BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu pada *form* yang dibutuhkan. Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu proses perencanaan dalam pembuatan sistem baru dan mengacu pada kebutuhan yang sudah dianalisis sebelumnya dengan tujuan untuk menghasilkan sistem baru yang sesuai dengan kebutuhan dan diharapkan dapat membantu proses pengelolaan surat dan booking dinas menjadi lebih baik, efektif dan efisien.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Secara umum system yang diusulkan yaitu berupa website yang menjadi media penyampaian informasi seputar *Seruni Food Company* berserta seluruh informasi tentang produk *Seruni Food Company* dan sebagai media penjualan atau pemesanan pada *Seruni Food Company* secara online dimana website tersebut bertujuan memberikan pelayanan terhadap konsumen dalam hal ini user yang memanfaatkan adanya website *Seruni Food Company* adapun fungsi dari

website ini nantinya yaitu sebagai media alternatif penyampaian informasi mengenai penjualan dan seluruh arsip-arsip data rekam transaksi (khusus untuk Mitra Bisnis) *Seruni Food Company* di website ini berdasarkan masalah yang dibahas pada bab sebelumnya maka penulis akan menjelaskan system yang diusulkan untuk website *Seruni Food Company* ini sesuai dengan kebutuhan system pada system yang diusulkan, penulis lebih memfokuskan kepada aplikasi promosi, penjualan dan menampilkan arsip data rekam transaksi berupa faktur penjualan per-minggunya pada *Seruni Food Company* secara online.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

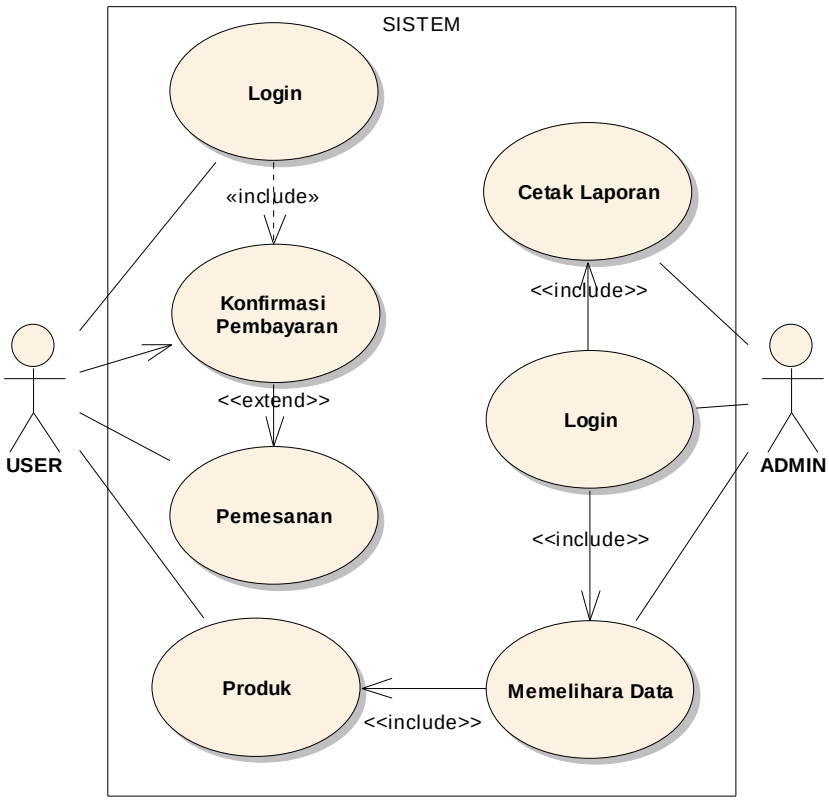
Perancangan prosedur dari sistem informasi penjualan secara online di *Seruni Food Company* yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan mengunjungi website *Seruni Food Company* untuk melihat kategori produk dan detail produk. Bila pelanggan berminat untuk memesan maka pelanggan harus melakukan registrasi dan *login* terlebih dahulu.
2. Setelah Pelanggan melakukan *login*, pelanggan dapat langsung melakukan pemesanan dengan memasukan produk dalam katalog yang ingin dipesan ke dalam keranjang belanja.

3. Setelah itu, pelanggan dapan melakukan update kuantiti produk dan kemudian melakukan pengisian form pemesanan.
4. Setelah pelanggan melakukan pengisian form pemesanan dengan benar, makan sistem akan memasukan data transaksi pelanggan ke dalam database yang akan diupdate berkala seiring perkembangan status pesanan. Pelanggan diminta melakukan konfirmasi pembayaran dalam batas waktu yang telah ditentukan.
5. Apabila pelanggan sudah melakukan konfirmasi, pihak Bag. Penjualan dapat langsung melakukan pengecekan mutasi pembayaran melalui *E-Banking*, dan apabila bukti transfer sudah benar, Bag. Penjualan akan mengkonfirmasi pesanan kepada Bag. Produksi.
6. Pelanggan yang tidak melakukan konfirmasi pembayaran dan melewati batas waktu yang ditentukan, maka status pesanan akan hangus, yang dengan otomatis pula sistem akan merubah status pesanan yang sudah tersimpan menjadi *Expired*,
7. Produksi yang telah selesai akan di packing oleh *Delivery* dan kemudian segera dikirim kepada pelanggan.
8. Pelanggan akan melakukan validasi bahwa kiriman telah sampai kepada pihak *Delivery* yang kemudian dilaporkan *Delivery* ke Bag. Penjualan.
9. Bag. Penjualan melakukan perubahan status pesanan pada Data Transaksi kemudian melakukan rekap cetak laporan data transaksi dan penjualan pada periode yang ditentukan untuk dilaporkan kepada Owner.

4.1.3.1. Use Case Diagram Sistem yang diusulkan.

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah use case diagram dari sistem informasi penjualan yang diusulkan.



Gambar 4. 1 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

4.1.3.1.1. Sekenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario use case yang diusulkan.

1. Nama Use Case : *Login Member*

   Aktor : USER (Pengunjung, Member, Mitra Bisnis)

   Tujuan : Melakukan Login akun Member

   Deskripsi :Dimana user melakukan proses login setelah melakukan registrasi sebelumnya.

Tabel 4. 1 Tabel Sekenario *Use Case* Login Member.

USER		Sistem	
1	Masuk ke halaman *Login*		
2.	Melakukan *Login* dengan mengisi *form Username* dan *Password.*		
		3.	Menampilkan halaman utama

2. Nama Use Case : Konfirmasi Pembayaran

   Aktor : USER (Pengunjung, Member, Mitra Bisnis)

   Tujuan : Melakukan Konfirmasi Pembayaran

   Deskripsi :Proses dimana USER (Pengunjung, Member Mitra Bisnis) masuk ke halaman “Keranjang Belanja” dan melakukan konfirmasi pembayaran.

Tabel 4. 2 Tabel Sekenario *Use Case* Konfirmasi Penjualan.

USER		Sistem	
1.	Masuk ke halaman Histori Pembelian.		
		2.	Menampilkan Halaman Histori Pembelian.
3.	Klik menu Detail Transaksi		
		4.	Menampilkan halaman Konfirmasi.
5.	Melakukan Konfirmasi.		

3. Nama Use Case : Pemesanan

   Aktor : Member

   Tujuan : Melakukan Pemesanan.

   Deskripsi : User membuka website *Seruni Food Company* memilih menu produk, website menampilkan informasi mengenai informasi mengenai barang – barang yang ditawarkan, kemudian user mengklik tombol ”BELI”. Pelanggan mengklik *Chart*,

kemudian sistem website menampilkan halaman Keranjang Belanja.

Tabel 4. 3 Tabel Sekenario *Use Case* Pemesanan.

Member		Sistem	
1.	Masuk ke Halaman Utama Website *Seruni Food Company*.		
		2.	Menampilkan *Homepage Seruni Food Company*.
3.	Melakukan *login* akun dengan mengisi username dan kata sandi.		
		4.	Menampilkan *Homepage Seruni Food Company*.
5.	Melakukan pemesanan		

	dengan mengklik *button* “BELI” pada produk yang ingin dipesan.		
		6.	Memasukan data Pesanan ke database.
7.	Mengklik ”Keranjang Belanja” untuk konfirmasi pemesanan.		
		8.	Menampilkan Halaman Keranjang Belanja.
9.	Melakuan pengisian *form* data pemesanan.		
		10.	Menyimpan data pesanan ke dalam Database.
11.	Melakukan konfirmasi		

	pembayaran.		

4. Nama Use Case : *Login Admin*

   Aktor : Admin

   Tujuan : Melakukan *login admin*.

   Deskripsi : Proses dimana *admin* melakukan login admin untuk kemudian dapat mengelola dan memelihara data-data produk, laporan dan member.

Tabel 4. 4 Tabel sekenario *Use Case Login Admin*

Admin		Sistem	
1.	Masuk Halaman Login Admin .		
		2.	Menampilkan Halaman Login Admin
3.	Melakukan login dengan mengisi Username dan password.		
		4.	Menampilkan Halaman Admin.

5. Nama Use Case : Cetak Laporan

   Aktor : Admin

   Tujuan : Melakukan Cetak Laporan

Deskripsi :Proses dimana Admin melakukan login dan kemudian mencetak laporan-laporan baik transaksi maupun penjualan sesuai dengan periode dan status transaksi yang diinginkan.

Tabel 4. 5 Tabel sekenario *Use Case* Cetak Laporan.

Admin		Sistem	
1.	Masuk ke halaman Login Admin		
		2.	Menampilkan Halaman Utama Admin
3.	Melakukan Cetak Laporan Transaksi.		
		4.	Menampilkan *option filter* periode dan status yang akan dicetak.
5.	Memasukan periode dan status transaksi.		
		6.	Mencetak Laporan Transaksi sesuai

			dengan Periode dan Status yang diinginkan.

6. Nama Use Case : Memelihara Data

   Aktor : Admin

   Tujuan : Memelihara Data konten Website

   Deskripsi :Proses dimana *Admin* melakukan pengelolaan dan pemeliharaan data konten website.

Tabel 4. 6 Tabel sekenario *Use Case* proses Memelihara Data

Member		Sistem	
1.	Masuk ke halaman *Login Admin.*		
		2.	Menampilkan Halaman *Login Admin.*
3.	Melakukan *Login Admin* dengan mengisi *Username* dan *Password.*		
		4.	Menampilkan Halaman Admin.
5.	Melakuan		

	pemeliharaan dan pengelolaan data konten web dengan mengupdate data konten.		
		6.	Menyimpan ubahan.

7. Nama Use Case : Produk

   Aktor : Member

   Tujuan : Melihat detail produk

   Deskripsi :Proses dimana *member* mengecek detail produk yang ditawarkan *Seruni Food Company.*

Tabel 4. 7 Tabel sekenario *Use Case* Produk.

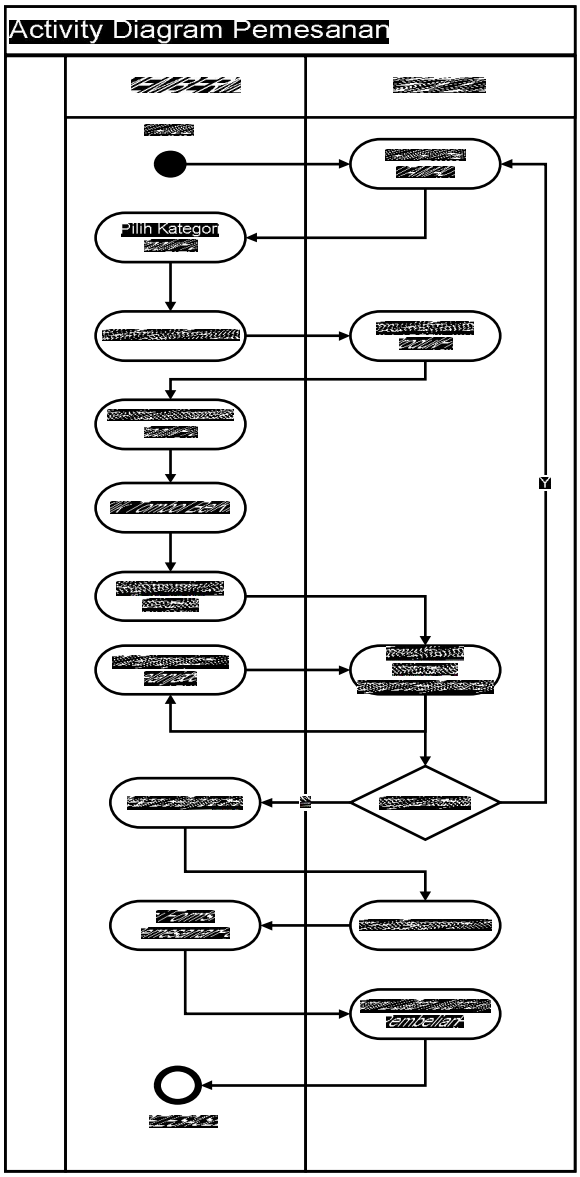
Member		Sistem	
1	Login member.		
		2.	Menampilkan Homepage.
3.	Pilih detail produk.		
		4.	Menampilkan Detail Produk.

4.1.3.2. Activity Diagram Sistem yang diusulkan.

Activity Diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir. Berikut *activity diagram* yang diusulkan pada *Seruni Food Company.*

1. **Activity Diagram Pemesanan**

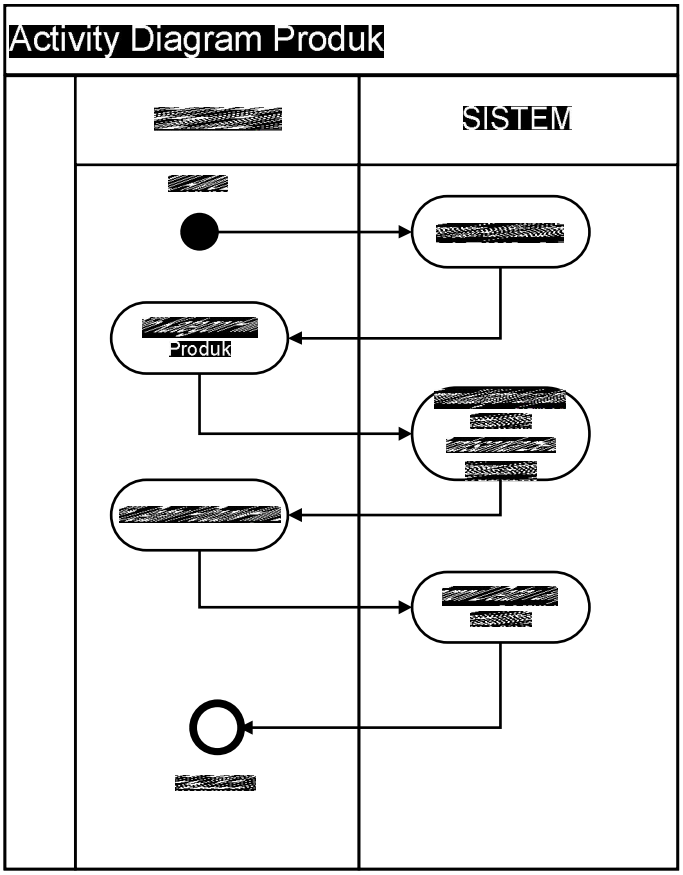
   Berikut ini adalah *activity diagram* Pemesanan dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 2 *Activity Diagram* Pemesanan pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

2. **Activity Diagram Produk**

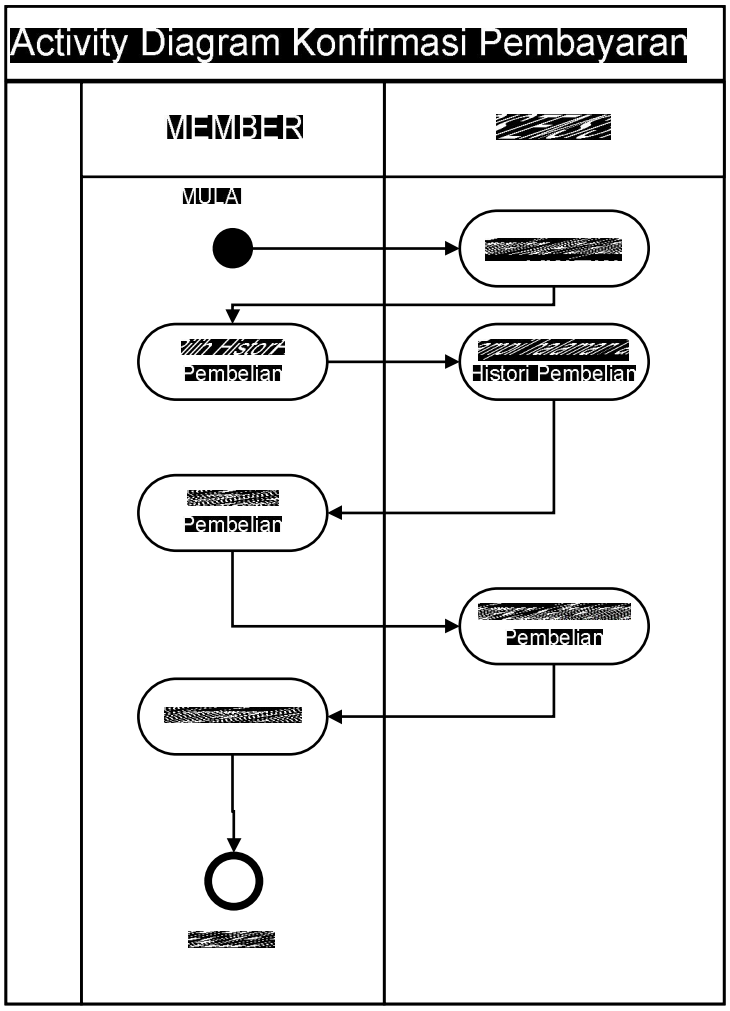
Berikut ini adalah *activity diagram* Produk dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 3 *Activity Diagram* Produk pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

3. **Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran**

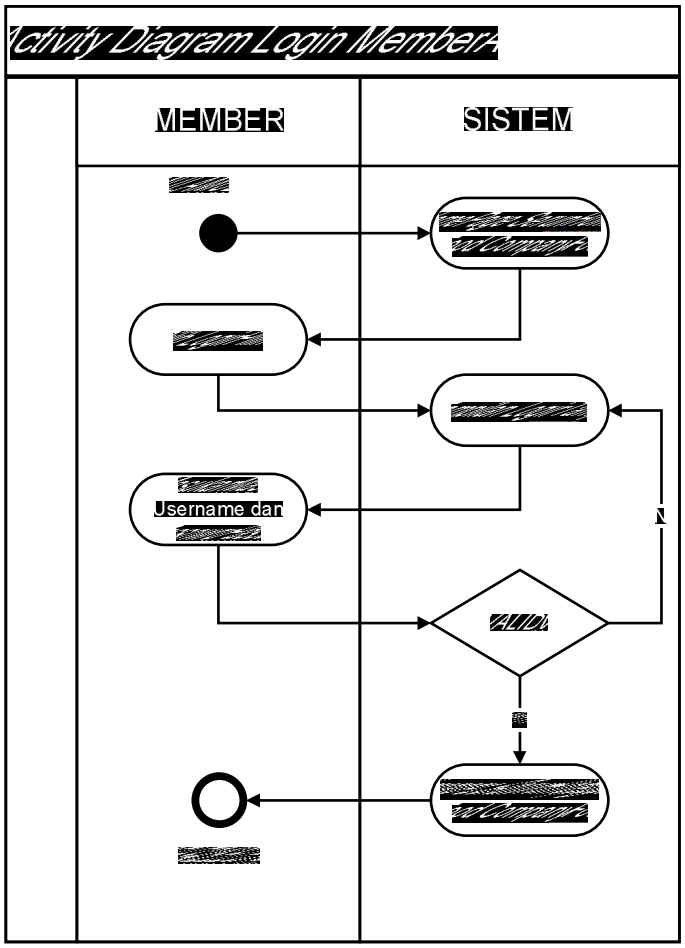
Berikut ini adalah *activity diagram* Konfirmasi Pembayaran dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 4 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembelian pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

4. **Activity Diagram Login Member**

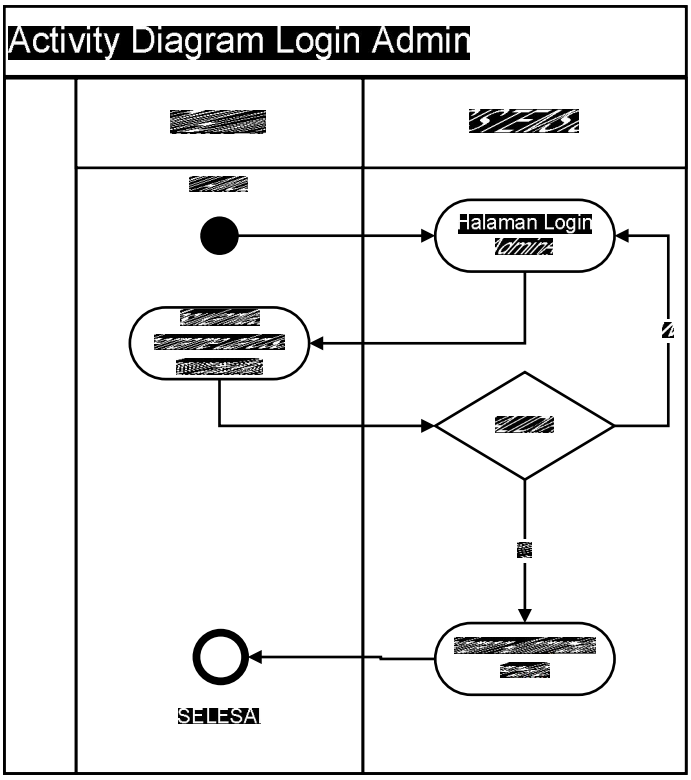
Berikut ini adalah *activity diagram* Login Member dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 5 *Activity Diagram* Login Member pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

5. **Activity Diagram Login Admin**

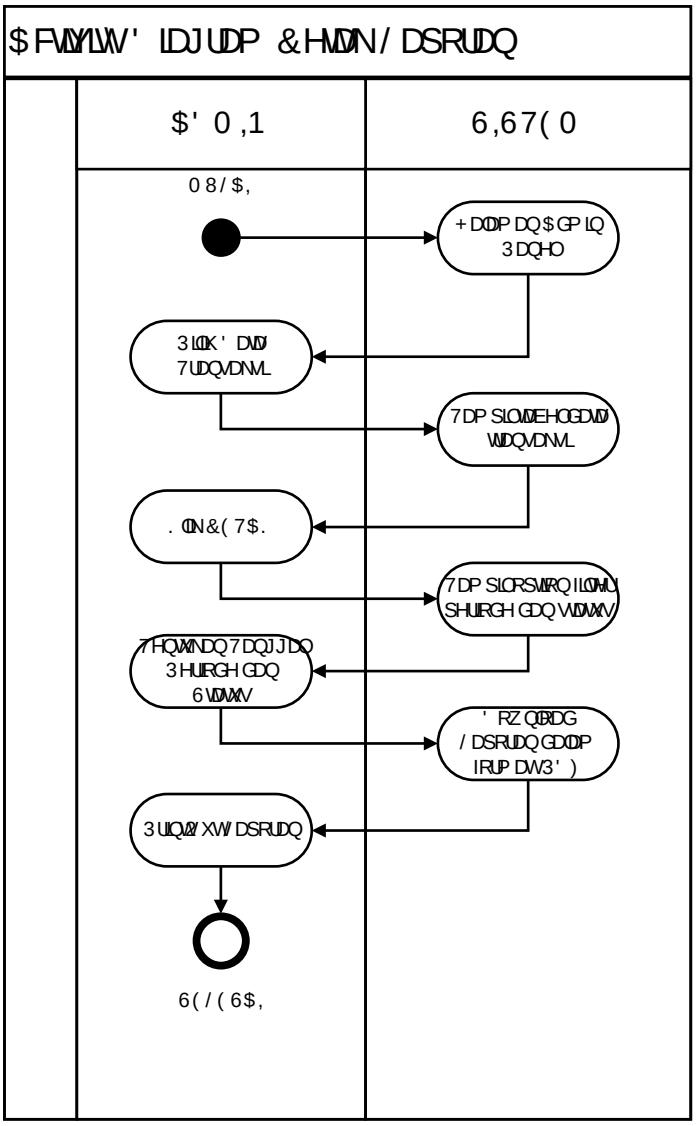
Berikut ini adalah *activity diagram* Login Admin dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 6 *Activity Diagram* Login Admin pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

6. **Activity Diagram Cetak Laporan**

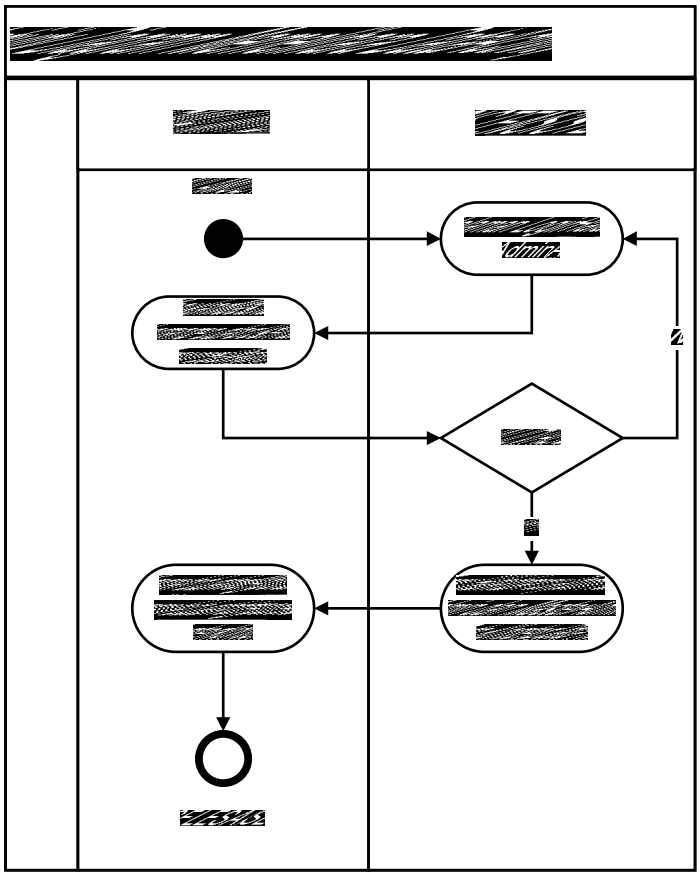
Berikut ini adalah *activity diagram* Cetak Laporan dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 7 *Activity Diagram* Cetak Laporan pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

7. **Activity Diagram Memelihara Data**

Berikut ini adalah *activity diagram* Memelihara Data dari aplikasi penjualan *online:*



Gambar 4. 8 *Activity Diagram* Memelihara Data pada *Seruni Food Company* berbasis Web yang diusulkan.

4.1.3.1. Sequence Diagram Sistem yang diusulkan.

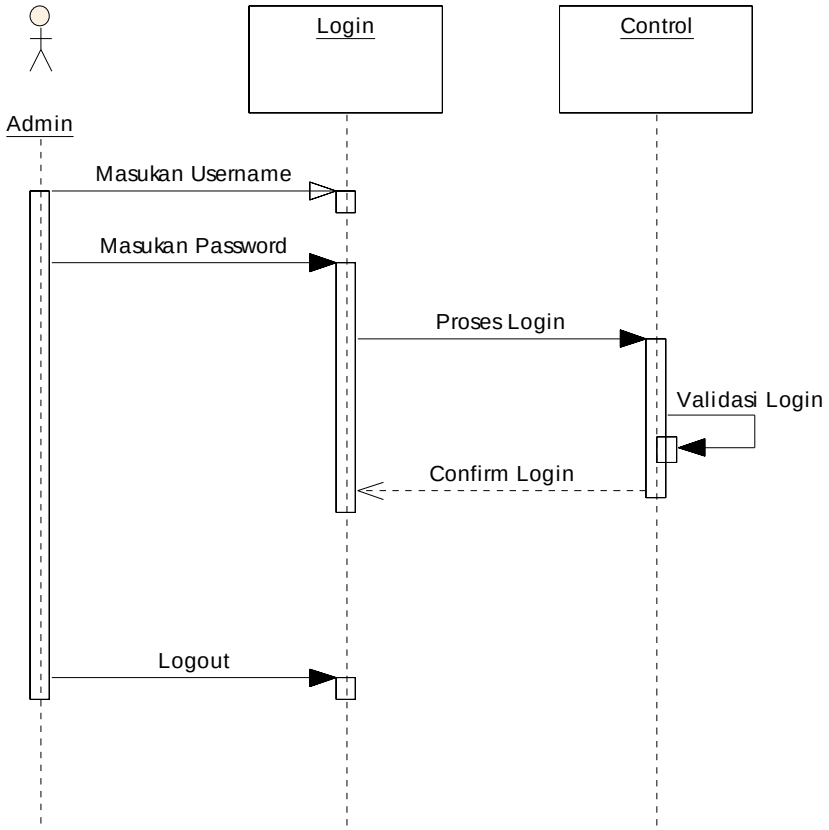
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek, kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence*

diagram yang ada pada sistem penjualan dan data record transaksi pada *Seruni Food Company*, yaitu :

1. ***Sequence Diagram* untuk *login* admin.**

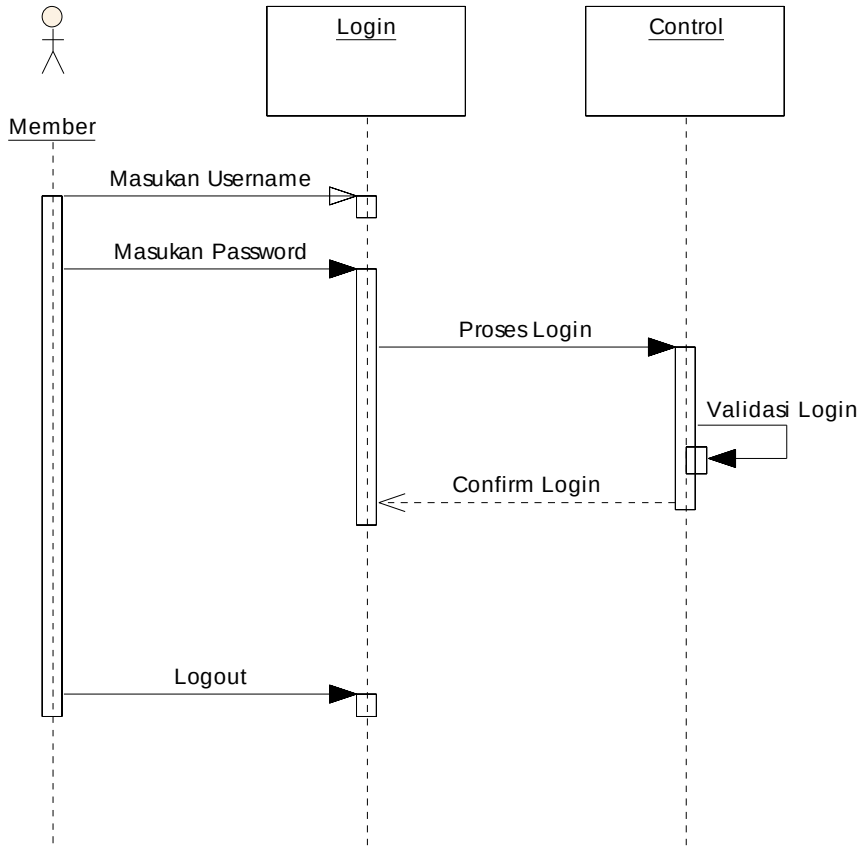
   Berikut adalah *Sequence Diagram* login admin pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 9 *Sequence Diagram* Proses login admin yang diusulkan.

2. ***Sequence Diagram* untuk Login member.**

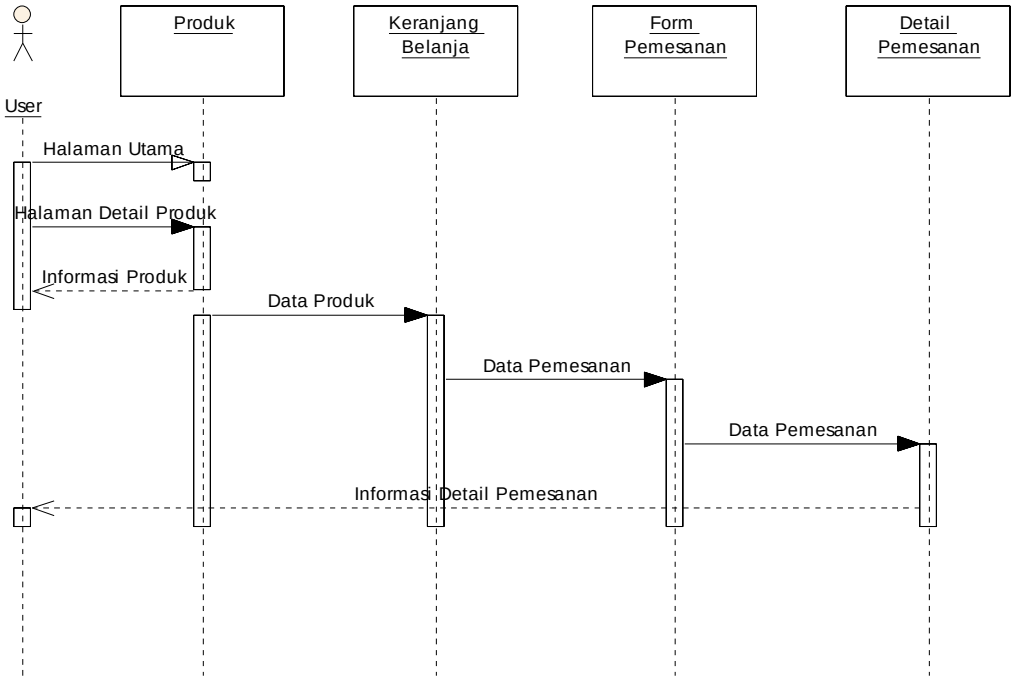
   Berikut adalah *Sequence Diagram* login member pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 10 *Sequence Diagram* Proses Login Member yang diusulkan.

3. ***Sequence Diagram* untuk Pemesanan.**

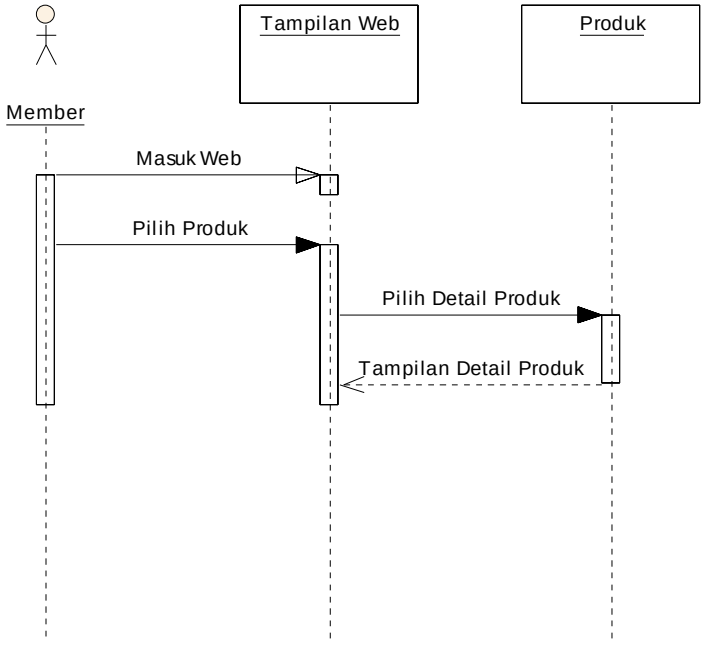
Berikut adalah *Sequence Diagram* Pemesanan pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Pemesanan yang diusulkan.

4. ***Sequence Diagram* untuk Produk.**

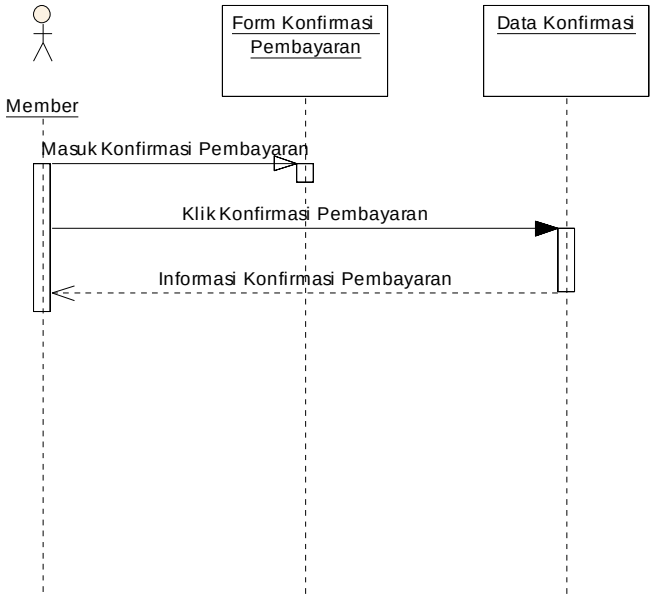
Berikut adalah *Sequence Diagram* Produk pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 12 *Sequence Diagram* Produk yang diusulkan.

5. ***Sequence Diagram* untuk Konfirmasi Pembayaran**

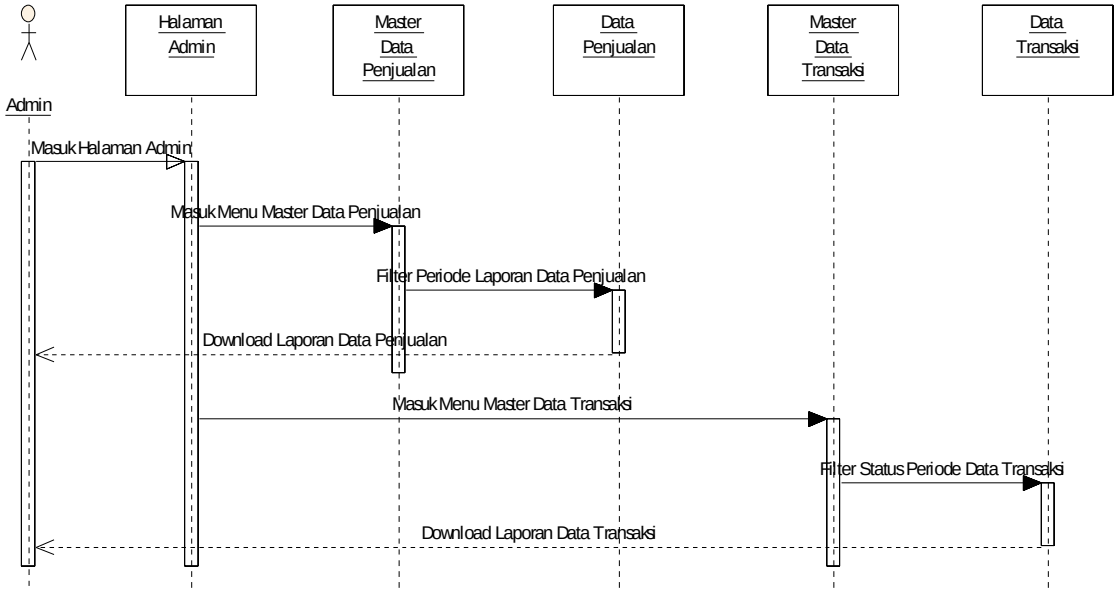
Berikut adalah *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 13 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran yang diusulkan.

6. ***Sequence Diagram* untuk Cetak Laporan.**

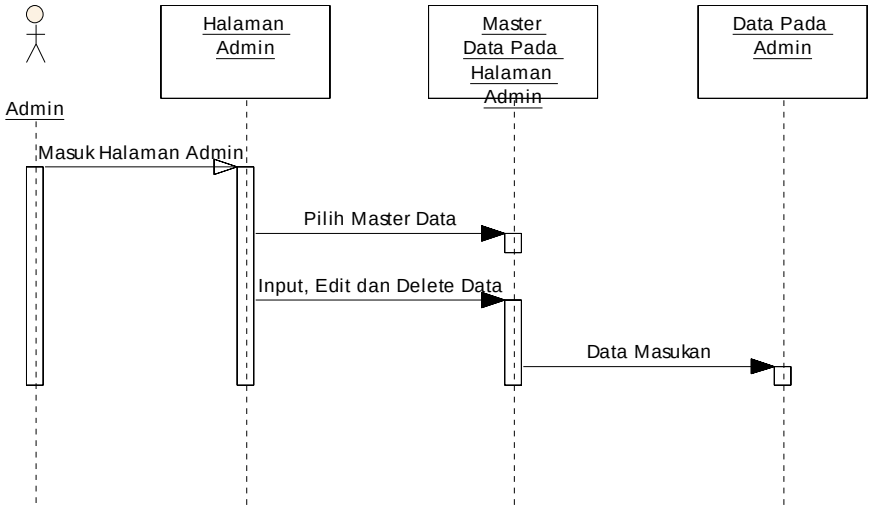
Berikut adalah *Sequence Diagram* Cetak Laporan pada aplikasi penjualan online:



Gambar 4. 14 *Sequence Diagram* Cetak Laporan yang diusulkan.

7. ***Sequence Diagram* untuk Memelihara Data.**

Berikut adalah *Sequence Diagram* Cetak Laporan pada aplikasi penjualan online:

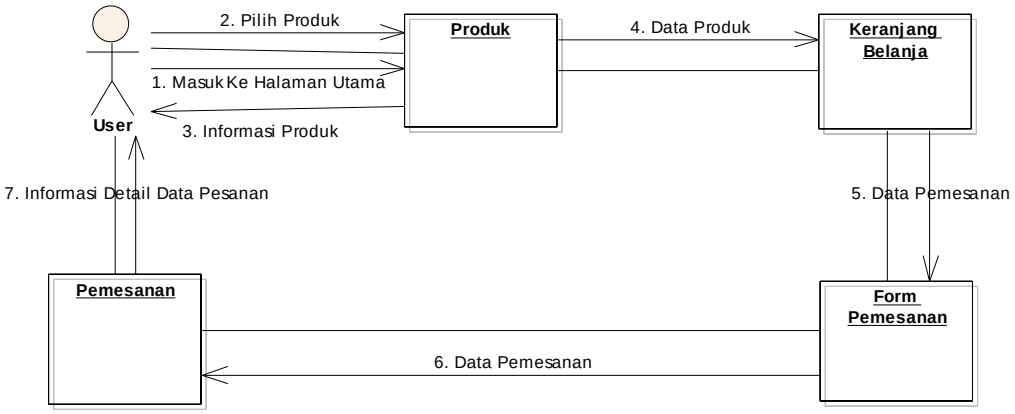


Gambar 4. 15 *Sequence Diagram* Memelihara Data yang diusulkan.

4.1.3.2. Colaboration Diagram Sistem yang diusulkan.

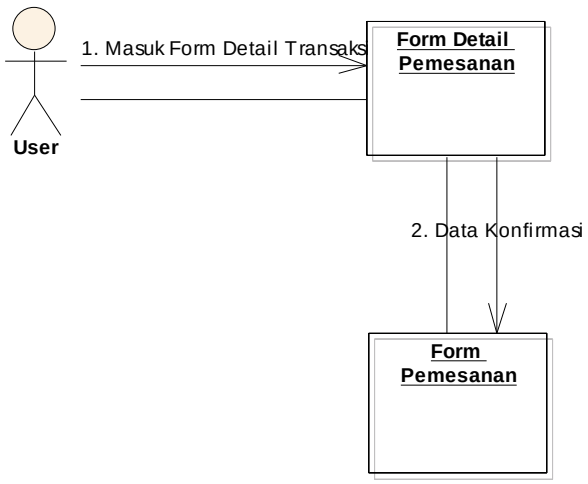
Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

1. Colaboration Diagram Pemesanan yang diusulkan.



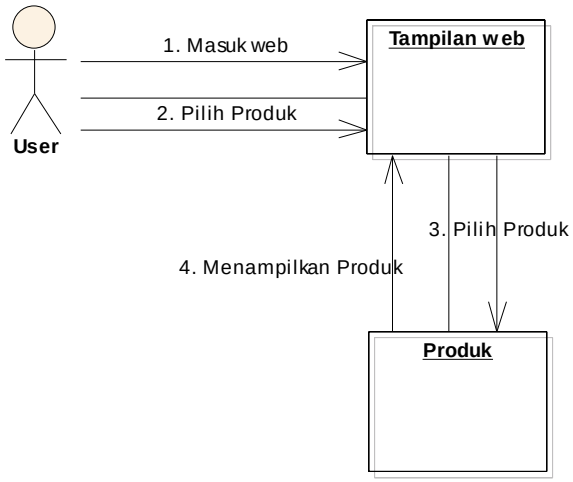
Gambar 4. 16 *Collaboration Diagram* Pemesanan Produk yang diusulkan.

2. Collaboration Diagram Konfirmasi yang diusulkan.



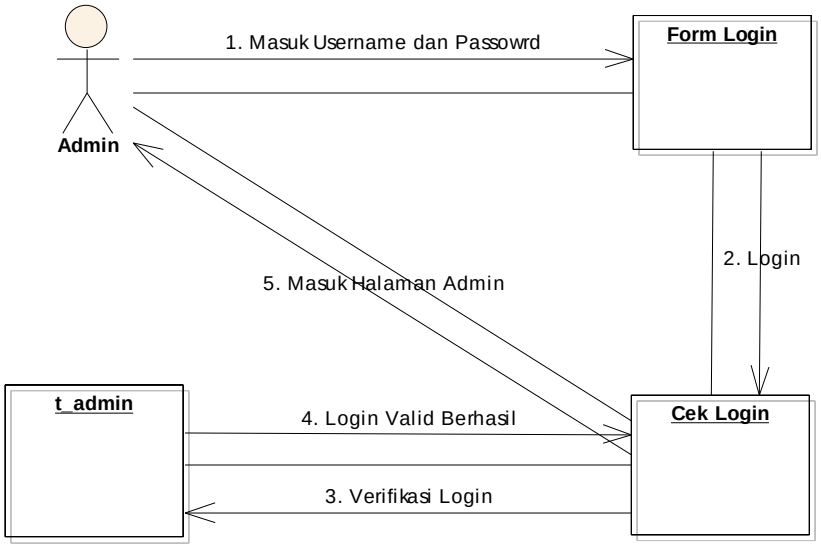
Gambar 4. 17 *Collaboration Diagram* Konfirmasi yang diusulkan.

3. Collaboration Diagram Produk yang diusulkan.



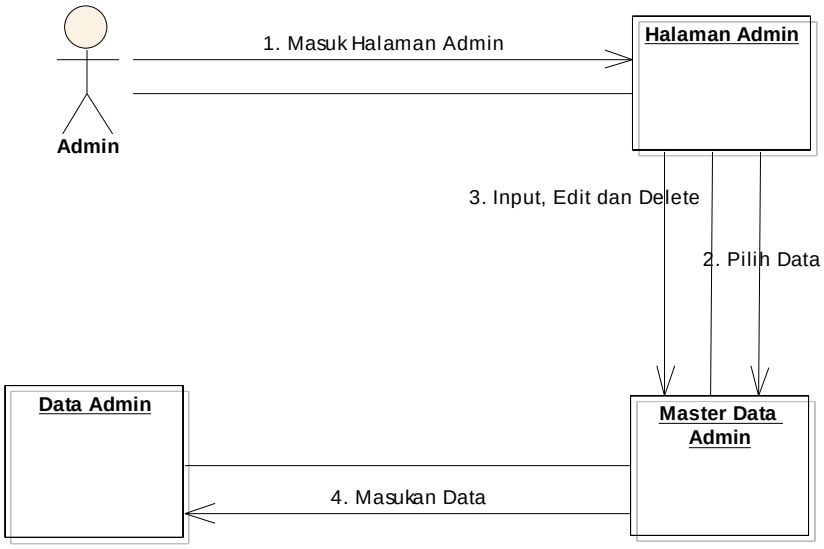
Gambar 4. 18 *Collaboration Diagram* Produk yang diusulkan.

4. Collaboration Diagram Login Admin yang diusulkan.



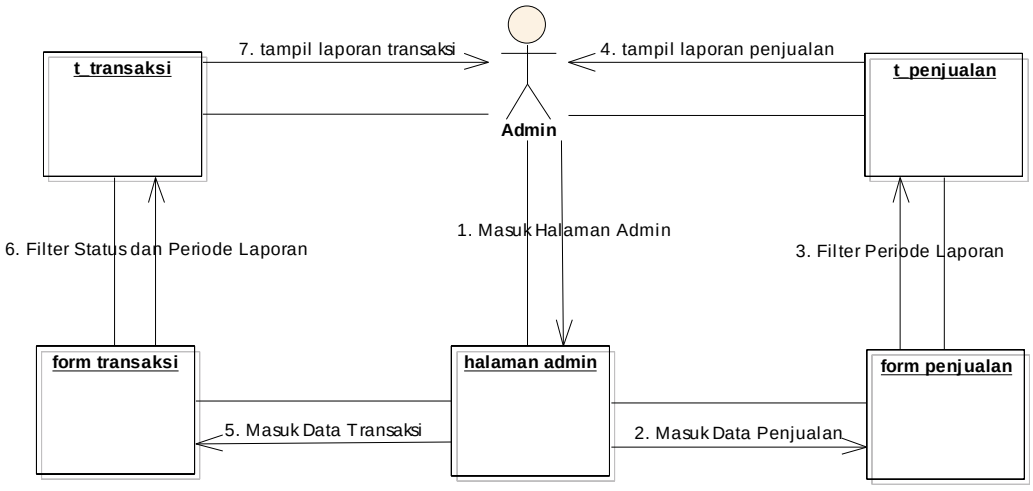
Gambar 4. 19 *Collaboration Diagram* Login Admin yang diusulkan.

5. Collaboration Diagram Memelihara Data yang diusulkan



Gambar 4. 20 *Collaboration Diagram* Memelihara yang diusulkan.

6. Collaboration Diagram Cetak Laporan yang diusulkan.

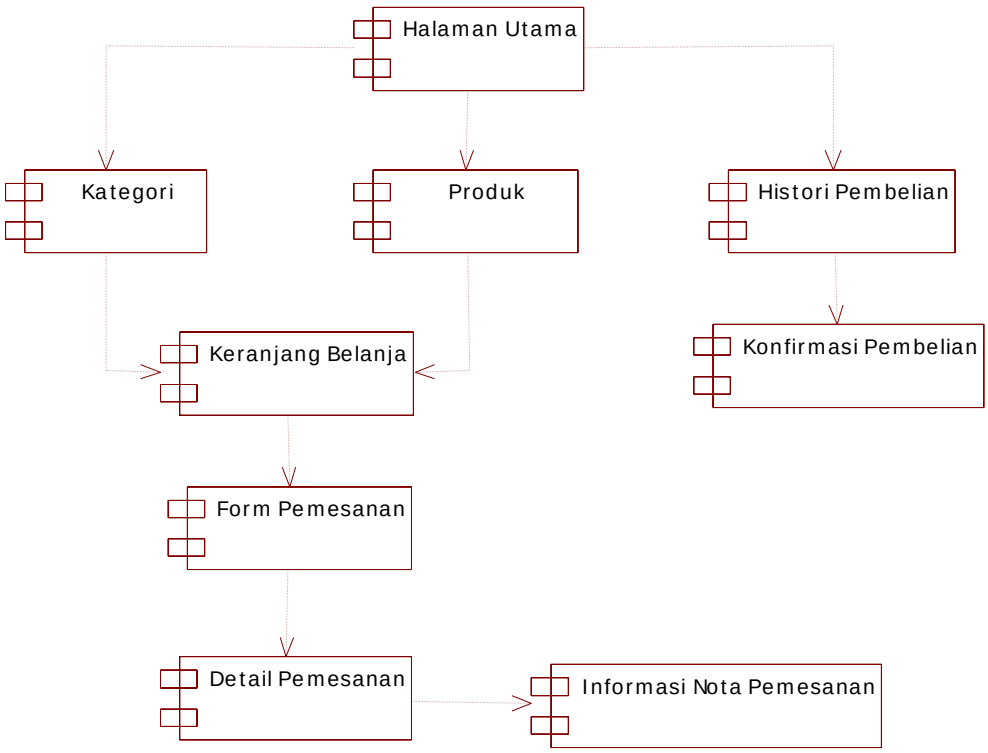


Gambar 4. 21 *Collaboration Diagram* Cetak Laporan yang diusulkan.

4.1.3.3. Component Diagram Sistem yang diusulkan.

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time.

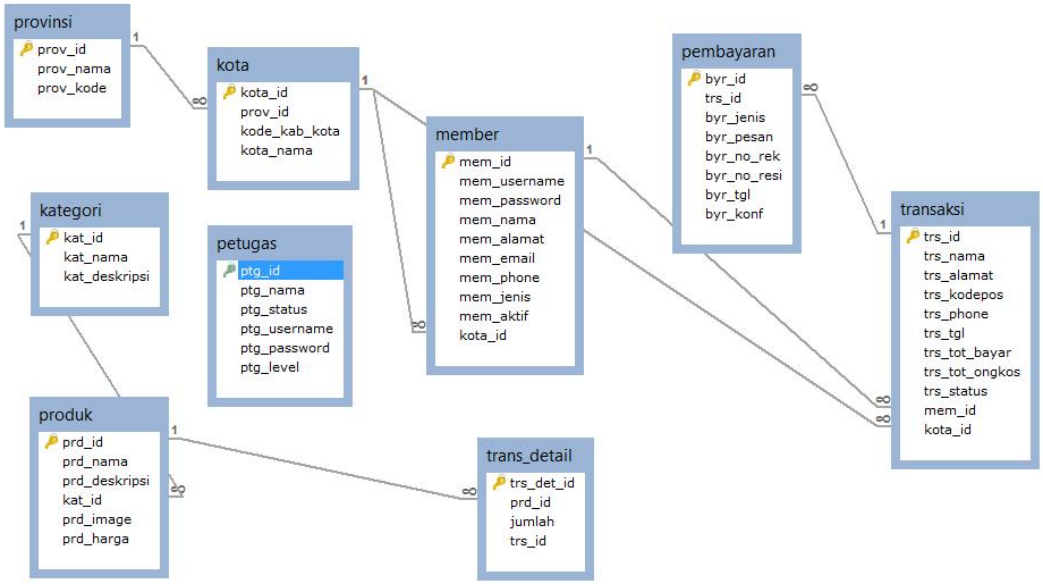
Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.



Gambar 4. 22 *Component Diagram* Sistem yang diusulkan.

4.1.3.4. Class Diagram

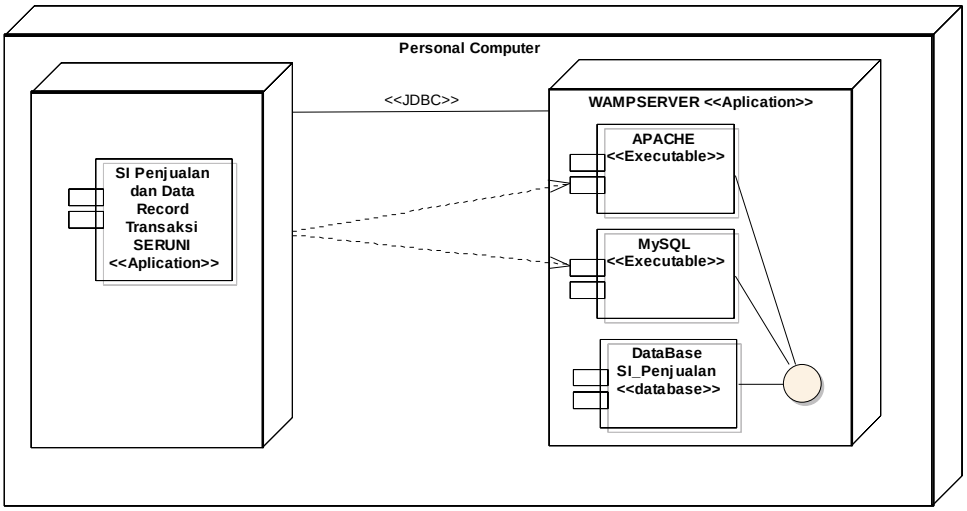
Class diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur statis *class* didalam sistem. *Class* berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram* Berikut *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan produk di *Seruni Food Company*.



Gambar 4. 23 *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Seruni Food Company* yang Diusulkan.

4.1.3.5. Deployment Diagram

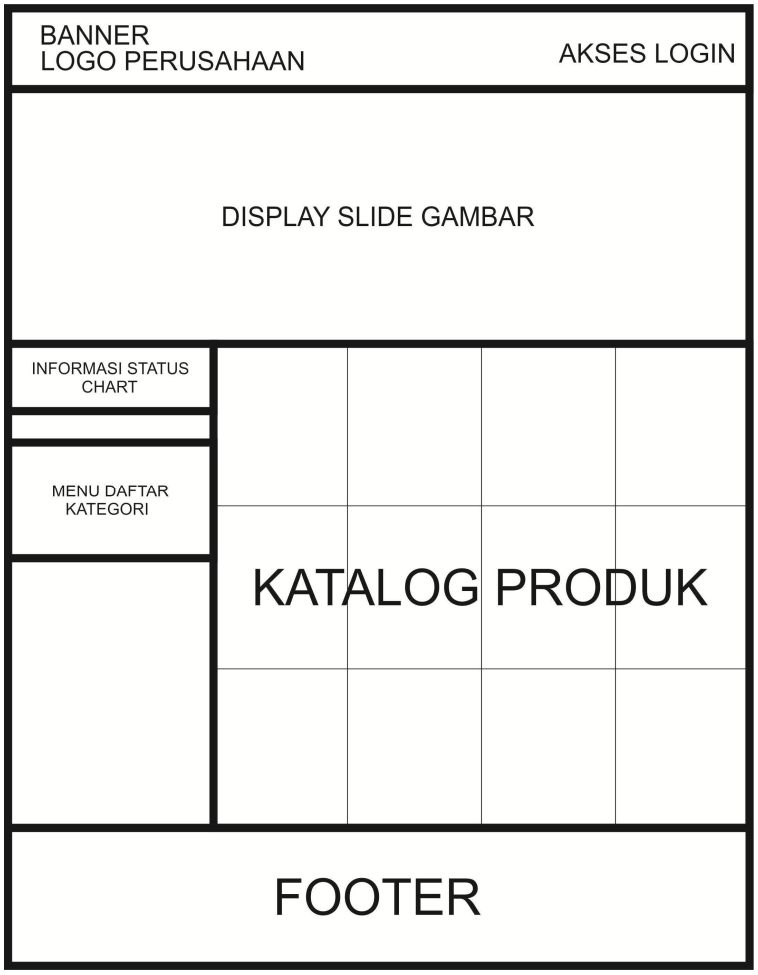
Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai *(sharing)* dengan aplikasi *web* yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4. 24 *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Seruni Food Company* yang Diusulkan.

4.2. Perancangan Antar Muka

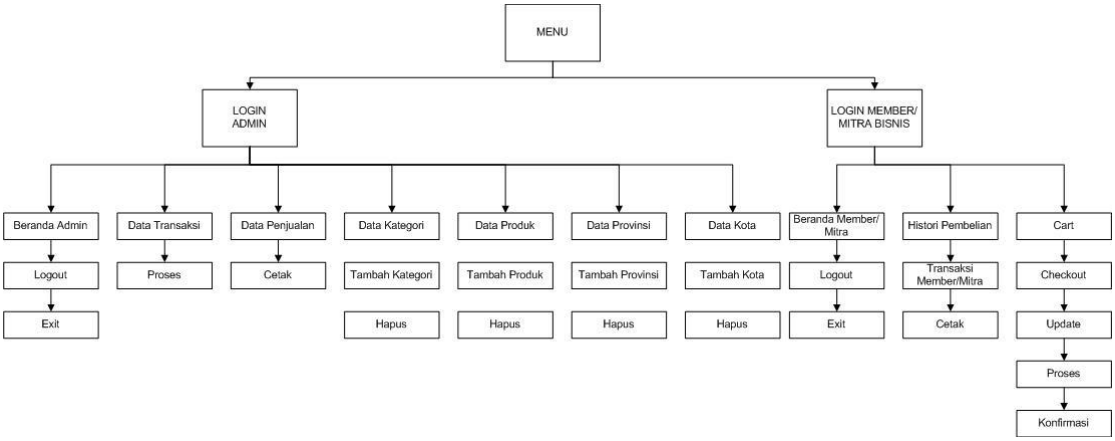
Perancangan antar muka merupakan sebuah rancangan dasar dalam pembangunan sebuah program aplikasi, yang implementasinya akan dijadikan patokan dalam pembangunan aplikasi.



Gambar 4. 25 *Perancangan Antar Muka*

4.2.1. Struktur Menu

Rancangan struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan juga sebagai petunjuk dalam mengoperasionalisasikan sistem penjualan pada *website Seruni Food Company* agar pemakai tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Bentuk rancangan menu adalah sebagai berikut:



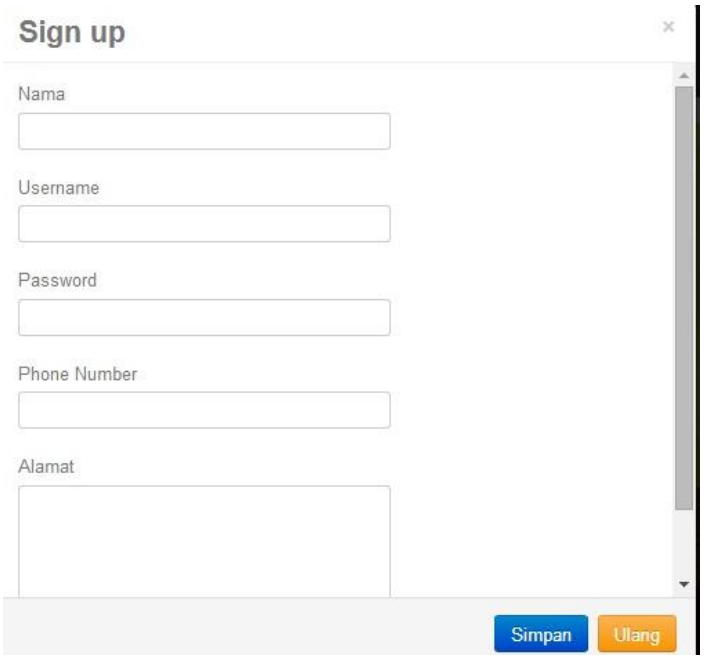
Gambar 4. 26 Struktur Menu

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input dirancang sebagai media dimana pengguna atau administrator dapat dengan mudah menyimpan data yang nantinya akan diperlukan baik itu oleh sistem maupun oleh pengguna itu sendiri. Perancangan input dari perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran Member

Berikut merupakan perancangan dari formulir pendaftaran pengguna sebagai anggota yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4. 27 Perancangan Form Input Daftar Member

2. Login Member

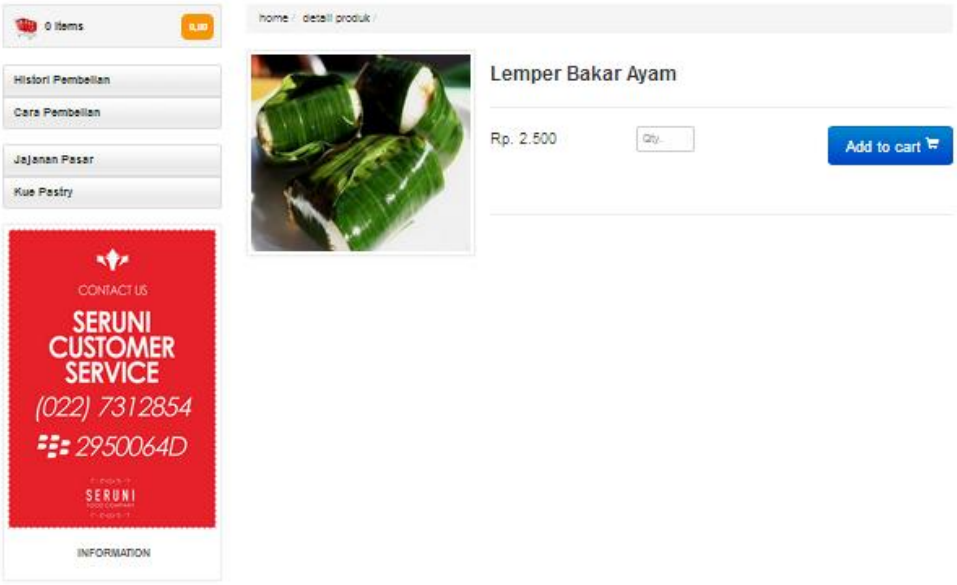
Perancangan form ini sebagai tahap selanjutnya dari pengguna yang telah menjadi anggota untuk dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan melakukan *login* terlebih dahulu dengan mengisikan *username* dan *password*.



Gambar 4. 28 Perancangan Login Member

3. Pemesanan Produk

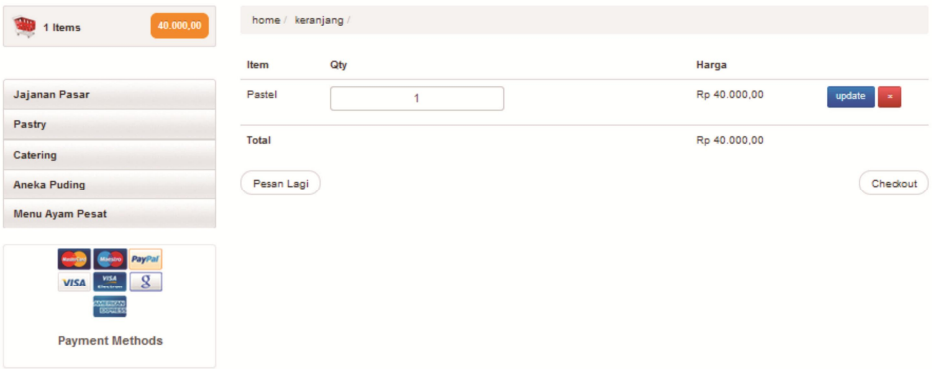
Berikut merupakan perancangan form dimana anggota dapat melakukan proses pemesanan dengan memilih produk yang akan dipesan terlebih dahulu dan menentukan detail dari produk dan pesanan tersebut.



Gambar 4. 29 Perancangan Tampilan Halaman Pemesanan Produk.

4. Keranjang Belanja/Chart

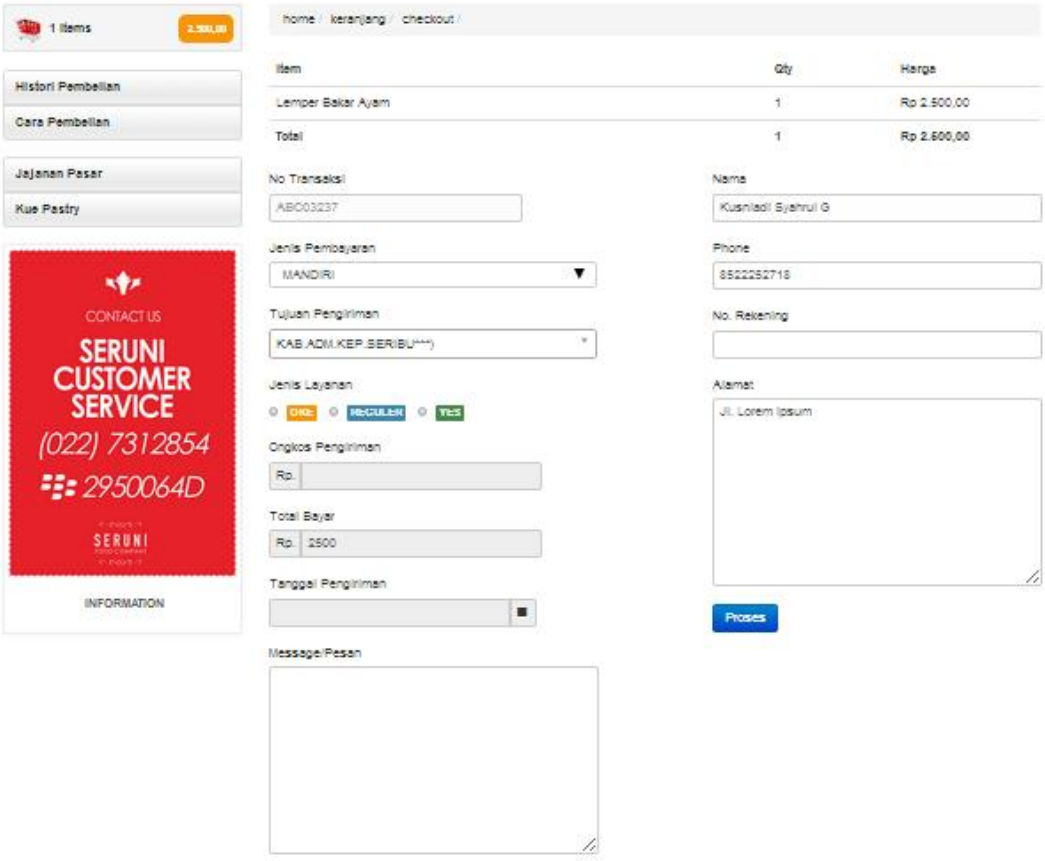
Perancangan form ini bertujuan untuk member yang telah memesan produk, bisa menambah atau mengurangi produk yang dipilih.



Gambar 4. 30 Perancangan Tampilan Keranjang.

5. Keranjang Belanja/Chart

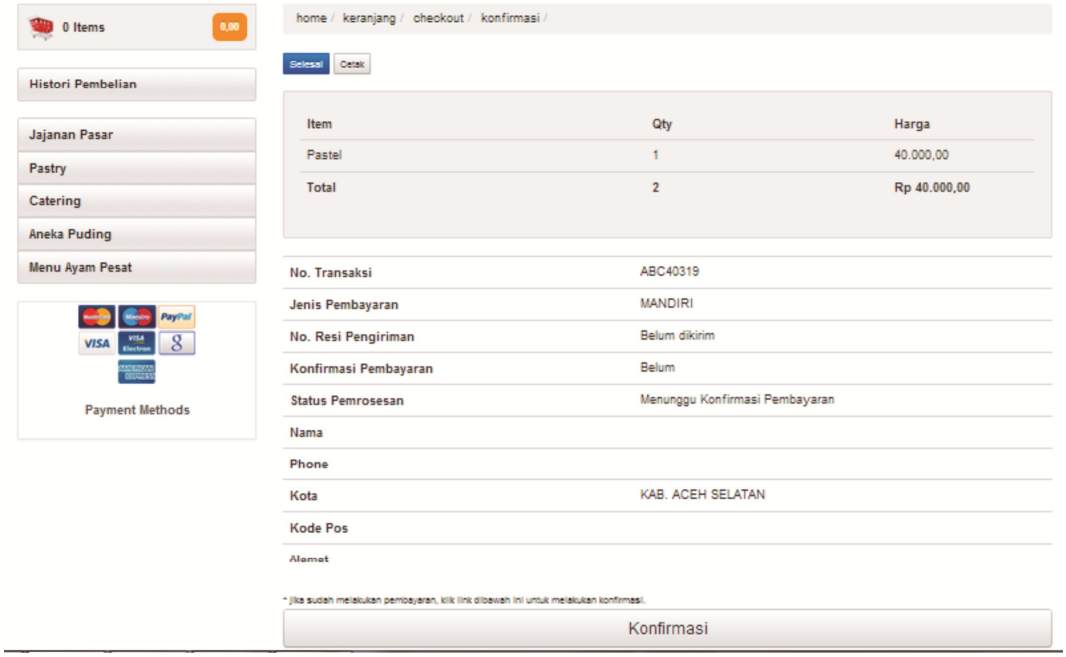
Perancangan form ini bertujuan untuk member yang telah memesan produk agar menentukan alamat tujuan pengiriman berikut informasi pembayaran yang akan dilakukan dari produk yang telah dipesannya



Gambar 4. 31 Perancangan Tampilan Halaman Checkout.

6. Konfirmasi Pembayaran

Perancangang form ini bertujuan sebagai konfirmasi pembayaran dari member yang telah melakukan pembayaran atas produk yang telah dipesannya. Disini member pun dapat mencetak struk transaksinya.



Gambar 4. 32 Perancangan Tampilan Halaman Konfirmasi

.

7. Login Admin

Sama halnya dengan perancangan form *login* member, form *login* admin inipun bertujuan untuk memberikan hak akses ke pada petugas untuk melakukan pengolahan data dengan menginputkan *username* dan *password*.



Gambar 4. 33 Perancangan Tampilan Form *Login Admin*.

8. Kelola Kategori Produk

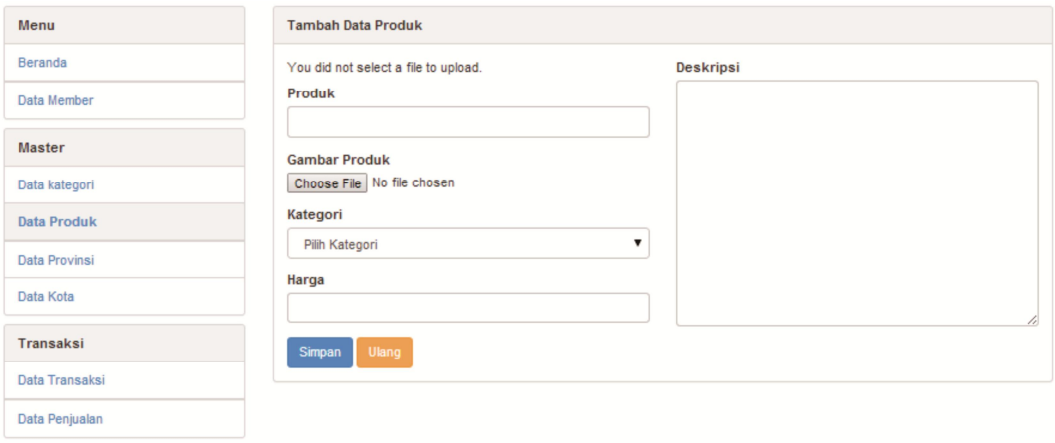
Perancangan form ini untuk penambahan, pengubahan dan penghapusan terhadap kategori dari produk yang *Seruni Food Company* tawarkan.



Gambar 4. 34 Perancangan Tampilan Form Kelola Data Kategori

9. Tambah Produk

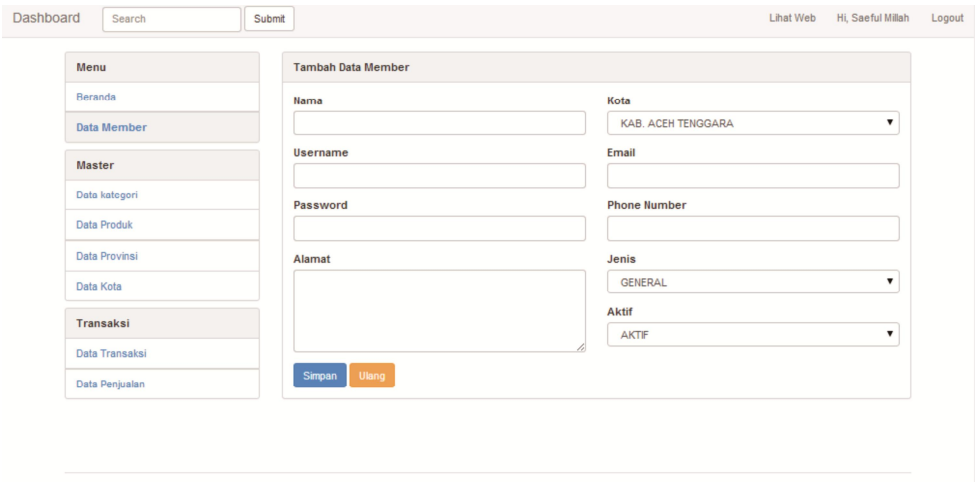
Perancangan form tambah produk ini bertujuan agar admin dapat menambah jumlah produk yang akan ditawarkan oleh *Seruni Food Company*.



Gambar 4. 35 Perancangan Tampilan Form Tambah Kategori.

10. Tambah Member

Perancangan form ini kelola daftar member ini bertujuan agar *admin* dapat memanipulasi data daftar member, baik mengubah data, menghapus dan menambah Member.



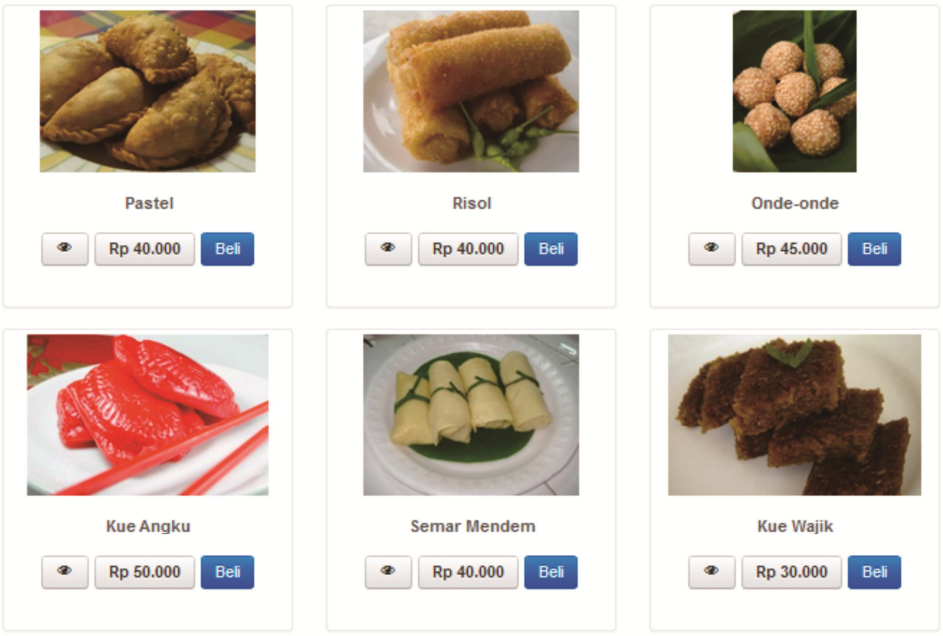
Gambar 4. 36 Perancangan Tampilan Form Tambah Member.

4.2.1. Perancangan Output

Perancangan *output* merupakan rencana pembuatan antarmuka yang bertujuan untuk menampilkan keluaran program. Berikut ini adalah perancangan *output* pada sistem yang akan dirancang.

1. Tampilan Produk

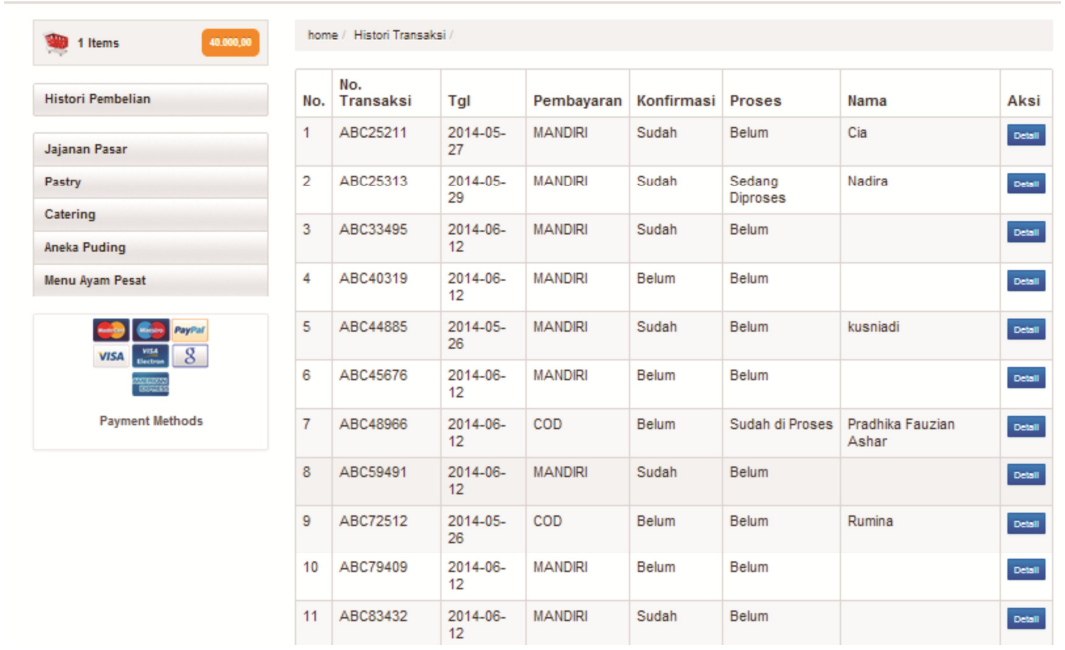
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar dari produk-produk baik yang ditawarkan kepada pelanggan atau pun sebagai *output* saja bagi admin untuk melakukan manipulasi terhadap data tersebut.



Gambar 4. 37 Perancangan Tampilan Form Display Produk.

2. Histori Transaksi Member/Mitra Bisnis

Perancangan form tambah produk ini bertujuan agar member dapat memeriksa histori transaksi, sedangkan Mitra Bisnis dapat memeriksa dan mencetak rekap data transaksi sebagai keperluan dokumentasi perusahaanya.



No.	No. Transaksi	Tgl	Pembayaran	Konfirmasi	Proses	Nama	Aksi
1	ABC25211	2014-05-27	MANDIRI	Sudah	Belum	Cia	Detail
2	ABC25313	2014-05-29	MANDIRI	Sudah	Sedang Diproses	Nadira	Detail
3	ABC33495	2014-06-12	MANDIRI	Sudah	Belum		Detail
4	ABC40319	2014-06-12	MANDIRI	Belum	Belum		Detail
5	ABC44885	2014-05-26	MANDIRI	Sudah	Belum	kusniadi	Detail
6	ABC45676	2014-06-12	MANDIRI	Belum	Belum		Detail
7	ABC48966	2014-06-12	COD	Belum	Sudah di Proses	Pradhika Fauzian Ashar	Detail
8	ABC59491	2014-06-12	MANDIRI	Sudah	Belum		Detail
9	ABC72512	2014-05-26	COD	Belum	Belum	Rumina	Detail
10	ABC79409	2014-06-12	MANDIRI	Belum	Belum		Detail
11	ABC83432	2014-06-12	MANDIRI	Sudah	Belum		Detail

Gambar 4. 38 Perancangan Tampilan Histori Transaksi member/Mitra Bisnis.

3. Detail Produk

Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar detail produk baik yang ditawarkan kepada pelanggan atau pun sebagai *output* saja bagi petugas untuk melakukan manipulasi terhadap data tersebut.



Gambar 4. 39 Perancangan Tampilan Detail Produk.

4. Tampilan Informasi Pembelian

Perancangang Tampilan ini bertujuan sebagai Informasi Pembelian Produk, dan ini adalah konfirmasi untuk seluruh data belanja member yang telah memilih produk pembelian.



Gambar 4. 40 Perancangan Tampilan Informasi Pembelian.

5. Tampilan Daftar Kategori

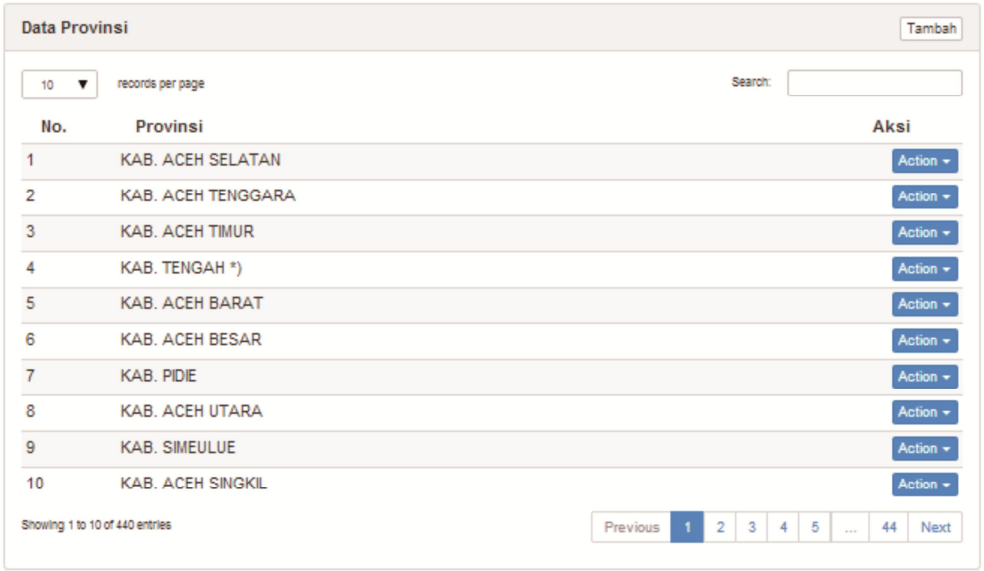
Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua kategori dari produk-produk yang ditawarkan olah *Seruni Food Company.*



Gambar 4. 41 Perancangan Tampilan Daftar Kategori.

6. Tampilan Daftar Kota

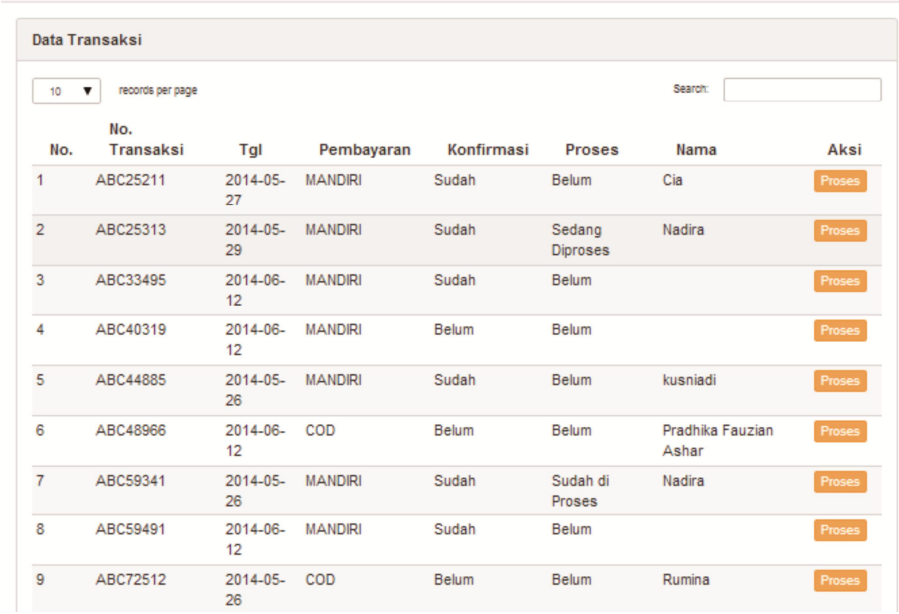
Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilakan daftar Kota yang terdapat pada *list Seruni Food Company.*



Gambar 4. 42 Perancangan Tampilan Daftar Kota.

7. Tampilan Data Transaksi

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua daftar pesanan baik yang sudah maupun yang belum dikonfirmasi oleh *admin*.



Data Transaksi

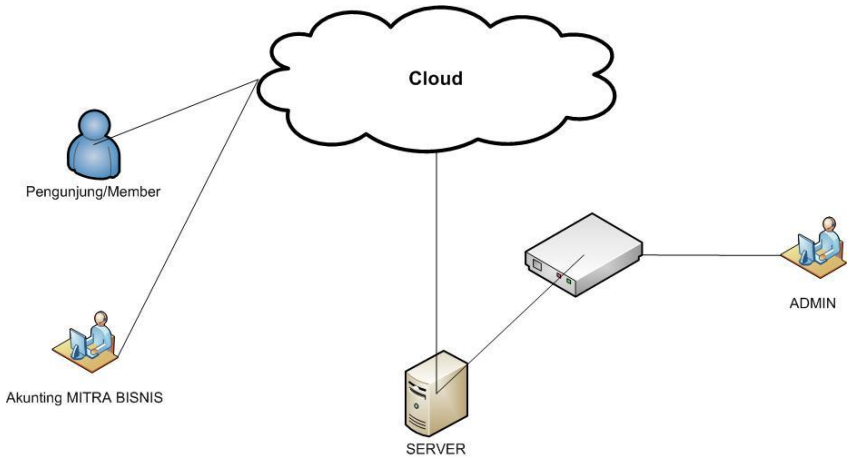
10 ▼ records per page Search:

No.	No. Transaksi	Tgl	Pembayaran	Konfirmasi	Proses	Nama	Aksi
1	ABC25211	2014-05-27	MANDIRI	Sudah	Belum	Cia	Proses
2	ABC25313	2014-05-29	MANDIRI	Sudah	Sedang Diproses	Nadira	Proses
3	ABC33495	2014-06-12	MANDIRI	Sudah	Belum		Proses
4	ABC40319	2014-06-12	MANDIRI	Belum	Belum		Proses
5	ABC44885	2014-05-26	MANDIRI	Sudah	Belum	kusniadi	Proses
6	ABC48966	2014-06-12	COD	Belum	Belum	Pradhika Fauzian Ashar	Proses
7	ABC59341	2014-05-26	MANDIRI	Sudah	Sudah di Proses	Nadira	Proses
8	ABC59491	2014-06-12	MANDIRI	Sudah	Belum		Proses
9	ABC72512	2014-05-26	COD	Belum	Belum	Rumina	Proses

Gambar 4. 43 Perancangan Tampilan Data Transaksi.

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Penggambaran sistem jaringan yang akan dibangun pada *Seruni Food Company* ini dibuat agar mempermudah menganalisis alur sistem informasi yang akan diterapkan.



Gambar 4. 44 Perancangan Jaringan

4.4. Implementasi

Implementasi *prototype* sistem informasi *Seruni Food Company* dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman PHP dengan Adobe Dreamweaver 8 sebagai perangkat lunaknya, dan juga bahasa SQL sebagai basis data dengan MySQL sebagai perangkat lunaknya. Bahasa pemograman PHP 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 *Microsoft Windows 7*.

4.4.1. Batasan Implementasi (Optional)

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

1. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengimplementasian basis data ini adalah MySQL yang telah terkompilasi kedalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu xampp.
2. Tampilan untuk *web based* menggunakan bahasa Indonesia.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak ini menggunakan WampServer, Adobe Dreamweaver 8 dan MySQL 1.4. WampServer dipilih sebagai perangkat lunak untuk *webserver* karena faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performansi PHP dan Adobe Dreamweaver dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai dan membuat perangkat

lunak yang berbasis web. Sementara itu MySQL digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan basis data.

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. *Server*
    a. Menggunakan minimal prosessor berkecepatan 2.50 *Ghz.*
    b. Menggunakan RAM minimal 512 MB.
    c. *HardDrive* 20Gb.
    d. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
2. *Client*
    a. Menggunakan minimal *prosessor* berkecepatan 2.50 *Ghz.*
    b. Menggunakan RAM minimal 256 MB.
    c. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor,* dan *Printer* sebagai peralatan antarmuka.

4.4.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Pembuatan basisdata dilakukan dengan menggunakan bahasa *SQL*, dimana *DBMS* yang digunakan adalah *MySQL*. Implementasi basisdatanya dalam bahasa *SQL* adalah sebagai berikut :

```
SQLyog Ultimate v11.33 (32 bit)
MySQL - 5.6.12-log : Database - si_penjualan
```

```
**********************************************************
/*!40101 SET NAMES utf8 */;

/*!40101 SET SQL_MODE=''*/;

/*!40014 SET
@OLD_UNIQUE_CHECKS=@@UNIQUE_CHECKS,
UNIQUE_CHECKS=0 */;
/*!40014 SET
@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS=@@FOREIGN_KEY_CHE
CKS, FOREIGN_KEY_CHECKS=0 */;
/*!40101 SET @OLD_SQL_MODE=@@SQL_MODE,
SQL_MODE='NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO' */;
/*!40111 SET @OLD_SQL_NOTES=@@SQL_NOTES,
SQL_NOTES=0 */;
/*Table structure for table `kategori` */
CREATE TABLE `kategori` (
  `kat_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `kat_nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `kat_deskripsi` text,
  PRIMARY KEY (`kat_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=13 DEFAULT
CHARSET=latin1;
CREATE TABLE `kota` (
```

```
  `kota_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `prov_id` int(11) NOT NULL,
  `kode_kab_kota` int(11) NOT NULL,
  `kota_nama` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kota_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=441 DEFAULT
CHARSET=utf8;
DROP TABLE IF EXISTS `member`;

CREATE TABLE `member` (
  `mem_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `mem_username` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `mem_password` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `mem_nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `mem_alamat` text,
  `mem_email` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `mem_phone` decimal(10,0) DEFAULT NULL,
  `mem_jenis` enum('MIT','GEN') DEFAULT 'GEN',
  `mem_aktif` enum('Y','T') DEFAULT NULL,
  `kota_id` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`mem_id`),
 KEY `kota_id` (`kota_id`),
CONSTRAINT `member_ibfk_1` FOREIGN KEY (`kota_id`)
REFERENCES `kota` (`kota_id`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT
CHARSET=latin1;

DROP TABLE IF EXISTS `pembayaran`;

CREATE TABLE `pembayaran` (
  `byr_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `trs_id` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `byr_jenis` enum('MANDIRI','BCA','BNI','COD') DEFAULT
NULL,
  `byr_pesan` text,
  `byr_no_rek` decimal(10,0) DEFAULT NULL,
  `byr_no_resi` decimal(10,0) DEFAULT NULL,
  `byr_tgl` date DEFAULT NULL,
  `byr_konf` enum('B','Y','T') DEFAULT 'B',
  PRIMARY KEY (`byr_id`),
  KEY `trs_id` (`trs_id`),
  CONSTRAINT `pembayaran_ibfk_1` FOREIGN KEY (`trs_id`)
REFERENCES `transaksi` (`trs_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=34 DEFAULT
CHARSET=latin1;
DROP TABLE IF EXISTS `petugas`;

CREATE TABLE `petugas` (
```

```
  `ptg_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `ptg_nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `ptg_status` enum('Y','T') DEFAULT NULL,
  `ptg_username` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `ptg_password` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `ptg_level` enum('ADM','USR') DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`ptg_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT
CHARSET=latin1;
DROP TABLE IF EXISTS `produk`;

CREATE TABLE `produk` (
  `prd_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `prd_nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `prd_deskripsi` text,
  `kat_id` int(11) DEFAULT NULL,
  `prd_image` varchar(255) DEFAULT 'default.jpg',
  `prd_harga` double DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`prd_id`),
  KEY `kat_id` (`kat_id`),
  CONSTRAINT `produk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`kat_id`)
REFERENCES `kategori` (`kat_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=86 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `provinsi`;

CREATE TABLE `provinsi` (
  `prov_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `prov_nama` varchar(40) DEFAULT NULL,
  `prov_kode` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`prov_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=34 DEFAULT
CHARSET=latin1;
DROP TABLE IF EXISTS `trans_detail`;

CREATE TABLE `trans_detail` (
  `trs_det_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `prd_id` int(11) DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(11) DEFAULT NULL,
  `trs_id` varchar(100) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`trs_det_id`),
  KEY `prd_id` (`prd_id`),
  CONSTRAINT `trans_detail_ibfk_1` FOREIGN KEY (`prd_id`)
REFERENCES `produk` (`prd_id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=214 DEFAULT
CHARSET=latin1;
DROP TABLE IF EXISTS `transaksi`;
```

```
CREATE TABLE `transaksi` (
  `trs_id` varchar(50) NOT NULL,
  `trs_nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `trs_alamat` text,
  `trs_kodepos` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `trs_phone` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `trs_tgl` date DEFAULT NULL,
  `trs_tot_bayar` float DEFAULT NULL,
  `trs_tot_ongkos` float DEFAULT NULL,
  `trs_status` enum('Y','T','P','S') DEFAULT 'P',
  `mem_id` int(11) DEFAULT NULL,
  `kota_id` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`trs_id`),
  KEY `transaksi_ibfk_1` (`mem_id`),
  KEY `transaksi_ibfk_2` (`kota_id`),
  CONSTRAINT `transaksi_ibfk_1` FOREIGN KEY (`mem_id`)
REFERENCES `member` (`mem_id`),
  CONSTRAINT `transaksi_ibfk_2` FOREIGN KEY (`kota_id`)
REFERENCES `kota` (`kota_id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Dalam bahasa pemrograman PHP, implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah *webpage* yang berekstensi (.php). Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat *File program* yang ditulis dengan berekstensi(.php). Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan Kebutuhan Pengguna dan Petugas *Seruni Food Company*.

4.4.5.1. Implementasi Halaman Utama

Implementasi Form yang terdapat ketik data pengguna menginputkan Form login dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4. 8 Tabel Implementasi Halaman Utama

PILIHAN	DESKRIPSI	NAMA FILE
Home	File Program untuk menangani halaman utama	front.php
Kategori	File Program untuk menampilkan katalog produk berdasarkan jenis katalog yang diinginkan.	by_kategori.php
Detail Produk	File Program untuk menampilkan detail Produk.	v_detail_produk.php
Keranjang	File Program untuk menampilkan informasi mengenai jumlah belanja pelanggan.	v_cart.php
Checkout	File Program untuk menampilkan inputan keterangan pemesan berupa identitas, alamat dan nomor telepon pemesan, untuk diproses dan di konfirmasi oleh Admin.	v_checkout.php

Login	File program untuk menangani proses masuk ke akun angota/mitra	login.php
Logout	File program yang menangani proses keluar dari akun anggota/mitra	logout.php
Konfirmasi	File program yang menangani proses konfirmasi pemesanan produk.	v_konfirmasi.php
Cara Pembelian	File program yang menangani proses masuk ke halaman Cara Pembelian	v_carapembelian.php

4.4.5.2. Implementasi Halaman Admin

Implementasi halaman yang terdapat petugas yang dibuat bentuk File program dengan berestensi (.php) dapat dilihat dapa tabel 4.17.

Tabel 4. 9 Tabel Implementasi Halaman Admin

PILIHAN	DESKRIPSI	NAMA FILE
Home	File Program untuk menangani halaman utama Admin	home.php
Data Member	File Program untuk menampilkan dan menangani Data Member yang sudah terdaftar	v_member.php
Cetak Laporan Penjualan	File Program untuk menangani cetak laporan transaksi penjualan	report_penjualan.php
Data Kategori	File Program untuk menampilkan dan menangani kategori yang akan ditampilkan *Seruni Food Company*	v_produk_by_kategori.php
Data Produk	File Program untuk menampilkan dan menangani produk yang akan ditampikan *Seruni*	v_produk.php

	Food Company.	
Data Provinsi	File Program untuk menampilkan dan menangani data provinsi.	v_provinsi.php
Data Kota	File Program untuk menampilkan dan menangani data kota.	v_kota.php
Data Transaksi	File Program untuk menampilkan dan menangani data Transaksi pesanan.	v_transaksi.php
Data Penjualan	File Program untuk menampilkan dan menangani informasi data penjualan	v_penjualan.php
Proses	File Program untuk menangani konfirmasi pesanan.	v_transaksi_proses.php

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

4.4.6.1. Implementasi WampServer

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi *WampServer Ver.2.4* yang berekstensi.*exe* lalu *double click* untuk menginstalnya.

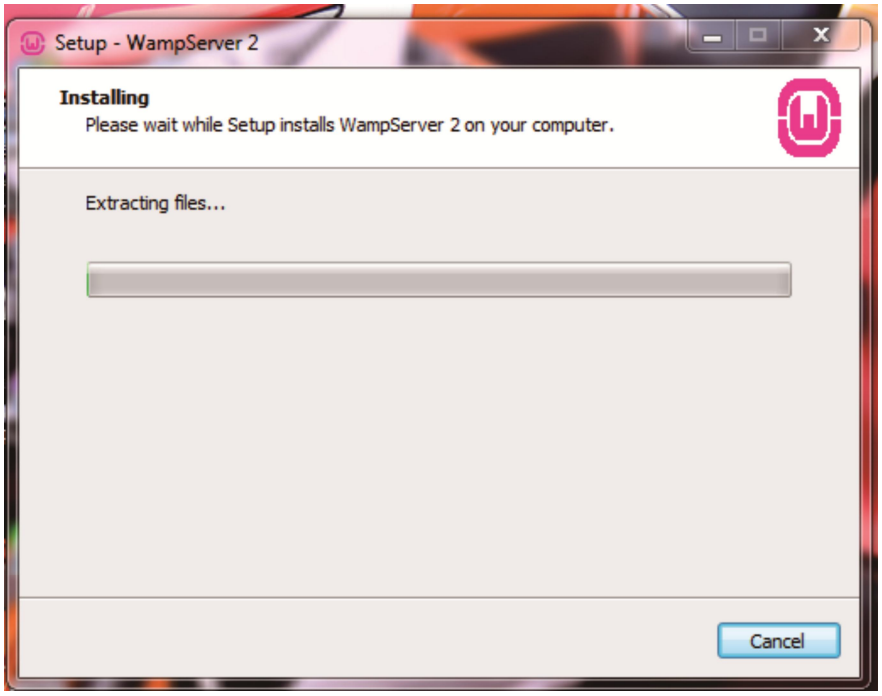


Gambar 4. 45 Icon Instalasi *Wampserver2.4-x86*

Lalu klik *Next.*

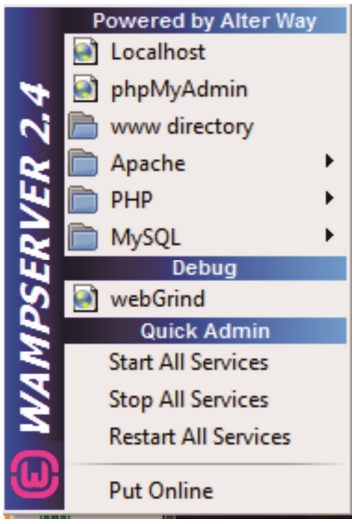


Gambar 4. 46 Tampilan awal Instalasi *Wampserver2.4-x86*



Gambar 4. 47 Tampilan Proses Instalasi *Wampserver2.4-x86*

Setelah muncul di *desktop*, *double click WampServerControl* untuk menjalankannya. Maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4. 48 Tampilan *Wampserver* Control Panel

Klik *Start All Services* pada bagian *Quick Admin.* Sistem berjalan baik apabila icon WampServer pada *Taskbar* berubah warna menjadi hijau.

4.4.7. Penggunaan Program Admin

Berikut adalah petunjuk penggunaan program Sistem Informasi Penjualan *Seruni Food Company* bagi *Admin.*

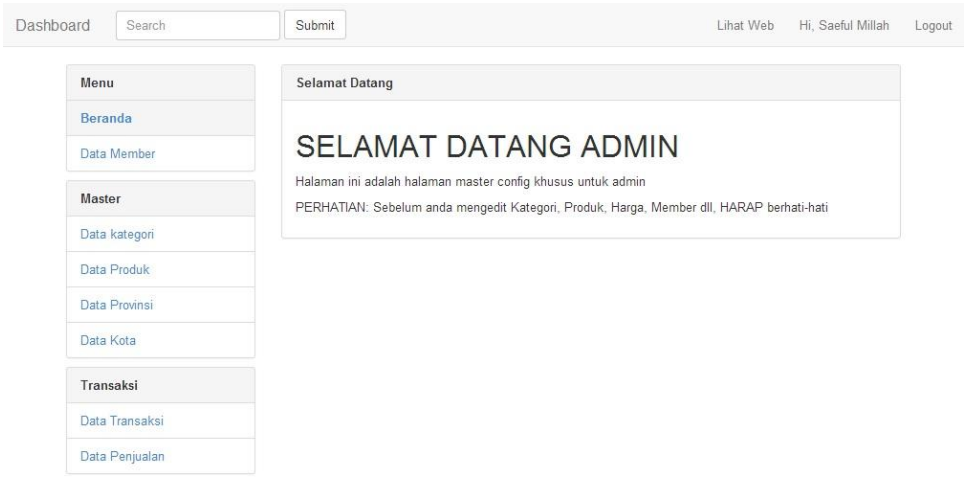
1. ***Form login admin.***



Gambar 4. 49 Tampilan *Form* login *admin*

2. Halaman Utama *Admin.*

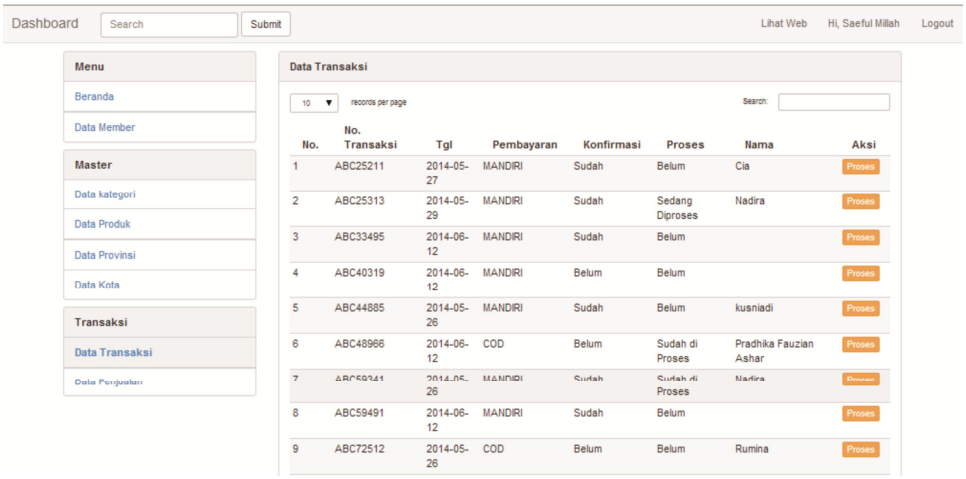
Merupakan tampilan utama *admin* dimana terdapat menu Beranda, Data Member, Data Kategori , Data Produk, Data Kota, Data Provinsi, Data Transaksi dan Data Penjualan.



Gambar 4. 50 Tampilan beranda admin.

3. Tampilan Daftar Data Transaksi.

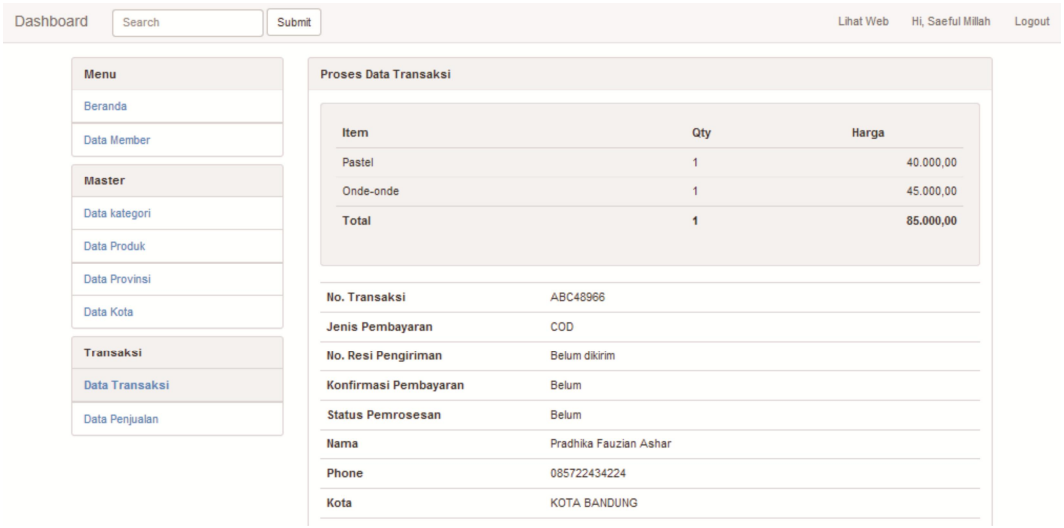
Tampilan Daftar data transaksi pesanan yang telah dilakukan oleh member/mitra bisnis sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 4. 51 Tampilan Data Transaksi.

4. Tampilan Halaman Proses Admin

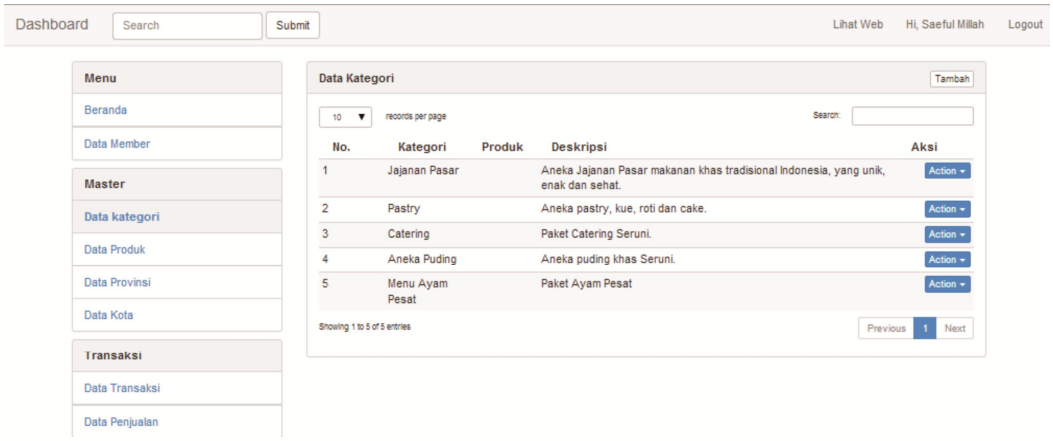
Merupakan halaman lanjutan setelah admin memproses pesanan atau transaksi.



Gambar 4. 52 Tampilan Proses.

5. Tampilan Data Kategori

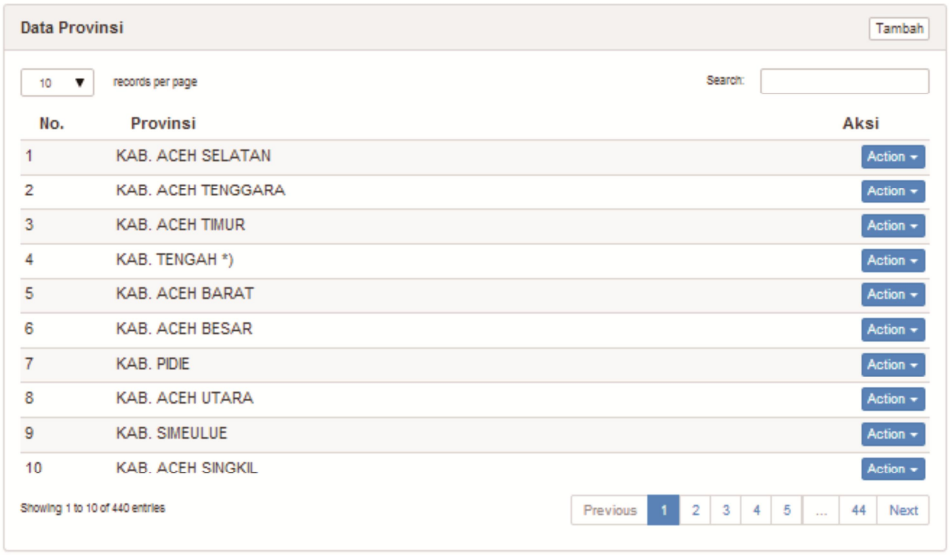
Tampilan semua kategori dari produk-produk yang ditawarkan olah *Seruni Food Company*.



Gambar 4. 53 Tampilan Data Kategori.

6. Tampilan Data Kota

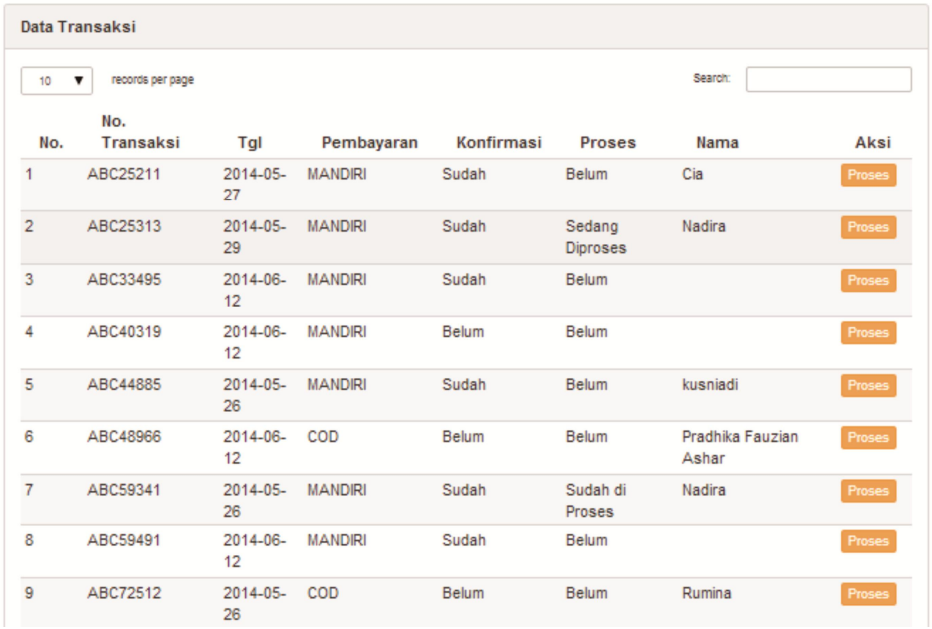
Tampilan ini untuk menampilakan daftar Kota yang ada di *list Seruni Food Company.*



Gambar 4. 54 Tampilan Daftar Kota.

7. Tampilan Daftar Transaksi

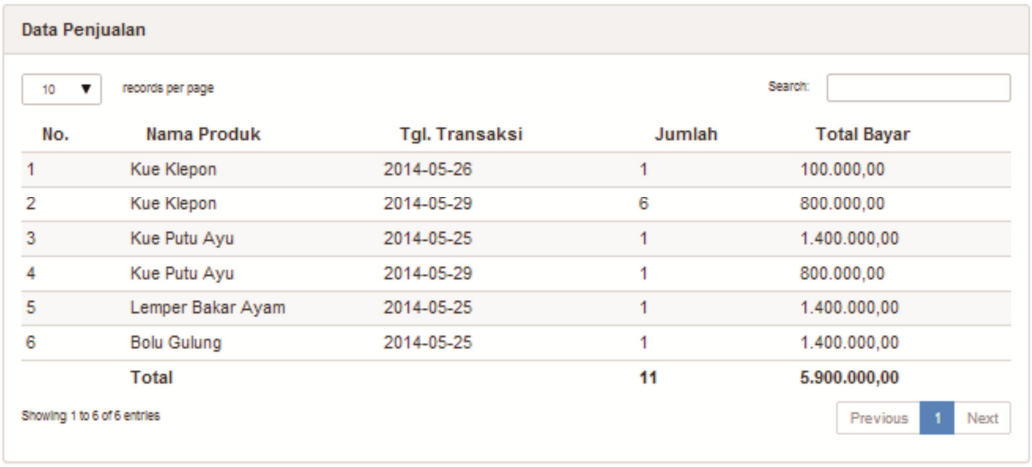
Tampilan ini untuk menampilkan list daftar transaksi agar untuk kemudian dikonfirmasi dan diproses oleh *admin.*



Gambar 4. 55 Tampilan Daftar Transaksi.

8. Tampilan Data Penjualan

Tampilan ini untuk menampilkan semua detail daftar penjualan yang sudah dikonfirmasi dan laporan siap dicetak.



Gambar 4. 56 Tampilan Data Penjualan.

Berikut adalah petunjuk penggunaan program Sistem Informasi Penjualan *Seruni Food Company* bagi *Member* dan Mitra Bisnis.

1. Beranda

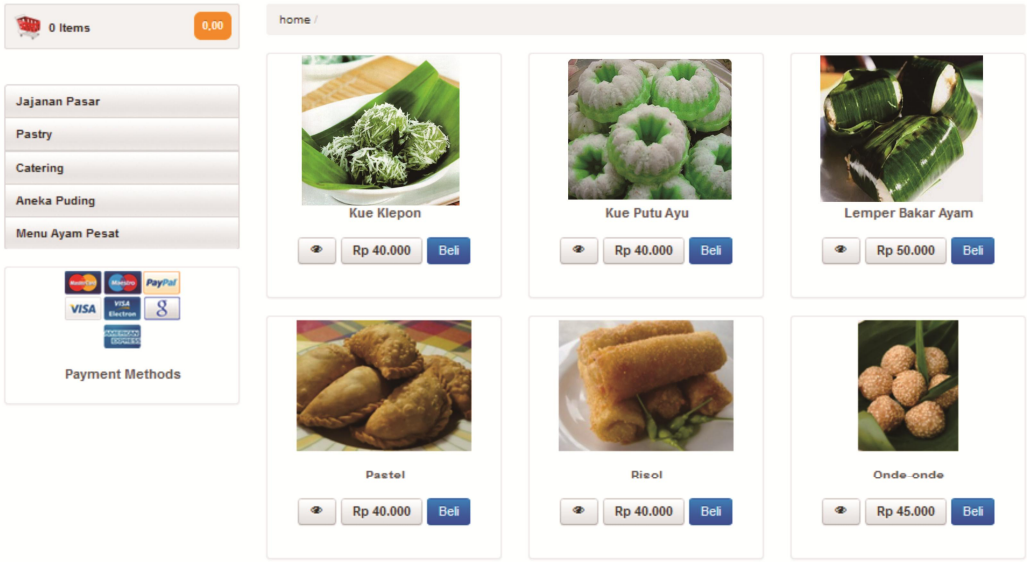
Merupakan tampilan utama pada *website* dimana saat pertama kali pengguna membuka alamat *website Seruni Food Company* dan juga tampilan dari login dan signup member/mitra bisnis.



Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Beranda.

2. By Kategori

Tampilan *website* yang menampilkan daftar produk berdasarkan katalog yang diinginkan *user*.



Gambar 4. 58 Tampilan Halaman By Kategori.

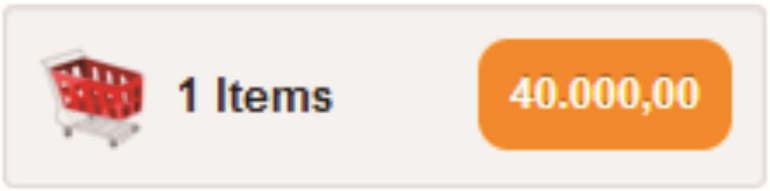
Pada halaman ini, user dapat melihat detail informasi produk, baik harga, keterangan produk sekaligus dapat langsung memasukan produk kedalam keranjang agar segera masuk dalam daftar pesanan dengan melakukan Login sebelumnya.

3. Detail Produk



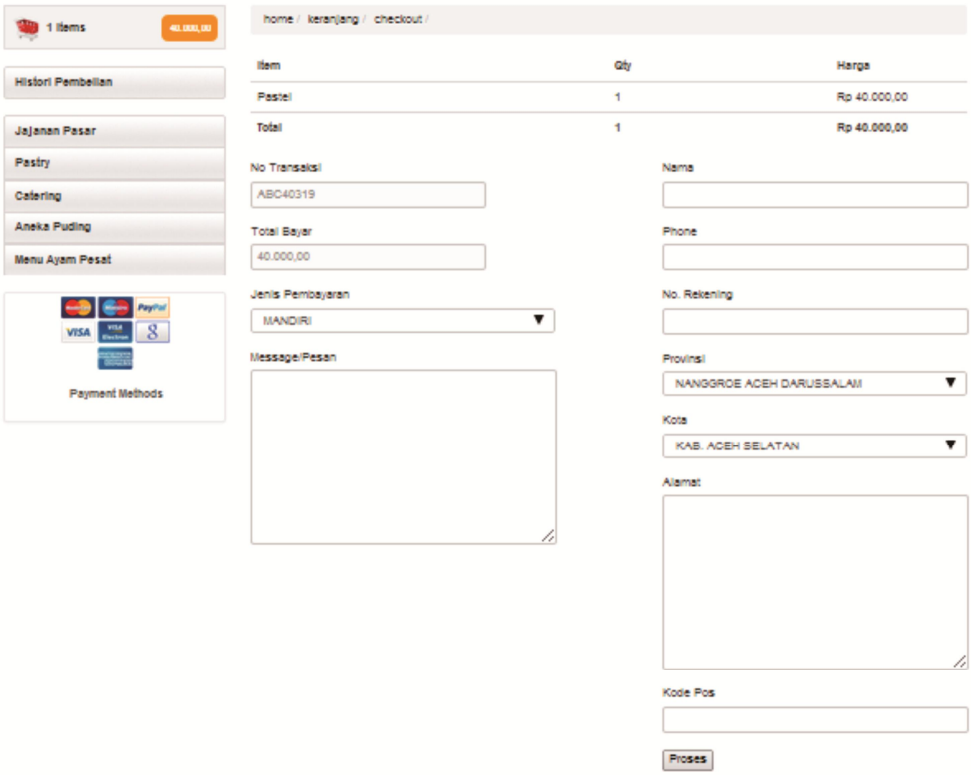
Gambar 4. 59 Tampilan Halaman Detail Produk

Pada halaman ini pun, user dapat langsung memasukan produk ke dalam keranjang (*cart*) agar masuk kedalam daftar pesanan apabila member sudah melakukan Login sebelumnya.



Gambar 4. 60 Tampilan Status Cart.

Apabila *user* meng-klik harga, maka sistem akan secara otomatis menampilkan halaman *Checkout.*



Gambar 4. 61 Tampilan *Checkout.*

Ketika *user* menginput semua *field* yang disediakan untuk pendataan identitas pembeli, user dapat langsung melanjutkan proses selanjutnya dengan meng-klik *button* proses.



Gambar 4. 62 Tampilan Konfirmasi Member/Mitra Bisnis

Pada halaman ini, *user* dapat mencetak faktur pembelian, serta melakukan konfirmasi pembayaran agar status pesanan segera diproses oleh *admin.*

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 penjualan pada *Seruni Food Company* 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. Recanana Pengujian

Pengujian fungsi website Sistem Informasi Penjualan pada *Seruni Food Company* yaitu dengan menggunakan pengujian black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Berikut adalah rencana pengujian website Sistem Informasi Penjualan dan Data Record Transaksi pada *Seruni Food Company:*

1. Pengujian unit yaitu pengujian ini difokuskan pada suatu unit dari keseluruhan program website secara sendiri.
2. Pengujian penerimaan, yaitu pengujian yang meyakinkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

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 oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengecekan Login Admin

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian login admin:

Tabel 4. 10 Tabel Kasus dan Hasil Uji Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol login atau tekan enter	Menampilkan tampilan beranda utama Admin dan dapat mengakses sub menu yang ada di halaman utama.	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Terima [ ] Tolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Bagian: Admin Username : admin	Kolom data masukan Username dan Password kosong.	Admin gagal melakukan login	[X] Terima [ ] Ditolak

Password : 123456			
Klik tombol login	Tampilan login admin tidak berubah atau kembali kosong agar dapat diisi kembali.	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Terima [ ] Ditolak

2. Pengujian Kelola Data Member

Berikut ini kasus dan hasil dari pengujian Kelola Data Member :

Tabel 4. 11 Tabel Kasus dan Hasil Uji Kelola Data Member

Kasus dan Hasil Uji (Kelola Data Member)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Melakukan Penambahan Member/Mitra Bisnis dengan melakukan Input data yang	Hasil Inputan dapat tersimpan dalam database.	Data member tersimpan dalam Daftar Data Member sesuai dengan informasi yang diinputkan.	[X] Terima [ ] Ditolak

dibutuhkan.			
Kasus dan Hasil Uji (Kelola Data Member)			
Inputan Nama, Username, Password, Alamat, Email, dan Phone Number kosong.	Proses penyimpanan data member baru tidak dapat dilakukan, peringatan muncul pada masing-masing *field*.	Tidak dapat menampilkan dan mengelola data member.	[X] Terima [ ] Ditolak

3. Pengujian Tambah Data Produk

Berikut ini kasus dan hasil dari pengujian tambahn produk :

Tabel 4. 12 Tabel Kasus dan Hasil Uji Tambah Data Produk

Kasus dan Hasil Uji (Tambah Data Produk)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Melakukan penambahan produk dengan mengisi harga, keterangan	Seluruh data barang yang di inputkan tersimpan dalam database dan dapat ditampilkan di	Data yang diinputkan tersimpan kedalam database dan	[X] Diterima [ ] Ditolak

dan mengupload gambar produk	halaman admin dan halaman utama.	dapat ditampilkan pada halaman utama.	
Kasus dan Hasil Uji (Tambah Data Produk)			
Field inputan dikosongkan.	Data produk tidak tersimpan dan tampilan web tidak *error*.	Tidak dapat melakukan penyimpanan data.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Pencarian Data Penjualan

Berikut ini kasus dan hasil dari pengujian Pencarian Data Penjualan :

Tabel 4. 13 Tabel Kasus dan Hasil Uji Pencarian Data Penjualan

Kasus dan Hasil Uji (Pencarian Data Penjualan)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama depan Produk dengan alphabet.	Semua data barang yang akan muncul pada tabel adalah data-data yang diinput pada *field search.*	Data yang muncul setelah menekan ”*enter”* adalah data yang sesuai dengan	[X] Diterima [ ] Ditolak

		inputan.	
Kasus dan Hasil Uji (Pencarian Data Penjualan)			
Data yang diinputkan pada *field Search* dikosongkan atau diisi dengan masukan lain.	Sistem pencarian tidak dilakukan atau menampilkan keterangan *"No matching records found"* pada tabel.	Tidak melakukan pencarian dan peringatan *"No matching records found"* muncul pada tabel.	[X] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengecekan Login Member

Berikut ini adalah kasus dan hasil pengujian login member:

Tabel 4. 14 Tabel Kasus dan Hasil Uji Login Member

Kasus dan Hasil Uji (Login Member)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Masukan benar kemudian klik tombol login atau tekan enter	Menampilkan tampilan beranda utama dan dapat melakukan *checkout.*	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang	[X] Terima [ ] Tolak

		diharapkan, dapat masuk ke halaman *checkout*.	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Bagian: Admin Username : bingung Password : 123456	Kolom data masukan Username dan Password salah atau kosong.	Member tidak dapat masuk, muncul peringatan ”Login Gagal, Kombinasi Username dan Password Salah L ”	[X] Terima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Tampilan website kembali ke halaman utama dengan peringatan “Login Gagal, Kombinasi Username dan Password Salah L ”.	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	[X] Terima [ ] Ditolak

5. Pengecekan fitur *SignUp Member.*

Berikut ini kasus dan hasil dari pengecekan fitur *SignUp Member* :

Tabel 4. 15 Tabel Kasus dan Hasil Uji *Sign Up* Member

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol *signup* atau tekan enter.	Data Inputan tersimpan dalam database kemudian sistem menampilkan tampilan halaman utama atau halaman khusus mitra bisnis.	Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, data tersimpan kedalam database.	[X] Terima [ ] Tolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Field inputan tidak diisi.	Kolom data masukan Username dan Password kosong.	Pengunjung gagal mendaftar,	[X] Terima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Tampilan *signup member* tidak berubah	Tampilan halaman *signup*	[X] Terima [ ] Ditolak

	dan muncul peringatan.	*member* tidak berubah dan muncul peringatan pada masing-masing *field* inputan. Tombol dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	

4.5.3. 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.