SISTEM INFORMASI PENJUALAN HEWAN REPTIL DI BUMI REPTIL BANDUNG BERBASIS WEB

Fanji Ichsan Tawakal

10510664

ipangadul@gmail.com

ABSTRACT

Bumi Reptile Bandung one of a shop that runs in the selling animals .Where Bumi Reptile Bandung not only sell various types of reptiles however sold also fodder and other accessories to the needs of an reptiles .Demand by managers is still done manually , namely manager had to check the condition and the condition directly to stock sales by see of documents that had previously existed

The system is designed to facilitate the sale of its consumer products to the information needed.This display of information systems lists products sold in the store.With design system is expected to be easier to monitor the purchase of that product.

This system uses the prototype made with a programming language html they and .The purpose of a system based on the web is made in order to be done in a sale that may make it easy for the selling data centralized and management so as to be done in an efficient way with using internet network that has grown rapidly

Keyword : system, information, sales reptiles

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bumi Reptil Bandung salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan hewan. Dimana Bumi Reptil Bandung tidak hanya menjual beragam jenis hewan reptil akan tetapi dijual juga pakan dan aksesoris lainya untuk kebutuhan binatang reptil. Permintaan produk oleh manager masih dilakukan secara manual, yaitu manager harus melakukan pengecekan langsung terhadap kondisi stok dan kondisi penjualan dengan melihat berkas yang sudah ada sebelumnya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang ada di Bumi Reptil Bandung yaitu sebagai berikut :

- Kesulitan dalam membuat Informasi dan laporan, karena dalam penyusunan informasi dan laporan harus dicatat secara manual maka penyajian informasi menjadi kurang efektif dan efesien.
- Kurangnya sarana promosi produk yang dijual oleh Bumi Reptil Bandung.
- Tidak adanya laporan tertulis untuk pemilik.

Sesuai dengan pembahasan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu

- Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Bumi Reptil Bandung.
- Bagaimana pengujian sistem yang diterapkan di Bumi Reptil Bandung.
- Bagaimana pengimplentasian sistem bisnis penjualan di Bumi Reptil Bandung.
- Bagaimana perancangan sistem yang akan diterapkan di Bumi Reptil Bandung.
- Bagaimana membangun sarana informasi untuk memperkenalkan produk kepada pihak luar atau konsumen

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi *E-commerce* di Bumi Reptil Bandung.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini terdiri dari :

1. Untuk mengetahi sistem yang berjalan saat ini.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi di Bumi Reptil Bandung.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem di Bumi Reptil Bandung.
4. Untuk mengimplentasiankan sistem bisnis penjualan di Bumi Reptil Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam pembuatan sistem Informas Penjualan Hewan Reptil ini akan menjelaskan mengenai manfaat atau kontribusi yang diperoleh dari hasil penelitian dan siapa pihak yang akan mendapatkan manfaat dan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, kegunaan penelitiannya dapat berupa kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat dan konstribusi besar bagi perusahaan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meminimalisir pengeluaran perusahaan dalam pengadaan atau pembelian hardware dan software.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

Semoga ilmu yang akan di tuangkan pada penulisan ini dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu :

1. Sistem informasi ini menyediakan informasi mengenai spesifikasi produk yang disediakan Bumi Reptil Bandung.
2. Yang bisa melakukan proses transaksi hanya member saja.
3. Untuk pengiriman produk di daerah kota Bandung dan sekitarnya akan langsung dilakukan oleh pihak Bumi Reptil Bandung, sedangkan untuk.

II. KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto, H.M (2005:2) : “Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud, tujuan dan sasaran yang sama”.

Dari pengertian tersebut, terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada komponen atau elemennya. Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan memiliki tujuan.

1.2 Pengertian Informasi

Menurut McFadden, dkk (1999) dalam buku Abdul Kadir (2003:31) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan satu atau beberapa data yang memberikan arti dan manfaat.

1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto, H.M (2005:11) Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Abdul Kadir (2003:11) Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi.

1.4 Komponen Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir (2003:70) Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

a. Perangkat keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik seperti computer dan printer.
b. Perangkat lunak (*Software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitkan keluaran yang dikehendaki.
d. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
e. Basis data (*database*) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
f. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sesumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

1.5 Deskripsi Teoritis

Teori - teori yang menunjang untuk membangun perancangan sistem informasi ini diantaranya :

1.5.1 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Menurut Bunafit Nugroho (2007:138) Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang mengatur tentang penjualan baik yang dilakukan secara puitang maupun secara tunai.

1.5.2 Pengertian Pembelian

Menurut Sofjan Assauri (2008:223) Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku.

1.5.3 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu proses berpindahnya suatu hak atas barang atau jasa untuk mendapatkan sumber daya lainnya seperti kas atau janji untuk membayar sesuai harga yang telah disepakati. Menurut Soemarso SR (2004:35) mengatakan bahwa pada saat perusahaan menjual suatu barang dagangannya maka ia menghasilkan pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan.

1.5.4 Pengertian Database

Menurut Connolly (2010:65) Database adalah suatu kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan penjelasan tentang data yang terhubung tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan informasi yang diperlukan oleh organisasi.

1.5.5 Pengertian Use Case

Use case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor

1.6 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan untung membangun perancangan sistem informasi ini diantaranya:

1.6.1 Dreamweaver

Dreamweaver adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh macromedia. Dengan program ini seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya.Dreamweaver adalah editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer. Dengan adanya program ini akan memudahkan mengetik script-script format HTML, PHP, ASP maupun bentuk program yang lainnya.mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Java - namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain.

1.6.2 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan SQL database managemen sistem (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian yang menjadi objek penelitian yaitu di Bumi Reptil Bandung yang beralamat di Jl. Manisi No.63 Cibiru - Bandung telp. 085624552295.

3.2 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem air terjun (*waterfall*) adalah sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Metode ini dipilih oleh penulis karena merupakan metode yang paling cocok dalam ruang lingkup penelitian atau penulisan skripsi.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain atau rancangan penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan studi kasus di Bumi Reptil Bandung.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan berbagai metode untuk penggumpulan data sebagai referensi atau bahan acuan untuk pembangunan system informasi yang akan di bangun berikut ini adalah jenis dan metode penggumpulan data yang dilakukan penulis.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data langsung kepada pengumpul data. Peneliti menggunakan data primer karena peneliti mengumpulkan sendiri data-data yang dibutuhkan yang bersumber langsung dari objek pertama yang akan diteliti dalam hal ini Bumi Reptil Bandung. Untuk mendapatkan data primer metode pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara, observasi

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsng memberikan data kepada pengumpul data. Menggunakan data sekunder karena peneliti mengumpulkan informasi dari data yang telah diolah oleh pihak lain, yaitu informasi mengenai data-data terkait. Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi dan media internet serta studi literatur.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada tahap metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi suatu sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Penulis membuat sebuah proposal untuk diberikan kepada dosen pembimbing serta untuk di berikan kepada pimpinan Bumi Reptil Bandung. Kemudian setelah proposal tersebut disetujui oleh kedua belah pihak, baik pihak dosen pembimbing maupun pembimbing lapangan, barulah kemudian pembuatan Sistem Informsasi penjualan ini dapat berjalan dan melangkah ke tahap selanjutnya yaitu tahap determi *information requirements*..

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem air terjun (*waterfall*) adalah sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat Bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Use Case
2. Aktivity Diagram
3. Sequence Diagram
4. Class Diagram
5. Component Diagram
6. Deployment Diagram

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian *software* adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem.Pengujian atau testing *software* sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas *software*, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean.

Terdapat dua pendekatan dalam melakukan pengujian *software* , yaitu :

1. Pendekatan *black-box testing*

Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software*. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software.*

2. Pendekatan *white-box testing*

Metode ini dilakukan oleh orang yang memahami cara kerja operasi *internal software* yang membentuk keseluruhan operasi *software.*

IV. HASIL PENELITIAN

1.1 Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengevaluasi suatu permasalahan yang sedang berjalan didalam sistem. Kelebihan dan kekurangan sistem tersebut dapat diidentifikasi sehingga dapat membangun perangkat lunak yang lebih mudah dari sistem yang lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisa menuju pengembangan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

1.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan dibangun dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan dapat didenifisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

1.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

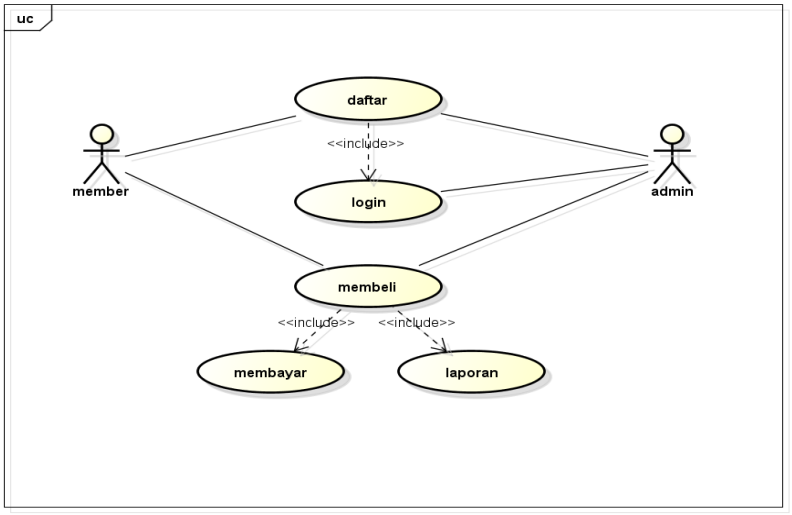
Sistem Informasi penjualan dirancang dengan tujuan memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk yang diinginkan. Sistem informasi ini menampilkan tentang daftar-daftar produk yang dijual oleh toko. Dengan rancanganya sistem ini diharapkan dapat lebih mudah untuk memonitor perkembangan jual beli produk tersebut

1.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu sistem informasi penjualan dengan tujuan mampu mengatasi permasalahan yang ada pada Bumi Reptil Bandung khususnya pada bagian trsansaksi penjualan yang kesulitan dalam mengolah data penjualan,data barang maupun laporan penjualan. Sistem ini diharapkan dapat membantu segala aktivitas bisinis perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

1.2.3 Use Case

Use case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda/ things dalam sebuah model serta di Realisasikan oleh sebuah collaboration. Umumnya use case digambarkan dengan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama.Use case menggambarkan proses system (kebutuhan system dari sudut pandang user)..

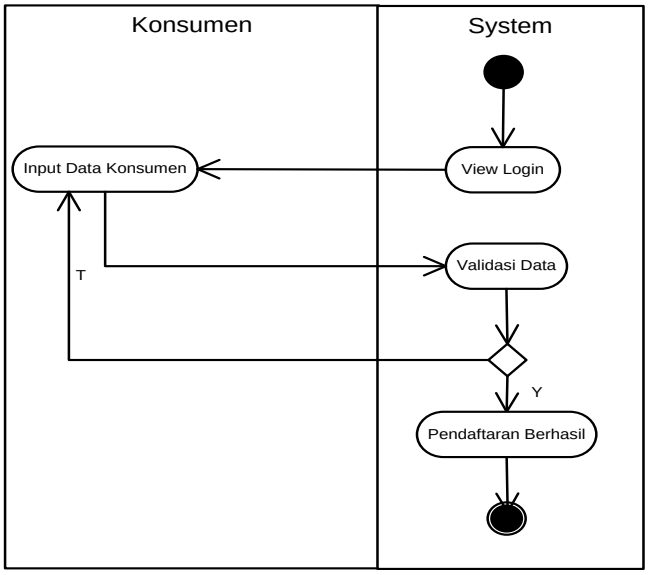


Gambar 1.1 Use Case

1.2.4 Activity Diagram

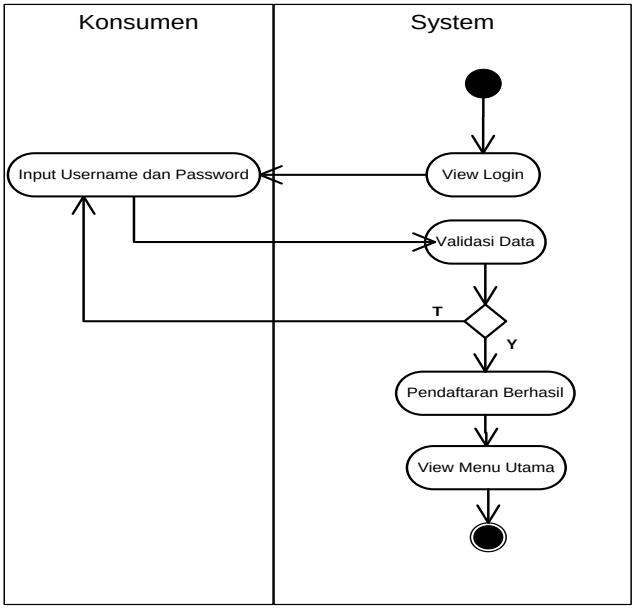
Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir

1.2.4.1 Aktivity Diagram Pendaftaran



Gambar 1.2 Aktivity Diagram Pendaftaran

1.2.4.2 Aktivity Diagram Login

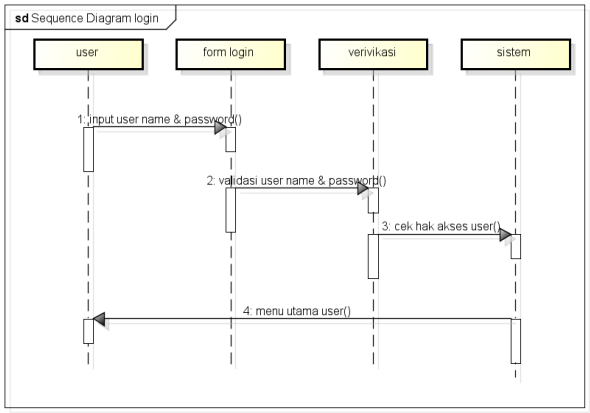


Gambar 1.3 Aktivity Diagram Login

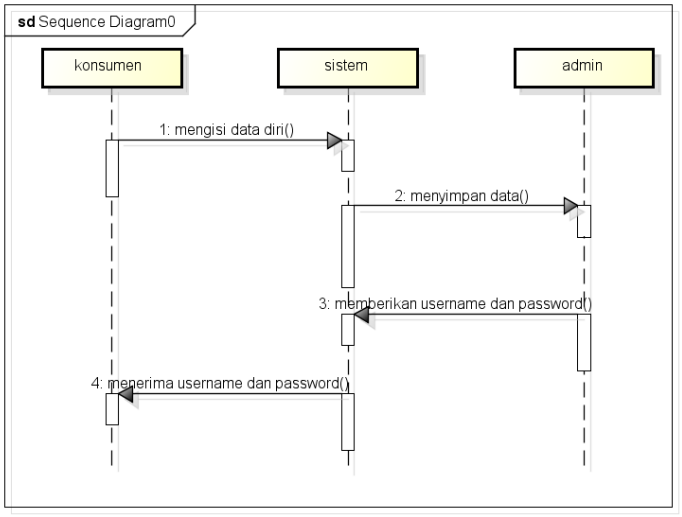
1.2.5 Sequence Diagram

Sequence diagram (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa pesan/message.

1.2.5.1 Sequence Diagram Login



1.2.5.2 Sequence Diagram Pendaftaran

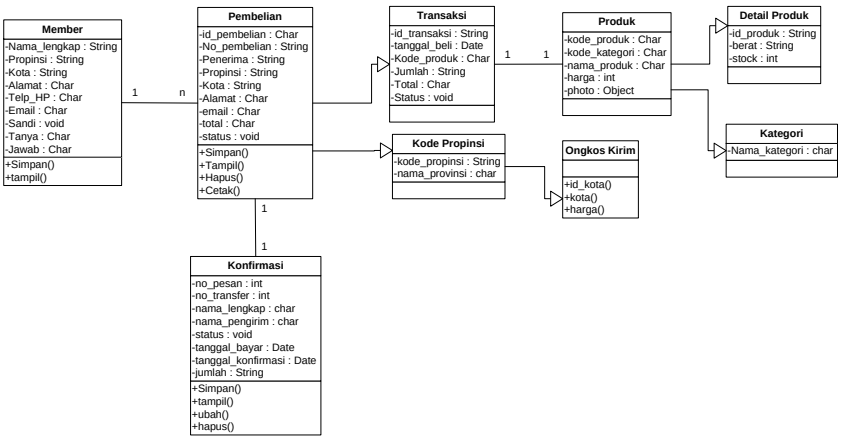


1.2.6 Collaboration Diagram

Collaboration diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan/ menampilkan pengorganisasian interaksi yang terdapat disekitar objek dan hubungannya terhadap yang lain. *Collaboration diagram* lebih menekankan kepada peran setiap objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan

1.2.7 Class Diagram

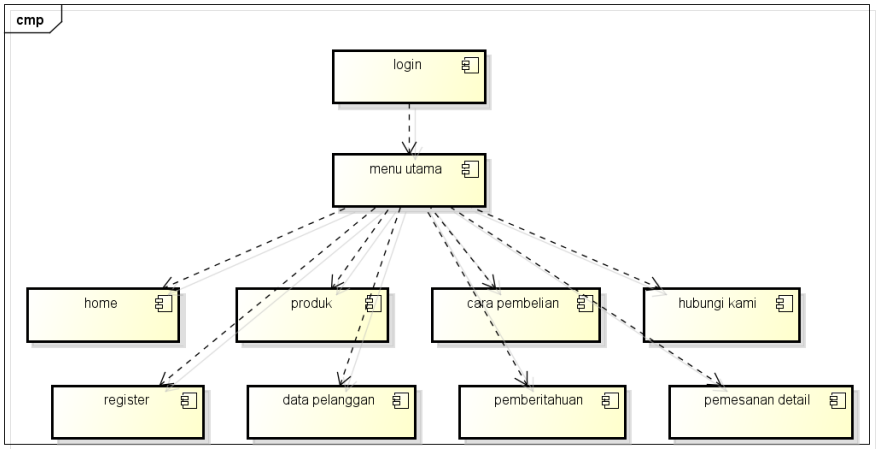
Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.



Tabel 1.1 Class Diagram

1.2.8 Component Diagram

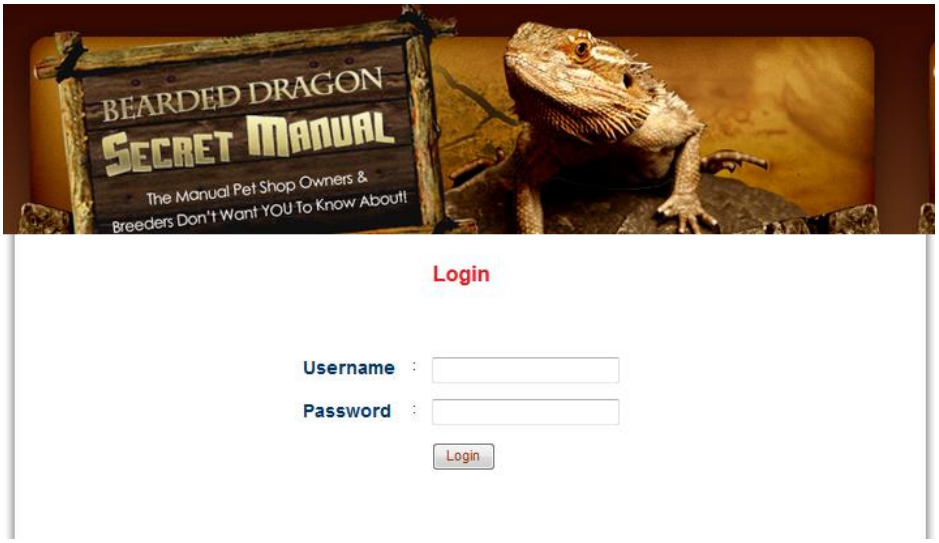
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time,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



Gambar 1.4 Component Diagram

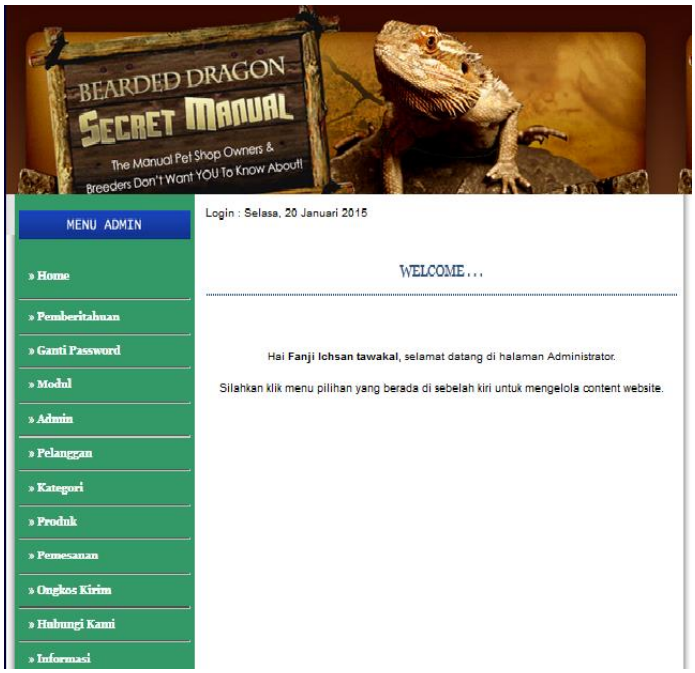
1.2.9 Tampilan Penggunaan Sistem

1.2.9.1 Tampilan Login admin



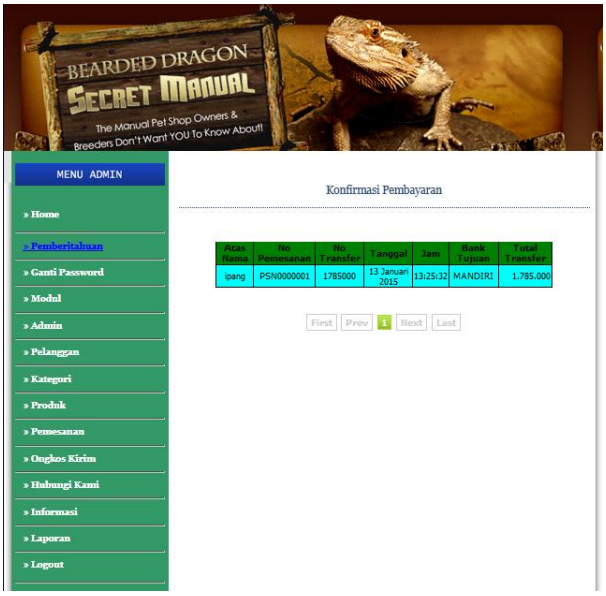
Gambar 1.5 Tampilan Login admin

1.2.9.2 Tampilan Menu Utama



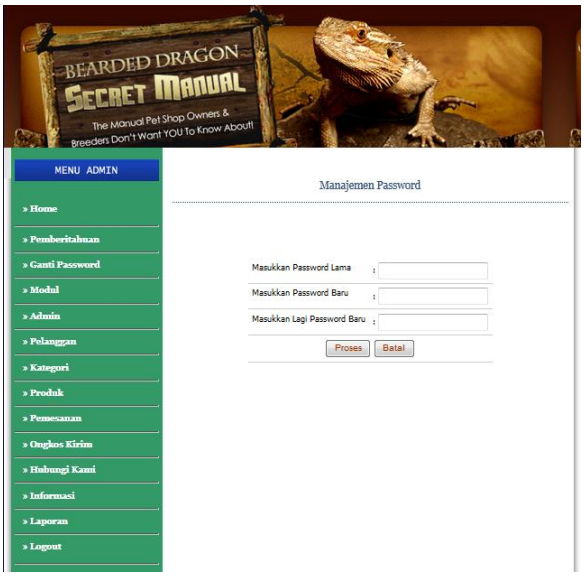
Gambar 1.6 Tampilan Menu Utama

1.2.9.3 Tampilan Pemberitahuan



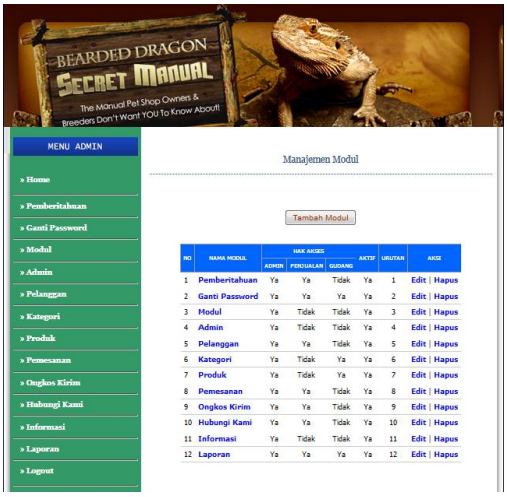
Gambar 1.7 Tampilan Pemberitahuan

1.2.9.4 Tampilan Ganti password



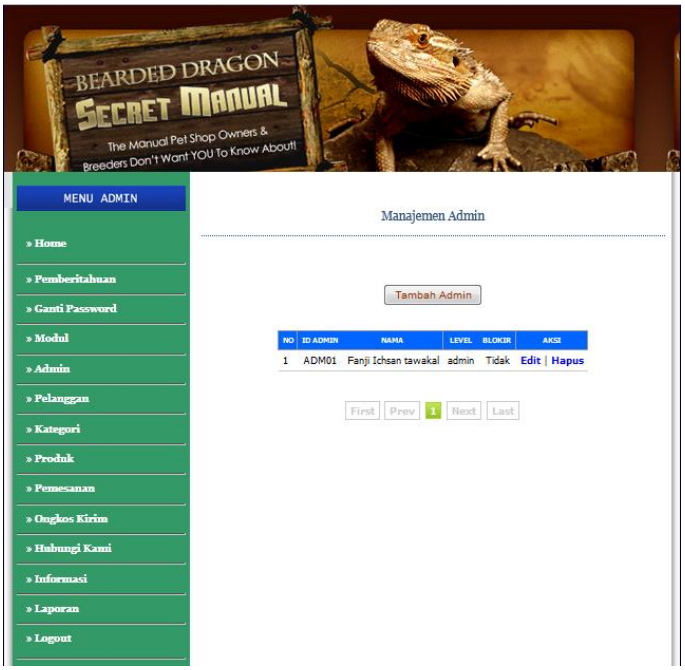
Gambar 1.8 Tampilan Ganti Password

1.2.9.5 Tampilan Modul



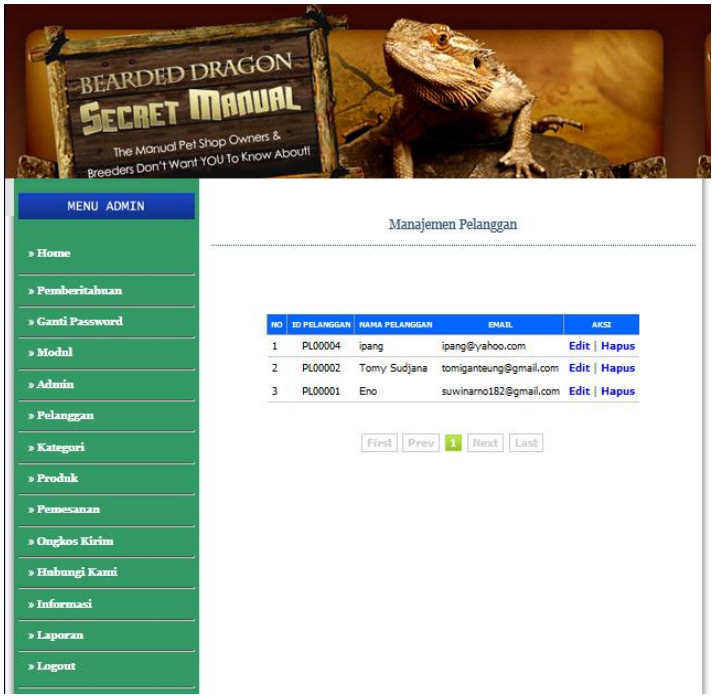
Gambar 1.9 Tampilan Modul

1.2.9.6 Tampilan Manajemen Admin



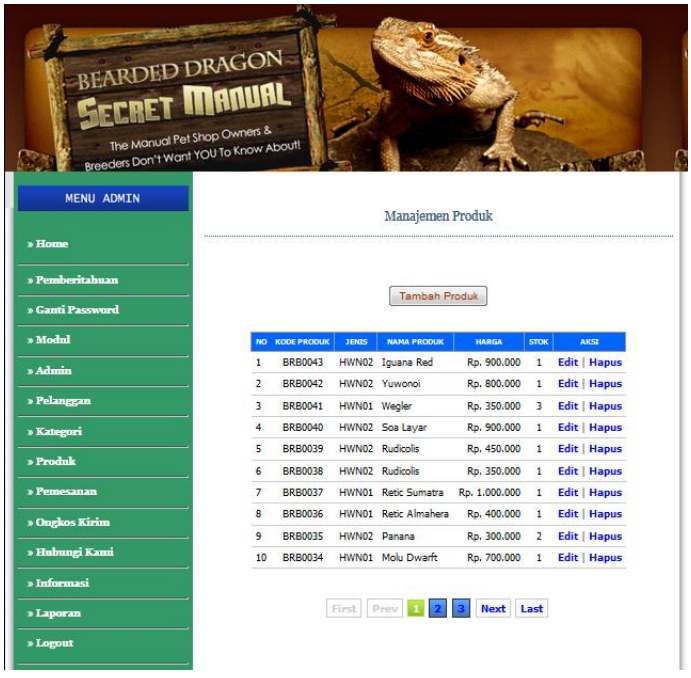
Gambar 1.10 Tampilan Manajemen Admin

1.2.9.7 Tampilan Pelanggan



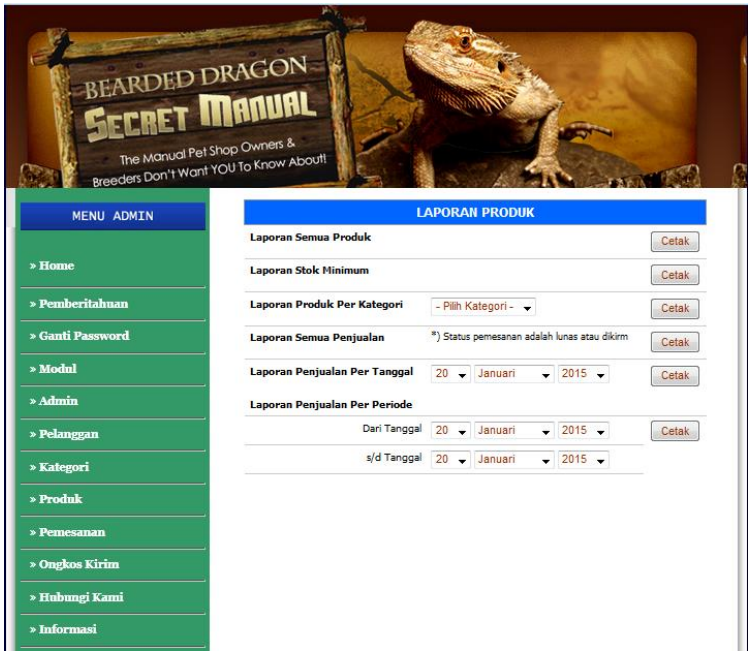
Gambar 1.11 Tampilan Pelanggan

1.2.9.8 Tampilan Produk



Gambar 1.11 Tampilan Produk

1.2.9.9 Tampilan Form Laporan Penjualan



Gambar 1.12 Tampilan Form Laporan Penjualan

1.3 Pengujian Sistem

Adapun tahapan – tahapan dalam pengujian antara lain :

1.3.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji sistem. Pengujian aplikasi sistem informasi pembelian dan penjualan, stok Barang. Berikut menggunakan data uji berupa masukan data dari admin. Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.7 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Hak akses pengguna program	Modul	*Black box*
Informasi Produk	Menampilkan informasi kategori Produk	Modul	*Black box*
Informasi Konfirmasi	Menampilkan informasi konfirmasi	Modul	*Black box*

	pemesanan produk		
Pengolahan data Produk	Penambahan, pengeditan, penyimpanan dan penghapusan data pendaftar	Modul	*Black box*

1.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuuk mengetahui apakah Program Bumi Reptil Bandung ini berjalan dengan baik atau tidak.

1. Kelas Uji Login

Berikut ini adalah table pengujian login admin untuk pengecekan user yang telah terdaftar:

.

Tabel 1.8 Pengujian Login admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : ema Password : 123	Dapat login dan masuk ke halaman utama admin	Dapat login dan masuk ke halaman utama admin	[x] Diterima [ ] Ditolak
Login	Dapat masuk ke halaman utama admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : ema Password : 123	Tidak dapat Login dan Menampilkan	User tidak dapat login jka salah password	[ ] Diterima [x] Ditolak

	pesan kesalahan	atau username	

2. Kelas Uji informasi produk

Berikut tabel pengujian informasi produk

Tabel 1.9 Pengujian informasi produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Data Masuk**	**Data Masuk**	**Kesimpulan**
Input kategori produk dan data produk.	Saat tekan tombol save, data dapat tersimpan ke database yang diharapkan	Tombol input dapat melakukan fungsinya	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kotak inputan di isi dengan data yang tidak ada	Menampilakan kotak pesan kesalahan	Sesuai dengan yang diharapkan	[ ] Diterima [x] Ditolak

3. Kelas Uji Informasi Konfirmasi

Berikut adalah table pengujian Konfirmasi

Tabel 1.10 Pengujian Konfirmasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol ACC untuk melakukan pengesahan dan konfirmasi	Saat tekan tombol ACC, data status konfirmasi dapat berubah sesuai yang diharapkan	Tombol ACC dapat melakukan fungsinya	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Tidak mengklik tombol ACC.	Data status konfirmasi tidak berubah	Sesuai yang diharapkan	[ ] Diterima [x] Ditolak

4. Kelas Uji Pengolahan Data Produk

Berikut adalah table pengujian pengolahan data produk

Tabel 1.11 Pengujian Inputan Data produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data Produk	Saat tekan enter atau klik tombol simpan, data yang diinputkan masuk ke *database*	Sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik Teks Link edit	Akan tampil ke halaman edit data produk, dan ketika klik tombol save akan mengedit data produk yang sebelunya telah diinputkan	Sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kotak inputan tidak diisi seperti yang telah ditentukan	Menampilkan kotak pesan kesalahan	Sesuai yang diharapkan	[ ] Diterima [x] Ditolak

1.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulam bahwa perangkat lunak bebas dari kesalah sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari serangkaian kegiatan penelitian dan perancangan terhadap objek penelitian, maka penulis dapat menarik kesimpulan tentang Bumi Reptil Bandung sebagai berikut :

1. Dengan adanya program pada Bumi Reptil Bandung ini maka pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian produk secara *online*, tanpa harus datang langsung ketempat tujuan.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan pada Bumi Reptil Bandung ini, akan mudah dikenal secara luas, sehingga media promosipun bertambah lebih luas lagi.
3. Pengujian program ini sangat mendukung untuk mengetahui terjadinya kesalahan-kesalahan dan kekurangan pada saat proses pengolahan dan pemesanan produk maupun pengolahan data-data produk.
4. Penelitian berhasil merancang sistem yang bisa mengintegrasikan sistem informasi yang ada kedalam satu wadah yang di sebut sistem informasi penjualan hewan reptile di Bumi Reptil Bandung Berbasis Web.

5.2 Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat digunakan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak Bumi Reptil Bandung yaitu :

1. Dari segi informasi yang diberikan mungkin sepenuhnya belum sempuna, oleh karena itu, ada baiknya dengan menambah beberapa informasi yang lebih lengkap dan actual seperti informasi tentang produk baru, informasi tentang event-event kontes hewan reptil.
2. Agar program ini dapat lebih terkesan interaktif lagi, diharapkan dapat menambah menu-menu yang lainya seperti saran untuk forum diskusi dan sebagainya.
3. Area Pemasaran akan ditambah yaitu mencakup secara global (internasional), dan tidak hanya melayanai pemasaran di Indonesia saja.
4. Untuk kedepannya akan difasilitasi pembayaran via E-Banking yang dilakukan secara online.

Perbanyak lagi produk yang dijualnya

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.

Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

Bunafit Nugroho. 2007. *Sistem Informasi Penjualan,* Yogyakarta : Andi

Connolly, Thomas and Carolyn Begg. 2005. *Database System : A Practical Approach To Design, Implementation, and Management, 4th ed. Addison Wesley.*

http://meilisdasari.blogspot.com/2012/04/apa-itu-use-case-activity-diagram-dan.html/ 6 januari 2015

https://novtani.wordpress.com/2013/01/02/pengertian-kolaborasi-diagram/ 6 januari 2015

http://mrofiuddin.blogspot.com/2011/11/pengertian-class-diagram.html/ 6 januari 2015

http://mrofiuddin.blogspot.com/2011/11/pengertian-component-diagram-dalam-uml.html/ 6 januari 2015

https://haidibarasa.wordpress.com/2013/07/06/pengertian-dreamweaver/ 6 januari 2015

http://hastomo.net/php/pengertian-dan-kelebihan-database-mysql/, 6 januari 2015

http://www.satwa.net/166/ciri-dan-pengertian-reptil.html/ 6 januari 2015

Jogiyanto, H.M, Ph.D. 2005. .*Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

McFadden dkk 2003:"*Pengertian Informasi*." . Abdul Kadir,

Sofjan Assauri. (2008). *Manajemen Produksi dan* Operasi. Edisi Revisi. Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta.

Tata Sutabri, 2005. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Tata Sutabri, 2005. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.