

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BENGKEL
MENGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER
(Studi Kasus Edie Arta Motor)**

Oleh

Komang Ari Suparta Jaya, NIM. 1915091052

Jurusan Teknik Informatika

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama ; 1) merancang sistem informasi manajemen bengkel dengan studi kasus pada Edie Arta Motor, dan 2) mengevaluasi sistem informasi manajemen bengkel yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat campuran (kuantitatif dan kualitatif). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Google Form serta penyebaran angket dalam bentuk kuisisioner kepada 40 responden, yang terbagi dalam dua literasi, masing-masing terdiri dari 20 responden; 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengujian aplikasi menggunakan metode UAT (User Acceptance Testing) pada literasi pertama memperoleh hasil dengan rata-rata persentase jawaban sebesar 88,6%. Nilai ini dikategorikan dalam tingkat "sangat setuju," yang menunjukkan bahwa penerimaan sistem oleh pengguna sangat tinggi berdasarkan kualifikasi dan tingkat penerimaan ; 2) Pada literasi kedua, hasil pengujian menunjukkan peningkatan dengan rata-rata persentase jawaban sebesar 92%, yang juga masuk dalam kategori "sangat setuju," menandakan penerimaan sistem yang semakin kuat berdasarkan kualifikasi dan tingkat penerimaan.

Kata Kunci: Pengembangan, Sistem Informasi Bengkel, Framework Flutter.

**DEVELOPMENT OF WORKSHOP MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM
USING FLUTTER FRAMEWORK
(Case Studi Edie Arta Motor)**

By

Komang Ari Suparta Jaya, NIM. 1915091052

Department of Informatics Engineering

Abstract

This research has two main objectives; 1) designing a workshop management information system using a case study at Edie Arta Motor, and 2) evaluating the workshop management information system that has been developed. The research method used in this study is ADDIE, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data used in this research is mixed (quantitative and qualitative). The data collection technique was carried out through Google Form and distributed questionnaires in the form of questionnaires to 40 respondents, which were divided into two literacies, each consisting of 20 respondents; 1) The research results showed that application testing using the UAT (User Acceptance Testing) method in the first literacy obtained results with an average answer percentage of 88.6%. This value is categorized in the level of "strongly agree," which indicates that the acceptance of the system by users is very high based on the qualifications and level of acceptance; 2) In the second literacy, the test results show an increase with an average answer percentage of 92%, which is also in the "strongly agree" category, indicating increasingly strong acceptance of the system based on qualifications and acceptance levels.

Keywords: Development, Workshop Information Systems, Flutter Framework