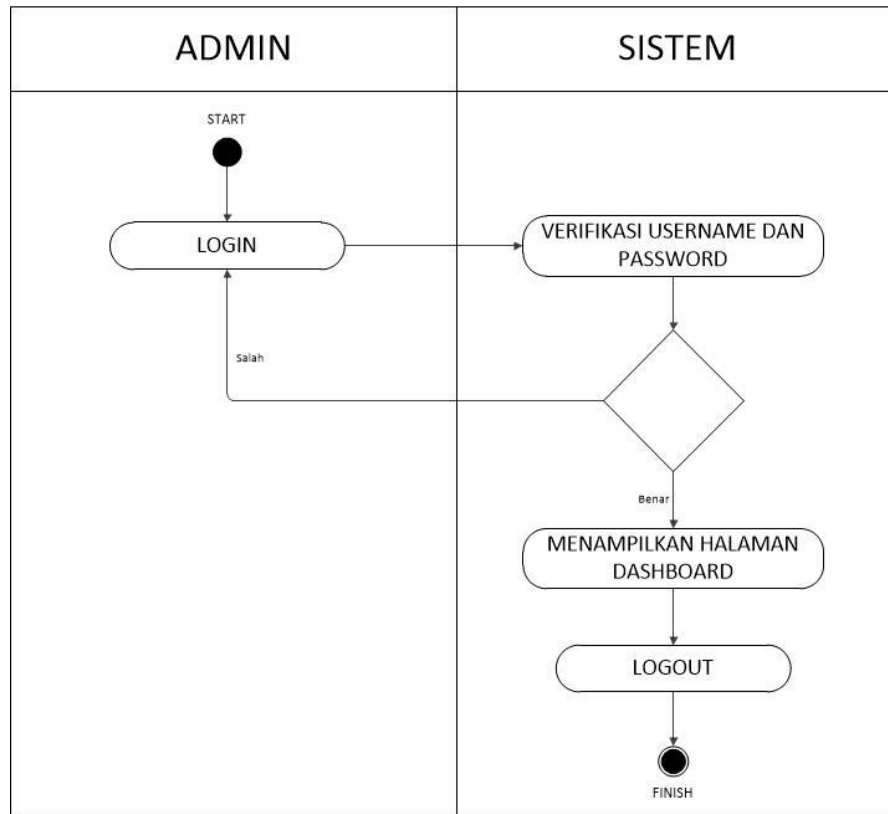


Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem yang diusulkan

Dari gambar 3.3 *use case diagram* diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 aktor yaitu admin dan pimpinan. Admin bertugas mengolah sistem yang terdapat dalam *website*, admin dapat memasukkan *username* dan *password* sehingga admin dapat mengelola data tersebut. Sedangkan pimpinan tidak bisa mengelola sistem tersebut hanya bisa melihat data laporan dari admin.

2. Activity Diagram

a. Activity Diagram Login

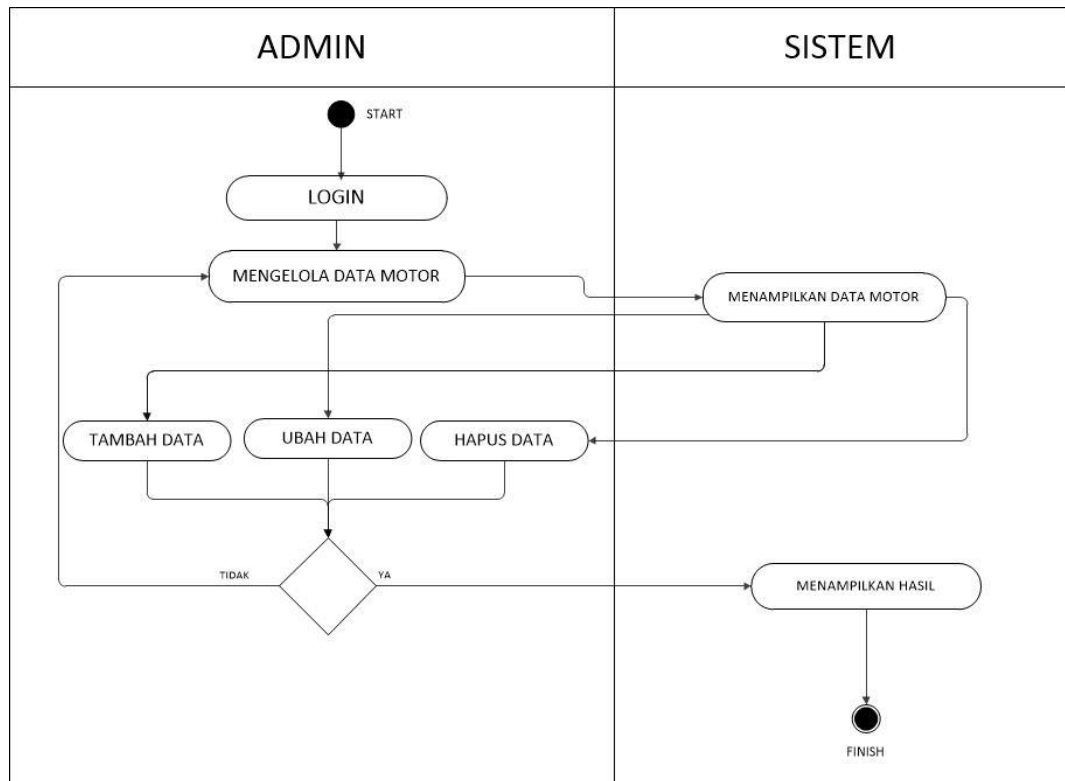


Gambar 3.4 Activity Diagram Login

Keterangan

- 1) *Admin* membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan *form login*.
- 2) Setelah itu, *admin* memasukan *username* dan *password*.
- 3) Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk ke halaman utama, apabila salah maka sistem akan menampilkan *form login* kembali.
- 4) Setelah itu sistem halaman *dashboard*
- 5) Selesai.

b. Activity Diagram Data Motor

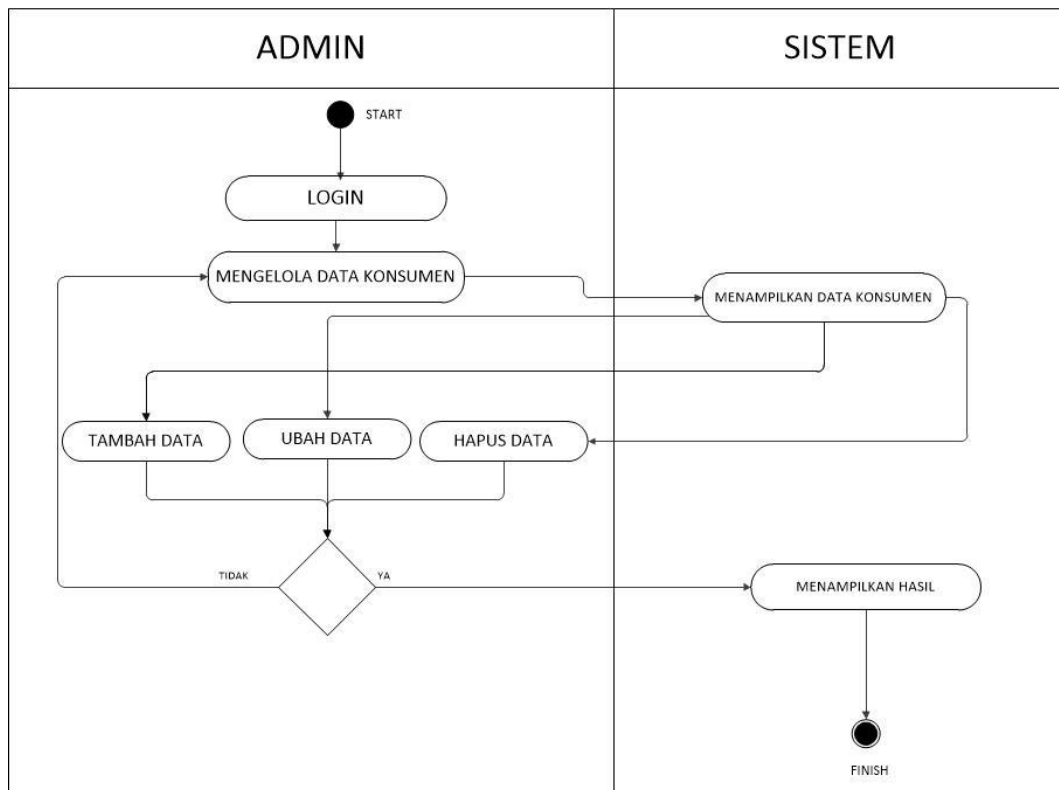


Gambar 3.5 Activity Diagram Data Motor

Keterangan

- 1) *Admin* mengelola data motor
- 2) Sistem akan menampilkan data motor.
- 3) Admin bisa melakukan tiga proses yaitu tambah data, ubah data dan hapus data.
- 4) Sistem akan menampilkan hasil.
- 5) Jika ingin mengelola data kembali maka pilih ya, jika selesai pilih tidak.
- 6) Selesai

c. Activity Diagram Data Konsumen

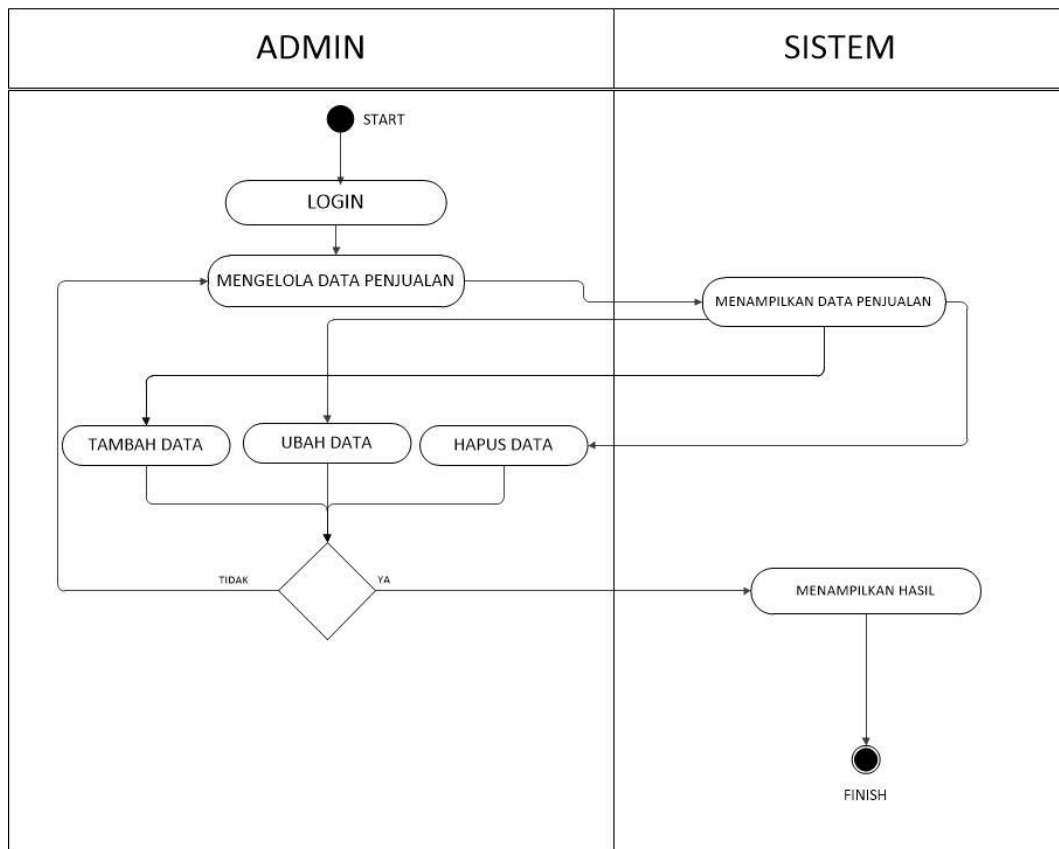


Gambar 3.6 Activity Diagram Data Konsumen

Keterangan

- 1) Admin mengelola data konsumen
- 2) Sistem akan menampilkan data konsumen.
- 3) Admin bisa melakukan tiga proses yaitu tambah data, ubah data dan hapus data.
- 4) Sistem akan menampilkan hasil.
- 5) Jika ingin mengelola data kembali maka pilih ya, jika selesai pilih tidak.
- 6) Selesai

d. Activity Diagram Data Penjualan

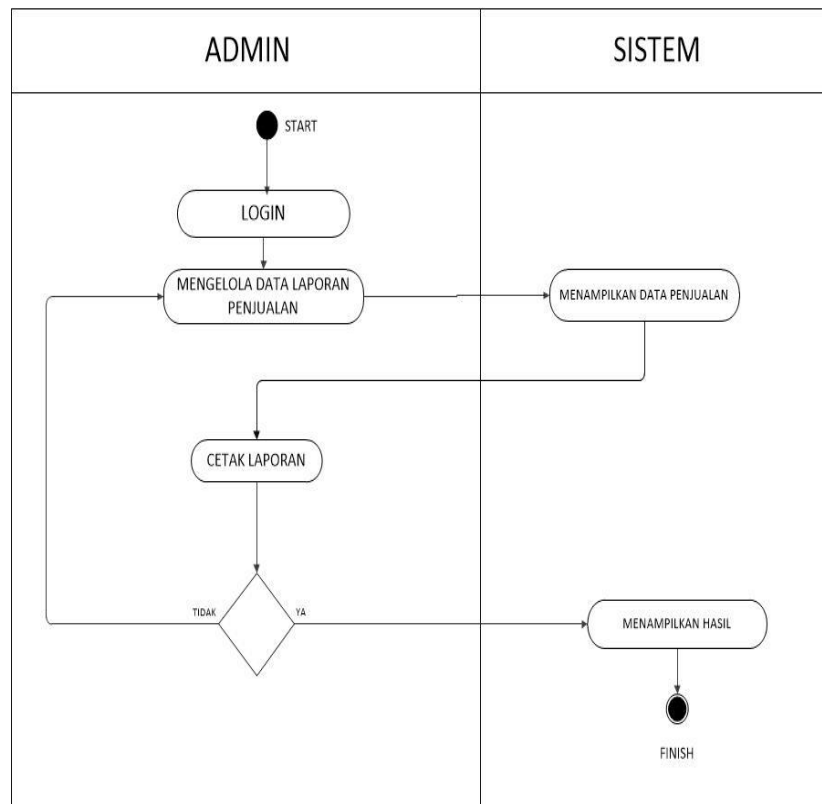


Gambar 3.7 Activity Diagram Data Penjualan

Keterangan

- 1) *Admin* mengelola data penjualan motor
- 2) Sistem akan menampilkan data penjualan motor.
- 3) Admin bisa melakukan tiga proses yaitu tambah data, ubah data dan hapus data.
- 4) Sistem akan menampilkan hasil.
- 5) Jika ingin mengelola data kembali maka pilih ya, jika selesai pilih tidak.
- 6) selesai

e. Activity Diagram Laporan Data Penjualan

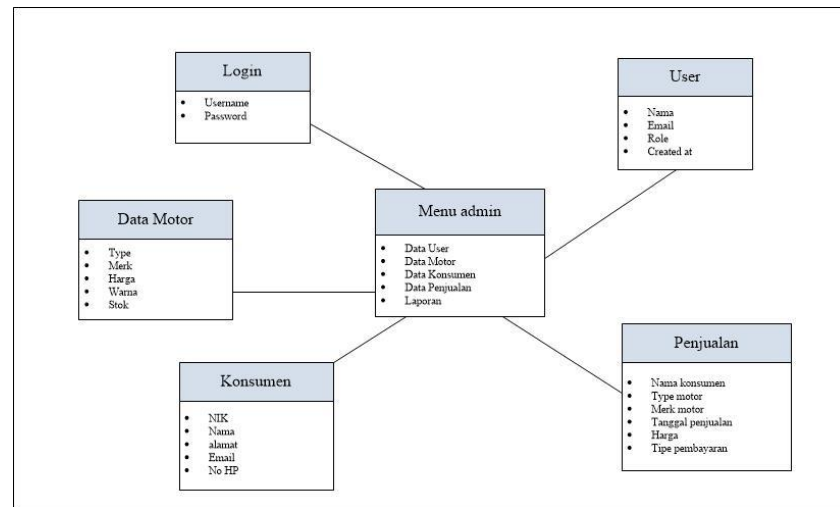


Gambar 3.8 Activity Diagram Laporan Data Penjualan

Keterangan

- 1) *Admin* mengelola data laporan penjualan motor
- 2) Sistem akan menampilkan data laporan penjualan motor.
- 3) Admin melakukan cetak data laporan penjualan motor
- 4) Sistem akan menampilkan hasil.
- 5) Jika ingin mengelola data kembali maka pilih ya, jika selesai pilih tidak.
- 6) selesai

3. Class Diagram



Gambar 3.9 Class Diagram

Gambar diatas menjelaskan atribut-atribut *form login*, halaman *dashboard*, data motor, data konsumen, data penjualan dan data *user*.

3.5.2 Rancangan Tabel

Perancangan *database* merupakan tahapan untuk membuat struktur tabel yan akan digunakan menyimpan dan mengambil data yang terhubung kedalam sistem yang diusulkan. Berikut rancangan tabel sistem informasi penjualan motor;

1. Tabel User

Nama tabel : *tbl_user*

Primary Key : *id_user*

Fungsi : menyimpan data *user*

Tabel 3.4 *tbl_user*

Nama Field	Type	Long	Key
<i>Id_user</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Role</i>	<i>Enum</i>	"1" ; "2"	

2. Tabel Data Motor

Nama tabel : tbl_motor

Primary Key : id_motor

Fungsi : menyimpan data motor

Tabel 3.5 tbl_motor

Nama Field	Type	Long	Key
Id_motor	<i>Int</i>	11	<i>Primary key, AI</i>
type	<i>Varchar</i>	50	
Merk	<i>Varchar</i>	50	
Harga	<i>Int</i>	20	
Warna	<i>Varchar</i>	50	
Stok	<i>Int</i>	10	

3. Tabel Data Konsumen

Nama tabel : tbl_konsumen

Primary Key : id_konsumen

Fungsi : menyimpan data konsumen

Tabel 3.6 tbl_konsumen

Nama Field	Type	Long	Key
Id_konsumen	<i>Int</i>	11	<i>Primary key, AI</i>
NIK	<i>Int</i>	16	
No KK	<i>Int</i>	16	
Nama	<i>Varchar</i>	50	
Email	<i>Varchar</i>	50	
HP	<i>Int</i>	12	
Alamat	<i>Varchar</i>	100	

4. Tabel Data Penjualan

Nama tabel : tbl_penjualan

Primary Key : id_penjualan

Fungsi : menyimpan data penjualan

Tabel 3.7 tbl_penjualan

Nama Field	Type	Long	Key
Id_penjualan	<i>Int</i>	50	<i>Primary key, AI</i>
Id_konsumen	<i>Int</i>	50	
Id_motor	<i>Int</i>	50	
Tanggal	<i>Date</i>	-	
Harga	<i>Int</i>	20	
Tipe_pembayaran	<i>Varchar</i>	50	

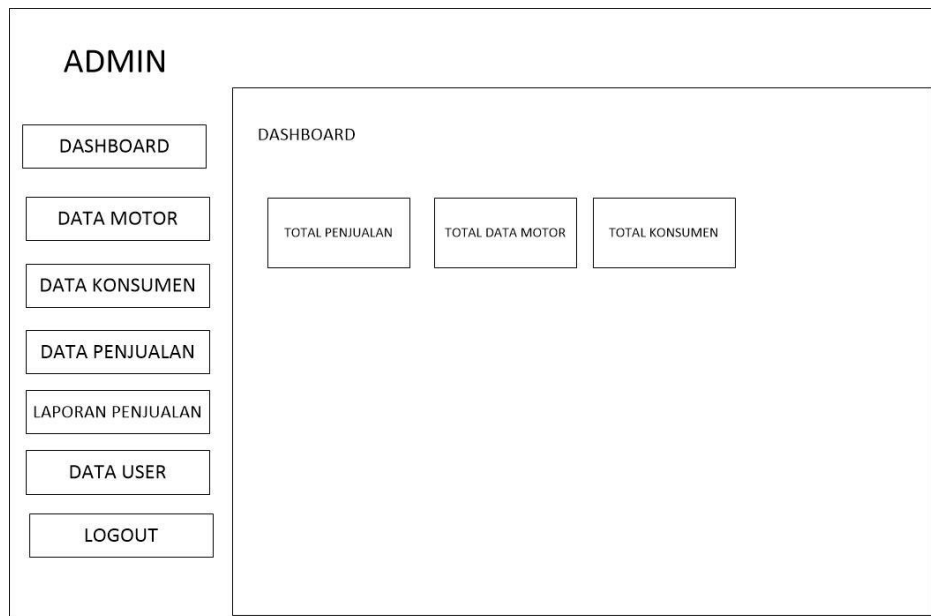
3.5.3 Rancangan Antar Muka

1. Rancangan Halaman *Login*

Gambar 3.10 Rancangan Halaman *Login*

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

2. Rancangan Halaman *Dashboard*

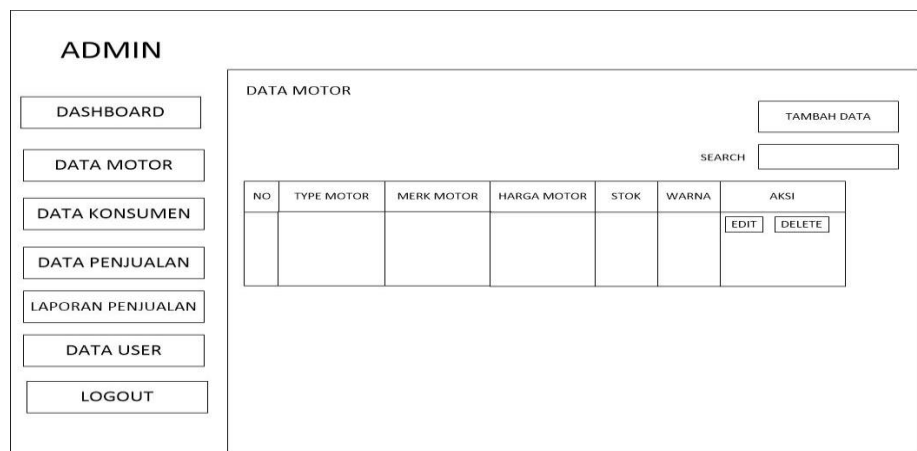


The image shows a wireframe for an Admin Dashboard. On the left is a sidebar with the title 'ADMIN' and a list of menu items: DASHBOARD, DATA MOTOR, DATA KONSUMEN, DATA PENJUALAN, LAPORAN PENJUALAN, DATA USER, and LOGOUT. The main content area is titled 'DASHBOARD' and contains three summary cards: 'TOTAL PENJUALAN', 'TOTAL DATA MOTOR', and 'TOTAL KONSUMEN'.

Gambar 3.11 Rancangan Halaman *Dashboard*

Pada halaman ini menampilkan data Total Penjualan, Total Data Motor dan Total Konsumen.

3. Rancangan Halaman Data Motor



The image shows a wireframe for the Admin Data Motor page. The sidebar is identical to the dashboard page. The main content area is titled 'DATA MOTOR' and includes a 'TAMBAH DATA' button, a search bar with the label 'SEARCH', and a table with the following columns: NO, TYPE MOTOR, MERK MOTOR, HARGA MOTOR, STOK, WARNA, and AKSI. The AKSI column contains 'EDIT' and 'DELETE' buttons.

NO	TYPE MOTOR	MERK MOTOR	HARGA MOTOR	STOK	WARNA	AKSI
						EDIT DELETE

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Data Motor

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

4. Rancangan Halaman Data Konsumen

ADMIN

DASHBOARD

DATA MOTOR

DATA KONSUMEN

DATA PENJUALAN

LAPORAN PENJUALAN

DATA USER

LOGOUT

DATA KONSUMEN

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	NIK	NO KK	NAMA	EMAIL	HP	ALAMAT	AKSI
							EDIT DELETE

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Data Konsumen

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

5. Rancangan Halaman Data Penjualan Motor

ADMIN

DASHBOARD
DATA MOTOR
DATA KONSUMEN
DATA PENJUALAN
LAPORAN PENJUALAN
DATA USER
LOGOUT

DATA PENJUALAN

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KONSUMEN	MERK MOTOR	HARGA MOTOR	TANGGAL	TIPE PEMBAYARAN	AKSI
						EDIT DELETE

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Data Penjualan Motor

Pada halaman ini menampilkan semua data biaya motor yang sudah disimpan pada *database* pada tabel penjualan, dimana admin bisa menginput, mengubah dan menghapus data.

6. Rancangan Halaman Laporan Data Penjualan Motor

ADMIN

DASHBOARD
DATA MOTOR
DATA KONSUMEN
DATA PENJUALAN
LAPORAN PENJUALAN
DATA USER
LOGOUT

LAPORAN PENJUALAN

START DATE

01/01/2025

END DATE

30/01/2025

FILTER

CETAK

SEARCH

NO	KONSUMEN	MERK MOTOR	HARGA MOTOR	TANGGAL	TIPE PEMBAYARAN

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Laporan Data Penjualan Motor

Pada halaman ini admin melakukan proses cetak data laporan penjualan motor, untuk rentang waktu data bisa disesuaikan dengan mengisi *start date* dan *end date*

7. Rancangan Halaman Data User

The wireframe shows an admin interface for managing users. On the left is a sidebar with buttons for various system functions. The main area displays a table of users with columns for ID, Name, Username, Role, Creation Date, and Actions (Edit/Delete). A search bar and a 'Tambah Data' button are located above the table.

NO	NAMA	USERNAME	ROLE	CREATED AT	AKSI
					EDIT DELETE

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Data User

Pada halaman ini menampilkan data dari tabel *user*. Dimana admin bisa menambah, mengubah dan menghapus data.

3.6 Metode Pengujian Sistem

3.6.1 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 seperti fungsional yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan struktur data, kesalahan akses basis data, kesalahan antar muka, kesalahan *performance* serta kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Berikut adalah aspek-aspek utama dari pengujian *black box*:

1. Fokus Pengujian

Tujuan utamanya adalah untuk memvalidasi apakah perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi atau persyaratan yang telah ditentukan, tanpa memikirkan kode atau logika internalnya.

2. Tingkat Pengujian

Pengujian *black box* dapat diterapkan pada berbagai tingkat pengujian perangkat lunak, seperti:

1. Pengujian Unit: Meskipun lebih sering terkait dengan *pengujian white box*, dalam beberapa kasus, pengujian unit dapat dilakukan dengan pendekatan *black box*.
2. Pengujian Integrasi: Memastikan bahwa komponen atau sistem bekerja bersama dengan baik.
3. Pengujian Sistem: Menguji keseluruhan sistem untuk memastikan fungsionalitas yang benar.

3. Teknik Pengujian:

1. Partisi Kesetaraan: Membagi data input menjadi partisi yang valid dan tidak valid untuk mengurangi jumlah kasus uji.
2. Analisis Nilai Batas: Menguji pada batas-batas rentang input, di mana kesalahan lebih cenderung terjadi.
3. Pengujian Tabel Keputusan: Menggunakan tabel keputusan untuk mewakili dan menguji berbagai kombinasi input dan output yang sesuai.

4. Pengujian Transisi Status: Menguji perilaku sistem berdasarkan status dan transisinya.
5. Pemodelan Grafik Penyebab dan Efek: Membuat grafik penyebab dan efek untuk mewakili input, kondisi, dan hasil yang relevan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembangunan aplikasi perangkat lunak yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada *Daeler* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama. Penulis membuat aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *php mysql* yaitu admin dapat membuat laporan penjualan motor. Aplikasi yang dibuat oleh penulis ditujukan untuk sales *dealer* agar memudahkan dalam penginputan data penjualan motor pada *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama.

Adapun tampilan halaman yang telah dibuat penulis terdiri dari tampilan halaman *login*, tampilan halaman *dashboard*, tampilan halaman data motor, tampilan halaman data konsumen, tampilan halaman data penjualan motor, tampilan halaman data laporan penjualan motor, tampilan halaman data *user* dengan penjelasan singkat agar pembaca dapat memahami alur dari aplikasi yang dibuat penulis.

4.2 Pembahasan

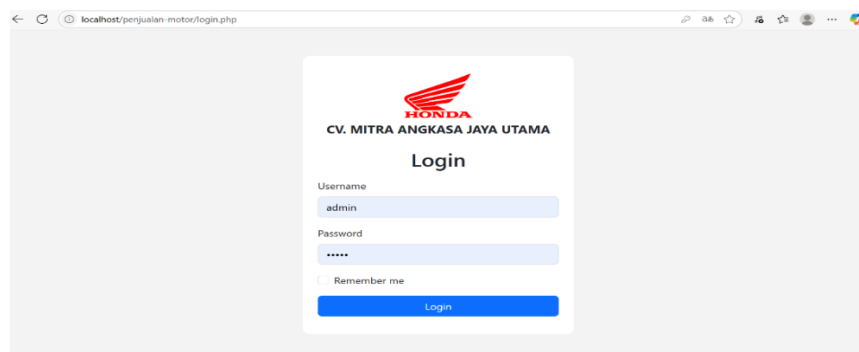
Pembahasan ini berisi tentang tahapan penerapan sistem agar dapat dioperasikan dan penjelasan tampilan halaman pada aplikasi sistem informasi penjualan motor *dealer* honda CV. Mitra Angkasa jaya Utama. Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan pada bab III. Tampilan halaman *login* berisi tentang *username* dan *password* pengguna aplikasi. Tampilan halaman menu berisi data motor, data konsumen, data penjualan, laporan data penjualan, dan

user. Tampilan halaman detail menu berisi tentang deskripsi dan deskripsi komponen isi menu. Tampilan halaman data motor berisi tentang model, *type*, price, *stock*, warna. Tampilan Halaman data konsumen berisi tentang NIK, No KK, *name*, *email*, *phone*, *addres*. Tampilan halaman data penjualan berisi tentang *id*, *customer*, *motorcycle*, *sale date*, total *price*, *payment type*. Tampilan halaman laporan data penjualan berisi tentang total *sales*, total *orders*, *start date*, *end date*, *sale id*, *customer name*, *motorcycle* model, *sale date*, total *price*, *payment type*. Tampilan halaman *user* berisi tentang nama, *username*, *role*.

4.2.1 Halaman

4.2.1.1 Halaman *Login*

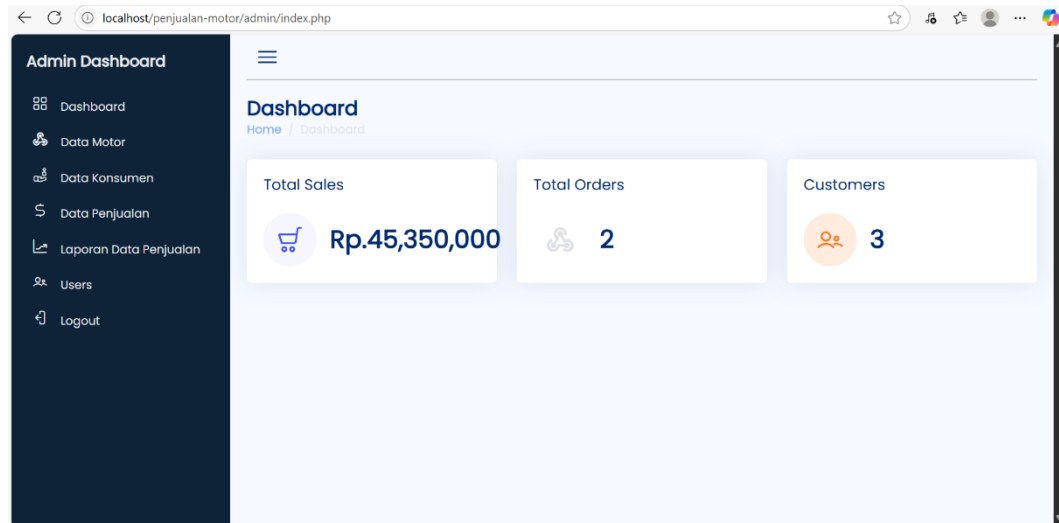
Pada saat program dijalankan maka akan muncul tampilan *form login*. *Form* ini digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar kemudian klik tombol *login* jika *username* dan *password* sudah benar maka akan langsung masuk ke *form* menu utama. Adapun tombol yang terdapat pada *form* ini yaitu tombol *login*. Tampilan *form login* bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Login*

4.2.1.2 Halaman *Dashboard*

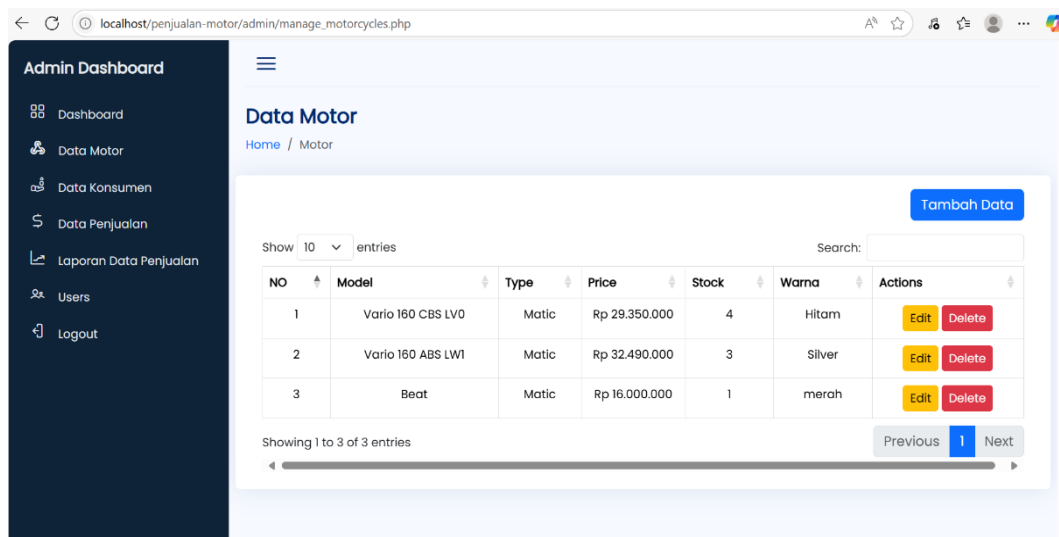
Pada halaman *dashboard* ini berisi tentang total *sales*, total *orders*, dan *customer*. Tampilan *dashboard* bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman *Dashboard*

4.2.1.3 Halaman *Data Motor*

Pada halaman data motor berfungsi menyimpan data motor yang diinput melalui aplikasi. Tampilan data motor bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman *Data Motor*

4.2.1.4 Halaman Tambah Data Motor

Pada halaman tambah data motor berfungsi menambah data motor yang diinput melalui aplikasi. Tampilan tambah data motor bisa dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tambah Data

4.2.1.5 Halaman Data Konsumen

Pada halaman data konsumen berfungsi menyimpan data konsumen yang diinput melalui aplikasi. Tampilan data konsumen bisa dilihat pada gambar berikut.

NO	NIK	NO KK	Name	Email	Phone	Address	Actions
1	5822236079051302	3579762232180095	Fitriani	fitriani24@hotmail.com	087390779257	Jalan padat karya, gunung ibul	View, Edit, Delete
2	2243008323131912	8719383185535860	Indra Wijayaa	indra.wijaya58@yahoo.com	087722868393	Jalan Matahari, Muara Dua	View, Edit, Delete
3	9680974386932167	1971321409137016	siska	siska25@yahoo.com	081025450232	Jalan Jendral Sudirman	View, Edit, Delete

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Data Konsumen

4.2.1.6 Halaman Tambah Data Konsumen

Pada halaman tambah data konsumen berfungsi menambah data motor yang diinput melalui aplikasi. Tampilan tambah data konsumen bisa dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tambah Data Konsumen

4.2.1.7 Halaman Data Penjualan

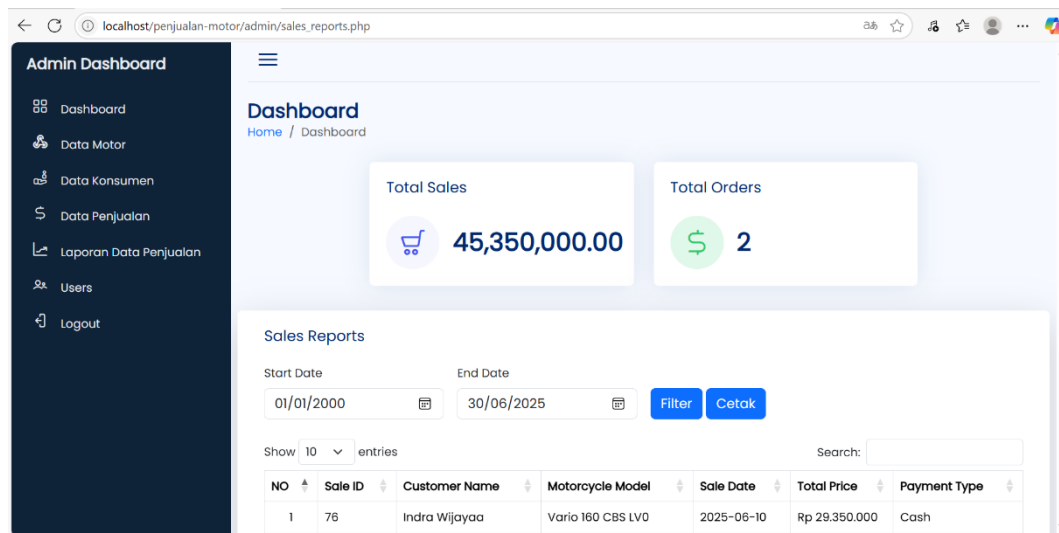
Pada halaman data penjualan berfungsi sebagai menyimpan data penjualan yang diinput melalui aplikasi. Tampilan data penjualan bisa dilihat pada gambar berikut.

NO	ID	Customer	Motorcycle	Sale Date	Total Price	Payment Type	Actions
1	76	Indra Wijayaa	Matic Vario 160 CBS LV0	2025-06-10	Rp 29.350.000	Cash	Edit Delete
2	77	siska	Matic Beat	2025-06-27	Rp 16.000.000	Credit	Edit Delete

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Data Penjualan

4.2.1.8 Halaman Laporan Data Penjualan

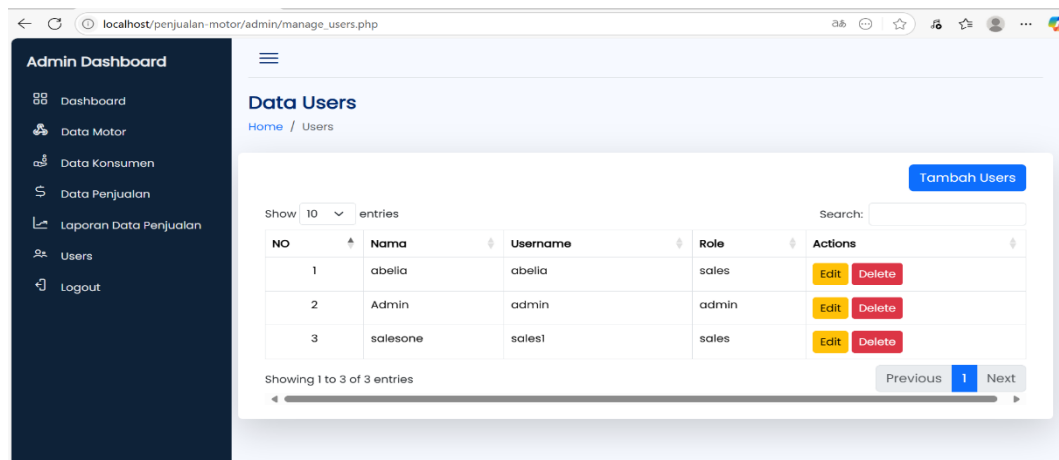
Pada halaman laporan data penjualan berfungsi sebagai laporan data penjualan yang melalui aplikasi. Tampilan data penjualan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Laporan Data Penjualan

4.2.1.9 Halaman *User*

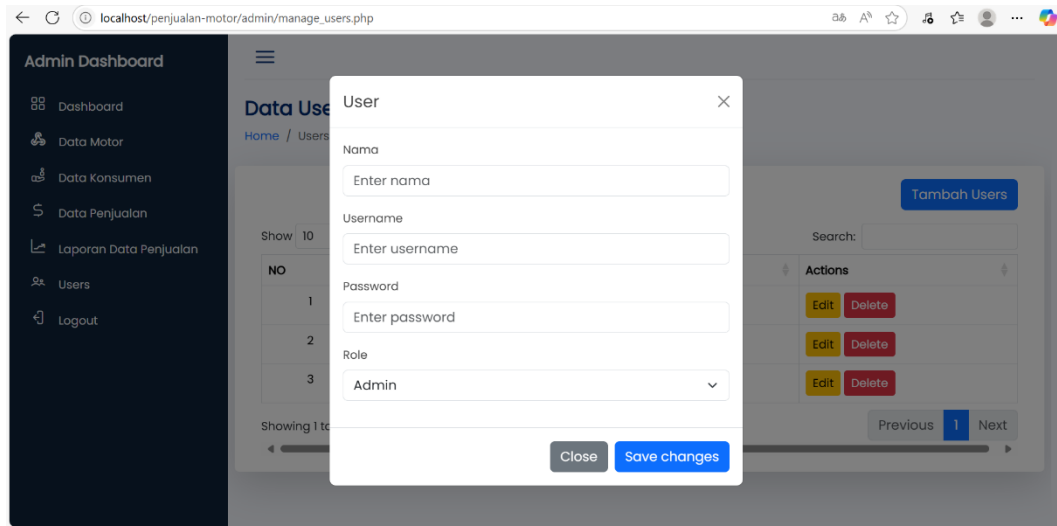
Pada halaman *user* berfungsi menyimpan *user* yang diinput melalui aplikasi. Tampilan *user* bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *User*

4.2.1.10 Halaman Tambah User

Pada halaman tambah *user* berfungsi menambah user yang diinput melalui aplikasi. Tampilan tambah *user* bisa dilihat pada gambar berikut.



Gamabar 4.10 Tampilan Halaman Tambah User

4.2.2 Pengujian *Black Box Testing*

4.2.2.1 Pengujian Halaman Login

Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid
2	Memasukkan username, tetapi tidak memasukkan password kemudian klik tombol login	Username: (admin) Password: (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai harapan	Valid
3	Memasukkan password, tetapi tidak memasukkan username kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (admin)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan	Sesuai Harapan	Valid

4	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> , tetapi tidak sesuai kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (adm) <i>Pasword:</i> (12345)	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan (Invalid <i>Username</i>)	Sesuai Harapan	Valid
5	Memasukkan <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Usename:</i> (admin) <i>Password:</i> (admin)	Masuk kedalam halaman dashboard	Sesuai harapan	Valid

4.2.2.2 Pengujian Halaman Data Motor

Tabel 4.2 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Data Motor

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengklik menu data motor	Klik data motor	Masuk kedalam tampilan halaman data motor	Sesuai harapan	Valid
2	Melakukan tambah data motor dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data motor	Sesuai harapan	Valid
3	Melakukan edit pada data motor dengan mengklik tombol edit	Klik tombol edit	Keluar tampilan edit data motor	Sesuai harapan	Valid
4	Melakukan <i>delete</i> pada data motor dengan mengklik tombol <i>delete</i>	Klik tombol <i>delete</i>	Menghapus data motor	Sesuai harapan	Valid

4.2.2.3 Pengujian Halaman Data Konsumen

Tabel 4.3 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Data Konsumen

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengklik menu data konsumen	Klik data konsumen	Masuk kedalam tampilan halaman data konsumen	Sesuai harapan	Valid

2	Melakukan tambah data konsumen dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah data konsumen	Sesuai harapan	Valid
3	Melihat data konsumen dengan mengklik tombol <i>view</i>	Klik tombol <i>view</i>	Masuk kedalam tampilan melihat data konsumen	Sesuai harapan	Valid
4	Melakukan edit pada data konsumen dengan mengklik tombol edit	Klik tombol edit	Keluar tampilan edit data konsumen	Sesuai harapan	Valid
5	Melakukan <i>delete</i> pada data konsumen dengan mengklik tombol <i>delete</i>	Klik tombol <i>delete</i>	Menghapus data konsumen	Sesuai harapan	Valid

4.2.2.4 Pengujian Halaman Data Penjualan

Tabel 4.4 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Data Penjualan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengklik menu data penjualan	Klik data penjualan	Masuk kedalam tampilan halaman data penjualan	Sesuai harapan	Valid
2	Melakukan edit pada data penjualan dengan mengklik tombol edit	Klik tombol edit	Keluar tampilan edit data penjualan	Sesuai harapan	Valid
3	Melakukan <i>delete</i> pada data penjualan dengan mengklik tombol <i>delete</i>	Klik tombol <i>delete</i>	Menghapus data penjualan	Sesuai harapan	Valid

4.2.2.5 Pengujian Halaman Laporan Data Penjualan

Tabel 4.5 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Laporan Data Penjualan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengklik menu laporan data penjualan	Klik laporan data penjualan	Masuk kedalam tampilan halaman laporan data penjualan	Sesuai harapan	Valid
2	Masukan Tanggal Mulai	Klik tanggal mulai	Keluar Tampilan kalender untuk memasukkan tanggal	Sesuai harapan	Valid
3	Masukan Tanggal akhir	Klik tanggal akhir	Keluar Tampilan kalender untuk memasukkan tanggal	Sesuai harapan	Valid
4	Melakukan filter pada laporan penjualan motor	Klik tombol filter	Menampilkan laporan penjualan motor sesuai tanggal mulai dan tanggal akhir yang dimasukkan	Sesuai harapan	Valid
5	Cetak laporan penjualan motor	Klik tombol cetak	Masuk kedalam tampilan cetak laporan penjualan motor	Sesuai harapan	Valid

4.2.2.6 Pengujian Halaman User

Tabel 4.6 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman User

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengklik Menu User	Klik <i>user</i>	Masuk kedalam tampilan halaman <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Melakukan tambah <i>user</i> dengan mengklik tombol tambah data	Klik tombol tambah data	Keluar tampilan tambah <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid

3	Melakukan edit pada <i>user</i> dengan mengklik tombol edit	Klik tombol edit	Keluar tampilan edit <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
4	Melakukan <i>delete</i> pada user dengan mengklik tombol <i>delete</i>	Klik tombol <i>delete</i>	Menghapus <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan Tugas Akhir ini yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis *Web*” yaitu sebagai berikut:

1. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Jenis data terdiri dari data kualitatif serta sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder.
2. Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah model *waterfall*. Sedangkan alat bantu analisis dan perancangan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Proprocessor (PHP)* dan database *MySQL*.

5.2 Saran

Setelah mengambil kesimpulan di atas 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 ini yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Pada *Dealer* Honda CV. Mitra Angkasa Jaya Utama Berbasis *Web* ini masih membutuhkan analisis lebih lanjut untuk

mengetahui kebutuhan tambahan dan mengetahui letak kekurangan baik itu rancang bangun sistem maupun dalam penulisan Tugas Akhir ini. Agar nantinya menjadi pertimbangan bagi penulis untuk meningkatkan kualitas dimasa yang akan datang.

2. Sebelum menggunakan aplikasi ini sebaiknya melakukan uji coba dan pelatihan terlebih dahulu untuk memastikan semuanya sudah berjalan dengan baik agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengoperasian.

3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan perusahaan yang bersangkutan memanfaatkannya dengan baik dan sebagaimana mestinya sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 47–57.
- Alfando; Iwan Setiawan; Yeni Yuliana. (2023). Rancanga Bangun Aplikasi Perhitungan Gaji Karyawan Berdasarkan Presensi Berdasarkan Presensi Karyawan Pada Pt Epsindo Jaya. *Technologia*, 14(4).
- Alfonsius, E., Korespondensi, N. P., Ngangi, W. C., Alderi, C., Soewoeh, J., Lapihu, D., Ngurah, G., Putra, A., & Ngangi, S. W. C. (2023). Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Website (Studi Kasus Pada Bengkel Motorindo). *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(2), 75–83.
- Ariansyah, Y. Y. (2022). Universitas Bina Insan Lubuklinggau Universitas Bina Insan Lubuklinggau. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 14(2), 128.
- Carera, W. B., Gunawan, D. S., & Fauzi, P. (2022). Analisis Perbedaan Omset Penjualan Umkm Sebelum Dan Sesudah Menggunakan QRIS di Purwokerto. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Akuntansi (JEBA)*, 24(1), 48–57.
- Danang, D., Prabawa, N. P., & Silalahi, F. D. (2022). Sistem Informasi Pemeliharaan Elektronik Berbasis Qr Code Di Rs Bhayangkara Prof. Awaloedin Djamin Semarang. *Jurnal Teknik Informatika Dan Elektro*, 4(2), 82–99. <https://doi.org/10.55542/jurtie.v4i2.268>
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Ilmi, M. N., & Metandi, F. (2020). Perancangan Sistem Informasi Produksi Dan Penjualan Pada Umkm Bakpia (Studi Kasus Aa Bakery). *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 12(1), 17. <https://doi.org/10.46964/justti.v12i1.180>
- Keningatko, E., & Lestari, A. (2024). *Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis Website di PKBM Homy School Palangka Raya*. 4(June), 103–111.
- KIRANAI, P. W. (2023). Membangun Website Sman Bumi Agung Menggunakan Codeigniter. *Jtim*, 2, 1–8.
- Krisjayanti. (2020). Perancangan Aplikasi Booking Pelaminan Online Berbasis Web Pada Jasa Rahayu Lestari Teratak Aek Nabara. *Journal of Computer Science and Information Systems (JCoInS)*, 1(February), 49–60.

- Miftah, R., & Farisman, R. (2021). Sistem Informasi Penjualan Sparepart. *Jurnal Informatics*, VIII(2), 44–56.
- Muntasir, I., Pramono, G., Nurninawati, E., Santoso, S., & Henderi, H. (2023). Perancangan Sistem E-Ticket Pelaporan Incident Berbasis Web Pada Pt. Aerofood Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1070–1075. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7216>
- Mustafa Alim, F., & Palasara, N. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 3(2), 34–41. <https://doi.org/10.31294/justian.v3i2.1418>
- Noprianda, F., Muchlis, & Yuliana, Y. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Laporan Pendapatan dan Pengeluaran UPTDPasar Kota Prabumulih Berbasis Web. *ITeCS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Sciense)*, 1(03), 86–94.
- Elis Puspita, Andi Christian, & Rishi Suprianto. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Portal Desa Kemang Tanduk Berbasis Website. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(4), 81–91. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.916>
- Permatasari, R. D., Setyawan, D., & Sakila. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Di Capella Dealer. *JR : Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 4(01), 1–15. <https://doi.org/10.36352/jr.v4i01.171>
- Prima, N., & Hadi, A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce di UKM Aneka Kebaya Berbasis Web “(Studi Kasus: Baju Kebaya dan Rok Batik di Koto Tengah Simalanggang).” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1029–1035. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3061>
- Purba, E., Purba, B., Syafii, A., Khairad, F., Darwin, D., Valentine, S., Ginting, A. M., Silitonga, H. P., Fitrianna, N., SN, A., & Ernanda, R. (2021). [III.A.1.a.2.8] *FullBook Metode Penelitian Ekonomi*.
- Purnia, D. S., Adiwisatra, M. F., Muhajir, H., & Supriadi, D. (2020). Pengukuran Kesenjangan Digital Menggunakan Metode Deskriptif Berbasis Website. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v8i2.8942>
- Putri, E., Khana Wijaya, & Fajriyah Fajriyah. (2023). Aplikasi Administrasi Kependudukan Di Kecamatan Prabumulih Selatan Berbasis Web. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(4), 105–117. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.953>
- Rahadi, N. W., & Vikasari, C. (2020). Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v11i1.124>

- Rahmadi, L., Megira, S., & Sekarsari, S. P. (2023). Sistem Informasi Kepegawaian Pada Kantor DISPORA Kota Pagar Alam Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 551–556. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4786>
- Rozana, L., & Musfika, R. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web Pada Kantor Lurah Desa Dayah Tuha. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.6933>
- Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. 1(2), 24–31. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=exclEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=cas+adalah&ots=Wt-qCgSq&sig=F8Ckn0iUr2KZyUmJ7exVLxbtIPQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sihombing, R. A., Lubis, H., & Elsera, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Preloved Fashion. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 183–190. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/djtechno/article/view/1624>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sudarso, A. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.838>
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2022). Rancang Alat Keamanan Sepeda Motor Honda Beat Berbasis Sim Gsm Menggunakan Metode Rancang Bangun. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 3(1). <https://doi.org/10.33365/jtst.v3i1.1918>
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>
- Talia, A., Suprianto, R., & Komputer, F. I. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web*. 13(September), 1368–1376.

- Ummah, M. S. (2023). Metode Penelitian kualitatif. In *CV. Harfa Creative* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu_rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wijoyo, H. (2021). *sistem informasi Manajemen*. <https://ojs.stmikdharmapalariau.ac.id/index.php/repository/article/view/590/340>
- Wilyanto, N., Firnando, J., Franko, B., Tanzil, S. P., Tan, H. C., & Hartati, E. (2023). Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang. *Fordicate*, 3(1), 1–8.
- Yulina, A. M. N. (2023). Penentuan Sales Mobil Terbaik Pada Dealer Mobil Sistem Pendukung Keputusan Weighted Product. *Jurnal Sienna*, 4(3), 19–26. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1009-4393.2017.34.029>

LAMPIRAN





SISTEM SEBELUMNYA

File Beranda Sisipkan Gambar Tata Letak Halaman Rumus Data Peningjauan Tampilan Bantuan

Tempel Papan Klip Font Perataan Angka Gaya

Calibri 11 B I U Font Perataan Angka Gaya

Umum Pemformatan Bersyarat Format sebagai Tabel Gaya Sel

Sisipkan Hapus Format Sel

Σ Urutkan & Filter Urutkan & Temukan Filter & Pilih Add-ins

Komentar Berbagi

O16

No	Type	Warna	Jumlah	Harga
1	CB150R	BLACK	1	39.490.000
2	GENIO CBS	BLACK	1	21.550.000
3	SCOOPY FASHION	BIRU PUTIH	1	24.490.000
4	SCOOPY FASHION	COKLAT PUTIH	2	24.490.000
5	SCOOPY ENERGETIC	MERAH HITAM	3	24.490.000
6	SCOOPY ENERGETIC	SILVER HITAM	1	24.490.000
7	SCOOPY STYLISH	RED	1	24.950.000
8	SCOOPY STYLISH	GREEN	1	24.950.000
9	BEAT SPORTY CBS	BLACK	3	20.600.000
10	BEAT SPORTY DELUXE	BLACK	11	21.990.000
11	BEAT SPORTY DELUXE	GREEN	2	21.990.000
12	BEAT SPORTY DELUXE	BLUE	1	21.990.000
13	BEAT STREET	BLACK	1	20.750.000
14	VARIO 160 ABS	BLUE	1	32.490.000
15	ADV160	WHITE	1	38.180.000
16	REVO FIT	BLACK RED	1	19.000.000
17	CRF	BLACK	1	38.340.000
18	CRF	PUTIH HITAM	1	38.340.000
19	CRF	MERAH PUTIH	1	38.340.000

Sheet1 Sheet2 Sheet3

File Beranda Sisipkan Gambar Tata Letak Halaman Rumus Data Peningjauan Tampilan Bantuan

Tempel Papan Klip Font Perataan Angka Gaya

Arial 11 B I U Font Perataan Angka Gaya

Umum Pemformatan Bersyarat Format sebagai Tabel Gaya Sel

Sisipkan Hapus Format Sel

Σ Urutkan & Filter Urutkan & Temukan Filter & Pilih Add-ins

Komentar Berbagi

I14

Anggaran	40.970.000
Uang Muka	11 17 23 29 35
4.250	4.190 3.120 2.560 2.215 1.930
4.500	4.155 3.100 2.540 2.205 1.920
4.750	4.130 3.090 2.530 2.195 1.910
5.000	4.100 3.070 2.515 2.175 1.905
5.250	4.075 3.055 2.500 2.165 1.895
5.500	4.045 3.025 2.480 2.150 1.870
5.750	4.020 3.005 2.465 2.135 1.865
6.000	3.990 2.985 2.450 2.120 1.850
6.250	3.960 2.965 2.430 2.105 1.845
6.500	3.955 2.950 2.415 2.100 1.840
6.750	3.925 2.930 2.400 2.085 1.835
7.000	3.900 2.910 2.385 2.070 1.825
7.250	3.870 2.890 2.365 2.060 1.810
7.500	3.845 2.870 2.350 2.045 1.800
7.750	3.815 2.850 2.335 2.030 1.785
8.000	3.790 2.830 2.320 2.015 1.775
8.250	3.765 2.810 2.300 2.000 1.760
8.500	3.735 2.790 2.285 1.985 1.750
8.750	3.710 2.770 2.270 1.975 1.735
9.000	3.680 2.750 2.255 1.960 1.725
9.250	3.655 2.730 2.235 1.945 1.710
9.500	3.625 2.705 2.220 1.930 1.700
9.750	3.600 2.685 2.205 1.915 1.685
10.000	3.570 2.665 2.190 1.905 1.675
10.250	3.545 2.645 2.170 1.890 1.660

ADV 160 ABS STYLO 160 CBS PLUS MF0B STYLO 160 ABS PLUS MG0B SONIC 150 R SONIC 150 R HRR verza SW EH2 Verza CV

Siap Aksesibilitas Selidiki

70%

