

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI BOOKING SERVICE ONLINE PADA PT. RIAU ARGO PERKASA BERBASIS WEB

Julianto Simatupang¹, Gomal Juni Yanris², Sugiyarti³

¹²Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau, JL HR. Soebrantas No. 77 Panam

³Manajemen Informatika, Universitas Labuhan Batu,

julianto.amp@gmail.com, gomaljuniyanris@gmail.com, 99sugiyarti@gmail.com

ABSTRAK

Booking service merupakan suatu sistem proses, pembuatan dan cara memesan (tempat, barang, atau jasa, dll) kepada orang lain. Pengolahan data pendaftaran atau pembookingan pada PT. Riau Argo Perkasa saat ini masih konvensional, yaitu dengan cara konsumen langsung datang ke bengkel atau menelepon *front desk* bagian bengkel. Maka *front desk* akan mencatat data konsumen yang akan melakukan *service* motor tersebut pada kertas kosong terlebih dahulu. *Booking service* ini sendiri hanya berlaku selama 30 menit dari jam yang akan ditentukan sendiri oleh konsumen. Jika lebih dari 30 menit maka *booking service* itu sendiri akan hangus dan konsumen masuk ke antrian reguler kembali, sehingga hal ini menimbulkan beberapa masalah dalam penanganannya, seperti pelanggan yang sudah melakukan *booking service* melalui telepon maupun datang langsung ke bengkel maka konsumen akan melakukan pendaftaran kembali, dan *front desk* akan mengecek data yang sudah ada dan kemudian melakukan pendataan kembali pada kertas *form service advisor* yang asli. Akibatnya pelanggan akan kesulitan dalam mendaftar untuk melakukan *service* kendaraannya, karena konsumen harus menunggu untuk melakukan pendaftaran kembali dan membutuhkan waktu yang lama. Implementasi Sistem informasi *Booking Service online* merupakan solusi yang tepat agar dapat mempermudah dan mempercepat pendaftaran pada PT. Riau Argo Perkasa agar lebih efisien dan efektif. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Booking servis online yang dapat diterapkan langsung pada PT. Riau Argo Perkasa.

Kata kunci : Sistem informasi, *Booking service*.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya dunia bisnis pada saat ini, membuat para pelaku bisnis harus melakukan berbagai hal untuk dapat bertahan ditengah persaingan bisnis yang semakin kompetitif dan ketat. Hal tersebut terjadi pada perusahaan manufaktur maupun perusahaan jasa. Usaha jasa dapat dikatakan sebagai jenis usaha yang memiliki aspek dan lingkup bisnis yang luas apabila dibandingkan dengan jenis usaha lainnya. Selain itu jasa juga dapat diartikan sebagai aktivitas yang bersifat *intangible* (tidak berwujud fisik) tetapi bernilai ekonomis karena dapat memberikan manfaat dan kepuasan terhadap penggunaanya, sehingga menimbulkan persaingan yang semakin ketat pada perusahaan jasa. Hal ini juga mendorong mereka untuk berlomba-lomba untuk menjamin kualitas mutu layanan yang diberikan. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, seakan-akan membawa energi positif kepada para pelaku usaha untuk memunculkan inovasi baru dalam mengolah data untuk menghasilkan dan menyebarkan informasi yang berkualitas, sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan.

PT. Riau Argo Perkasa adalah salah satu usaha jasa yaitu sebuah bengkel resmi sepeda motor Honda yang merupakan tempat untuk melakukan perawatan serta pemeliharaan sepeda motor Honda, serta melayani pembelian suku cadang asli Honda. Dalam menjalankan usahanya

tersebut, PT. Riau Argo Perkasa selalu berfokus untuk memberikan pelayanan dan fasilitas yang terbaik untuk kepuasan pengguna jasa serta dapat meningkatkan *profit* dan produktivitas. Akan tetapi masih terdapat beberapa masalah yang ada di bengkel resmi PT. Riau Argo Perkasa, salah satu contoh permasalahan adalah pelanggan yang sudah melakukan *booking service* melalui telepon maupun datang langsung ke bengkel maka akan melakukan pendaftaran kembali, dan *front desk* akan mengecek data yang sudah ada dan kemudian *front desk* akan melakukan pendaftaran kembali pada kertas *form service advisor* yang asli. Akibatnya pelanggan harus mengantri lama menunggu giliran melakukan *service* kendaraannya. Hal ini mendapatkan komplain dari pelanggan karena tidak nyaman menunggu.

Internet sebagai teknologi yang paling banyak digunakan saat ini menjadi pilihan yang tepat. Menurut angka statistik sekitar 64 % penduduk Indonesia sudah menggunakan Internet. Sebagian dari pengguna tersebut merupakan pelaku usaha atau bisnis. Mereka memanfaatkan internet dalam berbagai bidang seperti marketing, penjualan serta untuk membranding usahanya. Kemudahan mengakses internet saat ini dapat dikatakan bahwa internet sangat bermanfaat dan menguntungkan. Hal ini juga membuat perusahaan dituntut untuk dapat mendesain dan mengimplementasikan strategi yang tepat dengan adanya sistem informasi yang dapat menciptakan dan meningkatkan kepuasan dan kenyamanan konsumen, khususnya pada perusahaan jasa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu adanya rancangan sistem informasi berbasis online, karena dengan adanya sistem online pelanggan akan mudah untuk melakukan pendaftaran atau *booking service* dengan cara membuka website PT. Riau Argo Perkasa untuk melihat informasi waktu pelayanan *service* dan juga melakukan *booking* tanpa harus melakukan pendaftaran lewat via telepon maupun datang langsung ke bengkel. Tujuan dari sistem informasi *booking service* honda ini, agar dapat menangani masalah pada pembookingan *service* dan pemilihan jadwal. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pelanggan dalam mencari informasi *service* dan melakukan pembookingan *service*.

Berikut ini ulasan beberapa penelitian yang membahas tentang e-commerce antara lain:

1. Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Service Untuk Bengkel Sepeda Motor Berbasis Web
Bengkel merupakan salah satu fasilitas usaha yang menyediakan jasa perbaikan purna jual kepada konsumen. Saat ini banyak pihak pengelola bengkel yang menyediakan layanan reservasi *service* kendaraan untuk melayani pelanggan, namun hingga saat ini reservasi ditangani pengelola bengkel secara manual. Pencatatan secara manual sangat menyulitkan pihak bengkel ketika harus memberikan sebuah informasi kepada pelanggan perihal jadwal *service*. Penelitian ini membangun sebuah aplikasi reservasi *service* untuk bengkel sepeda motor berbasis web. Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang telah didukung web responsive design. Aplikasi yang dihasilkan mengakomodasi kebutuhan banyak bengkel untuk menyediakan layanan reservasi *service*. Melalui aplikasi ini, pihak bengkel dapat melakukan manajemen layanan reservasi *service*, pihak pelanggan dapat memilih bengkel yang tersedia berdasarkan jarak terdekat pelanggan ke bengkel dan pelanggan dapat juga memilih hari dan jam reservasi yang diinginkan. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box, keseluruhan fungsionalitas aplikasi ini telah dapat berjalan dengan baik.
2. Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Administrasi Perawatan Sepeda Motor di PT. Surapita Unitrans Surabaya

PT. Surapita Unitrans merupakan sebuah perusahaan jasa yang menangani proses sepeda motor Kawasaki. Dalam proses penanganan perawatan kendaraan sepeda motor terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di perusahaan yaitu pelanggan tidak dapat menginformasikan layanan antrian jadwal, tidak adanya layanan pemesanan untuk pelanggan yang memiliki kesibukan yang padat, tidak tersedia informasi untuk pelanggan, dan dalam persiapan. laporan ke bagian penjualan masih menggunakan MS Office. Dari permasalahan diatas maka dibuat suatu perancangan sistem aplikasi administrasi pelayanan sepeda motor di PT. Surapita Unitrans yang dapat mengatur antrian layanan pelanggan secara otomatis dengan menggunakan metode Shortest Job First, terdapat sistem layanan pemesanan yang tersedia untuk pelanggan, dan sistem dapat menyediakan layanan informasi berupa layanan riwayat yang tersedia untuk pelanggan, dan ada sistem pelaporan untuk divisi setelahnya. penjualan. Berdasarkan hasil uji coba aplikasi sistem layanan administrasi yang dibuat Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mengatasi antrian secara otomatis, menghasilkan sistem layanan pemesanan untuk pelanggan, menghasilkan layanan history sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi layanan yang dibutuhkan, dan terdapat periode pelaporan untuk divisi penjualan.

3. Pengembangan Sistem Informasi Service Kendaraan Pada Bengkel KFMP

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini telah memasuki hampir semua kehidupan. Hal ini ditandai dengan banyaknya pengguna komputer, baik untuk kepentingan perusahaan atau bisnis sampai kepada hal-hal yang bersifat hiburan dan pendidikan. Pesatnya perkembangan bisnis yang mengadaptasi teknologi informasi, mendorong terjadinya persaingan bisnis, Setiap pelaku bisnis bersaing untuk merebut pangsa pasar dan meraih pelanggan yang mau menggunakan produk atau jasa dari perusahaannya. Bengkel KFMP adalah usaha milik perorangan yang bergerak dibidang jasa yaitu perbaikan mobil khususnya spesialis untuk mobil-mobil produksi dari Honda atau mobil buatan jepang seperti CRV. Untuk setiap perbaikan kendaraan, bengkel tersebut harus melakukan pencatatan dan perhitungan administrasi *service*. Proses penyelesaian transaksi tersebut sampai sekarang masih menggunakan sistem manual, mulai dari proses pendaftaran pelanggan maupun pendataan tanda pembayaran serta pembuatan laporan yang ditujukan kepada kepala bengkel. Sehingga, hal ini menjadi salah satu penyebab terhambatnya proses pelayanan terhadap para pelanggan dan keterlambatan informasi yang akan disampaikan kepada kepala bengkel. Hasil yang diperoleh dari pengembangan sistem ini adalah dengan melakukan tahapan analisa sistem, analisa analisa perancangan sistem dan perancangan basis data sehingga mempermudah kegiatan perusahaan, mengolah data, membuat laporan menjadi lebih mudah dan efisien, penyajian informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu membuat pihak manajemen dalam mengambil keputusan.

4. Sistem Informasi Pencatatan Service Kendaraan Toyota Berbasis Web

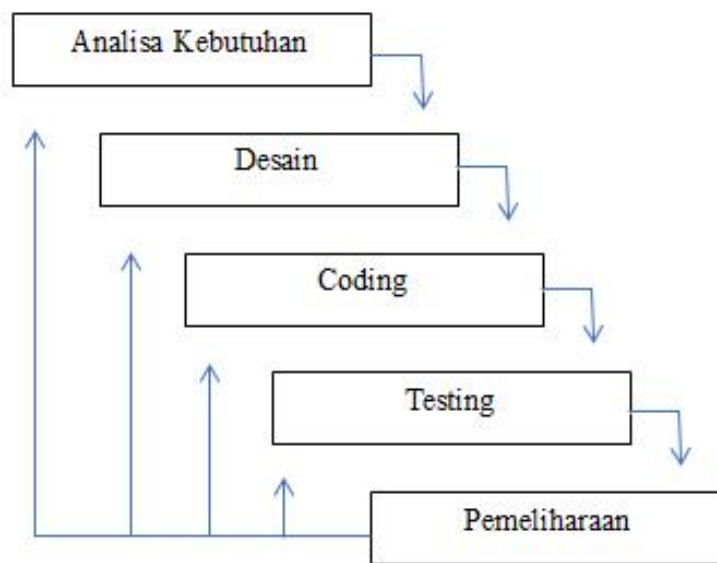
PT. Astrido Jaya Mobilindo merupakan salah satu dealer resmi Toyota yang bergerak dalam bidang otomotif yang meliputi penjualan barang dan jasa. Hampir semua sistem yang ada sudah berbasis komputer. Namun, di dalam implementasinya masih ditemukan kekurangan dalam membantu para pegawai seperti contoh tidak adanya suatu sistem laporan yang berupa grafik untuk memudahkan kepala bengkel dalam menganalisa kinerja bengkel dan ketidak merataan pekerjaan yang diberikan oleh setiap teknisi karena foreman tidak bisa memonitor kerja setiap teknisi. Oleh karena itu peningkatan pelayanan dalam bekerja harus terus ditingkatkan. Sehingga penulis membuat sistem pencatatan service kendaraan berbasis web dengan metode waterfall, dimana metode ini membantu dalam tahapan pengembangan sistem yang sedang berjalan disana. Sistem pencatatan service toyota berbasis web ini memiliki keunggulan dimana pendistribusian

pekerjaan kepada teknisi menjadi lebih adil dan merata dengan adanya tampilan monitoring serta dapat lebih cepat menampilkan laporan produktifitas service karena laporan langsung ditampilkan dalam bentuk grafik dan menghasilkan informasi yang lebih akurat dengan resiko kesalahan sekecil mungkin serta lebih efektif dan efisien dalam manipulasi data.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Waterfall

Waterfall merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi, Metodologi ini mencakup sejumlah fase atau tahapan seperti pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Keterangan Menurut gambar diatas alur dari model *waterfall* sebagai berikut:

- Requirements analysis*, Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan Sistem informasi *Booking Service online*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, wawancara, pengamatan secara langsung, dan literatur pustaka. Pengamatan secara langsung dilakukan di PT. Riau Argo Perkasa Pekanbaru. Selain itu wawancara juga dilakukan pada customer service dan kepala cabang untuk menggali informasi secara langsung terkait Booking service yang berjalan. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung, pada tahap analisis juga dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional pengembangan Sistem informasi *Booking Service online*. Hasil analisis merupakan acuan dalam pembuatan desain model proses, model data, dan antarmuka pengguna.
- Design*, pada tahap ini yaitu tahap desain model proses, model data, dan desain antarmuka desain pemrograman untuk data-data yang telah didapatkan. *Tool* yang akan digunakan dalam pemodelan sistem adalah *UML (Unified Modeling Language)* yaitu, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Diagram Sequence*, yang menggambarkan alur sistem yang

akan dirancang. Desain *interface* sistem meliputi perancangan format menu dan perancangan desain *interface* yang akan digunakan sebagai fasilitas dialog antar sistem dan user.

- c. *Coding* (Implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Dalam sistem ini desain yang telah dibuat dikodekan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* (*Personal Home Page*) dan *Database MySQL*.
- d. *Testing* (pengujian), kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum. Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada sistem yang dibuat, pengujian sistem yang dilakukan menggunakan *Black box test*. Yakni dilakukan dengan mengamati output dari berbagai *input* jika *output* yang dihasilkan sesuai dengan rancangan untuk variasi data, maka sistem yang dibuat dinyatakan baik.
- e. *Maintenance* (perawatan), merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sistem (perangkat lunak), dimana sistem yang telah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan dan penambahan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan metode pengumpulan data guna mendapatkan data dan informasi pada PT. RIAU ARGO PERKASA. Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan:

Observasi

Melakukan pengamatan dengan meninjau secara langsung lokasi tempat penelitian untuk melihat langsung proses bisnis booking atau pendaftaran servis pada PT. RIAU ARGO PERKASA. Pada kesempatan ini juga diamati dokumen yang digunakan pada saat transaksi pendaftaran sampai pada proses pembuatan laporan.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Manager PT. RIAU ARGO PERKASA guna mengetahui prosedur pengolahan data sehingga dapat memberikan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian.

Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan tujuan mencari referensi atau teori yang berkaitan atau membahas terkait dengan tema pembahasan yang diangkat serta definisi-definisi lainnya yang diperlukan dalam menunjang pemahaman dalam penelitian ini.

2.3. Konsep Teori

2.3.1 Sistem Informasi

“Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna.”

Menurut **O’Brien** dalam buku **Nugroho, A. S (2017:9)** mengartikan bahwa “sistem informasi ialah kombinasi dari setiap unit dikelola orang, *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), jaringan komputer dan jaringan komunikasi data (komunikasi).”

2.3.2 Pengertian Pembokongan

Pembokongan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain.

Menurut Edwin dan Chris (1999:1) Pembokingan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ke titik (kota) lainnya. **Ramdani, D, dkk (2019).**

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem (UML)

Unified Modelling Language (UML) Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), serta OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP).

Menurut **Sulianta, F (2017:215)** dalam buku Arsitektur Sistem Informasi yang menjelaskan bahwa UML merupakan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk pembangunan perangkat lunak berbasis objek.

UML memiliki banyak diagram, empat diantaranya yaitu, *diagram use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *diagram sequence*. Diantaranya yaitu :

1 *Use Case Diagram*

Diagram Use Case merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dilakukan. *Diagram Use Case* akan menggambarkan fungsi apa saja yang ada dalam sistem informasi dan bagaimana aktor menggunakannya.

2 *Activity Diagram*

Merupakan *diagram* yang menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3 *Class Diagram*

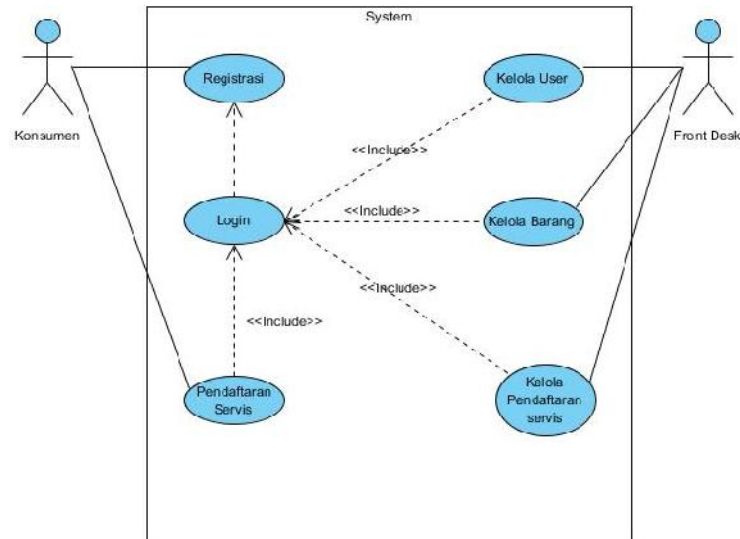
Class menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode atau fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Sebuah class diagram terdiri dari sejumlah kelas yang disebut dengan associations.

4 *Sequence Diagram*

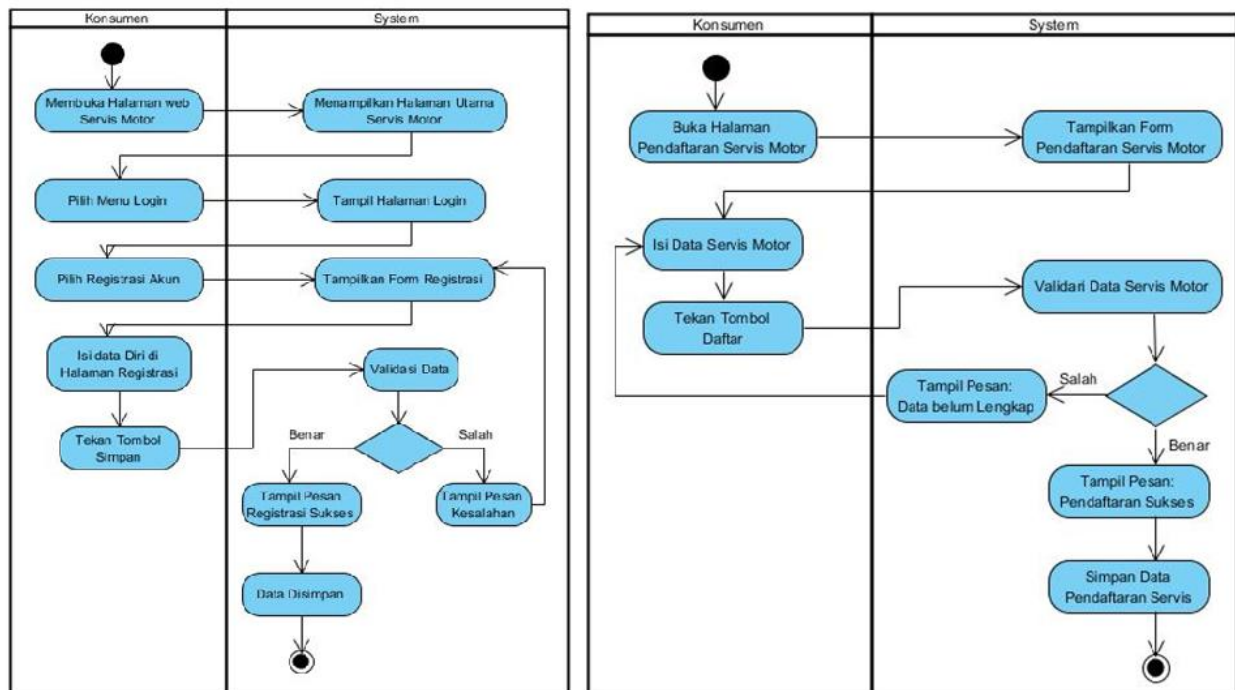
Diagram sequence adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek. Isi dari *Diagram Sequence* harus sama dengan *use case* dan *Class Diagram*. Suatu *use case* tunggal akan digambarkan satu *Diagram Sequence*-nya.

3.1.1 Rancangan Sistem Usulan

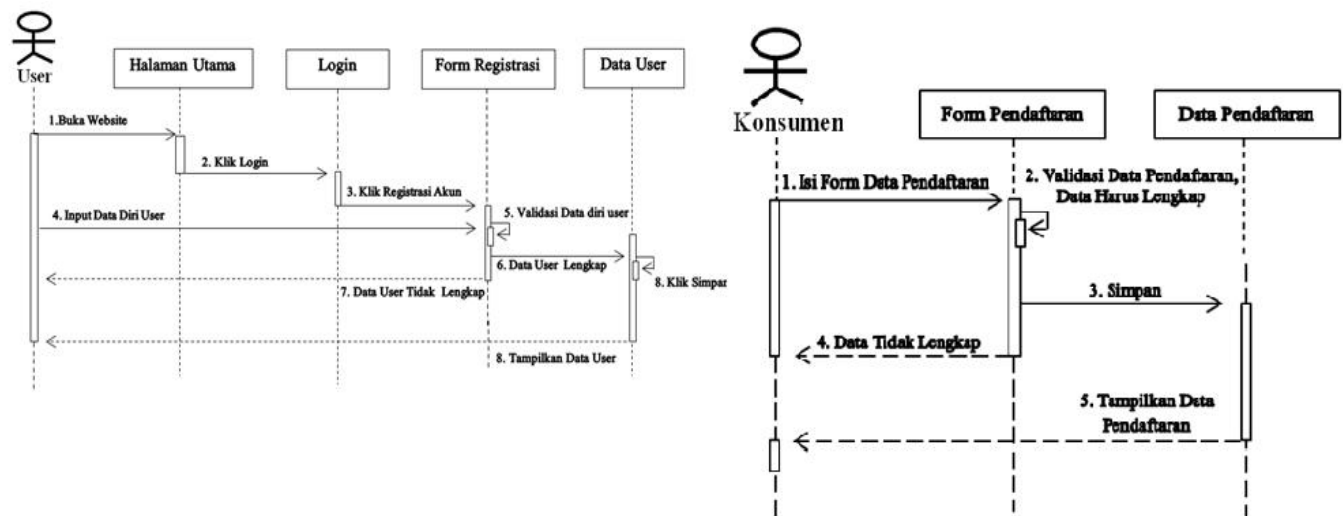
Rancangan sistem usulan merupakan gambaran sistem secara global dan fungsi apa saja yang ada di dalam sistem usulan tersebut. Berikut ini digambarkan rancangan sistem usulan *Booking Service* pada PT. Riau Argo Perkasa :



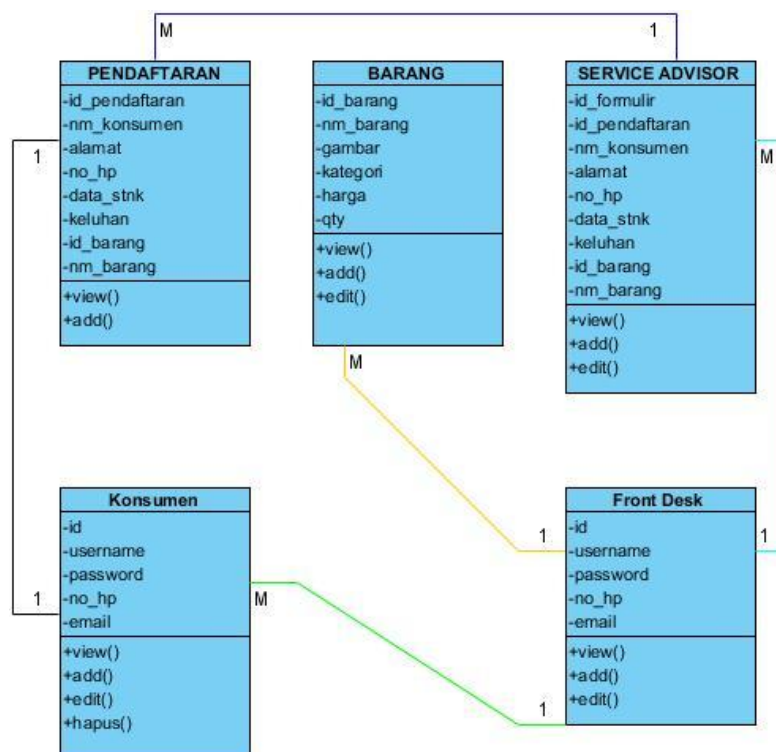
Gambar 2. Diagram Use Case



Gambar 3. Diagram Activity Registrasi dan Pendaftaran Servis



Gambar 4. Diagram Sequence Registrasi dan Pendaftaran Servis



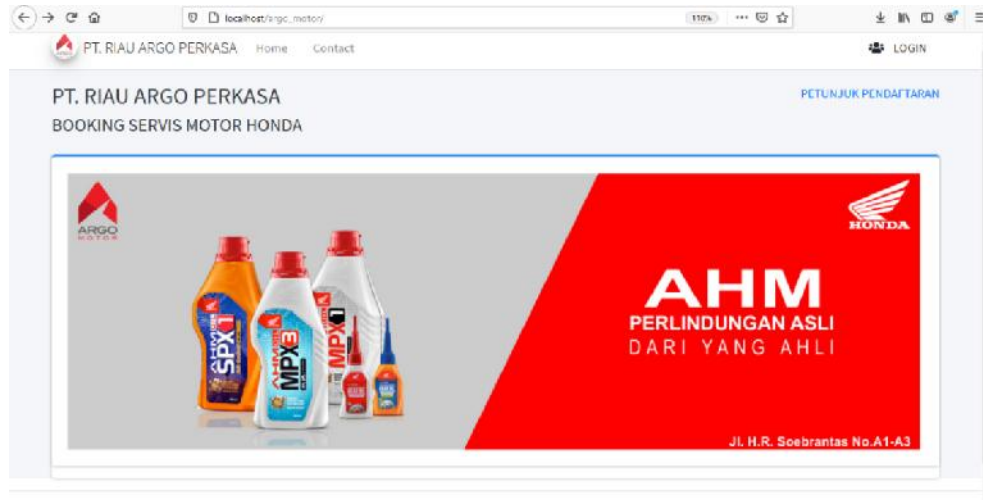
Gambar 5. Diagram Class

3.2 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan wujud dari proses penelitian, hal ini merupakan tahap menterjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya.

a) Halaman Utama

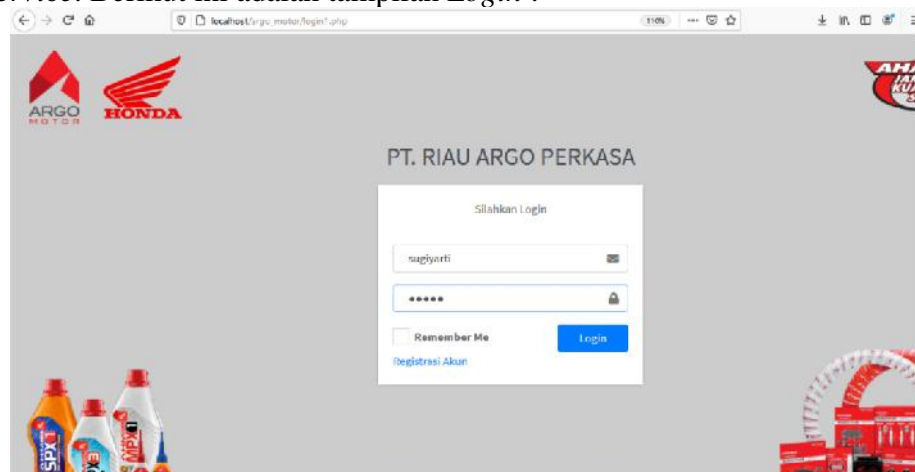
Halaman utama merupakan tampilan utama sistem informasi saat konsumen membuka *website* yang akan menampilkan menu pada PT. Riau Argo Perkasa. Di halaman ini terdapat menu *home*, *contact* dan *login* sehingga menu utama dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui informasi dan melakukan *login* untuk meregistrasi *booking service*. Berikut merupakan tampilan menu utama :



Gambar 6. Halaman Utama

b) Halaman Login

Form login digunakan untuk membatasi hak akses. Pada halaman ini admin dan konsumen dapat *login* ke akun. Sebelum konsumen melakukan *login* maka konsumen harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan setelah registrasi bisa langsung *login* untuk melakukan *booking service*. Berikut ini adalah tampilan *Login* :



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

c) Tampilan Form Registrasi

User yang belum mempunyai *account* bisa mendaftar dulu sebelum melakukan *login* atau pendaftaran *booking service*, dengan mengisi data diri agar bisa melakukan *login* untuk proses selanjutnya. Berikut halaman untuk *form* registrasi :

Gambar 8. Tampilan Form Registrasi

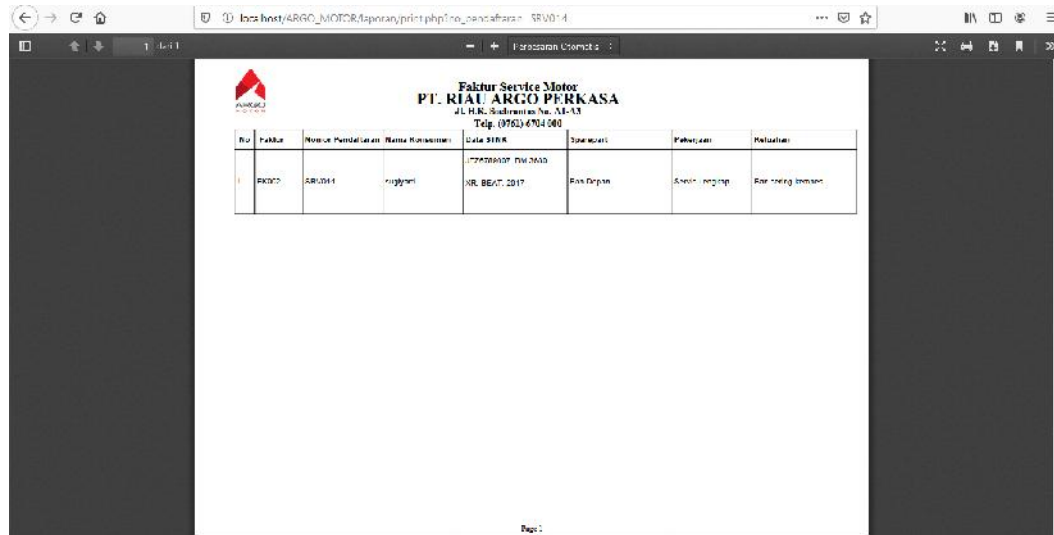
d) Form Pendaftaran Service

Merupakan pendaftaran data servis motor, konsumen harus mengisi formulir sesuai yang tampilan pada gambar 6. Pada menu utama pendaftaran ini ada beberapa menu, diantaranya data konsumen yaitu nomor pendaftaran, nama konsumen, alamat, nomor telepon, data STNK, waktu pengantaran atau tanggal pembookingan. Adapun menu dari data servis yaitu beberapa menu pilihan untuk mengganti *spare part*, pekerjaan servis, dan keluhan dari konsumen pengguna sepeda motor. Berikut tampilan dari pendaftaran servis :

Gambar 9. Tampilan Form Registrasi

e) **Tampilan Print Out Data Servis**

Menampilkan hasil *print out* data servis konsumen, dan data ini yang akan diberikan kepada mekanik untuk melakukan tugas apa saja yang akan diservis atau keperluan sesuai yang diinginkan oleh konsumen. Berikut tampilan *print out*:



The screenshot shows a web browser window displaying a service invoice. The header includes the company logo and name: PT. RIAU ARGO PERKASA, along with its address and phone number. Below the header is a table with the following data:

No	Faktur	Motor	Pendaftaran	Nama Konsumen	Data SIKR	Tanpa	Pelayanan	Relasi
1	0000	ARGO	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000

Gambar 10. Tampilan Print Out Data Servis

4. KESIMPULAN

Sebagaimana tujuan penelitian ini dilakukan, untuk mengimplementasikan sistem informasi *Booking Service* pada PT. Riau Argo Perkasa. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Booking Service* online untuk PT. Riau Argo Perkasa Pekanbaru. Aplikasi tersebut diterapkan menjadi salah satu penerapan teknologi untuk pelayanan pendaftaran atau *Booking service*. Uji coba aplikasi pada laboratorium komputer AMIK Mahaputra Riau, dilakukan untuk mengetahui tingkat kegunaan terhadap kebutuhan pengguna. Adanya aplikasi *Booking Service* ini mempermudah dan mempercepat proses *booking service* atau pendaftaran *online* tanpa harus membuang waktu konsumen datang ke bengkel. Selain itu juga, dapat mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat luas serta membantu manajemen dalam mengambil keputusan dengan menyajikan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abner Mahendra, dkk, (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Administrasi Perawatan Sepeda Motor di PT. Vol. 4, No. 2.
- Dani dkk, (2019). Sistem Informasi Pemesanan Futsal Di Master Futsal Citeureup (MFC) berbasis WEB. Vol 3 No. 1.

- Irawan, I. (2018). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI TAGIHAN (BILLING SYSTEM) PASIEN RAWAT INAP PADA RUMAH SAKIT UMUM DAERAH BANGKINANG KAMPAR. Vol. 4, No. 2.
- Iswandy, E. (2015). Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu di Kanagarian Barung-Barung Balantai Timur. Vol. 3 No. 2.
- Maria, S. & Grasela M. (2020). Sistem Informasi Pengarsipan Data Layanan Administrasi di Prodi Manajemen Informatika AMIK Mahaputra Riau. Vol. 4, No. 1.
- Nugroho, A. S. (2017). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta 55283: Trans Tekno.
- Prayitno, A. S. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. Vo. 1, No. 1.
- Ramdani, D. d. (2019). Sistem Informasi Pembookingan Futsal di Master Futsal Citeureup (MFC) Berbasis Web. Vol. 3, No. 1.
- Sulianta, F. (2017). *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota AKAPI).
- Sutabri, T. (2016). *Sistem Informasi Manajemen (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.