BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk mempercepat pengolahan data informasi terutama dalam proses transaksi penjualan barang. Sistem yang baik harus memiliki arah data yang masuk dan keluar yang jelas, serta dapat dimengerti oleh pengguna mengenai fungsi dari sistem tersebut.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan suatu sistem baru. Langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sistem dimodifikasi dan disetujui oleh manajemen, tahap perancangannya harus mengisi semua perincian rencana suatu pengembangan agar sistem yang baru dapat diimplementasikan dengan memuaskan.

Tujuan perancangan suatu sistem secara global adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer agar sistem yang ada menjadi lebih terkomputerisasi.

Sedangkan tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai (user) mengenai sistem

informasi yang baru, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain.

Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat benar-benar terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan komunikasi kepada pemakai bukan untuk pembuat program.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang dikerjakan atau berjalan. Sistem Informasi penjualan perlu dikembangkan mengingat sistem lama yang sedang berjalan masih banyak kekurangan dan belum terkomputerisasi serta pelaksanaan prosedur-prosedur yang kurang tepat, sehingga menyebabkan terganggunya proses sistem yang sudah ada.

Untuk mengantisipasi berbagai kendala yang terjadi dalam melakukan aktifitas penjualan barang maka diperlukan suatu Sistem Informasi Penjualan Barang di C.V. Adi Makmur Jaya yang terstruktur agar prosedur penjualan dan pemesanan barang di perusahaan tersebut menjadi lebih baik.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perbedaan antara sistem informasi penjualan barang yang lama dan baru adalah jika yang lama menggunakan cara manual dan dokumen atau data-data berbentuk buku sedangkan sistem informasi yang baru menggunakan alat bantu komputer dan dilakukan secara otomatis.

Proses atau prosedur pelayanan penjualan yang diusulkan adalah :

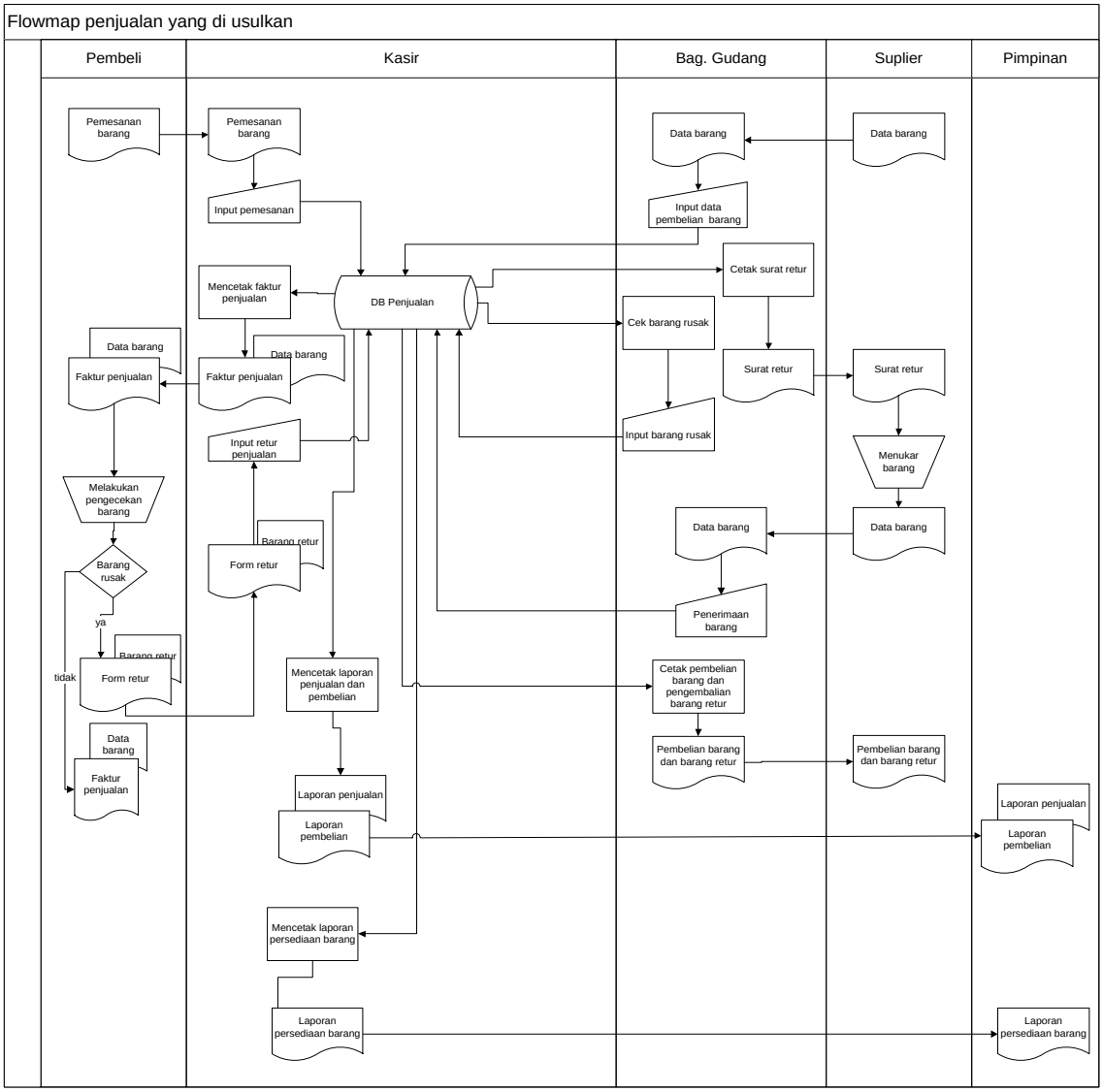
1. Pelanggan datang langsung ke bagian penjualan untuk memesan barang.
2. Bagian penjualan membuat faktur penjualan untuk diberikan ke pelanggan.
3. Pelanggan melakukan pembayaran secara tunai kepada bagian penjualan.
4. Pelanggan menerima faktur penjualan dari bagian penjualan sebagai bukti keterangan transaksi.
5. Pelanggan menukarkan barang bila terjadi kerusakan barang dengan membawa bukti faktur penjualan.
6. Bagian penjualan memberikan barang baru kepada pelanggan untuk menukar barang yang rusak.
7. Bagian penjualan menginput data pembelian barang dari supplier ke dalam database.
8. Bagian penjualan membuat laporan penjualan dan pembelian untuk diberikan kepada pimpinan.
9. Bagian gudang mengecek data barang yang rusak untuk di retur.

10. Bagian gudang membuat laporan data barang retur untuk di berikan pada suplier .

Prosedur yang lama dan baru tidak jauh berbeda hanya pengolahan datanya saja yang berubah dari manual menjadi sistem terkomputerisasi.

4.1.3.1. *Flowmap*

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci bagan alir ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut. Berikut ini gambar flowmap prosedur pelayanan penjualan yang diusulkan.



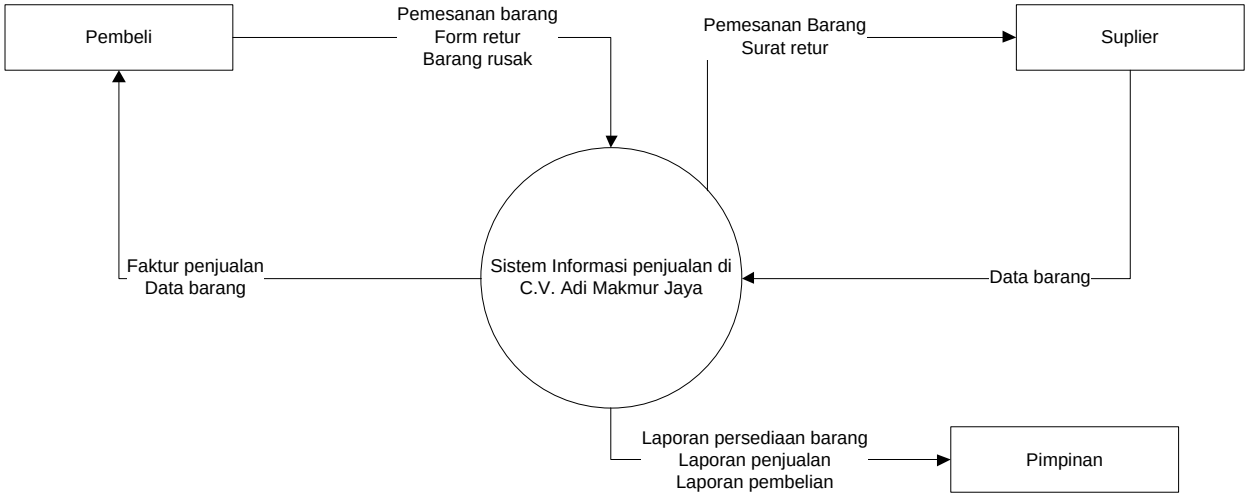
Gambar 4.1 Flowmap penjualan yang diusulkan.

4.1.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan baik masukan maupun keluaran dari suatu sistem. Tujuan pembuatan

diagram konteks yaitu untuk memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada diagram konteks akan terlihat bagaimana arus data yang masuk dan bagaimana arus data yang keluar dari entitas luar yang mempengaruhi sistem.

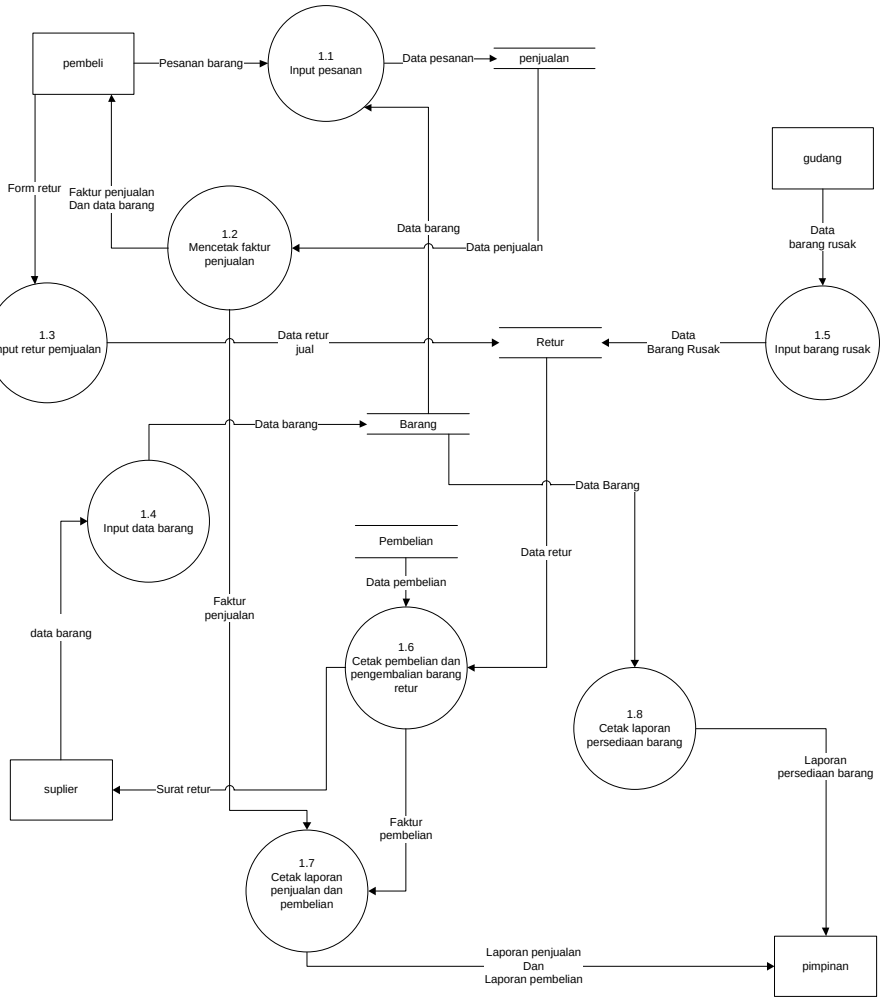
Dibawah ini adalah diagram konteks yang diusulkan secara garis besar dan dapat lihat sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Konteks yang diusulkan.

4.1.3.3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan proses yang menggambarkan suatu alir informasi yang lebih detail dan terperinci yang merupakan pengembangan dari diagram konteks. Berikut ini gambar DFD untuk penjualan yang diusulkan :



Gambar 4.3 DFD1 level 1 yang diusulkan.

4.1.3.4 Kamus Data

Kamus data adalah penjabaran dari aliran-aliran data yang ada di dalam sebuah *data flow diagram*. Berikut ini kamus data yang ada pada system informasi di C.V. Adi Makmur Jaya :

1. Nama data : Data Transaksi Penjualan

   Alias : -

   Aliran data : Proses 1.2 - Pembeli

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : No_Faktur,Kode_barang,Nama_barang,Total

2. Nama data : Data Retur Penjualan

   Alias : -

   Aliran data : Pembeli – Proses 1.3

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : No_Faktur,Kode_barang,Banyaknya

3. Nama data : Data Pembelian

   Alias : -

   Aliran data : Suplier – Proses 1.4

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : No_Faktur,Kode_barang,Banyaknya,Total

4. Nama data : Data Retur Pembelian

   Alias : -

   Aliran data : Suplier – Proses 1.5, Proses 1.5 – Pembelian, Proses 1.6 - Suplier

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : Kode_barang,Banyaknya

5. Nama data : Data Laporan Penjualan dan Pembelian

   Alias : -

   Aliran data : Proses 1.7 - Pimpinan

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : Tanggal, No_Faktur, kode_barang, Nama_barang, Banyaknya, Total

6. Nama data : Laporan Persediaan

   Alias : -

   Aliran data : Proses 1.8 - Pimpinan

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : Kode_barang, nama_barang, Stok

4.1.4 Perancangan Basis Data

Sebagai penunjang sistem pengolahan data bantuan computer, maka harus ditentukan bagaimana bentuk rancangan *database* yang digunakan. Perancangna *database* ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan file database sistem yang diperlukan.

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungsi untuk menghilangkan *redudansi* data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data

atau merupakan pembentukan *relation* sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah di modifikasi.

1. Bentuk tidak normal (*unnormal*)

   {kd_barang, nama_brg, satuan, jenis_brg, harga, stok, id_supplier, nama_supplier, kd_barang, nama_brg, ukuran, harga, qty, total, no_po, tgl_beli,qty_beli, id_supplier, nama_supplier, alamat, no_tlp, kota, kd_brg, nama_brg, harga, qty, harga, no_po, tgl, qty, no_nota, tgl_beli,qty_beli}

2. Bentuk normal pertama

   {kd_brg, nama_brg, satuan, jenis_brg, harga_brg, stok_brg, no_po, tgl_beli, tgl_beli,qty_beli, no_faktur, tgl_jual, qty_jual, tgl_retur, qty_retur, id_supplier }

3. Bentuk normal kedua

   Data Barang = {kd_brg*, nama_brg, jenis_brg, satuan, harga_brg, stok_brg}

   Data Pembelian = {no_po*, tgl_po, kd_brg**, qty_beli, id_supplier**}

   Data Penjualan = {no_faktur*, tgl_jual, kd_brg**, qty_jual}

   Data Supplier = {id_supplier*, nama_supplier, alamat, no_tlp, kota}

4. Bentuk normal ketiga

   Data Barang = {kd_brg*, nama_brg, jenis_brg,satuan, harga_brg, stok_brg}

   Data Supplier = {id_supplier*, nama_supplier, alamat, no_tlp, kota}

   Detail_penjualan = {no_faktur**, kd_brg**,qty_jual}

Detail Pembelian = {no_po**, kd_brg**,qty_beli}

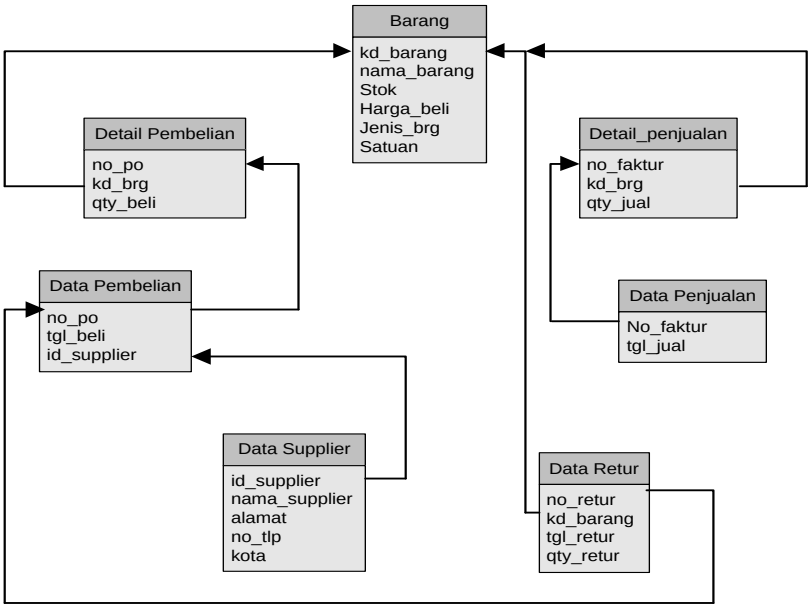
Data Pembelian = {no_po*, tgl_beli, id_supplier**}

Data Penjualan = {no_faktur*, tgl_jual}

Data Retur = {no_faktur**, tgl_retur, kd_brg**, qty_retur}

4.1.4.2 Relasi Tabel

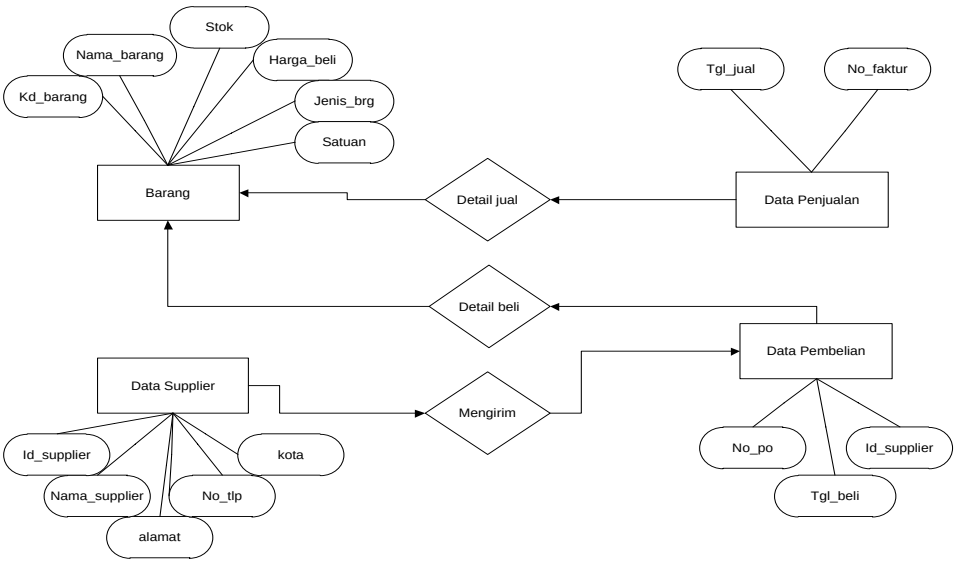
Relasi anter table menggambarkan hubungan antar table-tabel yang ada pada suatu sistem pengolahan data. Gambar hubungan relasi antar table pada sistem informasi pengolahan data di C.V. Adi Makmur Jaya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Relasi Tabel

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan gambaran hubungan antar entitas yang satu dengan yang lain yang salig berhubungan dan saling berinteraksi satu dengan yang lain. Gambar ERD sebagai berikut:



Gambar 4.5 *Entity Relationship Diagram*

4.1.4.4 Struktur File

Struktur file adalah penggambaran tentang file-file dalam table sehingga dapat di lihat bentuk file-file tersebut baik field-fieldnya, tipe datanya serta ukuran dari data tersebut. Berikut ini adalah struktur file adalah struktur file pada sistem informasi penjualan di C.V. Adi Makmur Jaya.

1. File Barang

   a. Nama File : barang

   b. Primary Key : kd_brg

c. Jumlah Field : 8

Tabel 4.1 File Barang

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	kd_brg	Varchar	15	Kode barang
2	Jenis_brg	Varchar	50	Jenis barang
3	nm_brg	Varchar	200	Nama barang
4	Stok	Int	11	Stok
5	hrg_beli	Int	11	Harga beli
6	hrg_jual	Int	11	Harga jual
7	Satuan	Varchar	15	Satuan barang
8	stok_min	int	11	Stok minimal barang

2. File Pembelian

a. Nama File : beli

b. Primary Key : no_faktur

c. Jumlah Field : 6

Tabel 4.2 File Pembelian

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	no_faktur	Varchar	15	No faktur pembelian
2	no_po	Varchar	15	No po

3	Tanggal	Date		Tanggal pembelian
4	Supplier	Varchar	200	Nama supplier
5	Total	Int	11	Total bayar
6	Status	Int	1	Status pembelian

3. File Detail Penjualan

a. Nama File : dt_jual

b. Primary Key : -

c. Jumlah Field : 3

Tabel 4.3 File Detail Penjualan

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	no_nota	Varchar	15	No nota
2	kd_brg	Varchar	15	Kode barang
3	Jumlah	Int	11	Jumlah penjualan

4. File Detail Pembelian

a. Nama File : dt_beli

b. Primary Key : -

c. Jumlah Field : 3

Tabel 4.4 File Detail Pembelian

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	no_po	Varchar	15	No po
2	kd_brg	Varchar	15	Kode barang
3	Jumlah	Int	11	Jumlah pemesanan

5. File Penjualan

a. Nama File : jual

b. Primary Key : no_nota

c. Jumlah Field : 6

Tabel 4.5 File Penjualan

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	no_nota	Varchar	15	No nota
2	tanggal	Date		Tanggal
3	kasir	Varchar	200	Nama kasir
4	total	Double		Total harga
5	bayar	Double		Jumlah pembayaran
6	status	Int	1	Status penjualan

6. File Login

a. Nama File : login

b. Primary Key : -

c. Jumlah Field : 3

Tabel 4.6 File Login

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	nama	Varchar	200	Nama pegawai
2	bagian	Varchar	100	Bagian job desk
3	log	Time		Waktu login

7. File Retur

a. Nama File : retur

b. Primary Key : -

c. Jumlah Field : 8

Tabel 4.7 File Retur

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	no_faktur	Varchar	15	No faktur
2	kd_brg	Varchar	15	Kode barang
3	jenis_brg	Varchar	100	Jenis barang
4	nm_brg	Varchar	300	Nama barang
5	Qty	Int	11	Jumlah pembelian atau penjualan
6	retur	Int	11	Jumlah retur

7	tanggal	Date		Tanggal retur
8	status	Int	1	Status retur

8. File Supplier

a. Nama File : supplier

b. Primary Key : KodeSupplier

c. Jumlah Field : 4

Tabel 4.8 File Supplier

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	KodeSupplier	Varchar	8	Kode supplier
2	NamaSupplier	Varchar	50	Nama supplier
3	NoTelp	Varchar	15	No telepon supplier
4	Alamat	Varchar	300	Alamat supplier

9. File User

a. Nama File : user

b. Primary Key : kd_user

c. Jumlah Field : 7

Tabel 4.9 File User

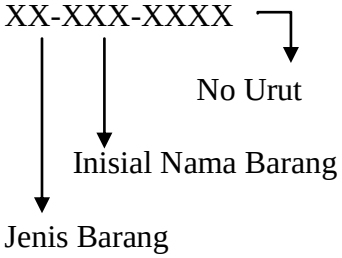
No.	Field Name	Type	Size	Description

1	kd_user	Varchar	15	Kode user
2	Nama	Varchar	100	Nama user
3	Username	Varchar	50	Username yang digunakan user
4	Password	Varchar	15	Password yang digunakan user
5	Alamat	Varchar	200	Alamat user
6	telpon	Varchar	15	No telepon user
7	Posisi	Varchar	50	Posisi user

4.1.4.5 Kodifikasi

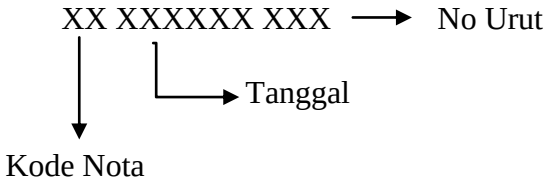
Kodifikasi atau pengkodean digunakan untuk menjabarkan item-item data yang bersifat unik. Dalam perancangan ini penulis melakukan pengkodean sebagai berikut :

1. Kode Barang



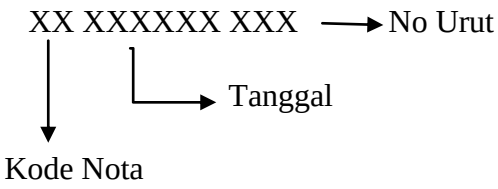
Contoh : SN-KUS-0001

2. No Nota Penjualan



Contoh : NJ141216001

3. No Faktur Pembelian



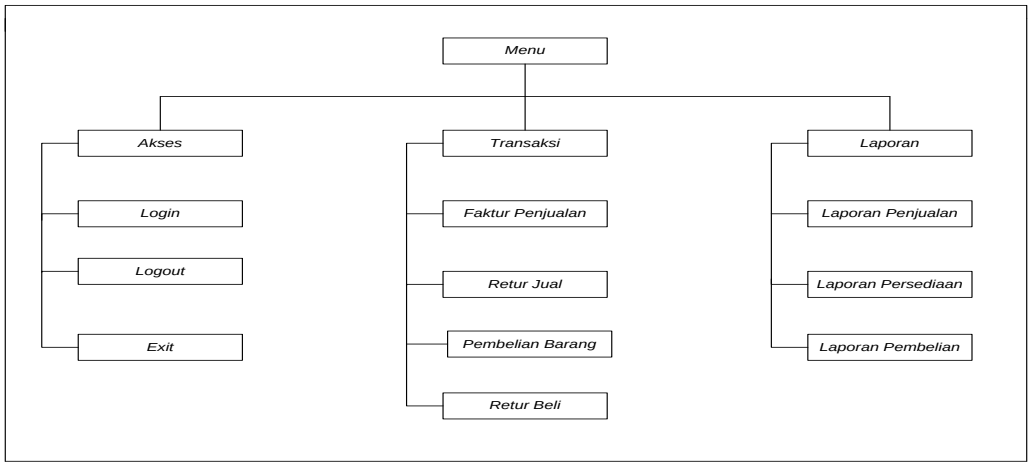
Contoh : NB141216001

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan pemakaian dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

4.2.1 Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan *user* dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada sistem ini. Adapun struktur menu dari aplikasi yang dibuat dapat dilihat pada gambar berikut ini:



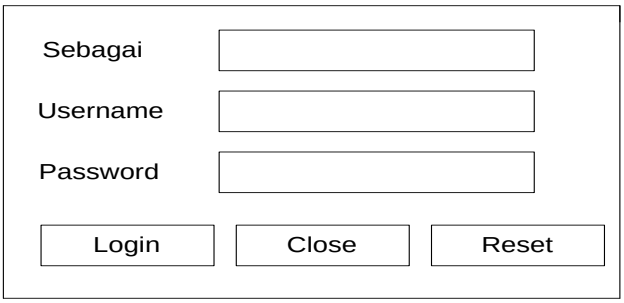
Gambar 4.6 Rancangan Menu Aplikasi

4.2.2. Perancangan Input

Untuk mencegah ketidakakuratan dari suatu hasil sistem informasi, maka perlu memperhitungkan data apa yang harus diinputkan kedalam sistem, sehingga hasilnya dapat berguna secara optimal dalam pengambilan keputusan khususnya penyelesaian suatu permasalahan yang dihadapi. Adapun rancangan inputnya adalah sebagai berikut :

1. Form Login

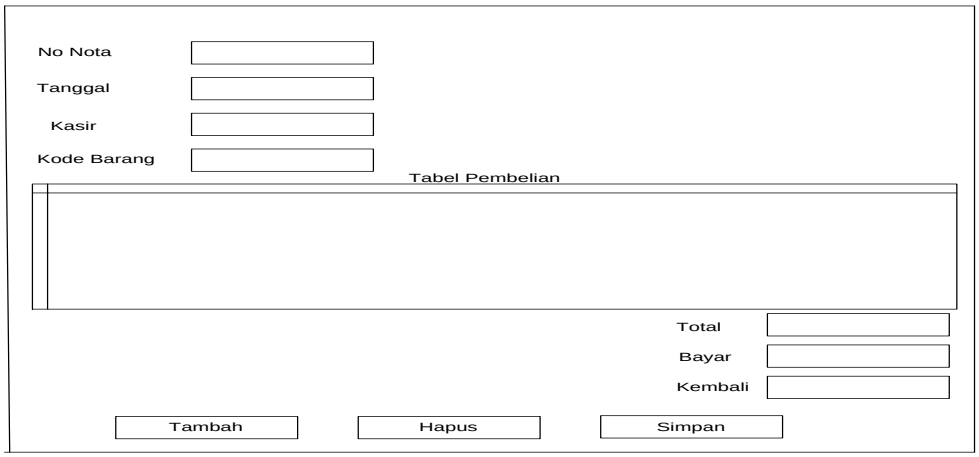
   Form ini digunakan untuk pengguna aplikasi yang mempunyai akses.



Gambar 4.7 Rancangan *Form Login*

2. Form Penjualan

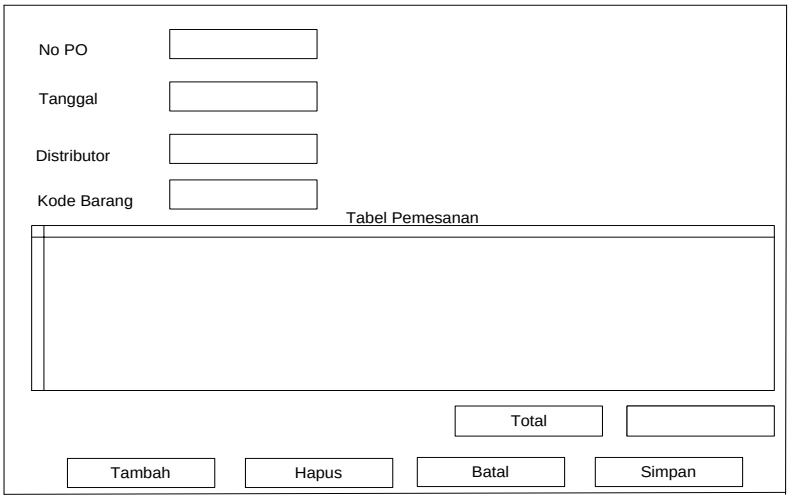
   Bagi konsumen yang ingin membeli barang melakukan transaksi di form ini.



Gambar 4.8 Rancangan *Form* Penjualan

3. Form Pemesanan

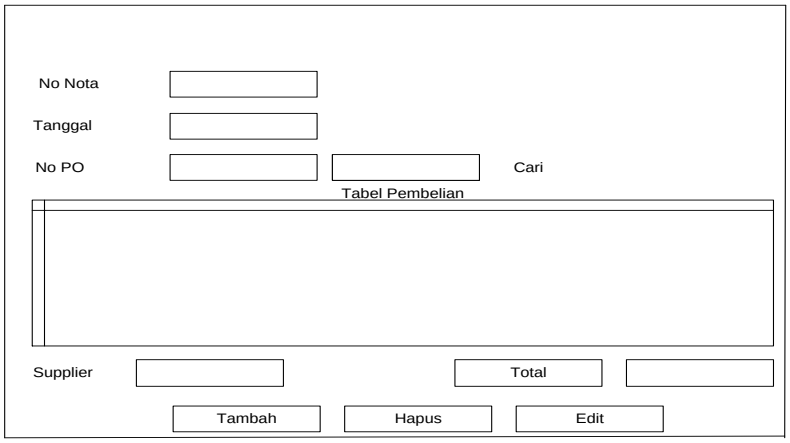
User menginputkan data pemesanan barang, dan data barang yang sudah di input langsung tersimpan di databse.



Gambar 4.9 Rancangan *Form* Pemesanan

4. Form Pembelian

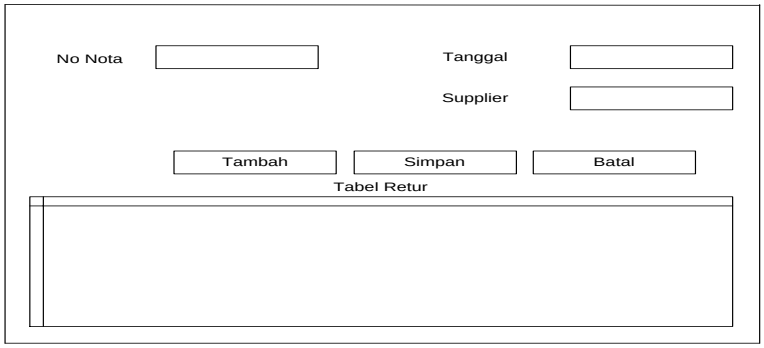
   User menginputkan data pembelian barang, dan data barang masuk langsung tersimpan di database, maka stok barang pada database akan bertambah secara otomatis.



Gambar 4.10 Rancangan *Form* Pembelian

5. Form Retur Penjualan

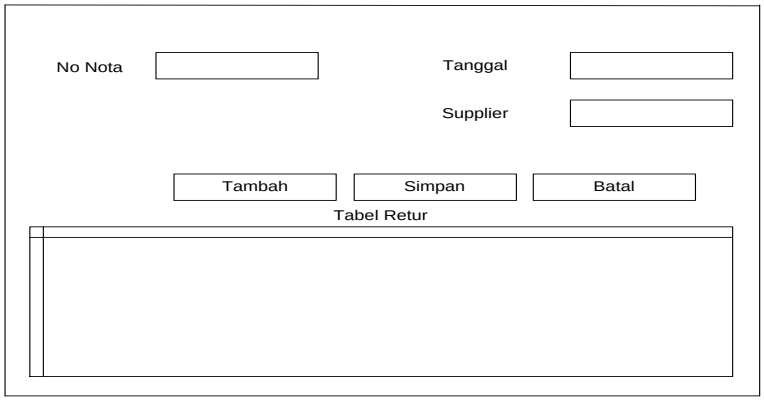
   Daftar retur penjualan di inputkan di *form* di bawah ini untuk di simpan ke *database*.



Gambar 4.11 Rancangan *Form* Retur Penjualan

6. Form Retur Pembelian

   Daftar retur pembelian di inputkan di *form* di bawah ini untuk di simpan ke *database*.



Gambar 4.12 Rancangan *Form* Retur Pembelian

7. Form Laporan Pejualan

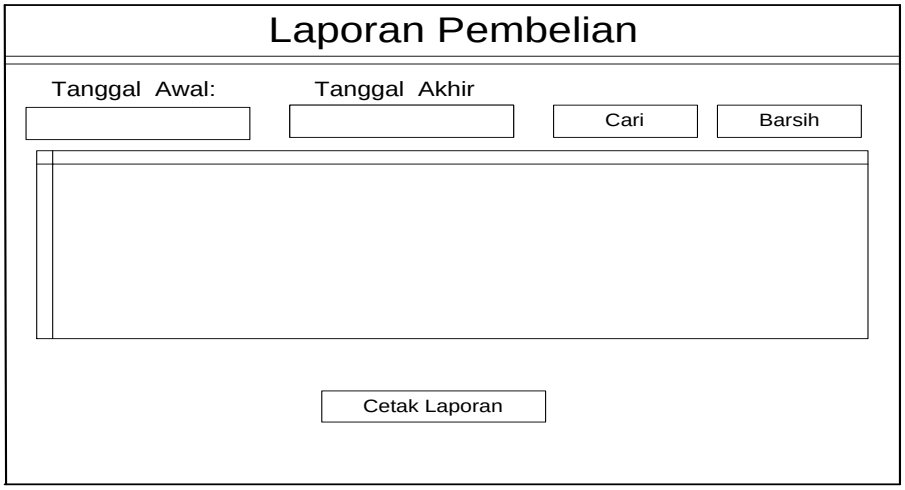
   Perancangan *form* laporan penjualan di C.V. Adi Makmur Jaya.



Gambar 4.13 Rancangan *Form* Laporan penjualan

8. Form Laporan Pembelian

Perancangan *form* laporan pembelian di C.V. Adi Makmur Jaya

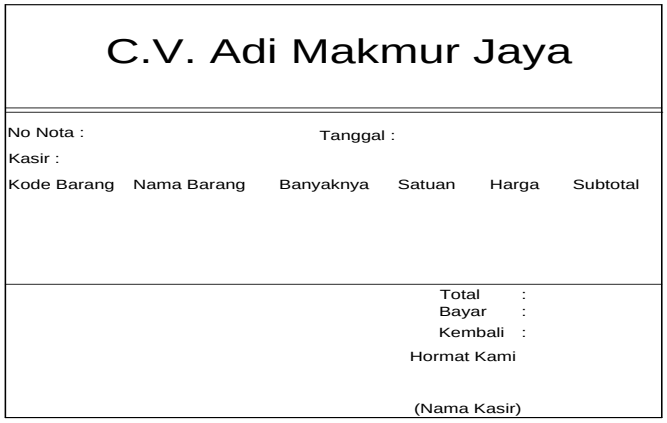


Gambar 4.14 Rancangan *Form* Laporan pembelian

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan *Output* dibuat untuk mempermudah menyampaikan informasi beberapa perancangan *output*.

1. Nota Penjualan



Gambar 4.15 Rancangan *Output* Nota Penjualan

2. Surat Pemesanan


C.V. Adi Makmur Jaya

Surat Pemesanan Barang

No Nota :

Kepada :

Tanggal :

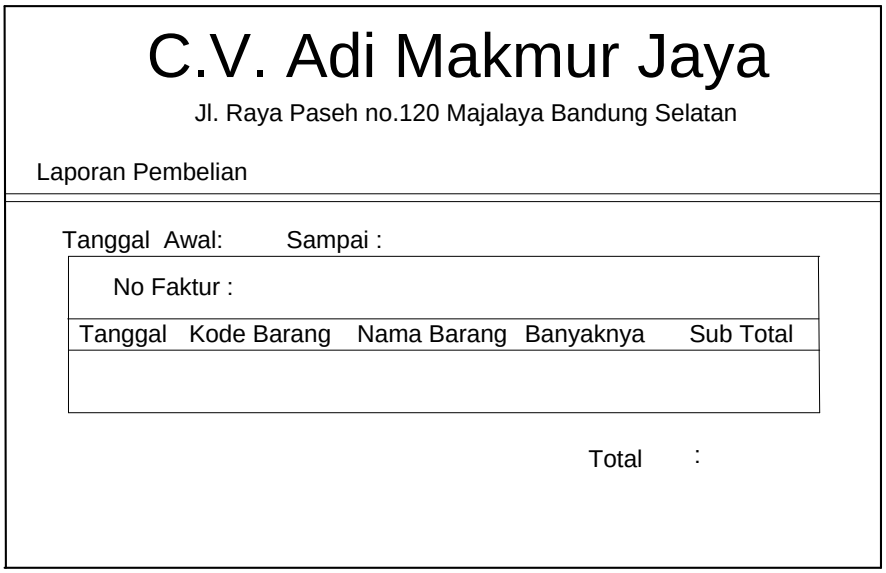
Kode Barang | Nama Barang | Banyaknya | Satuan(pack,dus,box)

Horamat Kami

(Tanda Tangan)

Gambar 4.16 Rancangan *Output* Surat Pemesanan

3. Laporan Pembelian


C.V. Adi Makmur Jaya

Jl. Raya Paseh no.120 Majalaya Bandung Selatan

Laporan Pembelian

Tanggal Awal: Sampai :

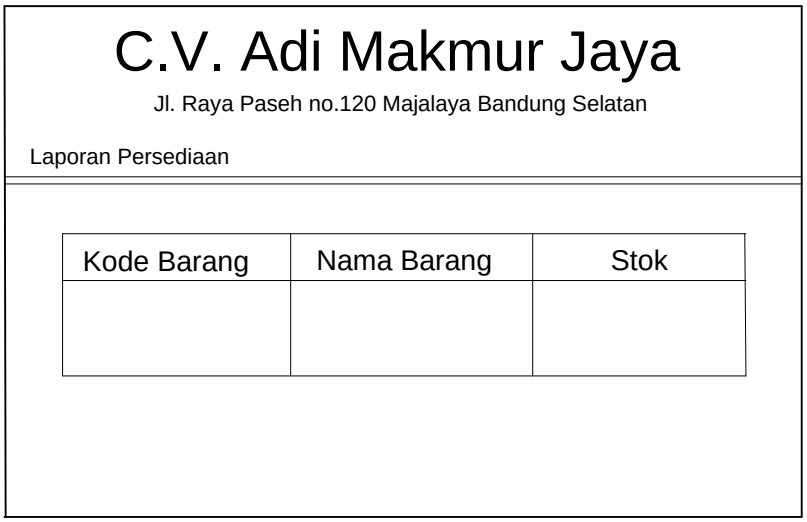
No Faktur :

Tanggal | Kode Barang | Nama Barang | Banyaknya | Sub Total

Total :

Gambar 4.17 Rancangan *Output* Laporan Pembelian

4. Laporan Persediaan

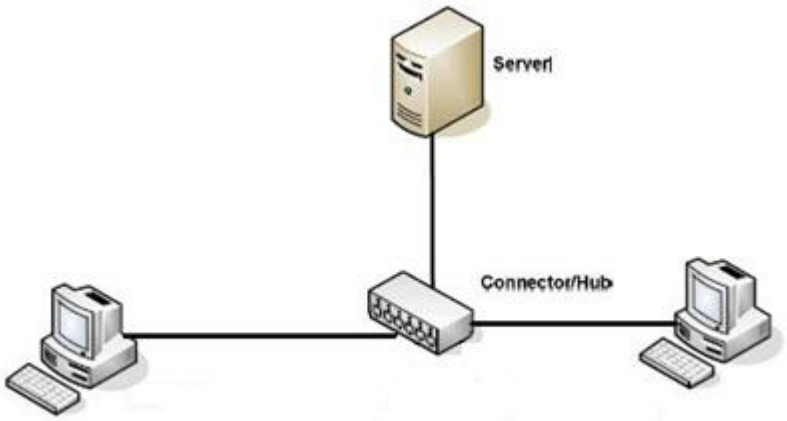


Gambar 4.18 Rancangan *Output* Laporan Persediaan

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Analisis terhadap denah ruangan dan letak komputer dimaksudkan untuk memudahkan dalam menggambarkan jaringan yang akan dibangun pada C.V. Adi Makmur Jaya. Jaringan ini berfungsi untuk sebagai penghubung antara komputer yang satu dengan yang lainnya.

Dibawah ini merupakan rancangan jaringan *offline* yang akan digunakan di C.V. Adi Makmur Jaya :



Gambar 4.19 Perancangan Jaringan di C.V. Adi Makmur Jaya

4.4. Implementasi

Implementasi merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain ke dalam bentuk pemrograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Langkah-langkah dalam tahap implementasi ini adalh urutan kegiatan awal sampai akhir yang harus dilakukan untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang.

4.4.1 Batasan Implementasi

Batasan implementasi dari pembuatan sistem informasi penjualan di C.V. Adi Makmur Jaya ini adalah dalam pembuatan laporannya yang belum menghasilkan laporan pendapatan penjualan dalam periode tahunan.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dan digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan di toko sumber murah ini adalah sebagai berikut:

1. Windows 8 (*eight)*, sebagai sistem operasi yang dipakai oleh penulis.
2. Netbeans IDE 7.3, sebagai *software* yang penulis gunakan dalam membangun sistem informasi pengelolaan data tamu dan pengunjung ini.
3. iReport, sebagai aplikasi untuk pembuatan laporan.
4. MySQL, sebagai pengembang basis data dan perangkat lunak lainnya menggunakan Wampserver.

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan di toko sumber murah ini adalah sebagai berikut :

1. Proccesor : Intel® Core™ i3 CPU M 380 @ 2.53GHz 2.53GHz
2. Memory : 2048MB RAM
3. Printer : Standar
4. Hard Disk :-

4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Berikut ini adalah struktur database dari C.V Adi Makmur Jaya :

```
--

--
-- Database: `adimakmur`
--
-- --------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `barang`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
  `kd_brg` varchar(15) NOT NULL,
  `jenis_brg` varchar(50) NOT NULL,
  `nm_brg` varchar(200) NOT NULL,
  `hrg_beli` int(11) NOT NULL,
  `hrg_jual` int(11) NOT NULL,
  `stok` int(11) NOT NULL,
  `satuan` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kd_brg`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
--

-- Dumping data for table `barang`

--

-- --------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `beli`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `beli` (
  `no_faktur` varchar(15) NOT NULL,
  `no_po` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `supplier` varchar(200) NOT NULL,
  `total` int(11) NOT NULL,
  `status` int(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_faktur`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--

-- Dumping data for table `beli`

--

-- --------------------------------------------------------

--
```

```
-- Table structure for table `dt_jual`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `dt_jual` (
  `no_nota` varchar(15) NOT NULL,
  `kd_brg` varchar(15) NOT NULL,
  `jenis_brg` varchar(50) NOT NULL,
  `nm_brg` varchar(200) NOT NULL,
  `jumlah` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `dt_jual`
--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `dt_pesan`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `dt_pesan` (
  `no_po` varchar(15) NOT NULL,
  `kd_brg` varchar(15) NOT NULL,
  `jenis_brg` varchar(50) NOT NULL,
  `nm_brg` varchar(200) NOT NULL,
```

```
  `jumlah` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `dt_pesan`
--

-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `grosir`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `grosir` (
  `kd_brg` varchar(15) NOT NULL,
  `stok` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `jual`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jual` (
  `no_nota` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `kasir` varchar(200) NOT NULL,
```

```
  `total` double NOT NULL,
  `bayar` double NOT NULL,
  `status` int(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_nota`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `jual`
--
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `login`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `login` (
  `nama` varchar(200) NOT NULL,
  `bagian` varchar(100) NOT NULL,
  `log` time NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `login`
--

-- --------------------------------------------------------
```

```
--
-- Table structure for table `pesan`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesan` (
  `no_po` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `supplier` varchar(200) NOT NULL,
  `total` int(11) NOT NULL,
  `keterangan` int(1) NOT NULL COMMENT '0=Belum, 1=Sudah',
  PRIMARY KEY (`no_po`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `pesan`
--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `retur`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `retur` (
  `no_faktur` varchar(15) NOT NULL,
  `kd_brg` varchar(15) NOT NULL,
```

```
  `jenis_brg` varchar(100) NOT NULL,
  `nm_brg` varchar(300) NOT NULL,
  `qty` int(11) NOT NULL,
  `retur` int(11) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `status` int(1) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
--
-- Dumping data for table `retur`
--

-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `supplier`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `supplier` (
  `KodeSupplier` varchar(8) NOT NULL,
  `NamaSupplier` varchar(50) NOT NULL,
  `NoTelp` varchar(15) NOT NULL,
  `Alamat` varchar(300) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`KodeSupplier`),
  UNIQUE KEY `NoTelp` (`Alamat`)
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--

-- Dumping data for table `supplier`

--

-- --------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `user`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (

  `kd_user` varchar(15) NOT NULL,

  `nama` varchar(100) NOT NULL,

  `username` varchar(50) NOT NULL,

  `password` varchar(15) NOT NULL,

  `alamat` varchar(200) NOT NULL,

  `telpon` varchar(15) NOT NULL,

  `Posisi` varchar(50) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`kd_user`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--

-- Dumping data for table `user`

--
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka *(Interface)*

Tahap implemantasi antar muka yang dilakukan adalah dengan menggunakan sebuah *file project* yang berekstensi java yang ada dalam program Netbeans, yang di dalamnya terdapat *form-form* untuk pembuatan aplikasi.

4.4.5.1. Implementasi Login

Login merupakan hal penting agar dapat masuk ke dalam menu utama aplikasi penjualan, pembelian dan persediaan. Fasilitas *login* ini diperuntukan bagi kasir dan gudang (bagian penjualan) agar bisa mengakses form data master dan laporan, untuk melakukan pembuatan laporan,sedangkan pemilik dapat login untuk mengecek laporan.

Dalam melakukan *login*, *input*-an *password* dan *username* harus benar, apabila salah, maka tidak bisa mengakses aplikasi pengelolaan data pegawai dan data transaksi.

Tabel 4.10 Implementasi *Login*

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Untuk login kasir,gudang,dan pemilik (bagian penjualan)	FLogin.java
Cancel	Untuk batal melakukan login	

4.4.5.2. Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman utama dari aplikasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Implementasi Halaman Utama Kasir

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	FUtama.java
Akses	Untuk menampilkan sub menu hak akses.	
Transaksi	Untuk menampilkan sub menu data master	
Laporan	Untuk menampilkan sub menu laporan	

Tabel 4.12 Implementasi Halaman Utama Gudang

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	FUtama.java
Data	Untuk menampilkan sub menu data	
Akses	Untuk menampilkan sub menu hak akses.	

Transaksi	Untuk menampilkan sub menu data master	
Laporan	Untuk menampilkan sub menu laporan	

Tabel 4.13 Implementasi Halaman Utama Pemilik

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	FUtama.java
Laporan	Untuk menampilkan sub menu laporan	

4.4.5.3. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Akses

Implementasi halaman berdasarkan sub menu akses dibuat dalam bentuk *file* program yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.14 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Akses

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Menangani login admin	-
Logout	Menangani logout admin	-

4.4.5.4. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Data

Implementasi halaman berdasarkan sub menu data dibuat dalam bentuk *file* program yang dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 4.17 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Data

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Data Barang	File program untuk pendataan barang	FBarang.java
Data Supplier	File program untuk pendataan supplier	FSupplier.java

4.4.5.5. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Master

Implementasi halaman berdasarkan sub menu data master dibuat dalam bentuk file program yang berjumlah empat file. File-file tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.18 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Data Master

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Penjualan	File program untuk transaksi penjualan	FJual.java
Grosir	File program untuk transaksi penjualan grosir	FGrosir.java
Retur	File program untuk retur penjualan	FRetur1.java
Pembelian	File program untuk pembelian barang yang sudah dipesan	FBeli.java

Pemesanan	File program untuk pemesanan barang	FPesan.java
Retur Beli	File program untuk retur pembelian dari supplier	FRetur.java

4.4.5.6. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Laporan

Implementasi halaman berdasarkan sub menu laporan dibuat dalam bentuk file program yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.19 Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Laporan

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Lap. Penjualan	File program untuk mencetak laporan penjualan	Lpenjualan.java
Lap. Stock Barang	File program untuk mencetak laporan stok barang	Lpersediaan.java
Lap. Retur	File program untuk mencetak laporan retur barang	Lretur.java
Lap. Pembelian	File program untuk mencetak laporan pembelian barang	Lpembelian.java

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

Dalam proses implementasi instalasi program ini, akan dijelaskan bagaimana cara menginstal WAMPP, sebagai pengembang pengelolaan basis data, dan juga cara menginstal program yang diusulkan oleh penulis kepada toko sumber murah tempat penulis melakukan penelitian.

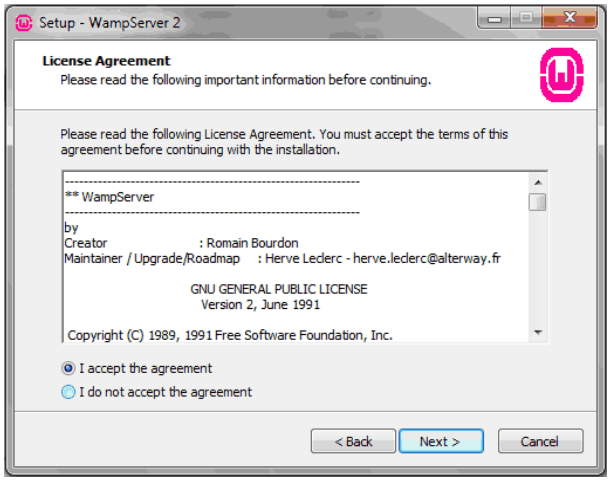
4.4.6.1 Intalasi WAMMP

1. Klik dua kali pada wammp dan akan muncul jendela untuk memulai Instalasi. Klik next untuk meneruskan.



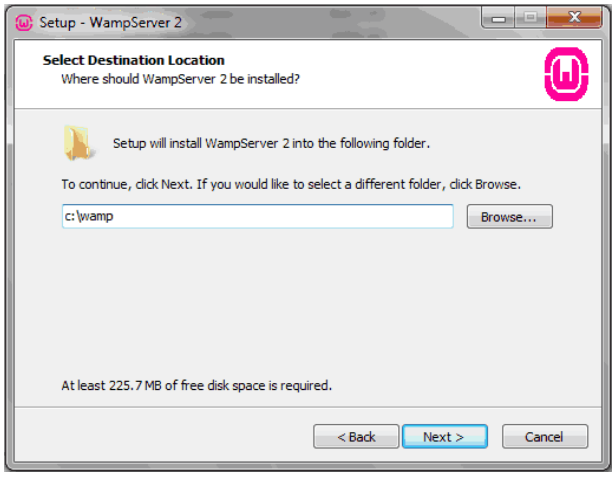
Gambar 4.20 Tampilan wammp

2. Pilih *I Accept the Agreement* sebagai tanda anda setuju. Teruskan dengan klik next.



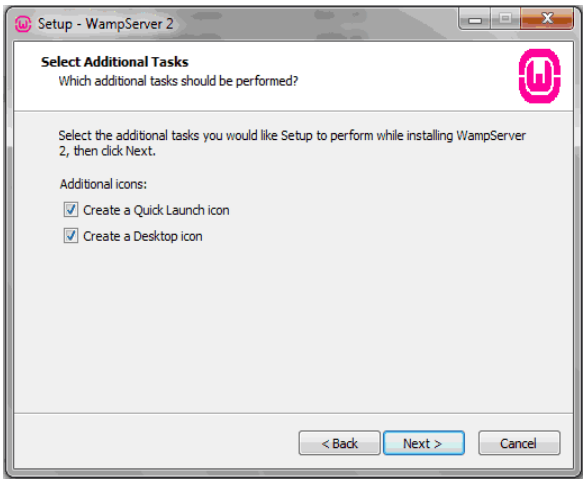
Gambar 4.21 Tampilan lisensi wammp

3. Klik next tanpa perlu merubah nama file dan lokasi.



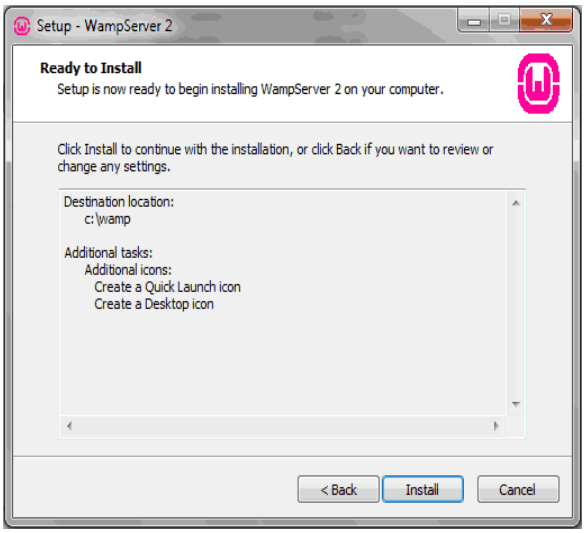
Gambar 4.22 Tampilan pemilihan lokasi wammp

4. Centang pada kedua additional icons dan teruskan klik next.



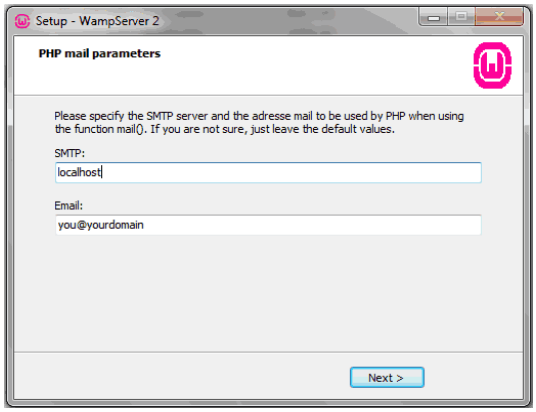
Gambar 4.23 Tampilan penambahan icon

5. Klik install, tunggu beberapa saat selama proses install.



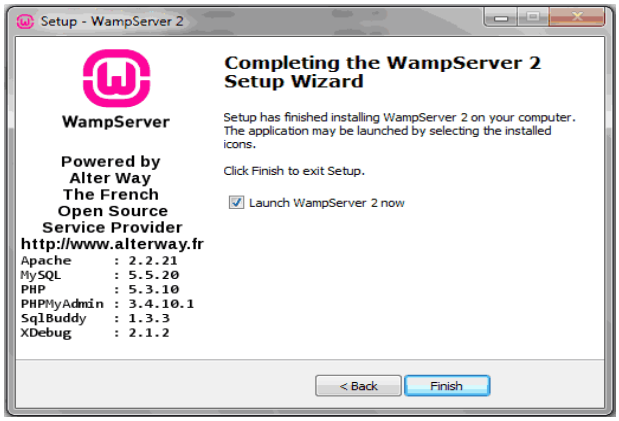
Gambar 4.24 Tampilan install wammp

6. Lanjutkan dengan mengklik next.



Gambar 4.25 Tampilan default

7. Klik finish dan wammp sudah selesai di install.



Gambar 4.26 Tampilan akhir install waamp

4.4.6.2 Instalasi Program

Untuk Menginstal program sistem informasi pengelolaan data di CV. Adi Makmur Jaya pertama double klik pada icon file setup program.



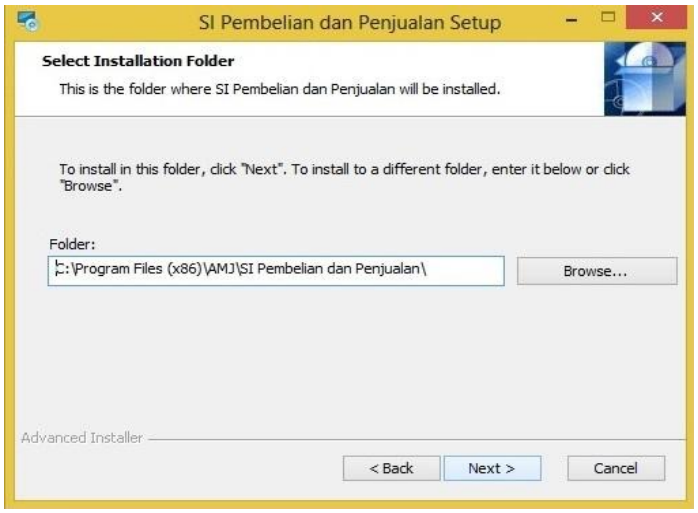
Gambar 4.27 Tampilan icon instalasi program

1. Maka akan muncul tampilan awal instalasi seperti ini, lalu klik next :



Gambar 4.28 Tampilan awal instalasi program

2. Kemudian klik browser dan pilih folder yang akan dijadikan sebagai tempat penyimpanan. Klik next.



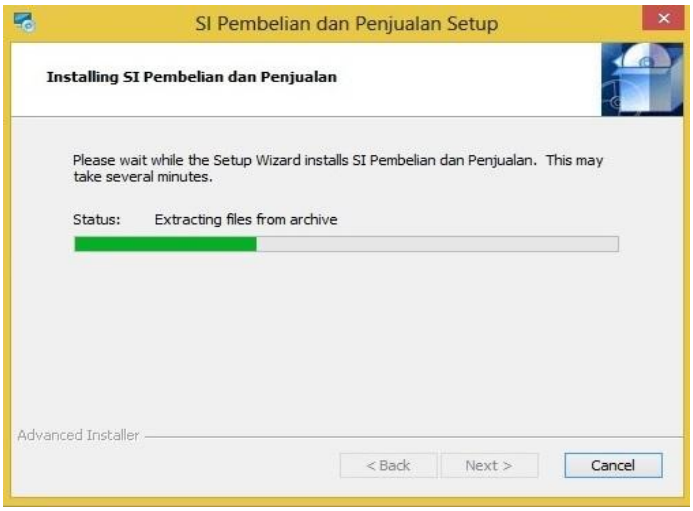
Gambar 4.29 Tampilan pemilihan penyimpanan program

3. Pilih install untuk memulai menginstal CV. Adi Makmur Jaya setup.



Gambar 4.30 Tampilan pilihan untuk menginstal

4. Lalu akan muncul installation progress, tunggu sampai prosesnya selesai.



Gambar 4.31 Tampilan proses install

5. Setelah muncul tampilan seperti di bawah ini, klik close dan program sudah dapat di run.



Gambar 4.32 Tampilan akhir install program

4.4.7 Penggunaan Program

Untuk menjalankan program sistem informasi pengolahan data di CV. Adi Makmur Jaya. Adapun tampilan dari program tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Form Login

   Form login ini berfungsi sebagai keamanan sistem. Untuk melakukan login, isi password dan username dan klik tombol login. Jika username dan login benar, maka form utama akan bisa diakses.



Gambar 4.33 Form Login

2. Tampilan Menu Utama



Gambar 4.34 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Form Penjualan



Gambar 4.35 Tampilan Form Data Penjualan

4. Tampilan Form Retur Penjualan



Gambar 4.36 Tampilan Form Retur Penjualan

5. Tampilan Form Pembelian



Gambar 4.37 Tampilan Form Pembelian

6. Tampilan Form Pemesanan



Gambar 4.38 Tampila Form Pemesanan

7. Tampilan Form Retur Beli



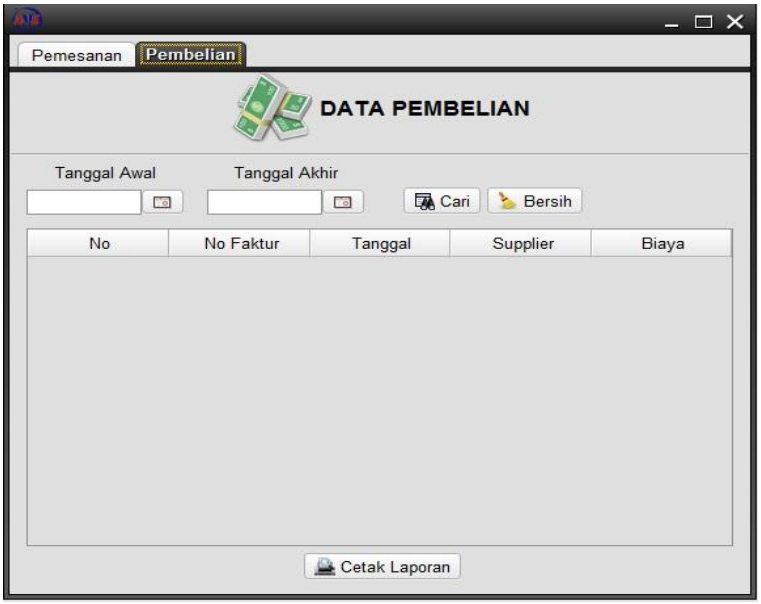
Gambar 4.39 Tampilan Form Retur Pembelian

8. Tampilan Form Laporan Penjualan



Gambar 4.40 Tampilan Form Laporan Penjualan

9. Tampilan Form Laporan Pembelian



Gambar 4.41 Tampilan Form Laporan Pembelian

10. Tampilan Form Laporan Pemesanan



Gambar 4.42 Tampilan Form Laporan Pemesanan

5. Tampilan Nota Penjualan

6.



ADI MAKMUR JAYA

No Nota NJ150116001 Tanggal 16/01/2015
Kasir Doni

No	Kode	Nama Barang	Qty	Satuan	Harga	Subtotal
1	SO-TEH-0001	Softdrink TEH GELAS	5	Dus	Rp. 24,000	Rp. 120,000
2	SO-PAN-0001	Softdrink PANTHER MIX	5	Dus	Rp. 22,000	Rp. 110,000
3	SN-KUS-0001	Snack KUSUKA ORIGINAL	5	Dus	Rp. 42,000	Rp. 210,000

Total Rp. 440,000
Bayar Rp. 450,000
Kembali Rp. 10,000

Hormat Kami

Doni

Gambar 4.43 Tampilan Nota Penjualan

11. Tampilan Surat Pemesanan



ADI MAKMUR JAYA

Surat Pemesanan Barang

No PO : PO150116003 Tanggal : 16/01/2015
Kepada : Toko Ajo

No	Kode	Nama Barang	Qty	Satuan
1	SN-TAN-0001	Snack TANGO VANILLA	20	Pack

Hormat Kami

.....

Gambar 4.44 Tampilan Surat Pemesanan

12. Tampilan Laporan Penjualan



ADI MAKMUR JAYA

Laporan Penjualan

Periode 01 Desember 2014 Sampai 31 Desember 2014

No Nota	NJ141216001	Tanggal	16/12/2014	Kasir	Doni
Kd Barang	**Nama Barang**	**Harga**	**Qty**	**Satuan**	**Subtotal**
SN-TAN-0001	Snack TANGO VANILLA	Rp. 26,250	100	Pack	Rp. 2,625,000
SO-BIG-0001	Softdrink BIG COLA LEMON	Rp. 22,000	50	Pack	Rp. 1,100,000
SN-TAN-0002	Snack TANGO COKLAT	Rp. 26,250	200	Pack	Rp. 5,250,000
				Jumlah	Rp. 8,975,000

No Nota	NJ141216002	Tanggal	16/12/2014	Kasir	Doni
Kd Barang	**Nama Barang**	**Harga**	**Qty**	**Satuan**	**Subtotal**
SN-TAN-0001	Snack TANGO VANILLA	Rp. 26,250	10	Pack	Rp. 262,500
				Jumlah	Rp. 262,500

No Nota	NJ141216003	Tanggal	16/12/2014	Kasir	Doni
Kd Barang	**Nama Barang**	**Harga**	**Qty**	**Satuan**	**Subtotal**
SO-BIG-0001	Softdrink BIG COLA LEMON	Rp. 22,000	10	Pack	Rp. 220,000
				Jumlah	Rp. 220,000

Gambar 4.45 Tampilan Laporan Penjualan

13. Tampilan Laporan Pembelian



ADI MAKMUR JAYA

Laporan Pembelian

Periode 01 Desember 2014 Sampai 31 Desember 2014

No Faktur	NB1412160001	Tanggal	16/12/2014	Supplier	Toko Barokah	
Kd Barang	Nama Barang		Harga	Qty	Satuan	Subtotal
SN-TAN-0002	Snack TANGO COKLAT		$ 25,000	100	Pack	Rp. 2,500,000
					Jumlah	Rp. 2,500,000
TOTAL						Rp. 2,500,000

Gambar 4.46 Tampilan Laporan Pembelian

7. Tampilan Laporan Persediaan



ADI MAKMUR JAYA

Laporan Persediaan Barang

Per : 16 Januari 2015

Tanggal Cetak 16/01/2015

No	Kode Barang	Jenis Barang	Nama Barang	Persediaan	Satuan
1	SN-KUS-0001	Snack	KUSUKA ORIGINAL	15	Dus
2	SN-KUS-0002	Snack	KUSUKA BALADO	20	Dus
3	SN-TAN-0001	Snack	TANGO VANILLA	0	Pack
4	SN-TAN-0002	Snack	TANGO COKLAT	0	Pack
5	SN-TAR-0001	Snack	TARO ORIGINAL	20	Dus
6	SO-BIG-0001	Softdrink	BIG COLA LEMON	40	Pack
7	SO-BIG-0002	Softdrink	BIG COLA STRAWBERRY	0	Pack
8	SO-PAN-0001	Softdrink	PANTHER MIX FRUIT	5	Dus
9	SO-PAN-0002	Softdrink	PANTHER NANAS	10	Dus
10	SO-TEH-0001	Softdrink	TEH GELAS	15	Dus

Gambar 4.47 Tampilan Laporan Pesediaan

4.5. Pengujian

Menurut Bambang Hariyanto, Ir., MT. (2004:569), pengujian adalah proses pemeriksaan atau evaluasi sistem atau komponen sistem secara manual atau otomatis untuk memverifikasi apakah sistem memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang dispesifikasikan atau mengidentifikasi perbedaan-perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang terjadi. Awalnya, pengujian diartikan sebagai aktivitas yang hanya dilakukan setelah pengkodean (kode program selesai). Namun, pengujian sebenarnya dilakukan dalam skala yang lebih luas. Pengujian dapat dilakukan begitu spesifikasi kebutuhan telah dapat didefinisikan. Evaluasi terhadap spesifikasi dan perancangan juga merupakan teknik dalam pengujian.

Adapun teknik pengujian perangkat lunak yang digunakan penulis dalam membangun sistem informasi di pangkas rambut mahkota ini, adalah teknik pengujian *blackbox testing.* Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2006:379), metode *blackbox testing* ini berfokus pada keperluan fungsional dari *software*, yang memungkinkan untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *blackbox* merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan yang terjadi.

4.5.1. Rencana Pengujian

Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi penjualan:

Tabel 4.20 Rencana Pengujian SI Penjualan CV. Adi Makmur Jaya

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Pengecekan Login	Sistem	Blackbox
Pengisian Data	Pengisian Data Transaksi Penjualan	Modul	Blackbox
	Perhitungan Transaksi Penjualan	Modul	Blackbox
	Pengisian Data Retur	Modul	Blackbox
	Pengisian Data Pembelian	Modul	Blackbox
	Pengisian Data retur pembelian	Modul	Blackbox
	Perhitungan Pembelian	Modul	Blackbox
	Pencetakan Laporan Transaksi	Modul	Blackbox
	Pencetakan Laporan Persediaan	Modul	Blackbox
	Pencetakan Laporan Penjualan	Modul	Blackbox

	Pencetakan Laporan Pembelian	Modul	Blackbox

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melakukan rencana pengujian, maka hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan studi kasus dan bagaimana hasil dari pengujian studi kasus tersebut. Adapun, kasus dan hasil pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengujian Login Kasir

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian login kasir:

Tabel 4.21 Kasus dan Hasil Pengujian Login Kasir

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : kasir Password : kasir	Tercantum pada textbox username dan textbox password.	Mengisi login sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Menampilkan pesan “login berhasil” dan dapat mengakses sub	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang	[X] Diterima [ ] Ditolak

	menu yang ada di menu utama	diharapkan	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Username :kasir Password : kasar	Tercantum pada textbox username dan textbox password.	Admin gagal melakukan login	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Login	Menampilkan pesan "ada kesalahan pada username dan password" dan kasir tidak dapat masuk dan mengakses ke dalam menu utama	Tombol tidak dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Faktur Penjualan

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian Faktur Penjualan:

Tabel 4.22 Kasus dan Hasil Pengujian Faktur Penjualan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Masukan			
Klik tombol tambah keranjang	Data yang di input tersimpan di table data grid	Dapat menyimpan jenis barang sesuai dengan yang dibutuhkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kolom harus diisi semua	Tidak dapat menyimpan data barang	Tidak dapat menyimpan data barang ke table data grid	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database penjualan dan detail_penjualan	Muncul pesan “sukses”, dan data dapat disimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Kolom tidak diisi semua	Tidak dapat melakukan penyimpanan	Tidak dapat melakukan penyimpan data	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Tidak dapat melakukan penyimpanan	Muncul pesan “harap field diisi terlebih dahulu”, dan data gagal	[X] Diterima [ ] Ditolak

		disimpan	

3. Pengujian *Form* Retur Jual

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian *form* retur jual :

Tabel 4.23 Kasus dan Hasil Pengujian *Form* Retur Jual

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Isi kolom ‘No Faktur’	Daftar yang di beli muncul secara otomatis	Dapat memunculkan daftar list yang di beli	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik ‘masukan ke dalam list’	Daftar barang masuk table data yang akan di tukar	Dapat memunculkan data barang yang akan di tukar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database retur	Muncul pesan “Input berhasil”, data dapat disimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
kolom no faktur tidak di isi	Tidak dapat menampilkan data retur penjualan.	Tidak dapat melakukan penyimpan data.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Pembelian Barang

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian pembelian barang:

Tabel 4.24 Kasus dan Hasil Pengujian Pembelian Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik data di table grid barang	Kolom nama barang, jumlah barang, harga beli, no faktur	Dapat menampilkan data barang di kolom secara otomatis dan stok barang habis di table barang habis.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol	Penyimpanan data ke	Dapat	[X] Diterima

‘tambah’	table keranjangan pembelian	menampilkan ke table pembelian.	[ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database data barang_masuk	Muncul pesan “sukses”, dan data dapat disimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol ‘cetak’	Data dapat di cetak	Data di cetak ke ireport	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Field total tidak diisi	Tidak dapat melakukan penyimpanan	Tidak dapat menyimpan data dan muncul pesan “proses belum beres”	[X] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian *Form* Retur Beli

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian *form* retur beli :

Tabel 4.25 Kasus dan Hasil Pengujian *Form* Retur beli

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Isi kolom	Daftar yang di beli	Dapat	[X] Diterima

‘No Faktur’	muncul secara otomatis	memunculkan daftar list yang di beli	[ ] Ditolak
Klik ‘masukan ke dalam list’	Daftar barang masuk table data yang akan di tukar	Dapat memunculkan data barang yang akan di tukar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database retur	Muncul pesan “Input berhasil”, data dapat disimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
kolom no faktur tidak di isi	Tidak dapat menampilkan data retur penjualan.	Tidak dapat melakukan penyimpan data.	[X] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian Laporan Penjualan

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian laporan penjualan:

Tabel 4.26 Kasus dan Hasil Pengujian Laporan Penjualan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Masukan tanggal bulan di buatnya laporan	Pencarian data ke dalam file penjualan	Dapat melakukan pencarian data dan hasilnya di cetak	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol lihat	Data dapat dimunculkan	Muncul output laporan penjualan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Jumlah transaksi tidak ada	Tidak dapat melakukan pencetakan laporan penjualan	Tidak muncul laporan penjualan	[X] Diterima [ ] Ditolak

7. Pengujian Laporan Data Persediaan

   Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian laporan data persediaan:

Tabel 4.27 Kasus dan Hasil Pengujian Laporan Data Persediaan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol lihat	Data dapat dimunculkan	Muncul output laporan data persediaan barang	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			

8. Pengujian Laporan Pembelian

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian laporan pembelian:

Tabel 4.28 Kasus dan Hasil Pengujian Laporan Pembelian

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Masukan tanggal bulan di buatnya laporan	Pencarian data ke dalam file penjualan	Dapat melakukan pencarian data dan hasilnya di cetak	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol lihat	Data dapat dimunculkan	Muncul output laporan penjualan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Jumlah transaksi tidak ada	Tidak dapat melakukan pencetakan laporan penjualan	Tidak muncul laporan penjualan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan dengan beberapa kondisi yang memungkinkan pada saat program dijalankan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak yang dibuat sudah berjalan dengan cukup baik sebagaimana yang diharapkan.