

# Perancangan Program Pembayaran Service Motor

Ida Darwati

AMIK BSI Jakarta  
e-mail: ida.idd@bsi.ac.id

**Abstract** – Payment systems that still use the manual system take longer time and sometimes there is an error in the process of calculating the total cost, otherwise the data is not stored properly, errors during recording and making reports that take a long time, these things can be an obstacle in a payment process. Currently the development of computer technology has been increasingly rapid, so many companies are switching from manual system to computerized system, because it is expected with a computerized system can shorten a process and produce more accurate information. Using computerized system in service payment can overcome the constraints that occur when still using the manual system. Before building a computerized system, must first know the constraints faced when still using the manual system, for the computerized system is built is the right computerized system and in accordance with the needs. Computerized service payment system built to be able to store data properly, processing transactions quickly and precisely, and making reports to be faster and more accurate.

**Key Word:** program design, payment service

## I. PENDAHULUAN

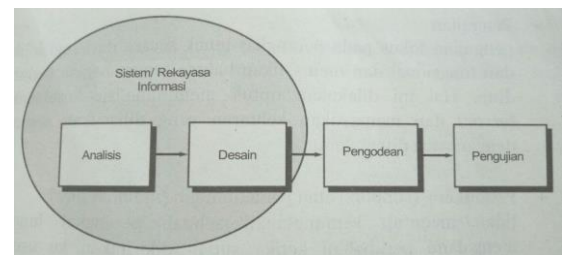
Saat ini banyak perusahaan yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi komputer untuk kelancaran berjalannya perusahaan dalam pengolahan data dan transaksi yang dijalankan di perusahaan tersebut. Dengan beralihnya dari sistem manual ke sistem komputerisasi diharapkan mampu mempercepat proses pengolahan data dan informasi yang dihasilkan lebih akurat karena dapat mengurangi tingkat kesalahan dalam perhitungan, selain itu laporan dapat disajikan hanya dengan memilih opsi cetak.

Sistem pembayaran *service* yang masih menggunakan sistem manual, menemui beberapa kendala seperti penyimpanan data yang kurang baik (Hariyanto, 2014), terjadinya kesalahan pencatatan data (Hapsara & Wardati, 2011) (Utomo & Hartono, 2015), kesalahan perhitungan transaksi (Arifin, Purnama & Sukadi, 2013) dan lamanya proses pembuatan laporan (Setiawan & Rinawati, 2015) (Susanto, 2016).

Penelitian ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan membangun sistem komputerisasi pembayaran *service* yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi saat masih menggunakan sistem manual.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan penulis dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu menggunakan metode waterfall.



Sumber : Sukanto dan Shalahuddin (2013)

Gambar 1. Model Waterfall

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak pada penelitian ini yaitu:

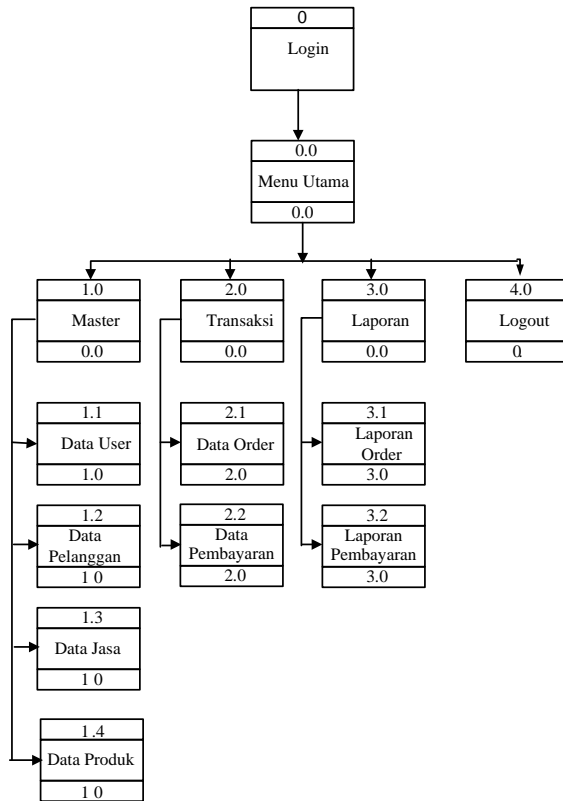
1. Penginputan data *user*  
Data *user* yang diinput meliputi *id user*, nama dan *password*.
2. Penginputan data produk  
Admin menginput data produk meliputi kode produk, nama produk, jenis, merk, harga, ukuran dan merk.
3. Penginputan data jenis jasa perbaikan  
Data jenis jasa perbaikan diinput oleh admin yang meliputi kode jasa, jenis jasa dan biaya jasa.
4. Penginputan data pelanggan  
Data pelanggan yang diinput yaitu nomor plat motor, nama pelanggan, merk motor, alamat dan nomor telepon pelanggan.
5. Penginputan order *service*  
Penginputan data order meliputi nomor order, tanggal order, nomor plat motor dan keluhan.

6. Penginputan pembayaran *service*  
 Penginputan data saat pembayaran *service*  
 yaitu nomor transaksi, tanggal transaksi,  
 nomor order, nomor plat motor, kode jasa,

kode produk, jumlah beli, jumlah bayar, sub  
 total, total bayar dan grand total yang  
 merupakan keseluruhan biaya *service*.

**3.2. Desain**

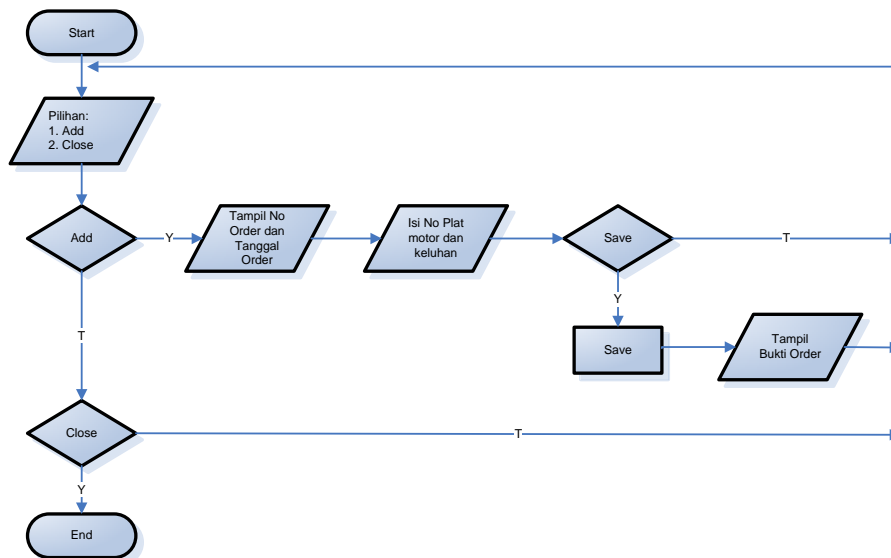
1. Desain Sistem  
 a) Diagram HIPO



Sumber : Penelitian (2017)

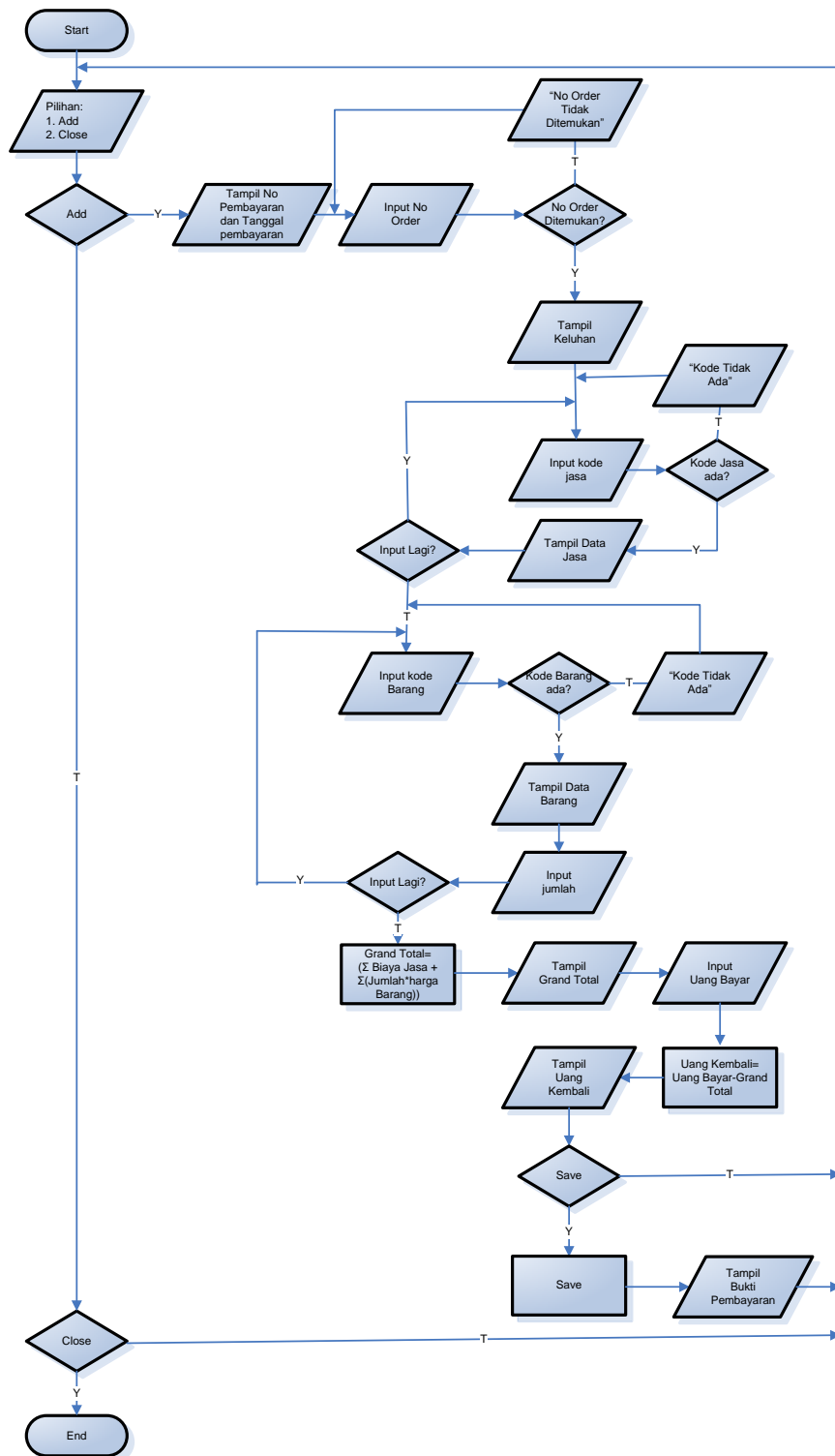
Gambar 2. Diagram HIPO

- b) Flowchart



Sumber : Penelitian (2017)

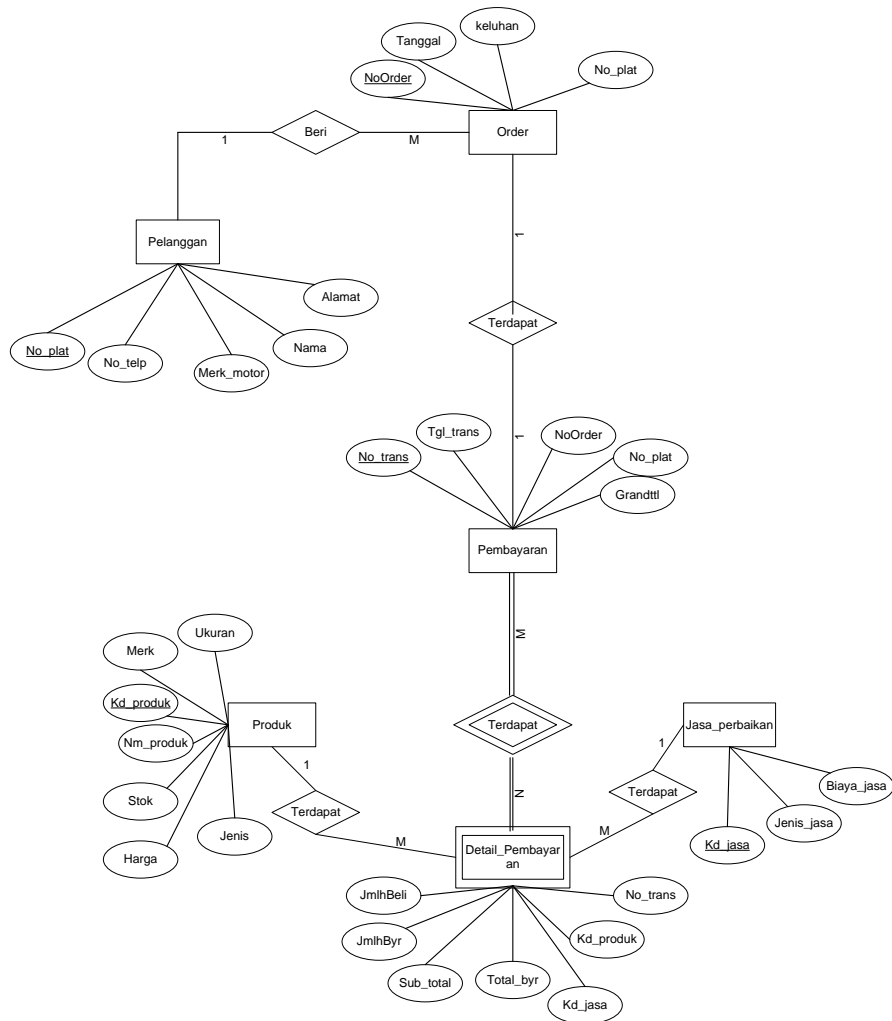
Gambar 3. Flowchart Form Order



Sumber: Penelitian (2017)

Gambar 4. Flowchart Form Pembelian

2. Desain Database



Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 5. Entity Relationship Diagram

3. Desain User Interface

### Data Order

No Order	<input type="text"/>	<input type="button" value="ADD"/>	<input type="button" value="SAVE"/>
Tanggal Order	<input type="text"/>	<input type="button" value="CLOSE"/>	<input type="button" value="CANCEL"/>
No Plat	<input type="text"/>		
Keluhan	<input style="height: 30px;" type="text"/>		

Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 6. Tampilan Rancangan Form Order

Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 7. Tampilan Rancangan *Form* Pembayaran

### 3.3. Pembuatan kode program

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0

Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 8. Tampilan *Form* Order

jika memilih “No” maka akan tetap ada di *form* order, jika memilih “Yes” maka akan keluar dari *form* order:

Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 10. Pengujian *Button Close*

Sumber : Penelitian (2017)

Gambar 9. Tampilan *Form* Transaksi

### 3.4. Pengujian

*Form* yang terdapat pada program diuji berdasarkan fungsi dan logika program, berikut ini pengujian ketika memilih *Button close* pada *form* order, kemudian akan tampil konfirmasi terlebih dahulu,

### 3.5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Setelah program diimplementasikan, dapat dilakukan peninjauan jika masih ada yang diperbaiki. Pemeliharaan dilakukan secara berkala agar program selalu berfungsi dengan baik.

## IV. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan sistem komputerisasi pembayaran *service* dapat menyimpan data secara baik dan aman, mempermudah dalam mengetahui stok barang yang masih tersedia, mempercepat dalam proses order dan pembayaran, menurunkan tingkat kesalahan perhitungan total pembayaran dan dapat menyajikan laporan dengan cepat dan akurat.

## REFERENSI

- Arifin., Purnama, B. E., & Sukadi (2013). Pembangunan Sistem Informasi Pembayaran Jasa Pada Percetakan Alphakom Pacitan. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Hapsara, S. & Wardati, I. U. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Dan Tabungan Siswa Pada Bank Mini Artha Mandiri Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Pringkuku Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(2).
- Hariyanto, M. (2014, December). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SUMBANGAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN (SPP) PADA SMK PERIWATAS TASIKMALAYA. In *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* (Vol. 2, No. 1, pp. 346-349).
- Setiawan, C., & Rinawati (2015). Implementasi Aplikasi Peminjaman Dan Pembayaran Angsuran Pada BPR Kabupaten Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 9(1), 37-47.
- Sukamto, R.A. dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Susanto, A. (2016). PERANCANGAN APLIKASI PEMBAYARAN SPP PADA SMA N 1 AMBARAWA MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC 6.0. *PROCIDING KMSI*, 4(1).
- Utomo, W., & Hartono, B. (2015). PERANCANGAN APLIKASI PEMBAYARAN SPP DENGAN RADIO FREQUENCY IDENTIFICATION (RFID) DAN MCS-51 STUDI KASUS PADA SMP NEGERI 3 PURWODADI. *ELKOM*, 8(1).