

LAPORAN TUGAS BESAR
PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

D' BENGKEL TEL U

*Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat mata kuliah Praktikum Algoritma dan
Pemrograman Program Studi SI Teknik Elektro Universitas Telkom*



Disusun oleh :

KELOMPOK 4 KELAS EL 47 01

Anggota :

- | | |
|--------------------------------------|----------------|
| 1. Agita Alfizar Sastrawijaya | (101022300036) |
| 2. Sulthan Syakir Aryasatya | (101022300290) |
| 3. Adrianus Wismar Nugrahanto | (101022330019) |
| 4. Ilham Gading Sojuangon Panggabean | (101022330203) |

FAKULTAS TEKNIK ELEKTRO

TELKOM UNIVERSITY

BANDUNG

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Deskripsi Pembagian Tugas Kelompok	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 D'Bengkel	4
2.2 Sistem Informasi	4
2.3 Pengolahan Data	5
2.4 Flowchart	6
2.5 Algoritma Dan Pemrograman Bahasa C	7
2.5.1 Pengertian Algoritma dan Pemrograman	7
2.5.2 Tipe Data	7
BAB III HASIL ANALISIS	7
3.1 Deskripsi Program	7
3.2 Screenshoot Fitur-fitur Program.....	8
3.2.1 Fitur Utama	8
3.2.2 Fitur Admin	8
3.2.3 Fitur User	10
3.3 Flowchart D'Bengkel	13
3.4 Analisis Program	25
3.5 Analisis Error	26
BAB IV PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan	28

4.2Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2.1.1 Menu Awal	8
Gambar 3.2.1.2 Menu Utama	8
Gambar 3.2.2.1 Admin Login_salah	8
Gambar 3.2.2.2 Menu Admin	9
Gambar 3.2.2.3 Tambah Bengkel	9
Gambar 3.2.2.4 Hapus Bengkel	9
Gambar 3.2.2.5 Daftar Bengkel	10
Gambar 3.2.2.6 Daftar Pesan Bengkel	10
Gambar 3.2.3.1 Menu Utama_User	10
Gambar 3.2.3.2 Regis User_berhasil	11
Gambar 3.2.3.3 Regis User_gagal	11
Gambar 3.2.3.4 Login User_benar	11
Gambar 3.2.3.5 Login User_salah	11
Gambar 3.2.3.6 Menu Utama User	12
Gambar 3.3.1 Flowchart menuUtama.....	13
Gambar 3.3.2 Flowchart loginAdmin	14
Gambar 3.3.3 Flowchart menuAdmin	15
Gambar 3.3.4 Flowchart tambahBengkel	16
Gambar 3.3.5 Flowchart hapusBengkel	17
Gambar 3.3.6 Flowchart daftarBengkel, menuOrder, menuFeedback	18
Gambar 3.3.7 Flowchart adminBengkel(*kendaraan, *jenis)	19
Gambar 3.3.8 Flowchart utamaUser	20
Gambar 3.3.9 Flowchart regisUser	21
Gambar 3.3.10 Flowchart loginUser	22
Gambar 3.3.11 Flowchart menuUser	23
Gambar 3.3.12 Flowchart menuUser2	24
Gambar 3.4.1 Tambah Bengkel_eror	26

Gambar 3.4.2 Daftar Bengkel_kosong	27
Gambar 3.4.3 Pesan Bengkel_tidak bisa.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1.5.1 Pembagian Tugas Kelompok	3
Tabel Penilaian	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kendaraan merupakan alat yang sangat dibutuhkan sebagai media transportasi kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kendaraan berupa motor, mobil dan sepeda yang dapat membantu aktivitas manusia. Namun adapun faktor masalah bagi pengguna kendaraan seperti mengalami masalah pada ban bocor, mesin mati, servis, masalah pada lampu yang menyebabkan gangguan saat berkendara, dan masalah lainnya. Oleh karena itu, muncul beberapa usaha kecil yang fokus pada pelayanan perbaikan kendaraan yaitu bengkel.

Bengkel adalah jenis usaha kecil hingga menengah yang fokus pada pelayanan perbaikan kendaraan baik itu motor, mobil dan sepeda. Selain pelayanan perbaikan, bengkel juga melakukan kegiatan penjualan suku cadang guna memenuhi kebutuhan penggantian suku cadang yang mengalami kerusakan. Salah satu bengkel yang menyediakan pelayanan perbaikan dan penjualan suku cadang untuk motor, mobil ataupun sepeda di sekitar Telkom University adalah D'BengkelTelU.

D'BengkelTelU hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah umum terkait perawatan kendaraan yang berada di sekitar Telkom University. Dengan berkembang pesatnya era globalisasi ini D'BengkelTelU merupakan penyedia layanan jasa bengkel secara daring. Sebagai pusat pendidikan yang berpusat pada teknologi dan inovasi, aplikasi ini hadir sebagai solusi bagi para dosen, mahasiswa, dan para aktivis kampus yang sering kali menghadapi masalah dengan kendaraan mereka di daerah sekitar kampus. Oleh karena itu, aplikasi D'BengkelTelU diciptakan untuk menyediakan platform yang menyatukan layanan pemesanan jasa dari berbagai toko bengkel terdekat di sekitar Telkom University. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat dengan cepat menemukan bengkel terdekat yang sesuai dengan kebutuhan perbaikan kendaraan.

1.2 Batasan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi D'BengkelTelU ada beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya memfokuskan bengkel terdekat sekitar Telkom University.
2. Ketersediaan montir terbatas dan tergantung pada beban kerja dan situasi.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk pengembangan aplikasi D'BengkelTelU sebagai berikut:

1. Bagaimana mempermudah proses apabila mahasiswa/dosen mengalami kendala pada kendaraannya dan dengan mudah untuk mencari bengkel terdekat dan bisa memanggil montir dari bengkel tersebut?
2. Bagaimana cara memudahkan pelanggan agar dapat mencari toko bengkel terdekat melalui web?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat untuk pengembangan aplikasi D'BengkelTelU sebagai berikut:

1. Untuk Membantu dalam meningkatkan produktivitas mekanik dan pekerja bengkel dengan memberikan akses mudah ke informasi, panduan, dan alat bantu yang diperlukan
2. Untuk mempermudah pelanggan agar dapat mencari toko bengkel terdekat melalui web.

1.5 Deskripsi Pembagian Tugas Kelompok

Agita Alfizar Sastrawijaya	Sulthan Syakir Aryasatya	Adrianus Wismar Nugrahanto	Ilham Gading Sojungon Panggabean
Mengerjakan 15% flowchart, coding 10% mengerjakan laporan Bab 1, mengerjakan laporan Bab 3	Mengerjakan 30% flowchart, dan mengerjakan 30% coding.	Mengerjakan 40% flowchart, mengerjakan 50% coding, dan merapihkan laporan.	Mengerjakan 15% flowchart, coding 10%, mengerjakan daftar isi, kajian pustaka, analisis program, dan kesimpulan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bengkel

Bengkel adalah tempat di mana seseorang mekanik melakukan pekerjaannya melayani jasa perbaikan dan perawatan kendaraan. Bengkel umum kendaraan bermotor adalah bengkel umum yang berfungsi untuk membetulkan, memperbaiki, dan merawat kendaraan bermotor agar tetap memenuhi persyaratan teknis dan laik jalan. Kendaraan bermotor yang dimaksud dalam pengertian tersebut adalah kendaraan yang digerakkan oleh peralatan teknik yang berada pada kendaraan itu. Macam-macam kendaraan bermotor antara lain sepeda motor, mobil penumpang, bus, dan mobil barang [1].

Menurut Yoga (2013), bengkel merupakan suatu usaha jenis wirausaha kecil dan menengah yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan perbaikan, baik itu sepeda motor atau mobil [2].

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan(atau mendapatkan), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi (C. Loudon & P. Loudon, 2008:15). Hal tersebut didukung oleh pendapat Davis yang mengemukakan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 1989:11).

Sedangkan menurut Husein (2008:6), sistem informasi adalah sistem yang berbasis teknologi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk mengolah dan menyebarkan (*dissemination*) informasi. Sedangkan menurut Hariyanto (2008:143), sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang

merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan. Dari beberapa pendapat tentang sistem informasi maka dapat diketahui bahwa sistem informasi adalah komponen perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi [3].

O'Brien menyatakan bahwa pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari setiap unit yang dikelola orang-orang, *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), jaringan komputer, serta jaringan komunikasi data (komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang bentuk organisasi. Menurut John F Nash, pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern, dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat [4].

2.3 Pengolahan Data

Data berasal dari kata “Datum” yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf dan sebagainya.

Menurut Vercellis (2009) adalah data merupakan sebuah representasi fakta yang tersusun secara terstruktur. Menurut Wawan dan Munir (2006) bahwa “Data adalah nilai yang merepresentasikan deskripsi dari suatu objek atau kejadian (Data menurut Drs.Jhon J.Longkutoy (1996) mengatakan bahwa “data adalah suatu istilah majemuk dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan,

simbol, gambar, angka, huruf yang menunjukan suatu ide, objek, kondisi atau situasi dan lainnya”. event).”

Pengelolaan data adalah segala macam pengelolaan terhadap data atau kombinasi- kombinasi dari berbagai macam pengelolaan terhadap data untuk membuat data itu berguna sesuai dengan hasil yang diinginkan dapat segera dipakai. Menurut Jogiyanto H.M “Pengelolaan Data adalah manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna berarti”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Pengolahan Data merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan masukan berupa data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk tujuan sesuai dengan yang direncanakan” [5].

2.4 Flowchart

Flowchart adalah suatu standar untuk menggambarkan suatu proses. Setiap langkah dalam algoritma dinyatakan dengan sebuah simbol dan aliran setiap langkah (dari suatu langkah ke langkah lain) dinyatakan dengan garis yang dilengkapi panah. Beberapa petunjuk yang harus diperhatikan dalam pembuatan flowchart :

1. Flowchart digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan menghitung pajak penjualan.
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktivitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
7. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

2.5 Algoritma Dan Pemrograman Bahasa C

2.5.1 Pengertian Algoritma dan Pemrograman

Algoritma adalah serangkaian langkah yang tepat, terperinci, dan terbatas dalam menyelesaikan masalah. Tepat artinya langkah tersebut selalu benar untuk menyelesaikan masalah. Terperinci artinya langkah tersebut detail dan dapat dieksekusi oleh komputer. Terbatas artinya suatu saat langkah tersebut harus berhenti. Jika langkah “tidak pernah” berhenti namanya looping forever.

2.5.2 Tipe Data

Tipe data adalah jenis dari suatu variabel yang digunakan dalam algoritma. Berikut adalah beberapa macam tipe data. a. Int : Menyatakan bilangan bulat antara -32768 sampai +32767 Contoh : 1 0 3 -5 -7 b. Float : Menyatakan bilangan real (bilangan asli) dari 10⁻³⁸ sampai dengan 10³⁸ . Contoh : 1.1, 1.3, -9.2 c. Char : Menyatakan sebuah karakter. Contoh : A, f, 9, atau *. d. Bool : Menyatakan nilai logika : true atau false. [6]

BAB III

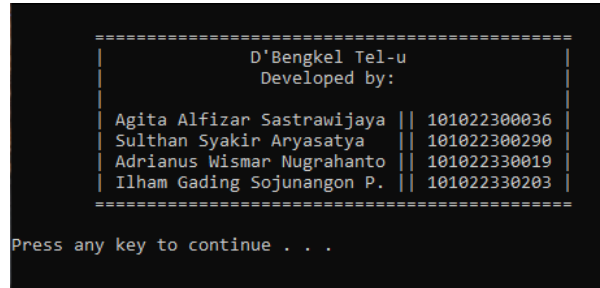
HASIL DAN ANALISIS

3.1 Deskripsi Program

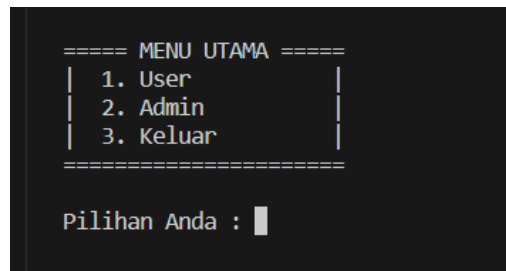
D'BengkelTelU adalah aplikasi yang inovatif yang diciptakan untuk memberikan solusi terhadap masalah perawatan kendaraan di sekitar Telkom University. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk melakukan pemesanan layanan perbaikan atau pemeliharaan kendaraan mereka secara langsung. Pengguna dapat memilih toko bengkel yang sesuai dengan kebutuhan kendaraan, pengguna dapat cepat memanggil montir dari bengkel untuk datang ke lokasi kendaraan. Aplikasi D'BengkelTelU bertujuan untuk memberikan perawatan kendaraan lebih mudah, cepat, dan andal bagi mahasiswa/dosen/aktivis kampus di sekitar Telkom University.

3.2 Screenshoot fitur – fitur program

3.2.1 Fitur Utama

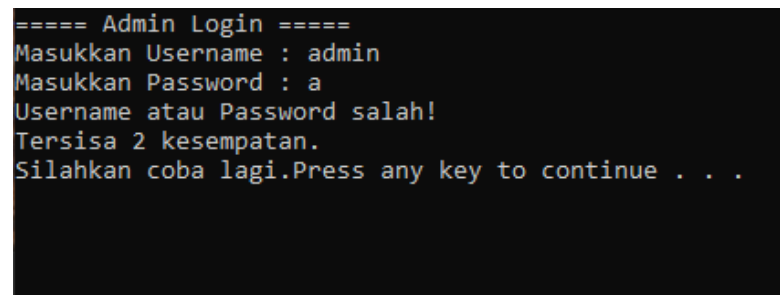


Gambar 3.2.1.1 Menu Awal

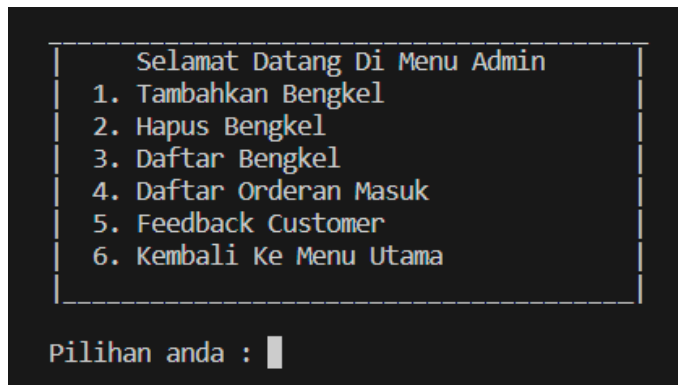


Gambar 3.2.1.2 Menu Utama

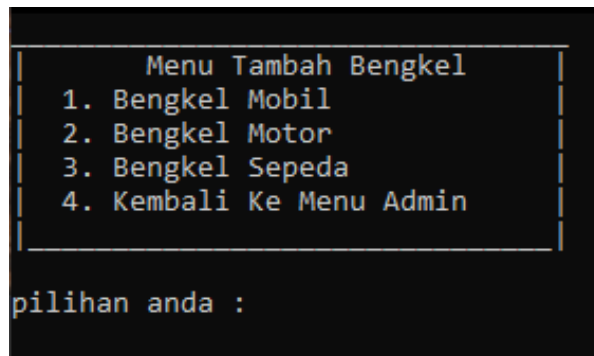
3.2.2 Fitur Admin



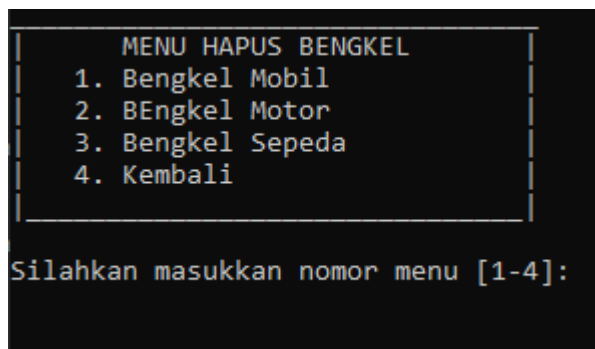
Gambar 3.2.2.1 Admin Login_salah



Gambar 3.2.2.2 Menu Admin



Gambar 3.2.2.3 Tambah Bengkel



Gambar 3.2.2.4 Hapus Bengkel

```
Selamat Datang Di Menu Admin
1. Tambahkan Bengkel
2. Hapus Bengkel
3. Daftar Bengkel
4. Daftar Orderan Masuk
5. Feedback Customer
6. Kembali Ke Menu Utama

Pilihan anda : 3

===== BENGKEL MOBIL =====Tidak ada data untuk bengkel MOBIL.

===== BENGKEL MOTOR =====Tidak ada data untuk bengkel MOTOR.

===== BENGKEL SEPEDA =====Tidak ada data untuk bengkel SEPEDA.

Kembali ke menu utama?
Press any key to continue . . .
```

3.2.2.5 Daftar Bengkel

```
===== PESANAN BENGKEL =====

Kembali ke menu utama?
Press any key to continue . . .
```

3.2.2.6 Daftar Pesan Bengkel

3.2.3 Fitur User

```
Selamat Datang di Dasbor Utama User
1. Login User
2. Registrasi User Baru
3. Kembali ke Menu Utama

Pilihan anda :
```

Gambar 3.2.3.1 Menu Utama_User


```
Masukan Nama          : User
Masukkan Jenis Kendaraan : mobil
Masukkan Plat Nomor    : T 3170 M
Masukkan No. Telepon   : 08123456789
Masukkan Username      : telkom
Masukkan Password      : telkom
Pendaftaran berhasil.
Silahkan login untuk melanjutkan.

Press any key to continue . . .
```

Gambar 3.2.3.2 Regis User_berhasil

```
Masukan Nama          : User
Masukkan Jenis Kendaraan : mobil
Masukkan Plat Nomor    : D 1234 TE
Masukkan No. Telepon   : 081234567
Masukkan Username      : a

Username sudah digunakan! Silahkan pilih username lain.
Press any key to continue . . .
```

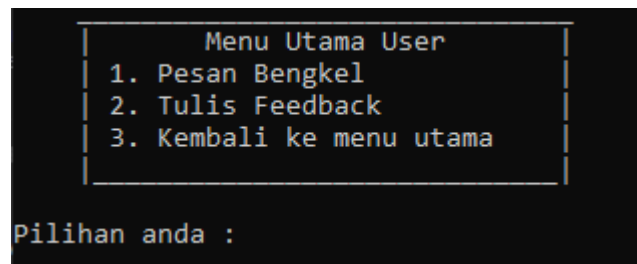
Gambar 3.2.3.3 Regis User_gagal

```
===== User Login =====
Masukkan Username : a
Masukkan Password : a
Login Berhasil!
Press any key to continue . . .
```

Gambar 3.2.3.4 Login User_benar

```
===== User Login =====
Masukkan Username : telkom
Masukkan Password : telkom
Username atau Password Salah!
Kesempatan sisa 2
Press any key to continue . . .
```

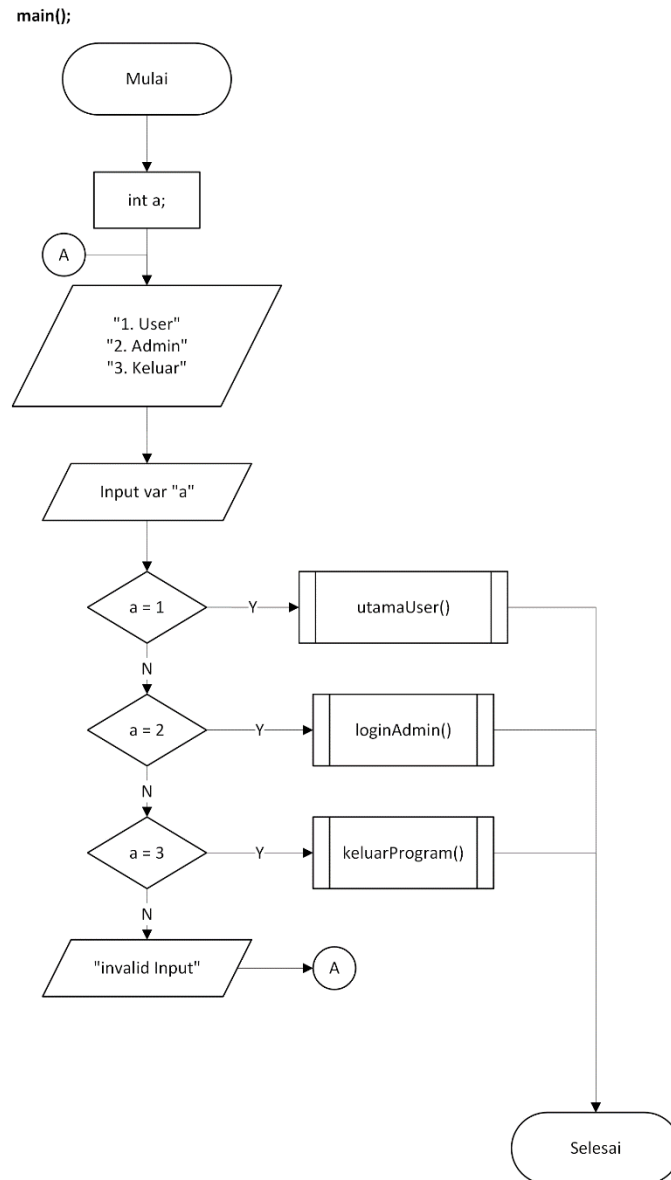
Gambar 3.2.3.5 Login User_salah



Gambar 3.2.3.6 Menu Utama User

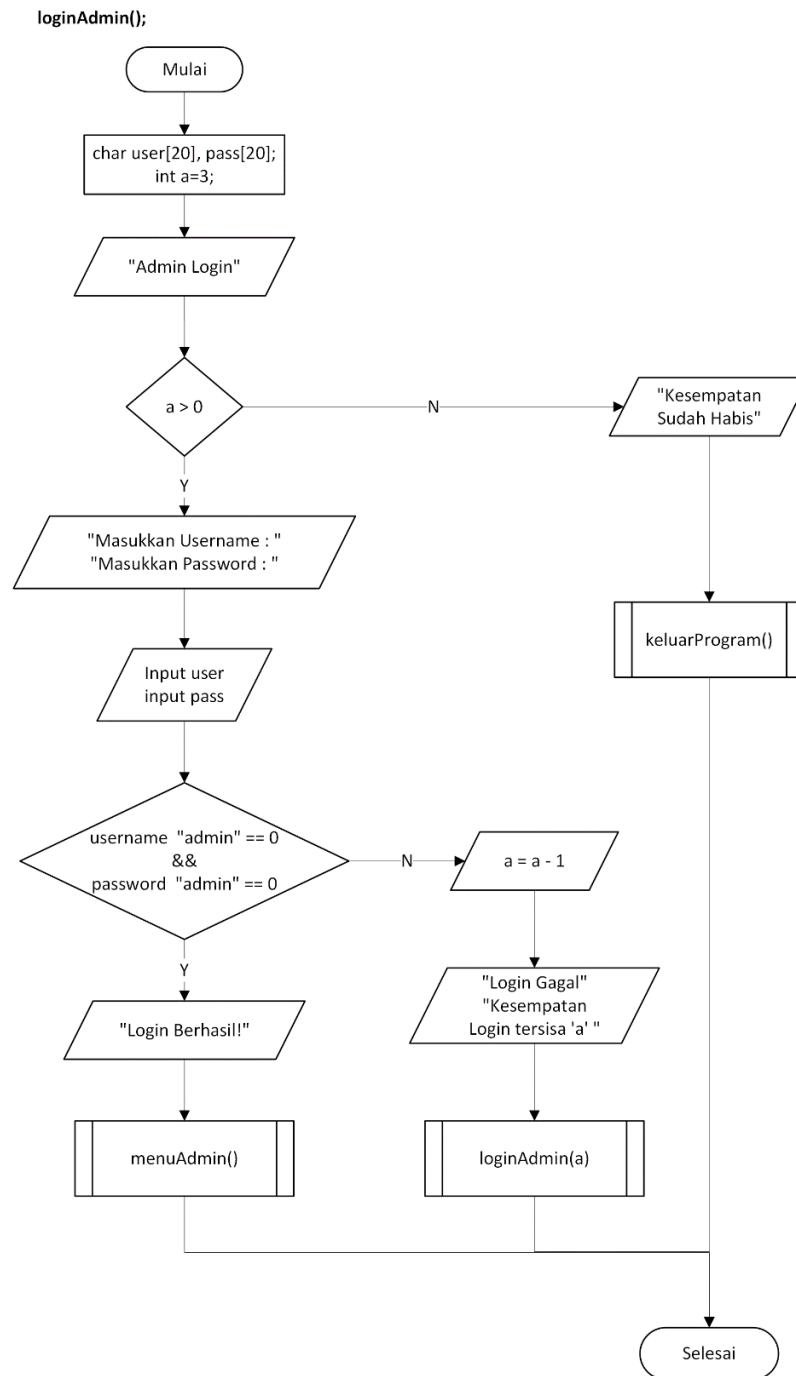
3.3 Flowchart D'Bengkel

3.3.1 Flowchart menuUtama()



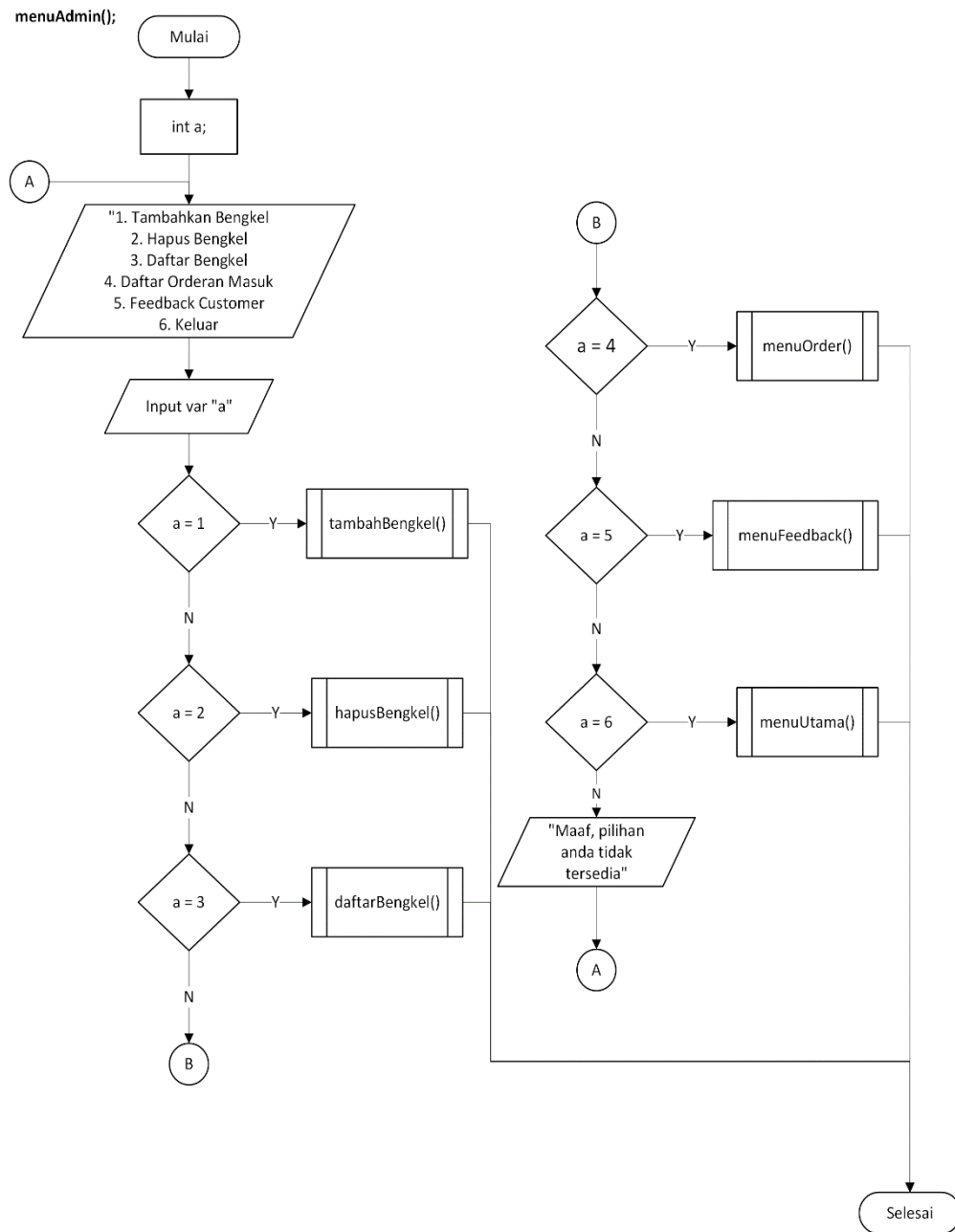
Gambar 3.3.1 Flowchart menuUtama

3.3.2 Flowchart loginAdmin()



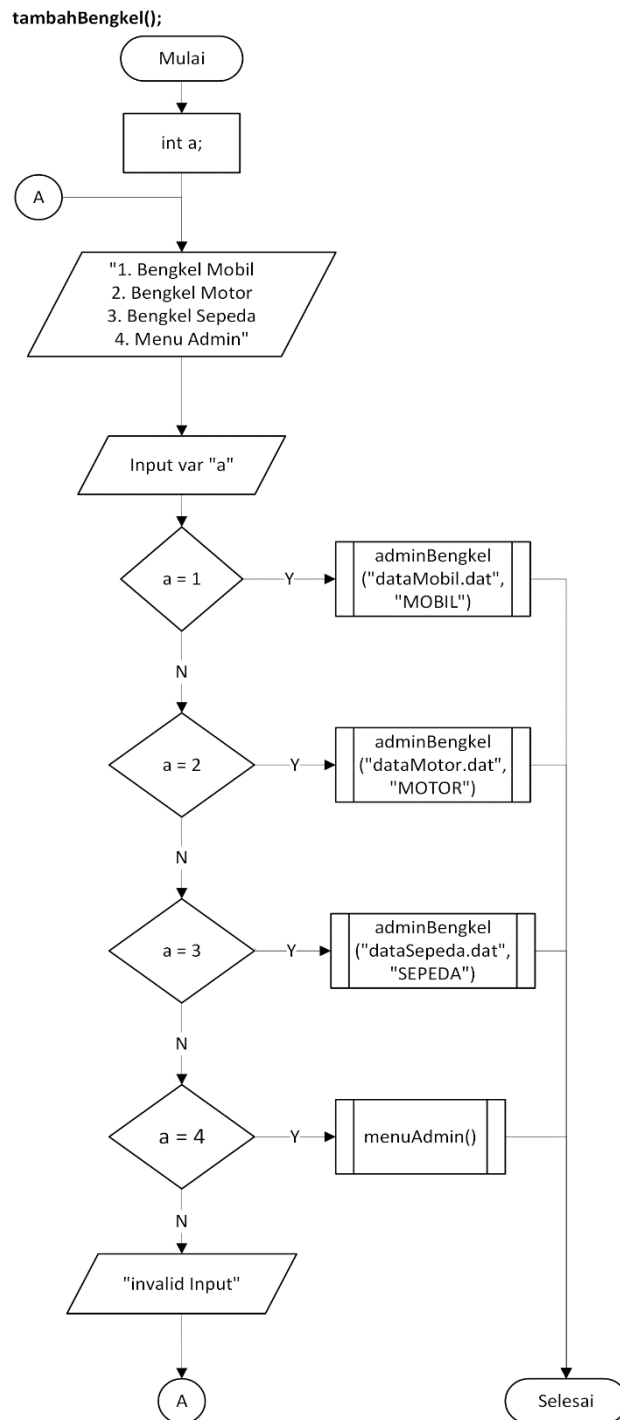
Gambar 3.3.2 Flowchart loginAdmin

3.3.3 Flowchart menuAdmin()



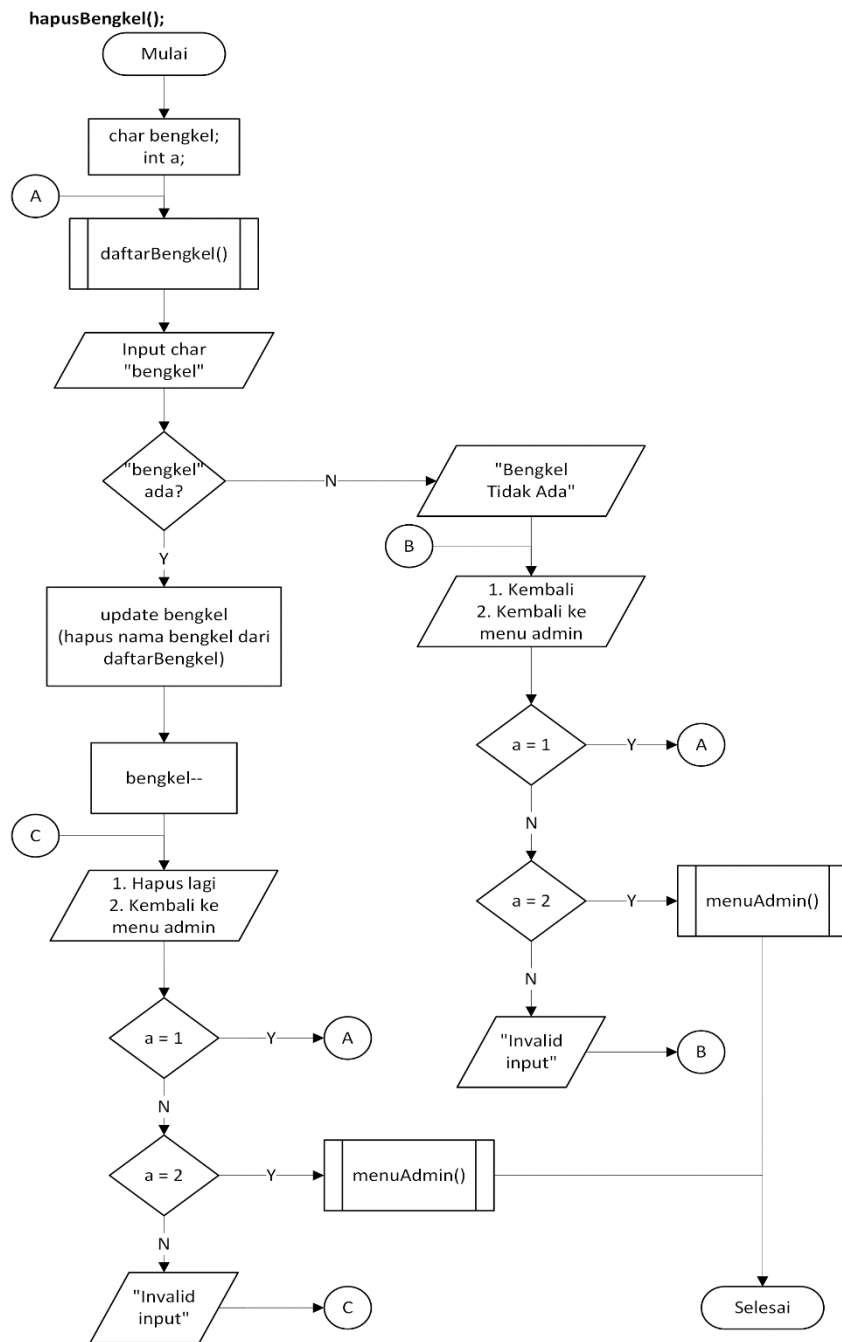
Gambar 3.3.3 Flowchart menuAdmin

3.3.4 Flowchart tambahBengkel()



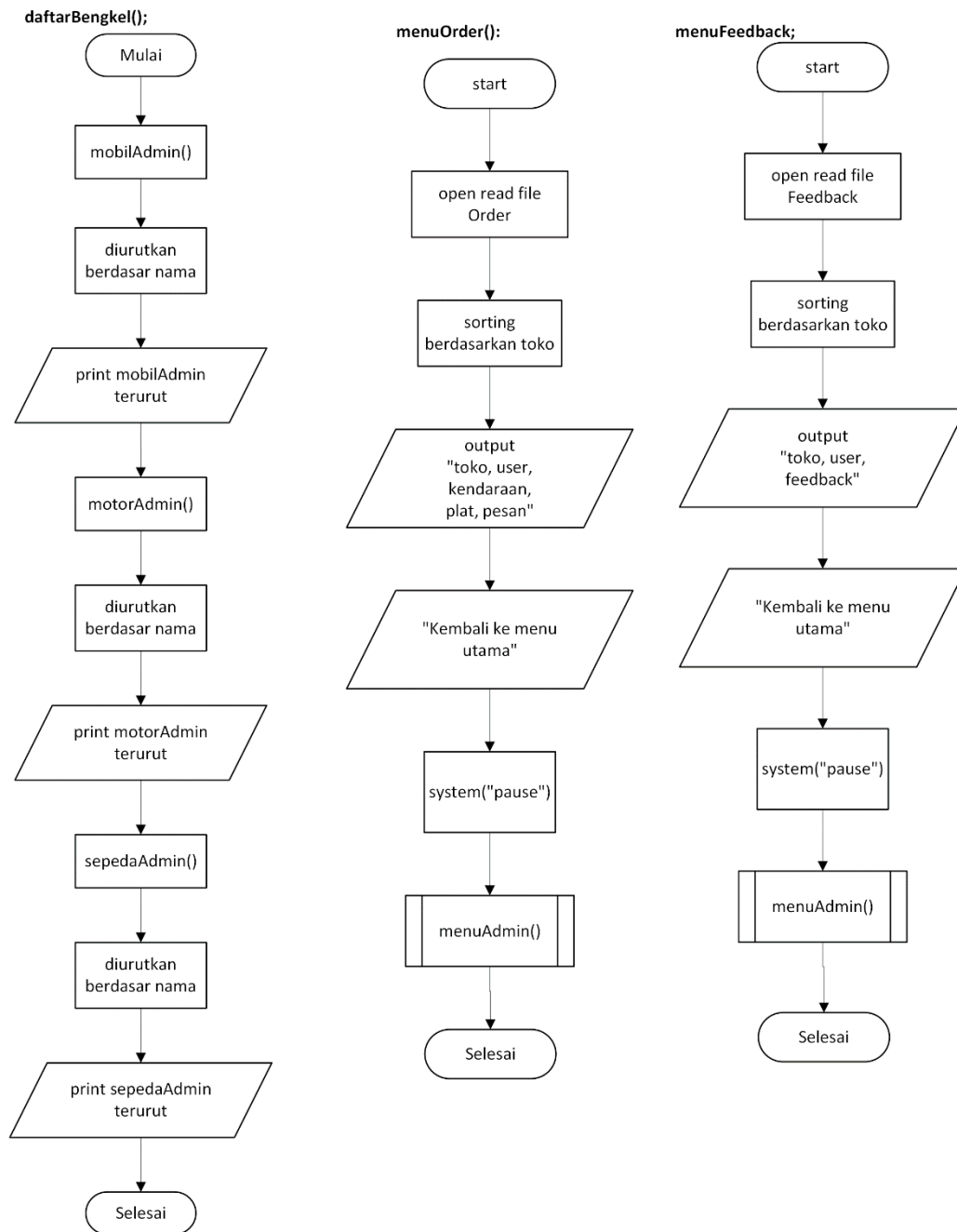
Gambar 3.3.4 Flowchart tambahBengkel

3.3.5 Flowchart hapusBengkel



Gambar 3.3.5 Flowchart hapusBengkel

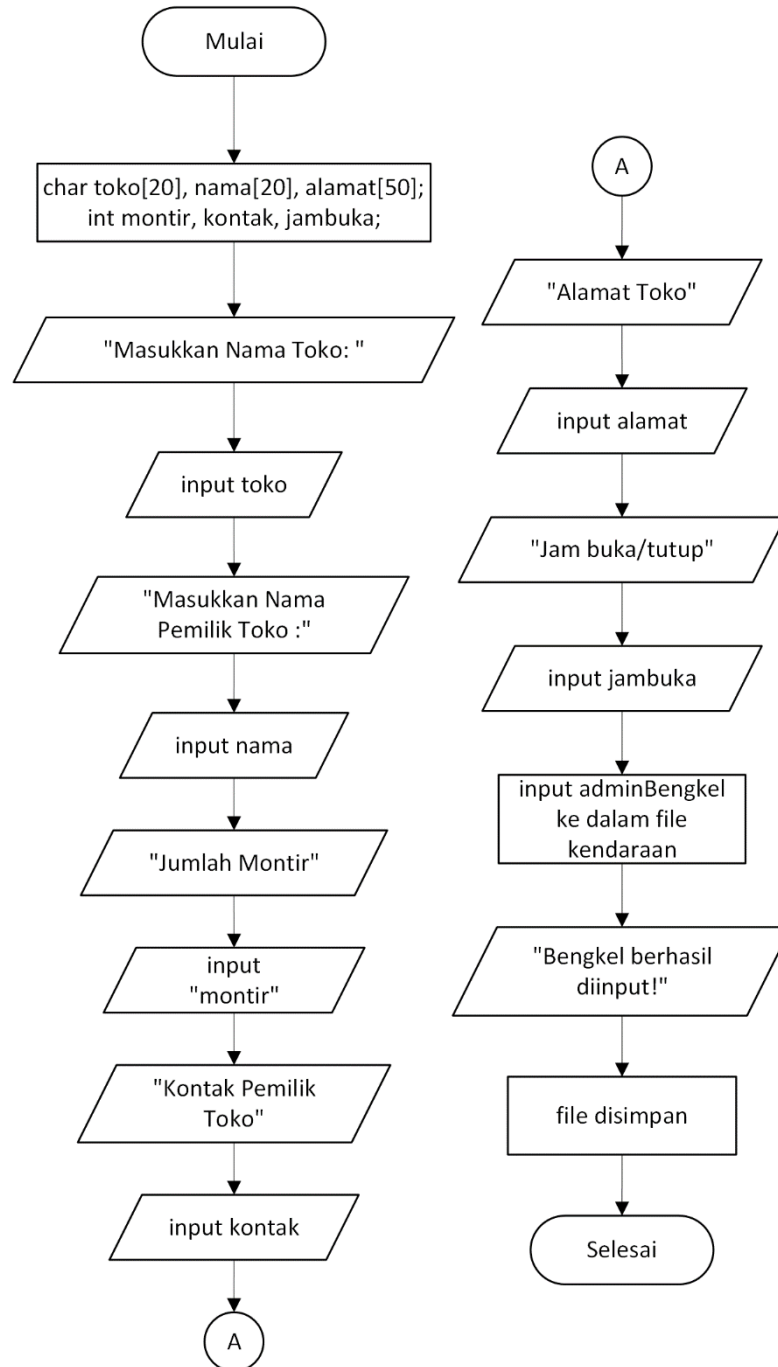
3.3.6 Flowchart daftarBengkel(), menuOrder(), menuFeedback()



Gambar 3.3.6 Flowchart daftarBengkel, menuOrder, menuFeedback

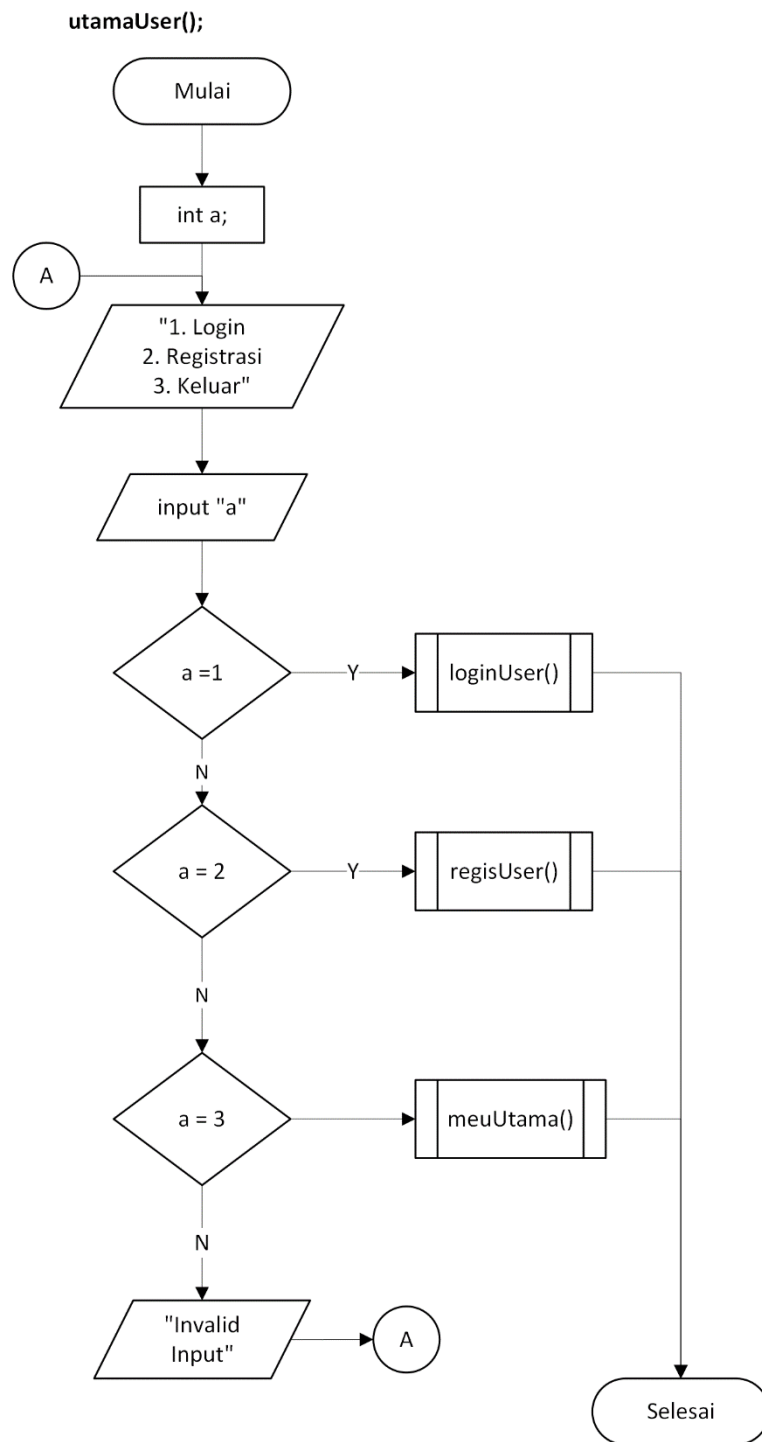
3.3.7 Flowchart adminBengkel(*kendaraan, *jenis)

adminBengkel(*kendaraan, *jenis)



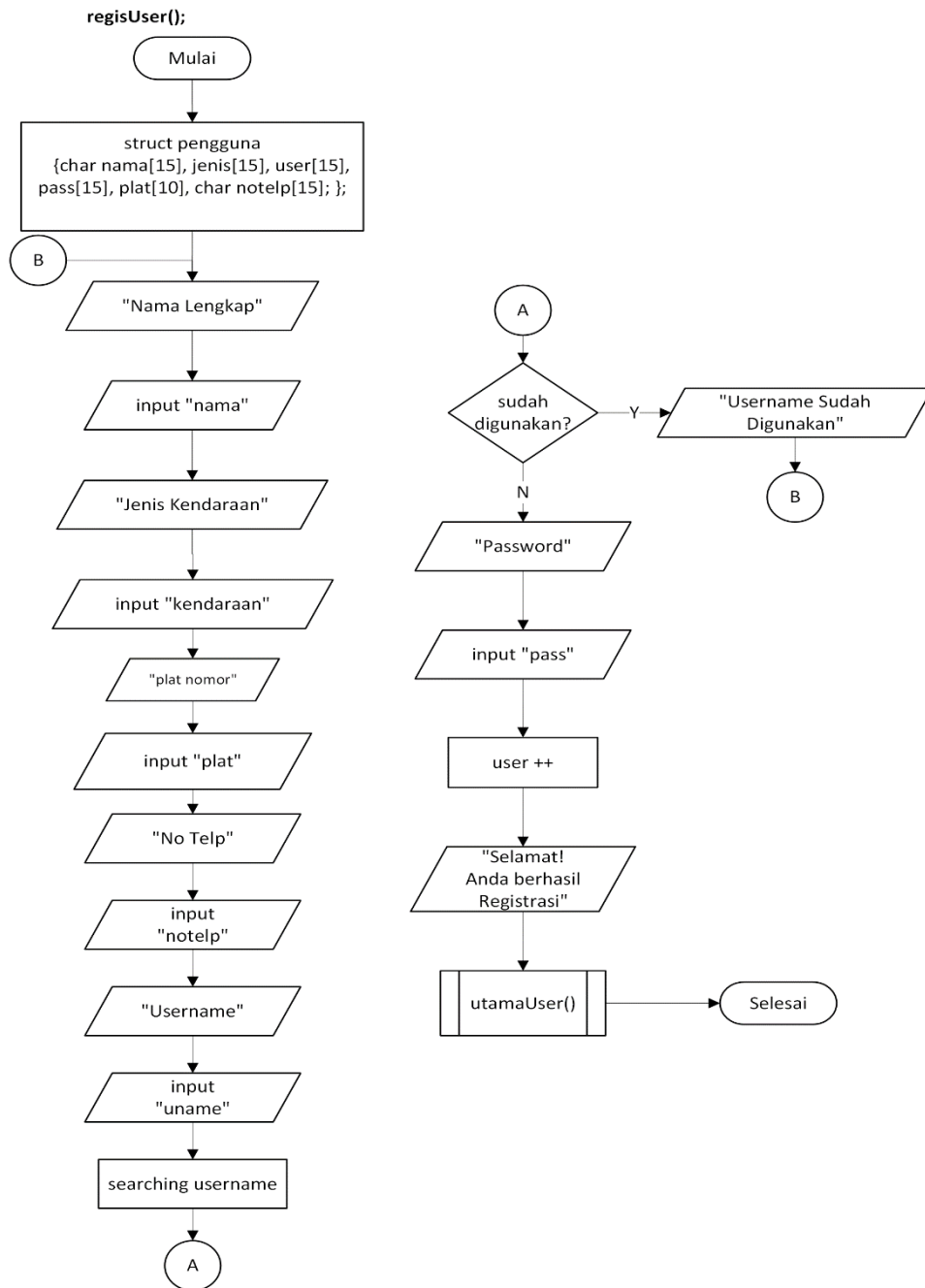
Gambar 3.3.7 Flowchart adminBengkel

3.3.8 Flowchart utamaUser()



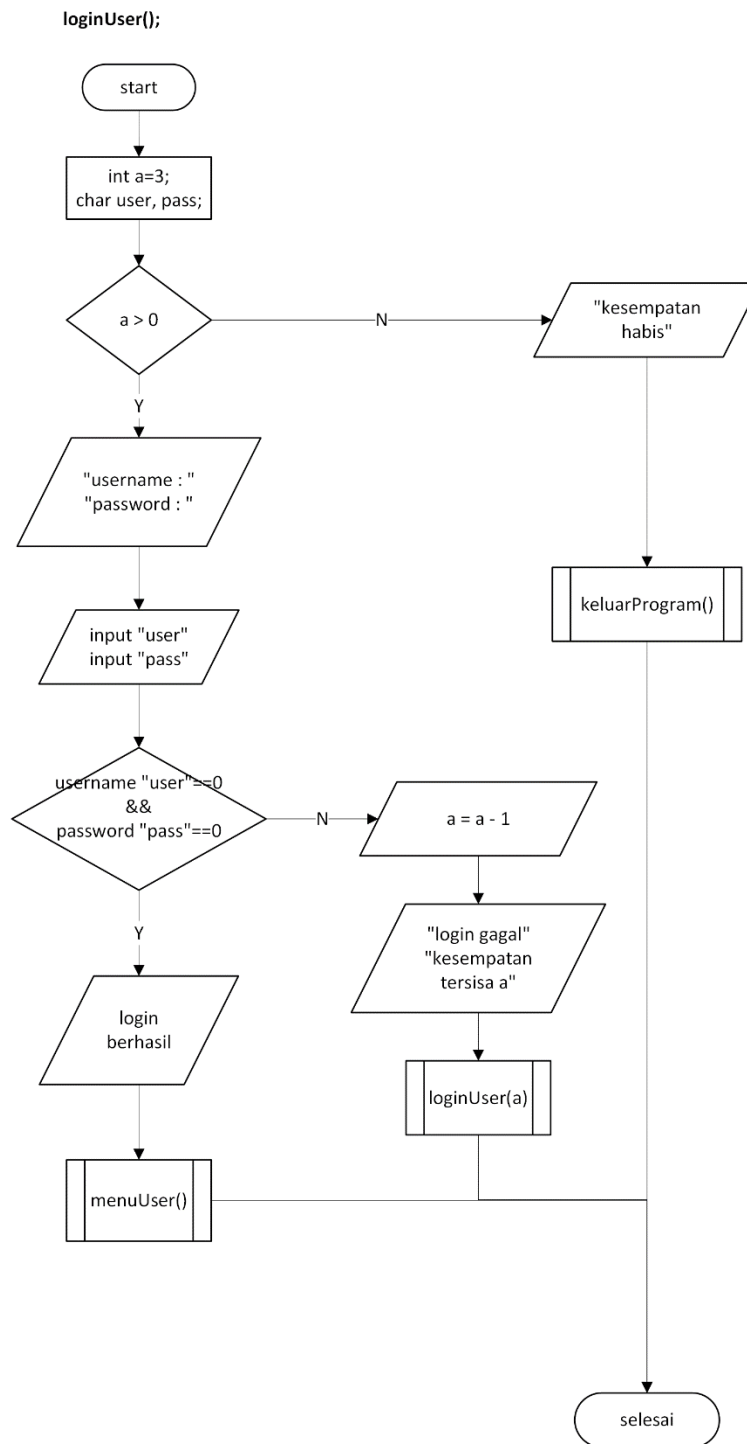
Gambar 3.3.8 Flowchart utamaUser

3.3.9 Flowchart regisUser()



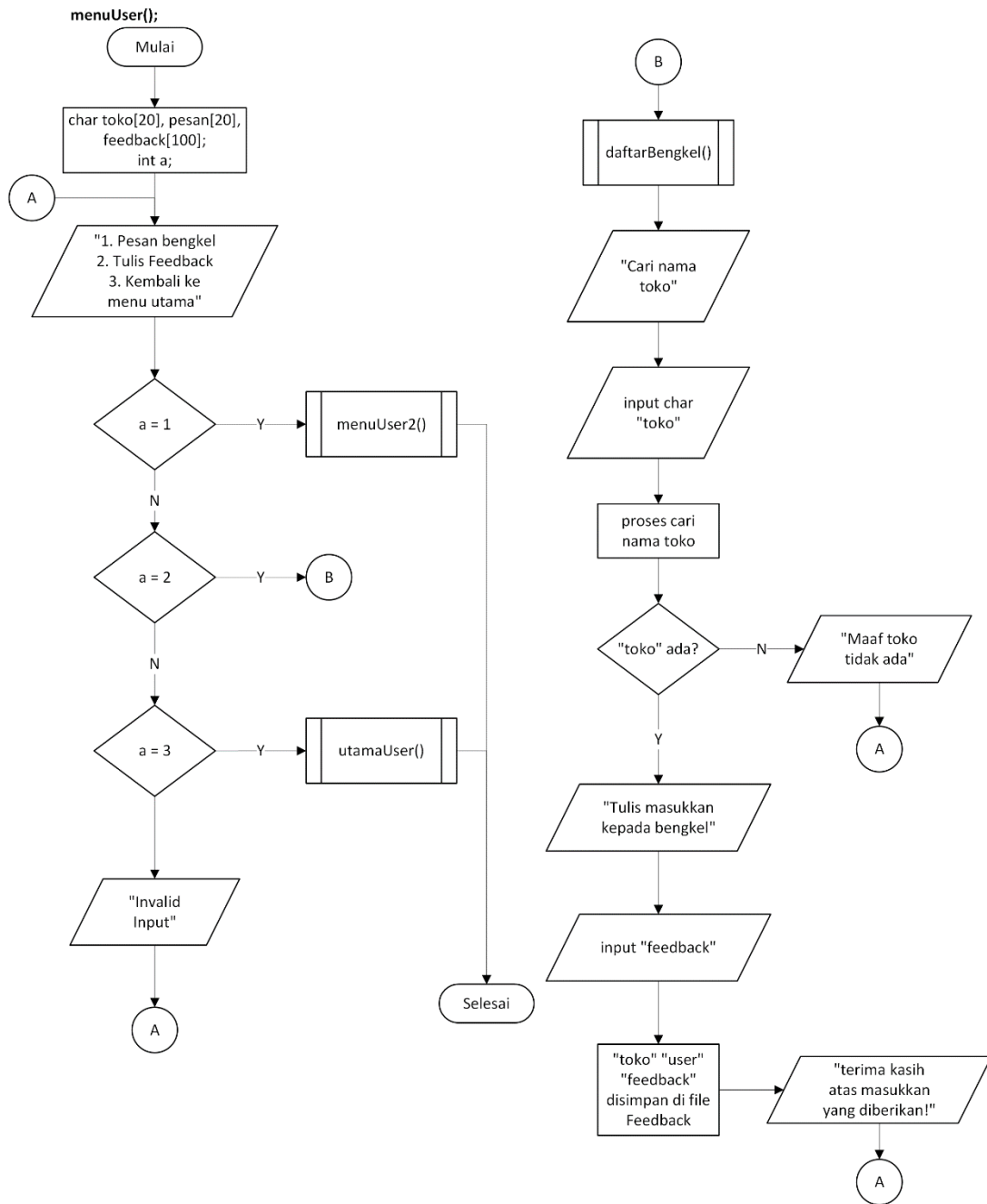
Gambar 3.3.9 Flowchart regisUser

3.3.10 Flowchart loginUser()



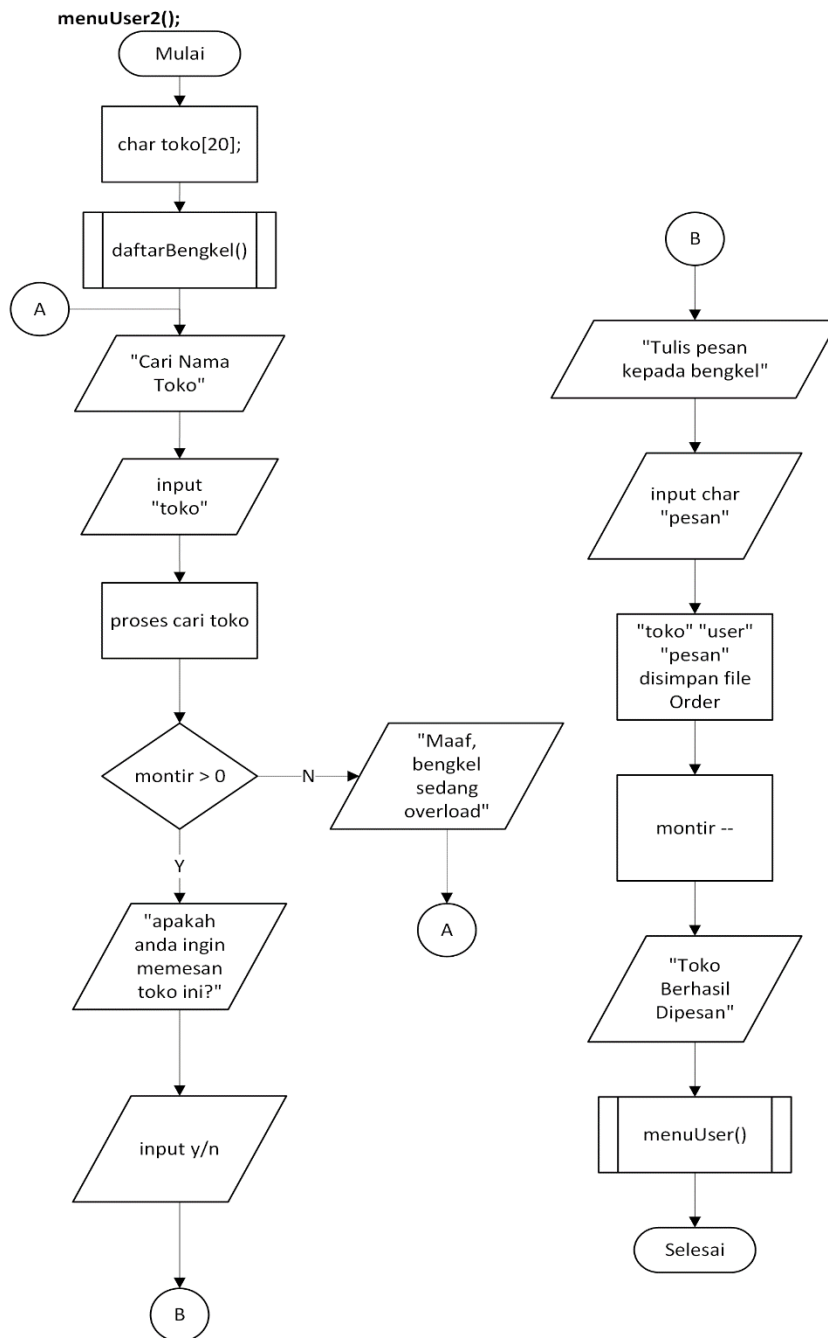
Gambar 3.3.10 Flowchart loginUser

3.3.11 Flowchart menuUser()



Gambar 3.3.11 Flowchart menuUser

3.3.12 Flowchart menuUser2()



Gambar 3.3.12 Flowchart menuUser2

3.4 Analisis Program

Terbagi menjadi 3 user yaitu user, admin, dan keluar.

1. User member dapat melakukan beberapa hal berikut :

- a Registrasi, adalah user dapat registrasi akun member dengan memasukkan nama lengkap, nama, jenis kendaraan, plat nomor, nomor telepon, username, dan dilanjutkan dengan memasukkan username dan password untuk login selanjutnya menggunakan username dan password yang telah dibuat.
- b Login, adalah menu ketika username dan password yang telah dibuat, maka login menggunakan username dan password tersebut.
- c Keluar, adalah ketika user tidak menggunakan layanan, maka user akan keluar dari layanan D'BENGKEL.

Untuk log in sendiri yang terdapat dalam user member, terdapat 6 pilihan menu untuk user admin yaitu :

- a. Tambahkan Bengkel, pada menu tambahkan bengkel ini terdapat beberapa menu untuk menambahkan bengkel mobil, motor, dan sepeda. Pada menu ini dapat mengisi nama toko, nama pemilik toko, jumlah montir, dan kontak pemilik toko.
- b. Kemudian menu ke dua yaitu hapus bengkel, pada menu ini disuruh untuk memasukkan nama bengkel apabila nama bengkel ada kita dapat menghapus nama bengkel tersebut dan langsung kembali ke menu admin. Apabila nama bengkel tidak ada program langsung mengembalikan ke menu admin.
- c. Daftar bengkel, pada menu ini admin
- d. Daftar orderan masuk, menu ini adalah user menginput kan kendaraan yang ingin di order dan akan mengeluarkan output bengkel.
- e. Feedback customer, pada fitur ini user menginputkan masukan dan saran yang ia tujukan pada bengkel tersebut.

- f. Pesan bengkel, menu ini adalah ditujukan kepada user untuk memesan jadwal perbaikan kendaraan. User mencari nama bengkel dan meminta bengkel untuk menyediakan montir, apabila montir tidak tersedia berarti bengkel overload. Apabila montir tersedia user memasukkan pesan kepada bengkel dan toko berhasil dipesan

2. Untuk pilihan menu utama yang kedua adalah user admin. Dalam user admin yang ditampilkan adalah untuk login admin dengan memasukkan username dan memasukkan password untuk admin masuk. Untuk pilihan menu login ini pada user admin, user diberi kesempatan untuk login 3 kali untuk user admin. Ketika login gagal sudah 1 kali, maka terdapat sisa untuk login user admin selama 2 kali, dan jika login 3 kali gagal, maka sudah tidak ada kesempatan untuk login untuk user admin (kesempatan login sudah habis)

3. Untuk pilihan menu utama yang ketiga adalah exit. Pada menu utama ini, jika memilih untuk keluar, maka akan keluar dari layanan program.

3.5 Analisis Error

1. Data Bengkel tidak tersimpan.

```
Tambahkan Bengkel dataMobil.dat
Nama Bengkel : maspion
Pemilik Toko : maspion
Banyak Montir : 5
Kontak Bengkel : 08123456789
Alamat Bengkel : maspion
Jam Buka Bengkel (Contoh : 08:00) : 09:00
Data Bengkel berhasil ditambahkan ke dataMobil.dat.
PS D:\KULIAH\PRAK ALGORITMA\Tugas Pendahuluan C\TUBES>
```

Gambar 3.4.1 Tambah Bengkel_eror

2. Dikarenakan data bengkel tidak tersimpan, saat pemanggilan daftar bengkel tidak akan menampilkan bengkel. Kemudian, proses pemesanan pun tidak dapat dilakukan.

```
| Selamat Datang Di Menu Admin |
| 1. Tambahkan Bengkel        |
| 2. Hapus Bengkel            |
| 3. Daftar Bengkel           |
| 4. Daftar Orderan Masuk     |
| 5. Feedback Customer        |
| 6. Kembali Ke Menu Utama    |
|                               |
Pilihan anda : 3

===== BENGKEL MOBIL =====Tidak ada data untuk bengkel MOBIL.

===== BENGKEL MOTOR =====Tidak ada data untuk bengkel MOTOR.

===== BENGKEL SEPEDA =====Tidak ada data untuk bengkel SEPEDA.

Kembali ke menu utama?
Press any key to continue . . .
```

Gambar 3.4.2 Daftar Bengkel_kosong

```
| Menu Utama User              |
| 1. Pesan Bengkel            |
| 2. Tulis Feedback           |
| 3. Kembali ke menu utama    |
|                               |
Pilihan anda : 1

===== BENGKEL MOBIL =====Tidak ada data untuk bengkel MOBIL.

===== BENGKEL MOTOR =====Tidak ada data untuk bengkel MOTOR.

===== BENGKEL SEPEDA =====Tidak ada data untuk bengkel SEPEDA.

=====
Cari Nama Toko :
```

Gambar 3.4.3 Pesan Bengkel_tidak bisa

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dengan adanya pokok-pokok bahasan tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Program D'Bengkel diciptakan untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam hal pengendara mengalami kendala pada kendaraan mobil ataupun motor.
2. Dikarenakan menggunakan teknologi digital maka proses pemesanan bengkel untuk kendaraan mobil atau motor akan lebih cepat dan efisien, juga terjaminnya data pribadi dari para pengguna.
3. Resiko hilangnya data para pengguna akan semakin lebih kecil jika menggunakan program D'Bengkel ini dikarenakan semua data yang telah diinput akan bisa dengan mudah disimpan di perangkat lunak.

4.2 Saran

Untuk penyempurnaan program D'Bengkel ini kedepannya, kami memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada perusahaan bengkel kendaraan yang menggunakan program D'Bengkel agar membuat penyimpanan untuk data para pelanggan demi terciptanya keamanan dan kerahasiaan data pelanggan.
2. Kepada perusahaan bengkel disarankan untuk selalu mengecek data dan program yang sedang berlangsung agar bisa meminimalkan kesalahan yang bisa terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Emas *et al.*, Diakses: Des. 18, 2023. [Daring]. Tersedia: <http://repository.unibabwi.ac.id/id/eprint/236/1/1.1%20Jurnal%20Jati%20Emas%20Ratna.pdf>
- [2] “BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Pengertian Bengkel.” Diakses: Des. 18, 2023. [Daring]. Tersedia: <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/16848/05.2%20bab%202.pdf>
- [3] “KAJIAN PUSTAKA A. Kajian Teori 1. Sistem Informasi Manajemen.” Diakses: Des, 18, 2023. [Daring]. Tersedia: <https://eprints.uny.ac.id/62574/2/BAB%20II.pdf>
- [4] “Pengertian Sistem Informasi Adalah,” *FIKTI*, Jun. 10, 2023. Diakses: Des 18, 2023. [Daring]. Tersedia: <https://fikti.umsu.ac.id/pengertian-sistem-informasi-adalah/>
- [5] “BAB III LANDASAN TEORI 3.1 Pengertian Pengelolaan Data.” Diakses: Des, 18, 2023. [Daring]. Tersedia: <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2014/G.231.14.0201/G.231.14.0201-06-BAB-III-20190301084000.pdf>
- [6] Laboratorium Dasar Komputer, Algoritma & Pemrograman, Bandung: Telkom University, 2023.

LAMPIRAN

Penilaian Laporan

No	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh Mahasiswa
1	Kesesuaian dengan Format Laporan Tubes (Font, Size Font, Margin Hingga Daftar Pustaka)	25	
2	Seluruh isi Konteks Laporan Sesuai dengan Deskripsi Tubes (Latar Belakang, Batasan Masalah, dan lain lain)	25	
3	Laporan Memuat Topik Seluruh Modul (Pada Bab 2, Modul 1 - Modul 10. Program juga memuat 10 modul)	25	
4	Kesesuaian Penjelasan Praktikan dengan Laporan (Misal waktu pemaparan presentase per anggota, harus sesuai dengan laporan)	25	




**LABORATORIUM DASAR KOMPUTER
TELKOM UNIVERSITY**

Gedung TULT lantai 10 dan Ruang 10.04
Jalan Telekomunikasi 1 Terusan Buah Batu, Bandung



Nama Asisten : Hisyam Asyraf Satrio
Judul Tubes : D'Bengkel Telu

Asistensi:

Tanggal: RABU, 20 DES 2023	Tanda Tangan Asisten : 
Kelas/Kelompok: EL 47 01	

Pembahasan :

1. Laporan. 2. Pengelasan koding.
