BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Implementasi Sistem In*form*asi Pembelian Dan Penualan *Sparepart* Serta Servis Motor Dibengkel Ajo Motor Bandung dilakukan menggunakan bahasa pemograman Java dengan menggunakan aplikasi NetBeans IDE 7.1.2, dan basis data yang digunakan adalah MySQL. dengan NetBeans IDE 7.1.2, aplikasi tersebut dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan di perangkat keras PC (*personal computer*) dengan sistem operasi Windows 7 Ultimate.

5.1.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Aplikasi yang dibangun meliputi proses transaksi pembelian dan penjualan, proses *input* data supplier, *input* data barang, *input* data konsumen, *input* data pegawai serta menampilkan laporan pembelian, penjualan ,dan menampilkan stok barang.

2. Database yang digunakan dalam pengimplentasian ini adalah Mysql baik basisdata

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan sistem in*form*asi ini adalah dengan menggunakan :

1. Windows 7 Ultimate sebagai sistem operasi yang penulis pakai.
2. NetBeans IDE 7.1.2 sebagai aplikasi bahasa pemograman java dalam pembuatan program sistem in*form*asi pembelian dan penjualan *sparepart* serta servis motor.
3. Xampp 1.8.1-0, digunakan sebagai perangkat lunak karena faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan per*form*ansi. Dan MySQL digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan basis data.
4. Microsoft Visio 2010, aplikasi ini digunakan untuk membuat seluruh desain diagram.
5. iReport-4.0.2 untuk pembuatan Report
6. Install Creator untuk Instalasi Program

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan program pada suatu sistem in*form*asi dibutuhkan perangkat keras. Perangkat keras yang diperlukan pada saat implementasi sistem in*form*asi tersebut antara lain :

a. Processor intel Core i3.

b. Menggunakan RAM 2 GB.

c. Harddisk 500 Gb.

d. Monitor 19”

e. Keyboard, & Mouse

f. Printer

5.1.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah MySQL, Dalam pembuatan aplikasi sistem in*form*si pembelian dan penjualan *sparepart* serta servis ini penulis membuat suatu *database* dengan nama bengkelajo. di dalam *database* tersebut terdapat tabel tabel, berikut ini implementasi basis datanya dalam bahas SQL adalah sebagai berikut:

a. Buat Database Penggajian

```
CREATE DATABASE `bengkelajo` ;
```

b. Buat Tabel sparepart

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` sparepart ` (
`tipe` VARCHAR( 10 ) NOT NULL ,
`jenis` VARCHAR( 20 ) NOT NULL ,
`tgl` DATE( 30 ) NOT NULL ,
`jk` VARCHAR( 6 ) NOT NULL ,
```

```
`tmpt_lahir` VARCHAR( 25 ) NOT NULL ,
`tgl_lahir` DATE NOT NULL ,
`alamat` VARCHAR( 40 ) NOT NULL ,
`kode` VARCHAR( 20 ) NOT NULL ,
`hargabeli` VARCHAR( 15 ) NOT NULL ,
`harga` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`kode`)) ;
```

c. Buat Tabel pegawai

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` pegawai ` (
`NIK` VARCHAR( 15 ) NOT NULL ,
`Password` VARCHAR( 20 ) NOT NULL ,
`Bagian` DATE( 20 ) NOT NULL ,
`Nama` VARCHAR( 30) NOT NULL ,
`JKelamin` VARCHAR( 2 ) NOT NULL ,
`alamat` VARCHAR( 30 ) NOT NULL ,
`Status` VARCHAR( 2 ) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`NIK`)) ;
```

d. Buat Tabel konsumen

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` konsumen ` (
`NoKonsumen` VARCHAR( 15 ) NOT NULL ,
`Nama` VARCHAR(30) NOT NULL ,
`BK` VARCHAR (17) NOT NULL ,
```

```
`NoKendaraan` VARCHAR(10) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`NoKonsumen`)) ;
```

e. Buat Tabel suplier

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` suplier ` (
`kdsupler` VARCHAR( 10 ) NOT NULL ,
`namasuplier` VARCHAR(30) NOT NULL ,
`alamat` VARCHAR (30) NOT NULL ,
`tlp` VARCHAR(14) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`kdsupler `)) ;
```

f. Buat Tabel servis

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` servis ` (
`JenisSrv` VARCHAR( 15 ) NOT NULL ,
`Harga` DOUBLE NOT NULL ) ;
```

g. Buat Tabel pembelian

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` pembelian ` (
`kdbeli` VARCHAR( 10 ) NOT NULL ,
`tglbeli` DATE NOT NULL ,
`kdsuplier` VARCHAR (10) NOT NULL ,
`subtotal` VARCHAR(13) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`kdbeli `)) ;
```

h. Buat Tabel faktur

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` faktur ` (
```

```
`NoPembeli` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
` NoKonsumen ` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
`NIK` VARCHAR (15) NOT NULL ,
`tgl` DATE NOT NULL ,
`subtotal` VARCHAR(15) NOT NULL ,
PRIMARY KEY (`NoPembeli`)) ;
```

i. Buat Tabel detailjual

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` detailjual ` (
`NoPembeli` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
`NoKonsumen ` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
`kode` VARCHAR (15) NOT NULL ,
`BK` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
` Qty ` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
`jmlh` DOUBLE NOT NULL ,
`servis` VARCHAR( 15) NOT NULL ,
`total` DOUBLE NOT NULL) ;
```

j. Buat Tabel detailbeli

```
CREATE TABLE `bengkelajo`.` detailbeli ` (
`kdbeli` VARCHAR( 10) NOT NULL ,
` kodeSpr ` VARCHAR( 20) NOT NULL ,
` namaSpr ` VARCHAR (30) NOT NULL ,
` hargaSpr ` INT(15) NOT NULL ,
```

```
` jmlbeli ` VARCHAR( 10) NOT NULL ,
`total` INT(15) NOT NULL ) ;
```

5.1.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi dilakukan dengan sebuah *file* project yang berektensi .java, yang terdapat dalam program NetBeans IDE 7.1.2 Didalamnya terdapat *form-form* untuk pembuatan suatu aplikasi.

Dalam penggunaan program aplikasi yang dibuat, penulis menyertakan tata cara penggunaan program aplikasi ini.

1. Tampilan Menu
2. Tampilan *Login*
3. Tampilan Pegawai
4. Tampilan Sparepart
5. Tampilan Konsumen
6. Tampilan Supplier
7. Tampilan Penjualan
8. Tampilan Pembelian
9. Tampilan laporan
10. Tampilan Laporan pejulan priode
11. Tampilan Laporan pejulan tanggal

12. Tampilan Laporan pejulan bulanan
13. Tampilan Laporan pejulan tahunan
14. Tampilan Laporan pembelian perperiode
15. Tampilan Laporan pembelian tanggal
16. Tampilan Laporan pembelian bulanan
17. Tampilan Laporan pembelian tahunan

5.1.5.1. Implementasi *Login*

Implementasi *login* pengguna :

Tabel 5.1 Implementasi *Login*

Sub Menu	**Deskripsi**	**Nama *File***
Menu Utama	**Menangani Menu utama** **Dan *login* bagi pengguna**	**FAMenu**

5.1.5.2. Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman utama perangkat lunaknya sebagai berikut :

Tabel 5.2 *Implementasi halaman utama*

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*

File	Menangani *login* pengguna ke dalam system, logout, ganti *password* dan exit.	FAFrame.java
Data	Menampilkan data bengkel. Seperti data barang, pegawai, konsumen dan Supplier.	FMFrame.java
Transaksi	Menampilkan pengolahan data yang dapat dilakukan di perusahaan. Seperti penjualan dan pembelian.	FTFrame.java
Laporan	Menampilkan data laporan bengkel.	FLFrame.java

5.1.5.3. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu *File*

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

Tabel 5.3 Implementasi halaman berdasarkan sub menu *file*

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*
Logout	Menangani Logoff pengguna	
Ganti *password*	Untuk merubah passwoed pengguna	FCFrame.java
Exit	Perintah keluar dari program	-

5.1.5.4. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Data Master

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

Tabel 5.4 Implementasi halaman berdasarkan sub menu data master.

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*
Data pegawai	*File* program untuk mengisi atau mengedit	FMPegawai.java

	data pegawai	
Data barang	*File* program untuk mengisi atau mengedit data barang	FMBarang.java
Data konsumen	*File* program untuk mengisi atau mengedit data konsumen	FMKonsumen.java
Data supplier	*File* program untuk mengisi atau mengedit data supplier	FMSupplier.java

5.1.5.5. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu Transaksi

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

Tabel 5.5 Implementasi halaman berdasarkan sub menu transaksi

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*

Penjualan	*File* program untuk melakukan transaksi penjualan	FTPenjualan.java
Pembelian	*File* program untuk melakukan transaksi pembelian	FTPembelian.java

5.1.5.6. Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu laporan

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

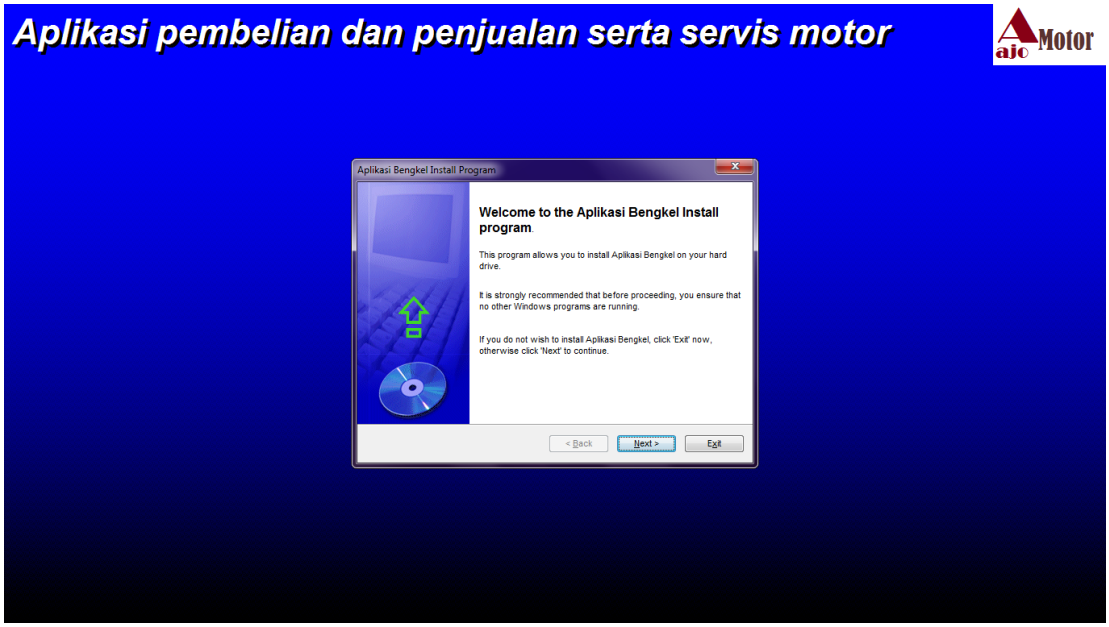
Tabel 5.6 Implementasi halaman berdasarkan sub menu laporan.

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*
Laporan Sparepart	*File* program untuk menampilkan Laporan stok barang yang tersedia	-
Laporan Penjualan	*File* program untuk menampilkan Laporan	FLPFrame.java

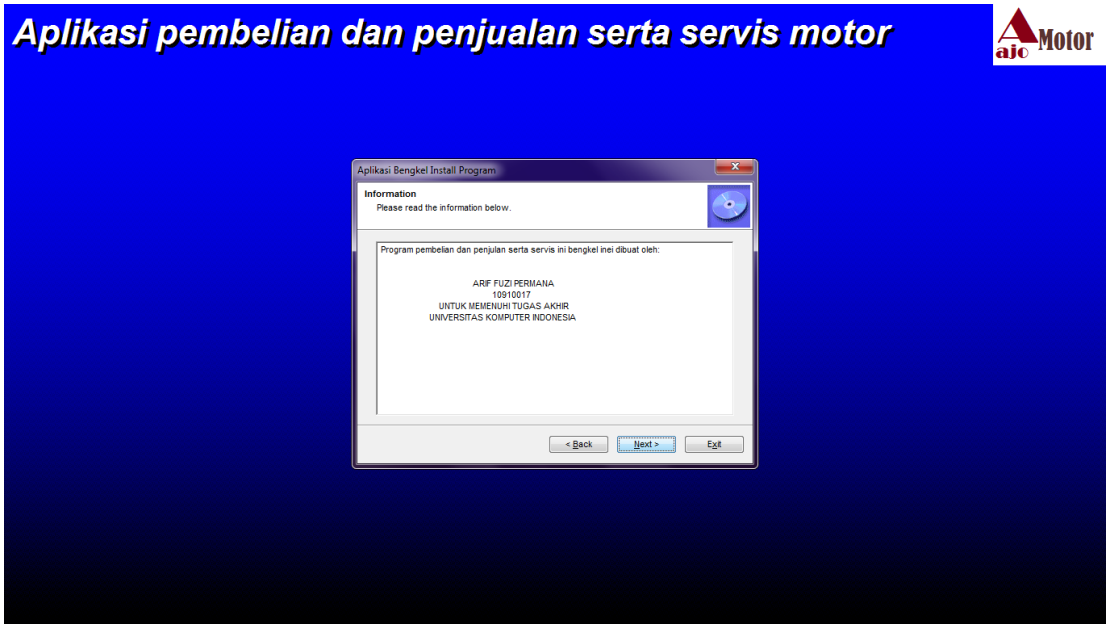
	penjualan	
Laporan Pembelian	*File* program untuk menampilkan Laporan Pembelian	FLPFrame.java

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

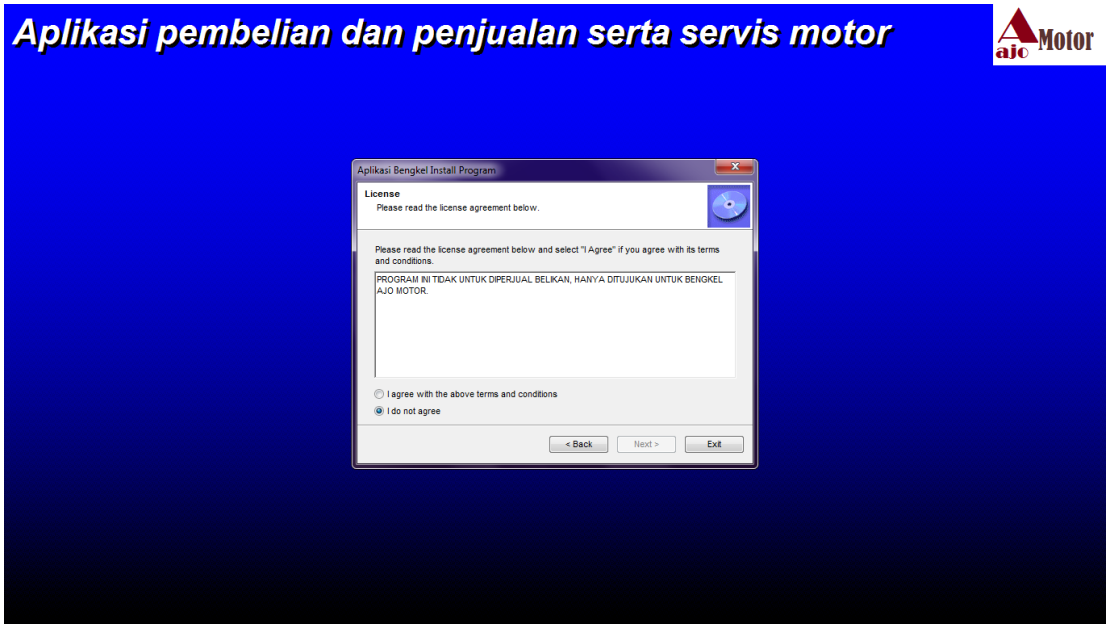
Berikut ini adalah implementasi instalasi program untuk menggunakan program Sistem In*form*asi Penjualan pada bengekel ajo motor. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :



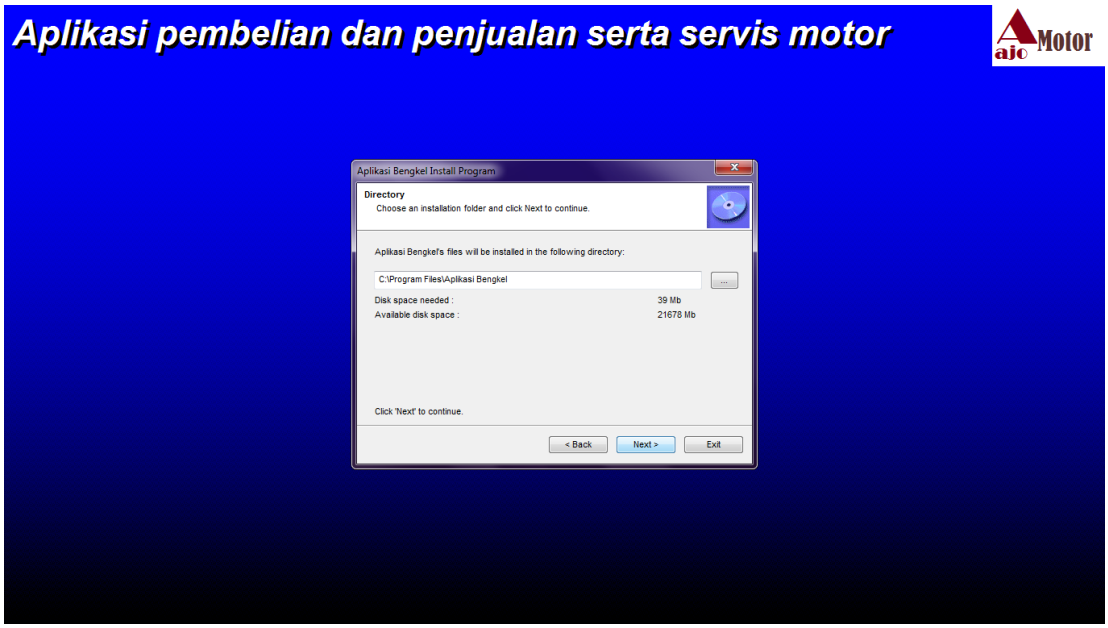
Gambal 5.1 tampilan awal install langkah 1



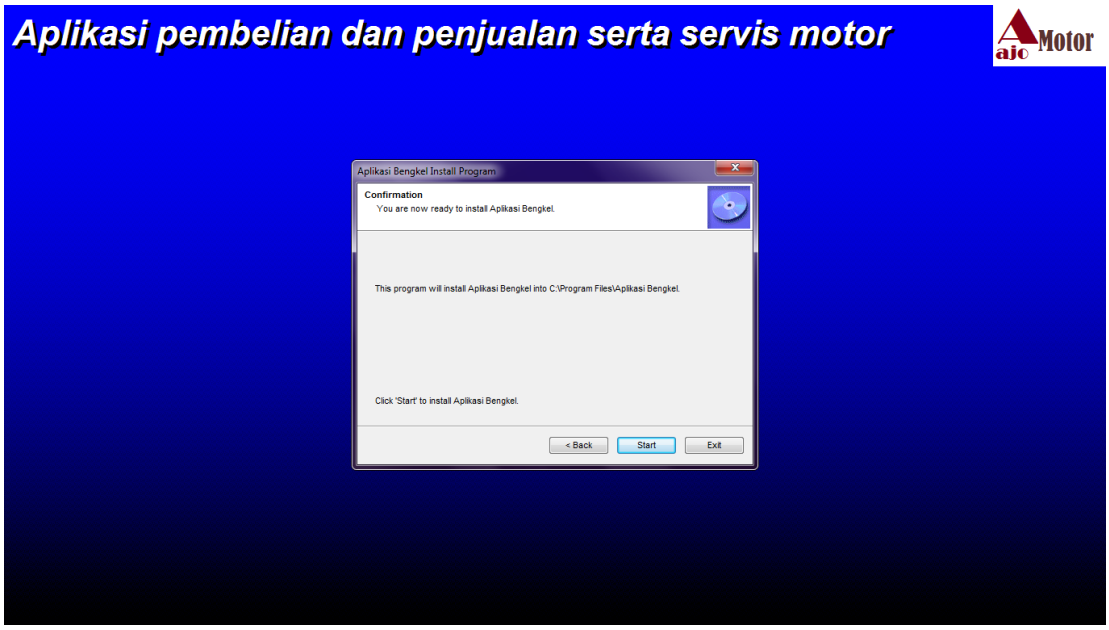
Gambar 5.2 Tampilan install langkah 2



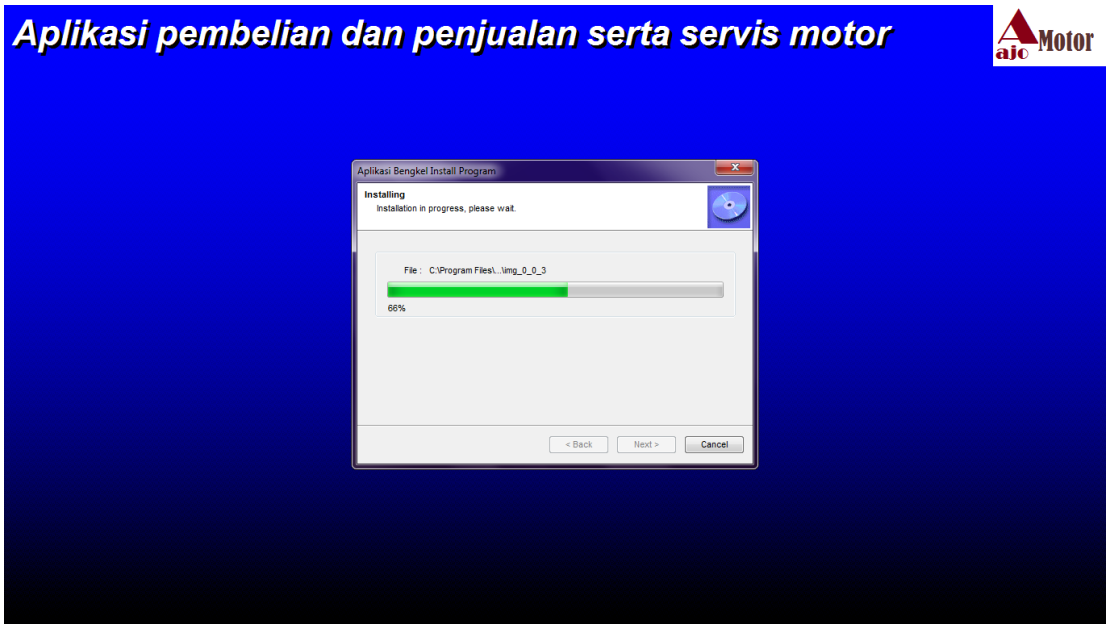
Gambar 5.2 Tampilan install langkah 3



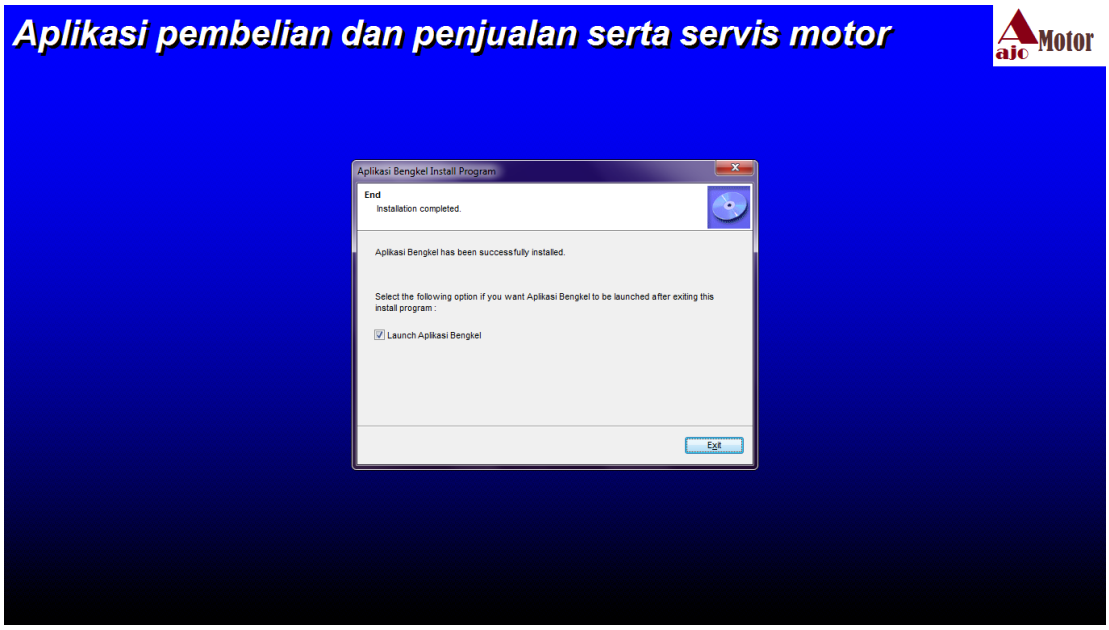
Gambar 5.3 Tampilan install langkah 4



Gambar 5.4 Tampilan install langkah 5



Gambar 5.5 Tampilan install langkah 6



Gambar 5.6 Tampilan install langkah 7

5.1.7. Penggunaan Program

Penggunan program bertujuan untuk memberikan in*form*asi tentang tata cara dalam menggunakan program Sistem In*form*asi penjualan bagi *user* maupun administrator.



Gambar 5.7 *form* menu

Form menu ini berfungsi sebagai tampilan awal setelah kita menjalankan program bengkel ajo motor, didalam *form* berisi menu *file* yang berisi *menu item login, logout,* ganti *password* dan *exit.*



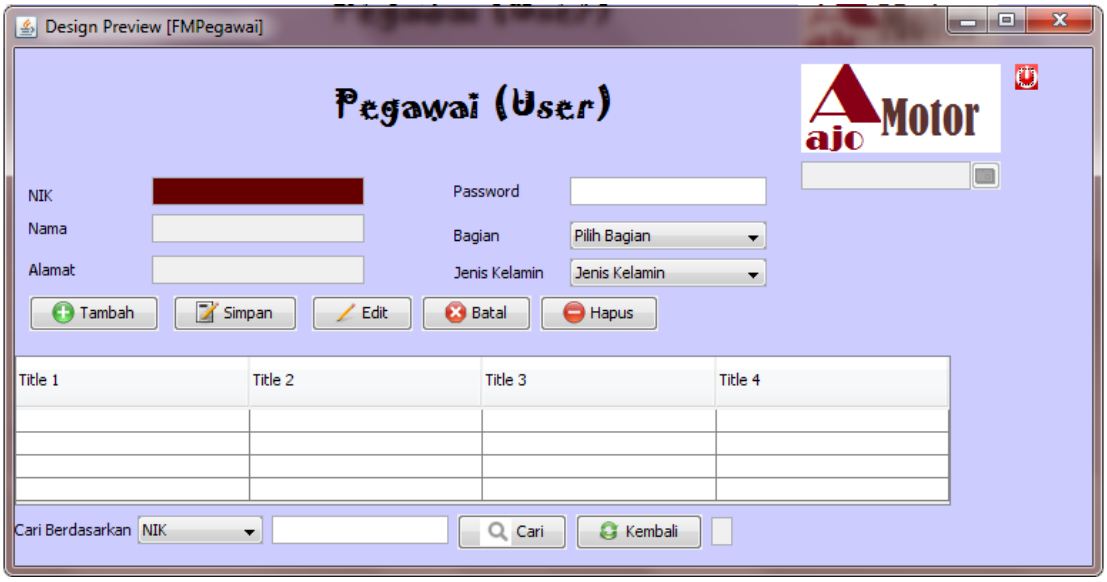
Gambar 5.8 *form login*

Form login berfungsi untuk memasukan *password* & *username* bagi pengguna program bengkel ajo motor ini, dalam *form login* terdapat *Button login* dan *cancel*, *Button login* dapat melakukan fungsinya apabila *password* dan *username* yang dimasukan sama dengan data NIK dan nama pegawai yang ada dalam *file* pegawai, dan *cancel* berungsi untuk membatalkan proses *login.*



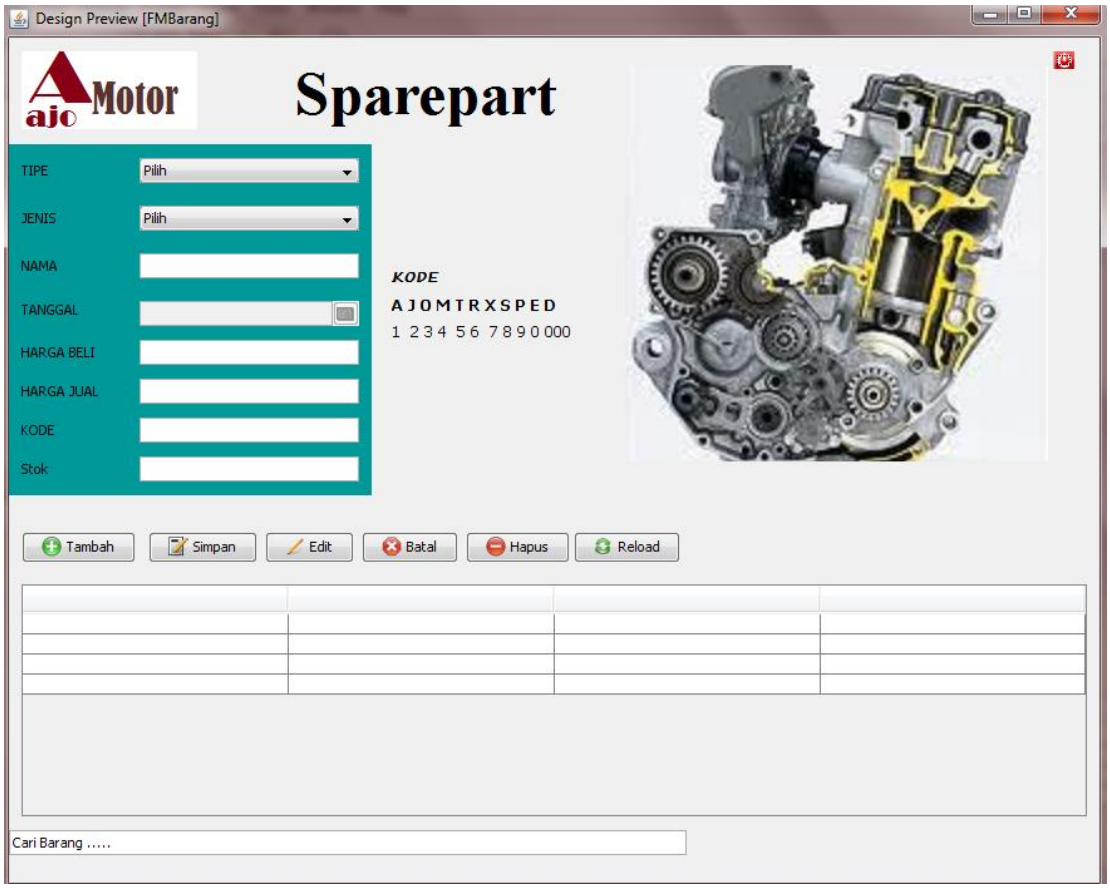
Gambar 5.9 *form* menu awal

Setelah *menu login* berhasil lalu kita akan masuk lagi kedalam menu awal, namun dalam sudah terdapat menu data, transaksi dan menu laporan. Didalam menu-menu tersebut terdapat submenu atau *menu item*. Dalam menu data terdapat *menu item* pegawai, sparepart, konsumen dan supplier. Didalam menu transaksi terdapat menu item penjualan dan pembelian. Menu laporan terdapat *menu item* laporan sparepart, pegawai, konsumen, laporan pembelian dan laporan penjualan.



Gambar 5.10 *form* pegawai

Form pegawai tedapat data pegawai, *password* dan NIK digunakan untuk hak akses program ajo motor. *Form* ini berfungsi untuk menambah data pegawai baru dengan mengklik *Button* tambah lalu di simpan dengan *Button* tambah, bila admin akan mengaupdate data pegawai, admin cukup mengklik data yang ada dalam table dan teken *Button* edit lalu simpan dengan *Button* simpan yang berubah menjadi *update. Button* batal berfungsi untuk membatalkan proses tambah dan edit sebelum disimpan. Dan bila admin akan menghapus data pegawai admin cukup memilih data pegawai yang ada dalam tabel dan menekan *Button* hapus.



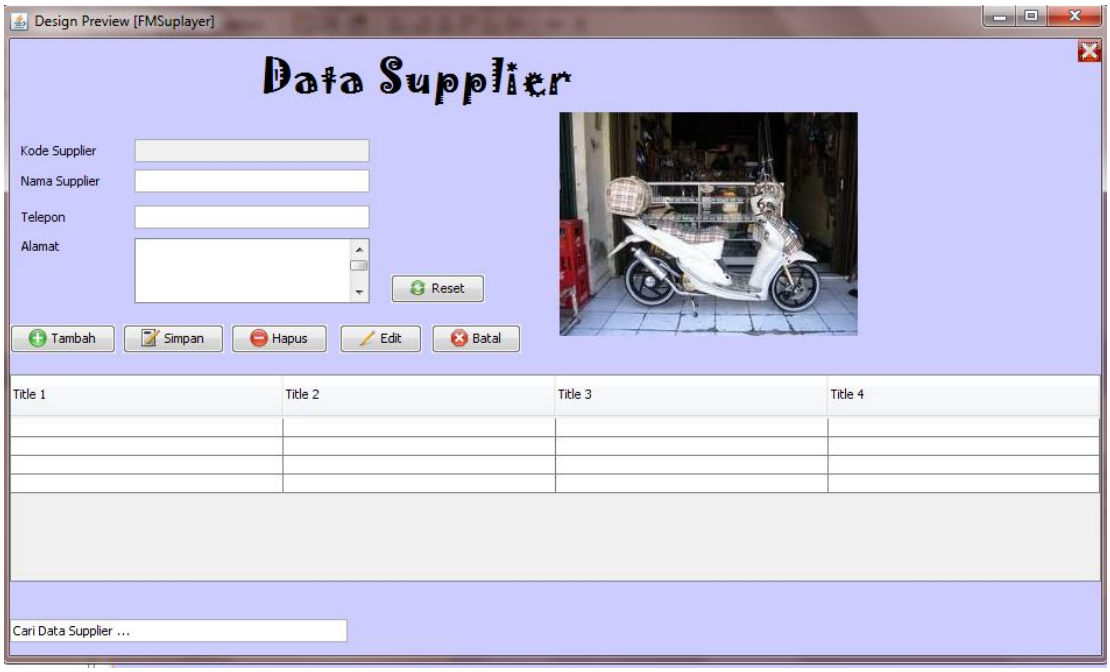
Gambar 5.11 *form sparepart*

Form sparepart berisi data barang yang ada dan berfungsi untuk mengimput data barang baru dengan menekan *Button* tambah lalu disimpan dengan *Button* simpan, bila admin akan mengedit data maka admin tinggal memilih data dari table lalu tekan *Button* edit dan simpan dengan *Button* simpan yang berubah menjadi *update* dan bila akan membatalkan tinggal menekan *Button* batal, *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data barang yang ada dalam tabel.



Gambar 5.12 *form* konsumen

Form konsumen berisi data konsumen yang ada dan berfungsi untuk mengimput data konsumen baru dengan menekan *Button* tambah lalu disimpan dengan *Button* simpan, bila admin akan mengedit data maka admin tinggal memilih data dari table lalu tekan *Button* edit dan simpan dengan *Button* simpan yang berubah menjadi *update* dan bila akan membatalkan tinggal menekan *Button* batal, *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data konsumen yang ada dalam table.



Gambar 5.13 *form* supplier

Form supplier berisi data *supplier* yang ada dan berfungsi untuk mengimput data *supplier* baru dengan menekan *Button* tambah lalu disimpan dengan *Button* simpan, bila admin akan mengedit data maka admin tinggal memilih data dari table lalu tekan *Button* edit dan simpan dengan *Button* simpan yang berubah menjadi *update* dan bila akan membatalkan tinggal menekan *Button* batal, *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data *supplier* yang ada dalam table.



Gambar 5.14 *form* penjualan

Untuk menjalankan *Form* penjualan pertama kita cari konsumen dengan *Button* cari dan akan muncul kedalam *pane* konsumen apabila konsumen yang dicari tidak ditemukan, maka kita bisa mamasukan konsumen dengan menekan *Button* daftar. Untuk melanjukkan ketransaksi pemilihan barang, admin harus menekan *Button* lanjut dan *pane* transaksi akan muncul. Didalam *pane* ini kita dapat memilih barang yang akan di beli dengan langkah peertama mencari barang dengan memasukan nama barang yang akan dibeli ke dalam *label*, bila barang yang dicari sudah muncul kita bisa memilih barang tersebut dan menekan *Button Ok*, setelah *Button ok* ditekan maka *Button* hapus dan batal akan aktif, batal berfungsi untuk membatalkan transaksi dan *Button* hapus untuk menhapus daftar barang yang yang ada dalam table beli. Bila transaksi pemilihan barang sudah selesai admin dapat

memilih biaya servis dengan *combobox* servis dan tekan *Button* beli untuk menyimpan kedalam *database*.

Bila menekan *Button* cetak maka akan muncul tampilan seperti berikut:

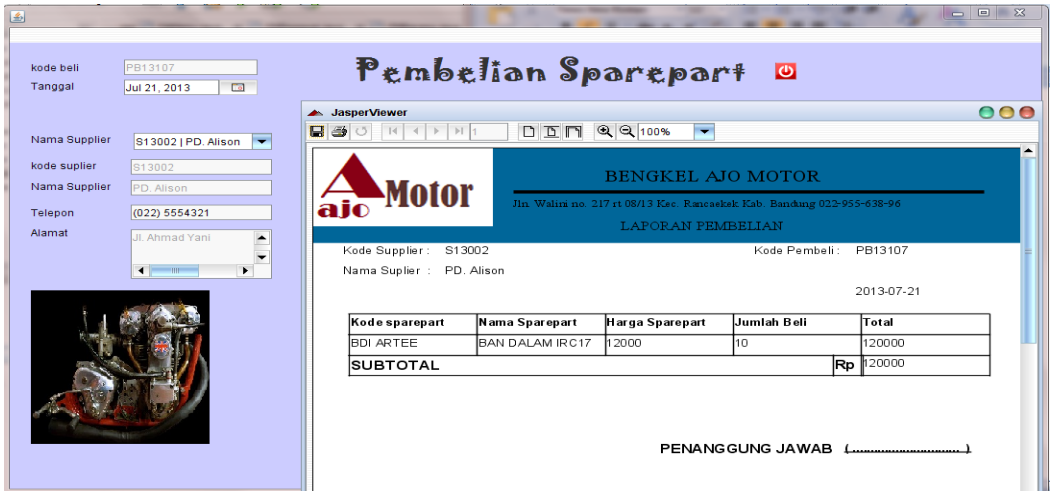


Gambar 5.15 *form* penjualan tekan *Button* cetak



Gambar 5.16 *form* pembelian

Dan bila menekan *Button* cetak akan tampil seperti berikut :



Gambar 5.17 *form* pembelian takan *Button* cetak



Gambar 5.18 *form* pemesanan

5.2. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu

merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

5.2.1. Rencana Pengujian

Berikut ini adalah rencana pengujian sistem in*form*asi penjualan pada Bengekel Ajo Motor Bandung :

Tabel 5.7 Rencana Pengujian SI Penjualan

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Login	Verifikasi data *login*	*Black box*
Pengolahan data master	Pengisian data master	*Black box*
Pengolahan data transaksi	*Input* dapa pembelian dan penjualan	*Black box*

Pengolaha data laporan	Menampilkan Laporan	*Black box*

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian akan dilakukan satu per satu sesuai dengan rencana pengujian yang telah disusun, adalah sebagai berikut :

1. Pengujian *File*

Tabel 5.8 Pengujian *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data masukan	*User*name : *Password* :
Yang diharapkan	Data *Login* dimasukkan dan menekan tombol "masuk" maka dilakukan proses pengecekan data *login* pengguna. Apabila data *login* sesuai dengan yang ada dalam database, maka pengguna tersebut akan mendapatkan haknya sesuai dengan yang didalam database
Pengamatan	Dapat mengisi data *login user*

Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Data *login* yang di*input* salah
Yang diharapkan	Data *login* yag di*input* salah dan menampilkan kesalahan berupa pemberitahuan yang menyatakan terjadi kesalahan
Pengamatan	Pengguna tidak dapat melakukan *login* apabila data yang di*input*kan tidak sama dengan yang didalam database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 5.9 Pengujian ganti *password*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data masukan	*User*name : *Password* Lama : *Password* Lama : *Confirm password* :
Yang diharapkan	Data *Login* dimasukkan dan menekan tombol "ok" maka dilakukan proses pengecekan data *login* pengguna. Apabila data *login* sesuai dengan yang ada dalam database, maka pengguna tersebut akan mendapatkan haknya sesuai dengan yang didalam database. Dan memasukan *password* yang baru lalu *Confirm password* baru dengan menekan tombol "update *password*" maka dilakuakn pengecekan *password* baru bila sesuai dengan *password* paru ke-2, maka data akan diupdate kedalam database.
Pengamatan	Data pegawai terupdate
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Data pegawai yang di*input* salah
Yang diharapkan	Data pegawai yang di*input* salah dan menampilkan kesalahan berupa pemberitahuan yang menyatakan terjadi kesalahan
Pengamatan	Pengguna tidak dapat merubah data pegawau untuk *login* apabila data yang di*input*kan tidak sama dengan yang didalam database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Pengolahan Data Master

a. Data Barang

Tabel 5.10 Pengujian Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data barang

Yang diharapkan	Seluruh data barang dimasukan tekan simpan maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti nama barang
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah kode barang sama
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

b. Data Supplier

Tabel 5.11 Pengujian Data Supplier

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data supplier

Yang diharapkan	Seluruh data supplier dimasukan tekan simpan maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti nama supplier
Yang diharapkan	Data tidak akan tersimpan dengan indikasi muncul tampilan "*input* gagal"
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah satu masih ada yang kosong
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

c. Data Pegawai

Tabel 5.12 Pengujian Data Pegawai

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data pegawai
Yang diharapkan	Seluruh data pegawai dimasukan tekan simpan maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti nama pegawai
Yang diharapkan	Data tidak akan tersimpan dengan indikasi muncul tampilan "*Input* gagal"
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah satu masih ada yang kosong
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

d. Data konsumen

Tabel 5.13 Pengujian Data Konsumen

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data konsumen
Yang diharapkan	Seluruh data konsumen dimasukan tekan simpan maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti nama konsumen
Yang diharapkan	Data tidak akan tersimpan dengan indikasi muncul tampilan "*Input* gagal"
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah satu masih ada yang kosong

Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Pengolahan Data Transaksi

a. Transaksi Penjualan

Tabel 5.14 Pengujian Transaksi Penjualan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data di*input*kan kecuali no pembeli dan no pegawai yang sudah secara otomatis akan muncul ketika akan melakukan pengisian
Yang diharapkan	Seluruh data penjualan dimasukan tekan beli maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti Qty

Yang diharapkan	Data tidak akan tersimpan dengan indikasi muncul tampilan "*input* gagal"
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah satu masih ada yang kosong
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

b. Transaksi Pembelian

Tabel 5.15 Pengujian Transaksi Pembelian

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data di*input*kan kecuali kode transaksi yang sudah secara otomatis akan muncul ketika akan melakukan pengisian
Yang diharapkan	Seluruh data pembelian dimasukan tekan simpan maka seluruh data tersebut akan tersimpan di database
Pengamatan	Data yang di*input* dapat tersimpan dengan baik pada database

Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Jika salah satu tidak di*input*kan seperti jumlah pembelian
Yang diharapkan	Data tidak akan tersimpan dengan indikasi muncul tampilan "*Input* gagal"
Pengamatan	Data tidak akan tersimpan ke dalam database jika salah satu masih ada yang kosong
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Pengolahan Laporan

Tabel 5.16 Pengujian Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Seluruh data Laporan
Yang diharapkan	Seluruh data pembelian, penjualan dan persediaan barang

	(stok)
Pengamatan	Data yang dipilih dapat ditampilkan dengan lengkap
Kesimpulan	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.