



## SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERSEDIAAN DENGAN FUNGSI GRAFIK STATISTIK PERUSAHAAN PENJUALAN MOTOR BERBASIS CLIENT-SERVER

Arsito Ari Kuncoro<sup>a</sup>, Febryantanuji<sup>b</sup>, Zaenal Mustofa<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Studi Akademik / Teknik Informatika, arsito@stekom.ac.id, Universitas STEKOM

<sup>b</sup> Fakultas Studi Vokasi / Komputerisasi Akuntansi, @stekom.ac.id, Universitas STEKOM

<sup>c</sup> Fakultas Studi Akademik / Teknik Informatika, zaenal@stekom.ac.id, Universitas STEKOM

### ABSTRACT

Utilization of client server technology in inventory information systems is very effective and efficient, because client server is a form of architecture, where the client is a receiving device that will display and run applications (computer software) and a server is a device that provides and acts as an application manager, data, and security.

Companies engaged in the field of motorcycle units of any brand which usually also sells motorcycle spare parts, and motorcycle service services. The process of collecting data on motorbikes for companies engaged in the sale of motorbikes is still carried out with simple records. Data entry and exit of motorbikes is recorded in a book and then inputted manually so it is less efficient because it takes a long time for the data entry process. Motor data storage is still in the form of a separate file so that data can be lost and easily damaged. Searching for data takes a long time because it has not been stored on a special server and the lack of security from irresponsible parties has resulted in the process of making sales/expense reports and requesting reports for motorcycle sales companies to be ineffective and inefficient.

**Keywords:** Inventory, Graphics, Client Server, Management Information System

### 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang kehidupan manusia di era globalisasi ini, komputer berpengaruh penting sebagai sarana informasi yang dapat bekerja dengan tepat dan teliti dalam membantu tugas manusia sehari-hari, dengan adanya penggunaan komputer secara keseluruhan di dunia, maka manusia yang dulu biasa menggunakan sistem manual sekarang beralih ke sistem komputerisasi yang lebih efektif dan efisien, sehingga tidak salah bila banyak perusahaan-perusahaan yang menerapkan sistem komputerisasi dalam menjalankan usahanya.

Dalam perkembangan teknologi, sistem informasi menjadi bagian yang sangat signifikan dan vital bagi perusahaan/instansi, baik untuk skala besar maupun kecil. Salah satu contohnya adalah sistem informasi yang berkaitan dengan persediaan, dimana persediaan merupakan salah satu unsur penting perusahaan/instansi dalam menjalankan operasionalnya. Masalah yang berhubungan dengan persediaan merupakan hal umum yang sering terjadi, masalah yang timbul bisa berupa tersedianya barang yang terlalu banyak atau kurangnya barang tersedia untuk memenuhi kebutuhan permintaan. Jumlah persediaan barang yang sebaiknya ada dalam perusahaan/instansi harus sesuai dengan kebutuhan karena akan sangat berpengaruh terhadap pelayanan, karena pentingnya persediaan bagi perusahaan/instansi maka dalam pengelolaannya perlu ada metode dalam menjaga kualitas dari persediaan yang ada.

Pemanfaatan teknologi client server dalam sistem informasi persediaan sangatlah efektif dan efisien, karena client server adalah suatu bentuk arsitektur, dimana client adalah perangkat yang menerima yang akan menampilkan dan menjalankan aplikasi (software komputer) dan server adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan keamanannya. Dimana yang diinput server langsung bisa dilihat client. Penggunaan client server ini akan mempercepat proses input data dan data lebih cepat disajikan.

Perusahaan penjualan sepeda motor adalah perusahaan yang bergerak di bidang bisnis, yang meliputi penjualan unit motor Yamaha, penjualan suku cadang motor Yamaha, dan jasa pelayanan service motor Yamaha, akan tetapi dalam melakukan kegiatannya perusahaan tersebut masih mengalami kendala pada manajemen di bagian penyediaan unit motor karena masih menggunakan sistem manual dan sering menimbulkan kesulitan dalam mencari dan mengolah data persediaan motor yang ada di perusahaan tersebut.

Sistem sederhana yang berjalan pada Perusahaan penjualan sepeda motor saat ini tentu tidak dapat berjalan dengan maksimal karena dengan sistem yang ada saat ini mengakibatkan tingkat kesalahan lebih tinggi, pencatatan keluar masuknya motor yang salah atau kurang teliti sehingga mengakibatkan persediaan motor menjadi kosong atau berlebih, serta kurangnya keamanan data dari pihak yang tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan maka penulis berusaha memberikan solusi untuk mengatasi semua permasalahan yang ada yaitu membuat sistem informasi dengan menggunakan client server dalam proses entry data sehingga proses entry data akan lebih cepat, tepat dan efektif. Pemberian password dan hak akses pada saat login sehingga meningkatkan sistem keamanan data dari pihak yang tidak bertanggung jawab, sistem dibangun berbasis client server dan database disimpan dalam satu server dan terpusat. Dalam sistem ini bertujuan menghasilkan Sistem Informasi yang dapat memperbaiki Sistem Informasi Persediaan Motor pada Perusahaan penjualan sepeda motor agar mempercepat proses pencarian dan pengolahan data. Laporan yang dihasilkan adalah laporan data motor, laporan data konsumen, laporan data pemasukan motor, dan laporan pengeluaran motor. Adanya usulan sistem baru yang terkomputerisasi ini diharapkan kekurangan yang selama ini terjadi dapat diatasi dan proses penyajian laporan dapat dilakukan dengan cepat dan efektif. Sehingga pelayanan terhadap konsumen dan petugas terkait akan lebih maksimal.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Sistem

Pengertian sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) yang memiliki pengertian bahwa suatu sistem merupakan suatu kesatuan yang didalamnya terdiri dari komponen atau elemen yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang berfungsi untuk memudahkan aliran informasi, materi dan energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu sebuah objek yang keberadaannya dapat dibedakan terhadap objek lain yang saling berinteraksi <sup>1</sup>.

Menurut Jogiyanto (2009) terdapat dua kelompok pendekatan sistem didalam mendefinisikan sistem yaitu pendekatan pada prosedur dimana sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu, dan pendekatan pada komponen-komponen atau elemen-elemen, pendekatan pada komponen dianggap lebih mudah dalam mempelajari sistem untuk tujuan dan perancangan sistem <sup>1</sup>.

### 2.2. Informasi

Informasi adalah bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang <sup>2</sup>.

Menurut McLeod (2008), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya <sup>3</sup>.

Definisi lain informasi adalah data yang sudah diolah dan mempunyai arti dan digunakan untuk tujuan yang informatif atau merupakan proses tindak lanjut dari data dan memiliki nilai.

### 2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan <sup>4</sup>.

Sistem Informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi <sup>1</sup>.

### 2.4. Analisa Sistem

Analisis sistem adalah teori sistem umum sebagai sebuah landasan konseptual yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki berbagai fungsi didalam sistem yang sedang berjalan agar menjadi lebih efisien,

mengubah sasaran sistem yang sedang berjalan, merancang atau mengganti output yang digunakan untuk mencapai tujuan yang sama dengan secepatnya input yang lain<sup>4</sup>.

Analisis sistem dapat diartikan sebagai suatu proses untuk memahami sistem yang ada dengan menganalisis ketentuan/aturan yang ada, masalah dan solusinya<sup>1</sup>.

## 2.5. MySQL

Menurut Arief (2011), MySQL adalah salah satu jenis database server yang dapat digunakan pada berbagai platform (unix/windows) tanpa harus membayar. Untuk mendapatkan MySQL dapat di download dari [www.mysql.org](http://www.mysql.org) atau [www.mysql.com](http://www.mysql.com). MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management Sistem). Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah table. Table terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Seperti halnya SQL engine yang lainnya, MySQL memiliki tiga sub bahasa, yaitu:

- a. DDL (*Data Definition Language*), berfungsi membuat pada objek SQL dan menyimpan definisinya dalam table. Perintah-perintah yang digolongkan dalam DDL adalah create, alter dan drop.
- b. DML (*Data Manipulation Language*), memiliki fungsi untuk objek table, seperti melihat, menambah, dan merubah isi tabel. Perintah-perintah yang digolongkan dalam DML adalah select, update, insert, dan delete.
- c. DCL (*Data Control Language*), digunakan untuk kepentingan database, seperti memberikan hak akses ke database dan menghapus hak tersebut dari database. Dua perintah utama di dalam DCL adalah grant dan revoke<sup>5</sup>.

## 2.6. Persediaan

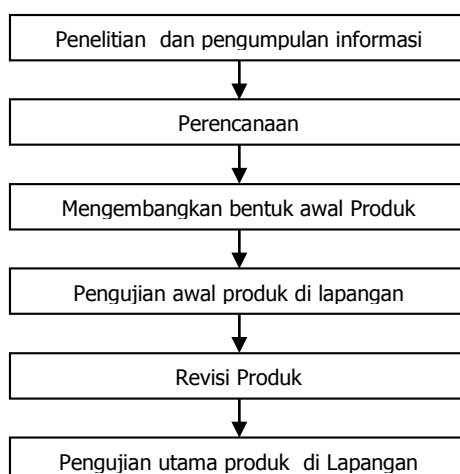
Menurut Kamsir (2008) persediaan dapat didefinisikan sejumlah barang yang disimpan oleh perusahaan dalam suatu tempat (gudang)<sup>6</sup>. Secara bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007)<sup>7</sup>, arti dari persediaan adalah cadangan<sup>7</sup>. Sedangkan menurut Poerwadarminta (2008)<sup>8</sup>, persediaan berarti persiapan, pembuatan menyiapkan atau barang-barang yang sudah ada. Secara istilah, persediaan atau inventory dapat diartikan sebagai sumber daya yang disimpan (stored resource) untuk digunakan diwaktu yang akan datang.

Jadi persediaan merupakan sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan. Dalam perusahaan perdagangan pada dasarnya hanya ada satu golongan inventory (persediaan), yang mempunyai sifat perputaran yang sama yaitu yang disebut "*Merchandise Inventory*" (persediaan barang dagangan). Persediaan ini merupakan persediaan barang yang selalu dalam perputaran, yang selalu dibeli dan dijual, yang tidak mengalami proses lebih lanjut didalam perusahaan tersebut yang mengakibatkan perubahan bentuk dari barang yang bersangkutan.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini adalah menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan 6 tahapan Metode R&D Borg and Gall, dengan Metode Pengembangan Sistem *Prototyping* untuk menghasilkan sebuah Produk dalam bentuk *Prototype*. Sebuah *Prototype* akan memberikan gambaran tentang cara sistem akan berfungsi dalam bentuk lengkapnya.

Tahapan-tahapan dalam pengembangan *Prototype* dapat dilihat pada diagram alir di bawah ini:



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Borg *and* Gall  
Sumber : PPs UNS 14 Juni 2012<sup>9</sup>

Keterangan dari gambar tersebut :

### 3.1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Melakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data – data dan informasi yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan meliputi dua jenis :

#### a) Data Primer

Data primer adalah data – data yang diperoleh secara langsung dari tangan pertama atau sumber data itu sendiri di Perusahaan Penjualan Sepeda Motor . Pelaksanaan pengumpulan data primer ini dilaksanakan dengan cara sebagai berikut :

##### 1) Wawancara / *Interview*

Dimana penulis melakukan wawancara dengan pihak yang berkaitan secara langsung, dalam hal ini yaitu kepala bagian gudang dan para admin tiap – tiap bagian, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran dan penjelasan secara mendasar serta detail mengenai cara proses penerimaan motor yang selama ini berjalan.

##### 2) Pengamatan Lapangan / *Observasi*

Dalam penelitian ini, penulis mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi. Pengamatan tersebut berfungsi agar penulis dapat memahami secara benar mengenai langkah atau prosedur pengimputan dan penyampaian informasi penyampaian laporan persediaan barang pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor.

##### 3) Studi Pustaka

Yaitu cara pengumpulan data dengan mengambil, membaca, mempelajari, literatur serta buku – buku yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

#### b) Data Sekunder

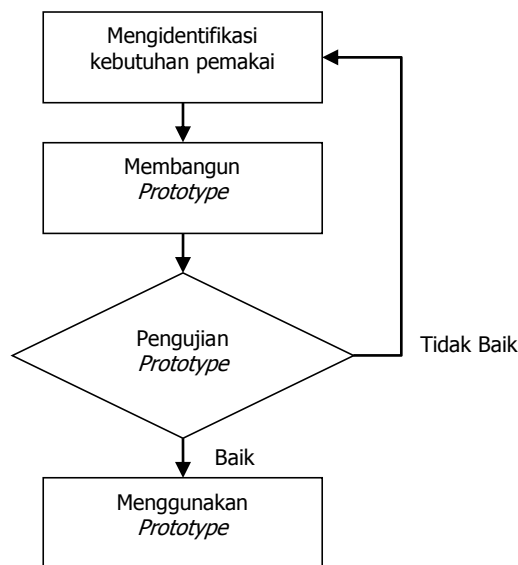
Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi berupa publikasi atau data diperoleh dari obyek penelitian, tetapi masih mempunyai hubungan yang erat dengan masalah yang dibahas. Data sekunder dapat diperoleh dari perpustakaan, brosur dan catatan – catatan lain yang kiranya mempunyai hubungan dengan masalah yang dibahas<sup>9</sup>.

### 3.2. Perencanaan

Dalam tahapan ini menentukan tujuan yang akan dicapai, yaitu bagi bagian *receiving* memudahkan dalam memantau dan mengolah data motor dengan menggunakan *database* yang bisa mengintegrasikan data motor dari setiap item. Bagi pimpinan mengetahui laporan data motor dalam satu perusahaan.

### 3.3. Mengembangkan bentuk awal produk

Dalam tahap ini akan dibuat prototype perangkat lunak sistem dengan menggunakan Metode Pengembangan Sistem *prototyping* dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Alir Metode Pengembangan Sistem *Prototyping*

Sumber : Sistem Informasi manajemen Mc. Leod (2008)<sup>10</sup>

Keterangan dari gambar tersebut :

- a) Mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna, disini penulis melakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data - data dan informasi yang lebih detil melalui observasi dan wawancara dengan pihak Perusahaan penjualan sepeda motor khususnya bagian *receiving* guna memperoleh informasi - informasi yang dibutuhkan untuk menetapkan spesifikasi produk yang diharapkan. Studi literatur juga di lakukan guna mendapatkan teori-teori utama yang menunjang perancangan sistem yang baru.
- b) Membangun *prototype*, dimana pada tahap ini akan dimulai dengan perancangan sistem sesuai dengan spesifikasi yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Untuk membuat *prototype* sistem yang terancang secara rapi dapat didukung dengan alat perancangan berupa : *flow chart*, DFD, ERD, dan perancangan *database* serta perancangan *form - form* tampilan input dan output, dan yang terakhir dilakukan pembuatan kode program (*source code*).
- c) Pengujian *prototype* dilakukan setelah *prototype* dinyatakan bisa bekerja. Pengujian awal dilakukan oleh penulis, apakah sistem yang dibangun telah memenuhi spesifikasi produk yang diharapkan. Apabila masih terdapat kekurangan - kekurangannya maka akan direvisi dengan mengulangi langkah a, b dan c, sampai diperoleh hasil sesuai spesifikasi yang diharapkan.
- d) Menggunakan *prototype*, apabila dari hasil uji coba yang dilakukan oleh penulis sudah tidak ditemukan permasalahan lagi dan *prototype* telah berfungsi dengan baik, maka *prototype* perangkat lunak sistem sudah bisa digunakan untuk pengujian yang lebih luas.

#### 3.4. Pengujian awal produk di lapangan

Melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek secukupnya dalam hal ini dilakukan pengujian oleh validator pakar yang diwakili oleh dosen yang kompeten pada bidangnya. Apabila validator pakar masih menemukan kekurangan - kekurangan dari hasil uji coba *prototype*, maka akan diberikan masukan - masukan guna dilakukan perbaikan lagi.

#### 3.5. Revisi produk

Perbaikan atau revisi terhadap produk awal yang berupa *prototype* perangkat lunak sistem sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh produk *prototype* utama yang siap diuji coba lebih luas lagi.

#### 3.6. Pengujian utama produk di lapangan

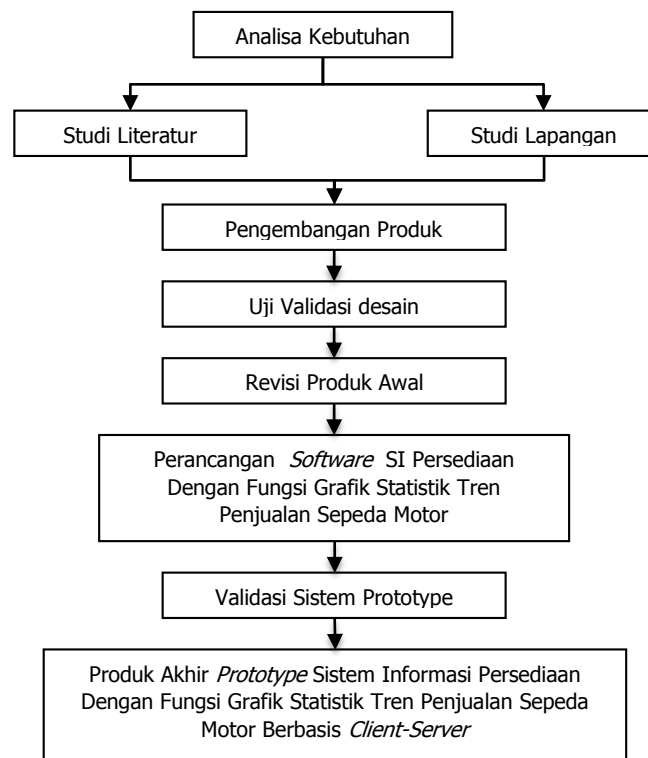
Uji coba utama dilakukan di Perusahaan penjualan sepeda motor dengan melibatkan *Pimpinan*, dalam hal ini sebagai validator akan ditunjuk oleh pihak perusahaan. Disini dilakukan uji coba *prototype* sebagai aplikasi yang sebenarnya yaitu sebagai sistem informasi persediaan motor yaitu dilakukan uji

coba : *fungsi*alitas, kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan, penampilan *user interface* pada layar monitor dan sebagainya, apabila masih ditemui kendala dalam pengujian utama di lapangan, maka perlu dilakukan perbaikan sesuai kebutuhan.

Setelah pengujian oleh validator dan dinyatakan tidak ada masalah lagi maka *prototype* tersebut dinyatakan lulus uji validasi dan bisa digunakan secara terbatas, serta akan mendapat pengesahan dari kedua validator tersebut.<sup>10</sup>

#### 4. Prosedur Pengembangan

Penulis menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall dan metode pengembangan *Prototyping* dalam pengembangan Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Berbasis *Client-Server*. Adapun prosedur pengembangan Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Berbasis *Client-Server* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Langkah - langkah Penelitian

Langkah-langkah di atas dijelaskan sebagai berikut :

##### 4.1. Analisa Kebutuhan

Kegiatan ini berguna untuk menganalisis masalah yang ada pada Persediaan Motor Pada Perusahaan penjualan sepeda motor dengan menganalisis proses persediaan motor pada Perusahaan penjualan sepeda motor dari motor masuk sampai terjualnya motor tersebut. Adapun langkah yang dilakukan antara lain :

###### a) Studi literatur

Merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung dari sistem yang dibuat untuk memaparkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Berbasis *Client-Server*. Sumber-sumber yang didapat berupa literatur buku, jurnal penelitian, karya ilmiah peneliti lain dan lainnya yang relevan dengan penelitian tersebut.

###### b) Studi Lapangan

Merupakan langkah awal yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam tahap analisa. Pada tahap studi lapangan ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

- 1) Observasi, merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, mencatat dan peninjauan secara sistematis tentang gejala-gejala yang diselidiki. Hasil data observasi antara lain : prosedur persediaan motor dari masuk sampai keluarnya motor pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor .
- 2) Wawancara adalah proses Tanya jawab di dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam bentuk dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan-keterangan yang dilakukan. Hasil dari wawancara antara lain : Struktur organisasi, job diskripsi, sejarah berdirinya perusahaan, serta data-data lain yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

#### 4.2. Pengembangan Produk

Tahap ini akan dibuat bentuk awal dari pengembangan produk dengan melakukan desain sistem yang menggunakan beberapa perancangan yaitu :

- 1) Perancangan *Flowchart*, DFD, Database, dan ERD  
Tahap ini merupakan tahap yang digunakan untuk pengujian validasi oleh pakar yang sesuai dengan permasalahan yang ada.
- 2) Perancangan Antarmuka  
Perancangan antarmuka atau *user interface* berupa desain form tentang Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor Pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor .

#### 4.3. Uji Validasi Desain

Yaitu melakukan uji coba desain dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek secukupnya dalam hal ini pakar yang diwakili oleh dosen yang berkompeten dibidangnya. Pada langkah ini, dilakukan pengujian dan validasi desain sistem berupa pengujian *flow of diagram (flowchart)*, desain arsitektur, DFD, ERD, normalisasi, *database* dan desain *user interface* untuk mengetahui apakah desain sudah tersebut valid atau belum. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu berupa angket *form* validasi pakar.

#### 4.4. Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil uji validasi pakar, jika terdapat kesalahan atau ketidaktepatan dalam perancangan sistem akan dilakukan perbaikan terhadap desain sistem tersebut. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh *draft* produk (model) utama yang siap untuk dikembangkan menjadi sebuah produk *prototype* sistem informasi.

#### 4.5. Pembuatan Produk *Software* Aplikasi

Apabila setelah desain sistem dinyatakan valid oleh pakar maka dilakukan pembuatan produk akhir dengan membuat program aplikasi (*source code*) dengan menggunakan script *Visual Basic* sebagai bahasa pemrograman dan *database* MySQL. Hasil akhirnya berupa *prototype* Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Berbasis *Client-Server* yang sudah berfungsi dan siap untuk dilakukan uji coba lapangan.


#### 4.6. Uji Coba *Prototype* Sistem Informasi Persediaan Motor

Uji coba *prototype* ini melibatkan *stakeholder (calon user)*. Pada tahapan ini dilakukan uji coba *output running program* sampai mendapat persetujuan dari calon *user* bahwa *prototype* Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Berbasis *Client-Server* sudah efektif.

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan uji coba validasi yang melibatkan pakar ahli dan pemakai (*stake holder*), maka produk akhir yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

### 5.1. Form Login



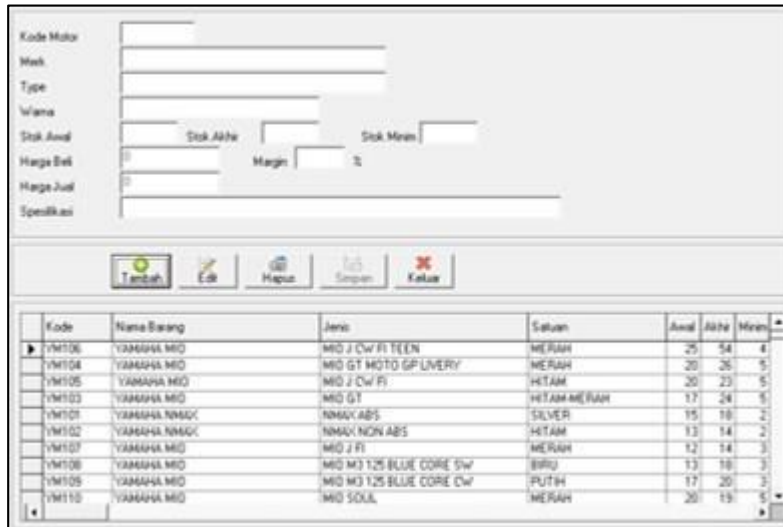
Gambar 4. Form Login

5.2. Menu Utama



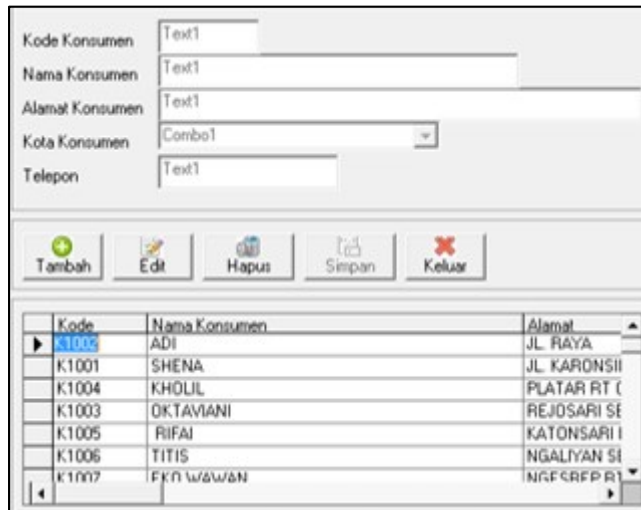
Gambar 5. Form Menu Utama

5.3. Pendataan Motor



Gambar 6. Form Pendataan Motor

5.4. Pendataan Konsumen



Gambar 7. Form Pendataan Konsumen



5.5. Pendataan Supplier

Kode	Nama Supplier	Alamat
Y1005	YAMAHA HAFINDO JAYA	JL. MATARAM
Y1001	YAMAHA AGUNG MOTOR	JL. IMAM BONJOL NO 200
Y1003	YAMAHA MATARAM SAKTI	JL. MATARAM

Gambar 8. Form Pendataan Supplier

5.6. Pengeluaran Motor

Gambar 9. Form Pengeluaran Motor

5.7. Laporan Data Motor

KODE	MERK	TYPE	WARNA	STOK AWAL	STOK AKHIR	STOK MINIM
T3M04	YAMAHA MIO	MIO 7 CW FI TEEN	MERAH	25	23	4
T3M04	YAMAHA MIO	MIO GT MOTO GP LIVERY	MERAH	20	20	5
T3M05	YAMAHA MIO	MIO 7 CW FI	NETAM	20	20	5
T3M05	YAMAHA MIO	MIO GT	NETAM MERAH	20	20	5
T3M01	YAMAHA NMAX	NMAX ABS	SILVER	15	15	2
T3M02	YAMAHA NMAX	NMAX NON ABS	NETAM	14	14	2
T3M07	YAMAHA MIO	MIO 7 FI	MERAH	15	15	3
T3M08	YAMAHA MIO	MIO 125 BLUE CORE 1W	BIRU	15	15	3
T3M09	YAMAHA MIO	MIO 125 BLUE CORE CW	PURPLE	17	17	3

Gambar 10. Form Laporan Data Motor

5.8. Laporan Data Konsumen

LAPORAN DATA KONSUMEN				
KODE	NAMA KONSUMEN	ALAMAT	KOTA	TELEPON
K1002	ADI	JL. RAYA	SURABAYA	98765
K1001	SHENA	JL. KARONSIH TIMUR 4 NO 88	SEMARANG	2147483647
K1004	KHOLIL	PLATAR RT 004 RW 006 MANOUNJEW	DEMAK	2147483647
K1003	OKTAVIANI	REJOSARI SEMARANG	SEMARANG	2147483647
K1007	RIFAI	KATONSARI RT 002 RW 007 KATONS	DEMAK	2147483647
K1006	TITIS	NGALIYAN SEMARANG	SEMARANG	2147483647
K1007	EKO WAWAN	NGESREP RT 003 RW 004 SEMARANG	SEMARANG	2147483647
K1008	DESI PUJO	BANYUMANIK SEMARANG	SEMARANG	2147483647
K1009	LINA F	BONANG RT 001 RW 020 BONANG DE	DEMAK	2147483647
K110	JULEHA	JL SETERAN UTARA NO 14 A SEMAR	SEMARANG	2147483647
K111	FADLI	GAJAHJUNGKEM SEMARANG	SEMARANG	2147483647
K112	ANDREAS	JL BATAN MEROTO RT 008 RW 009	SEMARANG	24321788
K114	ENDI SJOIT	KALUMAN RT 003 RW 007 MRANDGEN	DEMAK	85768901

Gambar 11. Form Laporan Data Konsumen

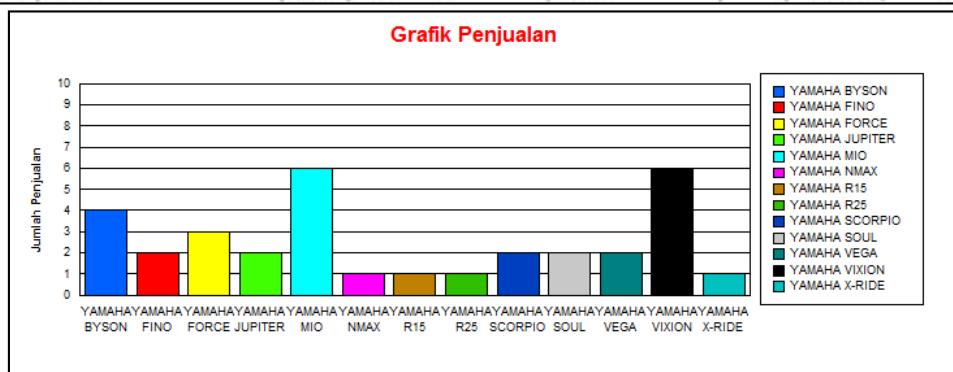
5.9. Laporan Pengadaan Motor

LAPORAN PEMASUKAN MOTOR								
TANGGAL	NAMA SUPPLIER	KOTA	KODE	MERK MOTOR	TYPE MOTOR	JUMLAH	HARGA	BAYAR
21-02-2016	YAMAHA MATARAM SAK	BANDUNG	YM122	YAMAHA JUPITER	JUPITER ZX SE	2	14.000.000	28.000.000
21-02-2016	YAMAHA MATARAM SAK	BANDUNG	YM102	YAMAHA NMAX	NMAX NON ABS	2	21.000.000	42.000.000
21-02-2016	YAMAHA MATARAM SAK	BANDUNG	YM114	YAMAHA FINO	FINO FASHION	1	12.750.000	12.750.000
21-02-2016	YAMAHA AGUNG MOTOR	SEMARANG	YM102	YAMAHA NMAX	NMAX NON ABS	2	21.000.000	42.000.000
21-02-2016	YAMAHA AGUNG MOTOR	SEMARANG	YM114	YAMAHA FINO	FINO FASHION	1	12.750.000	12.750.000

Gambar 12. Form Laporan Pengadaan Motor

5.10. Laporan Pengeluaran Motor

LAPORAN PENGELUARAN MOTOR							
TANGGAL	NAMA KONSUMEN	KODE	MERK MOTOR	TYPE MOTOR	JUMLAH	HARGA	TOTAL
02/03/2016	JULEHA	YM124	YAMAHA SCORPIO	SCORPIO Z	2	25.000.000	50.000.000
12/03/2016	OKTAVIANI	YM106	YAMAHA MIO	MIO 3 CW F3 TEEN	0	12.250.000	0
14/03/2016	EKO WAWAN	YM118	YAMAHA FORCE	FORCE SPORTY	3	13.250.000	39.750.000
15/03/2016	KUNCORO	YM125	YAMAHA VEGON	VEGON SE	3	26.555.000	79.665.000
17/03/2016	TITIS	YM129	YAMAHA R25	R25	1	53.000.000	53.000.000
19/03/2016	MESBAH	YM117	YAMAHA X-RIDE	X-RIDE ASE	1	17.000.000	17.000.000
19/03/2016	MESBAH	YM127	YAMAHA BYSON	BYSON	1	21.000.000	21.000.000



Gambar 13. Form Laporan Pengeluaran Motor dan Grafik

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. Kesimpulan

Berdasar hasil pembahasan analisis dan perancangan pembuatan Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor Berbasis Client-Server pada bab – bab sebelumnya dan telah dilakukan pelaksanaan uji coba dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor Berbasis Client-Server pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor dapat membantu kelancaran operasional perusahaan dalam bidang persediaan motor dimana yang selama ini belum tertangani maksimal dapat tertangani.
- b) Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor Berbasis Client-Server pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor akan memberi kemudahan bagi perusahaan dalam pengelolaan keluar masuk motor.

### 6.2. Keterbatasan Produk

Adapun keterbatasan produk yang telah penulis buat adalah sebagai berikut :

- a) Koneksi ke database ketika sistem dijalankan masih sederhana, sehingga bagi pengembang selanjutnya diharapkan untuk mampu membuat koneksi ke database secara otomatis.
- b) Sistem informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor yang telah penulis buat hanya menyajikan laporan-laporan yang saat ini dibutuhkan oleh Perusahaan Penjualan Sepeda Motor , jika nantinya ada perkembangan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan maka akan menjadi tantangan bagi pengembang berikutnya.

### 6.3. Saran

Saran yang dapat diambil dari penelitian Sistem Informasi Persediaan Dengan Fungsi Grafik Statistik Tren Penjualan Motor Berbasis Client-Server pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor adalah :

- a) Perlu pelatihan bagi karyawan yang akan menangani Sistem Informasi Persediaan Motor pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor , karena dibutuhkan ketelitian dalam penggunaan sistem.
- b) Pengembangan yang akan dilaksanakan dalam Sistem Informasi Persediaan Motor pada Perusahaan Penjualan Sepeda Motor adalah sistem berbasis website yang dapat diakses semua pihak yang membutuhkan..

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bandung: Alfabeta. Yakub. 2012; “Pengantar Sistem Informasi”. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [2] Edhy Sutanta. (2011). “Sistem Basis Data”. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] McLeod, Raymon, Jr dan Schell, George P 2008; “Sistem Informasi Manajemen”, Jakarta: Salemba Empat.
- [4] Mulyanto, Agus, 2009; “Sistem Informasi (Konsep dan Aplikasi)”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [5] Arief, M.Rudyanto., 2011, “Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL”, Andi, Yogyakarta.
- [6] Kasmir. (2008). “Analisis Laporan Keuangan”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [7] Alwi, Hasan dkk. 2007. “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, Jakarta: Balai Pustaka.
- [8] Poerwadarminta, W.J.S. (2007), “Kamus Umum Bahasa Indonesia”, Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka.
- [9] Prof. Dr. Zuhdan K, Prasetyo, M.Ed, “Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian”, PPs UNS 14 Juni 2012.
- [10] McLeod Pearson, 2008, "Sistem Informasi Manajemen", Salemba, Jakarta.