BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 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, anaisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

5.1.1 Rencanan Pengujian Sistem

Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi penjualan barang yang dilakukan oleh bagian penjualan :

Tabel 5.1 Rencana Pengujian SI Penjualan

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Pengecekan Login	Sistem	Black Box
Pengisian Data	Pengisian data barang	Modul	Black Box
	Pencarian data barang	Modul	Black Box

5.1.2 Kasus Dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.

1. Pengecekan login admin

Berikut ini kasus dan hasil pengujian login admin:

Tabel 5.2 Pengecekan Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Bagian : admin Password : 123	Tercantum pada textbox username, label bagian, dan textbox pasword	Dapat mengisi login sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol LOGIN	Login berhasil dengan hak aksesnya dan menampilkan pesan "Login	Tombol dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

	Berhasil ”		
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Username : false Bagian : - Password : false	Tercantum pada textbox username, label bagian, dan textbox password	User tidak dapat login	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol LOGIN	Tidak dapat masuk ke form home dan menampilkan pesan “Ada kesalahan pada username dan password !”	Tombol dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengisian data barang

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian data barang :

Tabel 5.3 Pengisian Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol TAMBAH	Tombol SIMPAN, EDIT aktif dan Kode barang otomatis muncul sesuai urutan yang diharapkan	Dapat melakukan pengisian data sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data-data barang diisi secara lengkap	Penyimpanan data kedalam file barang	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol SIMPAN	Data tersimpan di file data barang	Dapat melakukan penyimpanan data dengan benar, muncul pesan “Input	[X] Diterima [ ] Ditolak

		Berhasil”	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data-data barang diisi secara tidak lengkap dan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat dilakukan	Tidak dapat melakukan penyimpanan data	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol SIMPAN	Penyimpanan tidak dapat dilakukan	Penyimpanan gagal dan tampil pesan “Silahkan ulangi input data, masih terdapat data yang kosong”	

3. Pencarian data barang

Berikut ini kasus dan hasil uji pencarian data barang :

Tabel 5.4 Pencarian Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data diisi sesuai dengan data yang ada	Pencarian data kedalam file data barang	Dapat melakukan pencarian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol CARI	Data barang dapat dicari sesuai kode barang, nama barang,size, harga, quantity maupun jenis barangnya.	Dapat mencari data sesuai yang diharapkan, muncul pesan”Data ditemukan”	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data tidak diisi	Pencarian data kedalam file Data barang	melakukan pencarian	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol CARI	Data barang tidak dapat dicari	Tidak dapat mencari data,	[X] Diterima

		Muncul pesan "Data tidak ditemukan"	[ ] Ditolak

5.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Tahap selanjutnya dalam membangun sebuah perangkat lunak adalah implementasi. Implementasi waterfall perangkat lunak ini dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman JAVA, dengan basis data MySQL. Langkah-langkah dalam tahap implementasi ini adalah urutan kegiatan awal sampai akhir yang harus dilakukan dalam mewujudkan sistem yang telah dirancang.

5.2 Implementasi

Tahap selanjutnya dalam membangun sebuah perangkat lunak adalah implementasi. Implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan serta kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain ke dalam bentuk pemrograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Di sini dijelaskan mengenai Implementasi Perangkat Lunak, Implementasi Perangkat Keras, Implementasi Basis Data, Implementasi Antar Muka, Implementasi Instalasi Program, dan Penggunaan Program.

5.2.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dan digunakan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Akademik ini adalah sebagai berikut :

1. Windows 7 Ultimate, sebagai sistem operasi yang dipakai oleh penulis.

2. Netbeans IDE 7.1, sebagai *software* yang penulis gunakan dalam membangun Sistem Informasi Akademik ini.
3. Wamp, dipilih sebagai perangkat lunak untuk web server.
4. phpMyAdmin dan SQL digunakan sebagai pengembangan dalam pembuatan basis data.
5. Java, digunakan sebagai bahasa pemogramannya.
6. iReport 4.6, sebagai aplikasi untuk pembuatan laporan.

5.2.2 Implementasi Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Proccesor : AMD Triple-Core X42D with Turbo CORE 2.1 GHz (notebook)
2. Memory : 2 Gb RAM
3. VGA : 512 Mb
4. Printer : Standar
5. Hard Disk : 320 Gb

5.2.3 Implementasi Basis Data (*Syntax Sql*)

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan Bahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah phpMyAdmin, implementasi basis datanya dalam bahas SQL adalah sebagai berikut :

```
-- Struktur dari tabel `takses_user`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `takses_user` (
  `username` varchar(30) NOT NULL DEFAULT '',
  `password` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `hak_akses` varchar(15) DEFAULT NULL,
```

```
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(20) NOT NULL,
  `tempat_lahir` varchar(50) NOT NULL,
  `tanggal_lahir` varchar(30) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tbarang`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbarang` (
  `kode_brg` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_brg` varchar(30) NOT NULL,
  `kode_warna` varchar(3) DEFAULT NULL,
  `kode_ukuran` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `kode_merk` varchar(3) DEFAULT NULL,
  `kode_supplier` varchar(6) DEFAULT NULL,
  `harga_jual` double DEFAULT NULL,
  `harga_beli` double DEFAULT NULL,
  `stok_min` int(11) DEFAULT NULL,
  `qty` int(11) DEFAULT NULL,
  `Merk` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `Ukuran` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `Warna` varchar(20) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_brg`),
  KEY `kode_warna` (`kode_warna`),
  KEY `kode_ukuran` (`kode_ukuran`),
  KEY `kode_merk` (`kode_merk`),
  KEY `kode_supplier` (`kode_supplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tkonsumen` (
  `id_konsumen` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_konsumen` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `no_telepon` varchar(15) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_konsumen`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tmerk`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tmerk` (
  `kode_merk` varchar(3) NOT NULL,
  `merk` varchar(10) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_merk`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tpembelian`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpembelian` (
  `no_pembelian` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_supplier` varchar(6) DEFAULT NULL,
  `tanggal_pesanan` varchar(30) DEFAULT NULL,
```

```
  `id_user` varchar(20) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_pembelian`),
  KEY `fk_relationship_5` (`kode_supplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Struktur dari tabel `tpembelian_detail`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpembelian_detail` (
  `no_pembelian` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `kode_brg` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `merk` varchar(30) NOT NULL,
  `qty` int(11) DEFAULT NULL,
  `harga_beli` int(11) DEFAULT NULL,
  KEY `fk_relationship_3` (`no_pembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tpenjualan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpenjualan` (
  `no_penjualan` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal_penjualan` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `sub_total` int(11) DEFAULT NULL,
  `total` int(11) DEFAULT NULL,
  `bayar` int(11) DEFAULT NULL,
  `kembalian` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_penjualan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tpenjualan_detail`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpenjualan_detail` (
  `no_penjualan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `kode_brg` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `merk` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `diskon` float DEFAULT NULL,
  `qty` int(11) DEFAULT NULL,
  `harga_jual` int(11) DEFAULT NULL,
  KEY `no_penjualan` (`no_penjualan`),
  KEY `kode_brg` (`kode_brg`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tpesanan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpesanan` (
  `no_pesanan` varchar(10) NOT NULL,
  `kode_supplier` varchar(6) DEFAULT NULL,
  `no_pembelian` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `tanggal_pesanan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `status` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `total` int(11) DEFAULT NULL,
  `pemesanan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_pesanan`),
  KEY `fk_relationship_13` (`kode_supplier`),
```

```
  KEY `fk_relationship_18` (`no_pembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tpesanan_detail`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpesanan_detail` (
  `kode_brg` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `no_pesanan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `kode_pesanan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `tipe_brg` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `qty` int(11) DEFAULT NULL,
  KEY `fk_reference_12` (`no_pesanan`),
  KEY `fk_relationship_16` (`kode_brg`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tsupplier`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tsupplier` (
  `kode_supplier` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_supplier` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `kota` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `telepon` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `fax` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `kontak_person` varchar(30) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_supplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `tukuran`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tukuran` (
  `kode_ukuran` varchar(5) NOT NULL,
  `ukuran` varchar(45) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_ukuran`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Struktur dari tabel `twarna`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `twarna` (
  `kode_warna` varchar(3) NOT NULL,
  `warna` varchar(10) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_warna`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `tbarang`
ALTER TABLE `tbarang`
  ADD CONSTRAINT `tbarang_ibfk_1` FOREIGN KEY (`kode_warna`) REFERENCES `twarna` (`kode_warna`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `tbarang_ibfk_2` FOREIGN KEY (`kode_ukuran`) REFERENCES `tukuran` (`kode_ukuran`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `tbarang_ibfk_3` FOREIGN KEY (`kode_merk`) REFERENCES `tmerk` (`kode_merk`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
```

```
 ADD CONSTRAINT `tbarang_ibfk_4` FOREIGN KEY (`kode_supplier`) REFERENCES `tsupplier` (`kode_supplier`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `tpembelian`
ALTER TABLE `tpembelian`
 ADD CONSTRAINT `fk_relationship_5` FOREIGN KEY (`kode_supplier`) REFERENCES `tsupplier` (`kode_supplier`);
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `tpembelian_detail`
ALTER TABLE `tpembelian_detail`
 ADD CONSTRAINT `fk_relationship_3` FOREIGN KEY (`no_pembelian`) REFERENCES `tpembelian` (`no_pembelian`);
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `tpenjualan_detail`
ALTER TABLE `tpenjualan_detail`
 ADD CONSTRAINT `tpenjualan_detail_ibfk_1` FOREIGN KEY (`no_penjualan`) REFERENCES `tpenjualan` (`no_penjualan`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
 ADD CONSTRAINT `tpenjualan_detail_ibfk_2` FOREIGN KEY (`kode_brg`) REFERENCES `tbarang` (`kode_brg`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `tpesanan`
ALTER TABLE `tpesanan`
 ADD CONSTRAINT `fk_relationship_13` FOREIGN KEY (`kode_supplier`) REFERENCES `tsupplier` (`kode_supplier`),
 ADD CONSTRAINT `fk_relationship_18` FOREIGN KEY (`no_pembelian`) REFERENCES `tpembelian` (`no_pembelian`);
ALTER TABLE `tpesanan_detail`
 ADD CONSTRAINT `fk_reference_12` FOREIGN KEY (`no_pesanan`) REFERENCES `tpesanan` (`no_pesanan`),
 ADD CONSTRAINT `fk_relationship_16` FOREIGN KEY (`kode_brg`) REFERENCES `tbarang` (`kode_brg`);
```

5.2.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi dilakukan dengan sebuah file project yang berektensi .java yang ada dalam program netbeans yang didalamnya terdapat form-form untuk pembuatan suatu aplikasi.

5.2.4.1 Implementasi Login

Merupakan kunci utama untuk masuk ke dalam program aplikasi, inputan yang dimasukan harus benar, apabila salah maka user akan gagal menggunakan aplikasi ini.

Tabel 5.5 Implementasi Login

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	MenuUtama.java
Login	Untuk Login pengguna	-
Keluar	Untuk keluar dari program	-

5.2.4.2 Implementasi Menu Utama

Implementasi halaman utama perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.6 Implementasi halaman utama

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	File program yang menampilkan menu utama	MenuUtama.java
File	Untuk menampilkan sub-menu File	-
Tombol Pintasan	Untuk menampilkan Pintasan Untuk mengakses akses transaksi penjualan pembelian dan pengolahan laporan	-

5.2.4.3`Implementasi Halaman Berdasarkan Sub Menu File

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

Tabel 5.7 Implementasi Halaman Login

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

Keluar	Perintah keluar dari program	-

5.2.4.4 Implementasi Halaman Berdasarkan Tombol Pintasan

Implementasi halaman berdasarkan pintasan yang dibuat dihalam utama dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.8 Implementasi *shortcut* halaman utama

Shortcut	**Deskripsi**	**Nama File**
Pembelian	File program untuk mengisi proses pemesanan, pembelian barang	Form_master_pembelian.java (admin) Panel_barang2.java (Bag. Penjualan)
Penjualan	File program untuk mengisi penjualan barang	Form_master_penjualan.java (admin) Panel_barang.java (Bag. Penjualan)
Laporan	File program untuk melihat dan mencetak laporan penjualan, pembelian dan persediaan barang	Report_penjualan.java Report_pembelian.java Report_persediaan.java
Pengguna	File program untuk melihat dan menambah pengguna	Form_MasterUser.java
Supplier	File program untuk melihat dan menambah Supplier	Form_master_supplier.java
Olah Barang	File program untuk melihat, mengedit dan menambah Jenis Barang dan Properties barang	Form_master_ brg.java Form_properties.java

5.2.4.5 Implementasi Halaman Master Pembelian Admin

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam pembelian dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.9 Implementasi halaman master pembelian admin

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah Pembelian	File program untuk melihat, mengedit dan menambah pembelian	Form_pembelian.java

5.2.4.6 Implementasi Halaman Master Pembelian Bag. Stok

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam pembelian dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.10 Implementasi halaman master pembelian Bag. Stok

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah Pembelian	File program untuk melihat, dan menambah pemesanan dan pembelian	panel_pembelian.java panel_pemesanan.java

5.2.4.7 Implementasi Halaman Master Penjualan admin

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam penjualan dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.11 Implementasi halaman master penjualan admin

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah Penjualan	File program untuk melihat, mengedit dan menambah penjualan	Form_penjualan.java

5.2.4.8 Implementasi Halaman Master Penjualan bag. Penjualan

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam penjualan dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.12 Implementasi halaman master penjualan Bag. Stok

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah Penjualan	File program untuk melihat, dan menambah penjualan	panel_penjualan.java

5.2.4.9 Implementasi Master Pengguna

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam pengguna dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.13 Implementasi halaman master pengguna

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah Pengguna	File program untuk melihat, mengedit dan menambah penjualan	FormTambah_user.java

5.2.4.10 Implementasi Master Supplier

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam pengguna dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.14 Implementasi halaman master supplier

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah supplier	File program untuk melihat, mengedit dan menambah supplier	Form_supplier_user.java

5.2.4.11 Implementasi Halaman Master persediaan barang

Implementasi halaman berdasarkan *shortcut* yang dibuat dihalam pengguna dalam bentuk file program dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.15 Implementasi halaman master barang

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Tambah barang	File program untuk melihat, mengedit dan menambah barang dan properties barang	FormBarang.java Form_properties.java FormTambahMerk.java FormTambahUkuran.java FormTambahWarna.java

5.2.5 Implementasi Instalasi Program

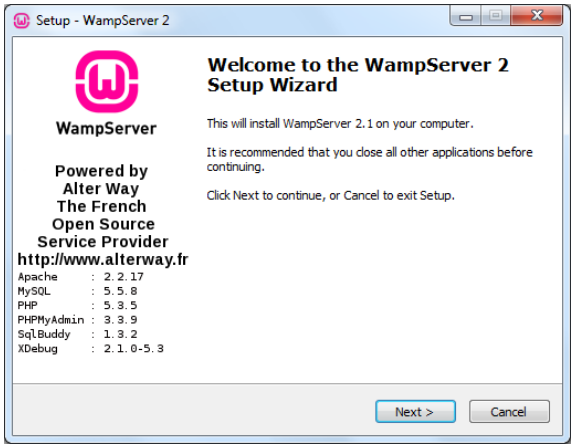
5.2.5.1 Intalasi Wamp Server

Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi WampServer 2.1e-x32 yang berekstensi.exe lalu double click untuk menginstalnya.



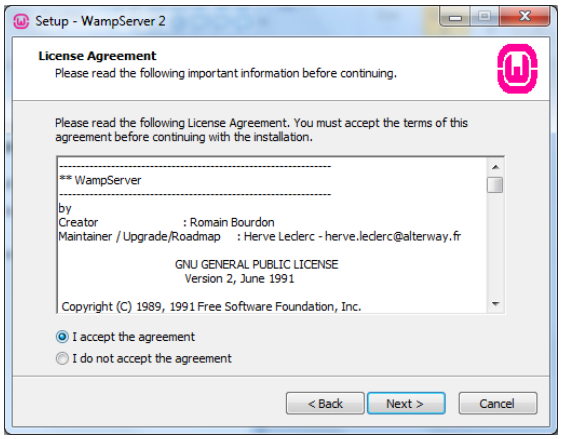
Gambar 5.1 Icon Instalasi WampServer 2.1e-x32

Lalu pilih Next.



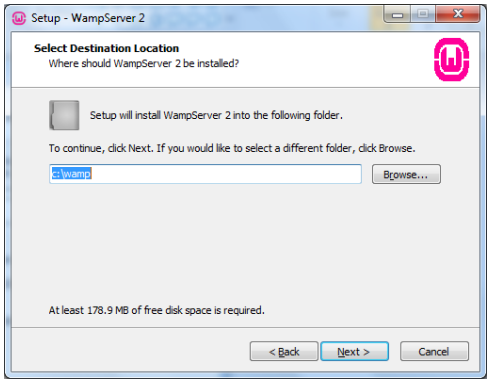
Gambar 5.2 Tampilan Awal Instalasi Wamp

Persetujuan instalasi pilih accept kemudian next



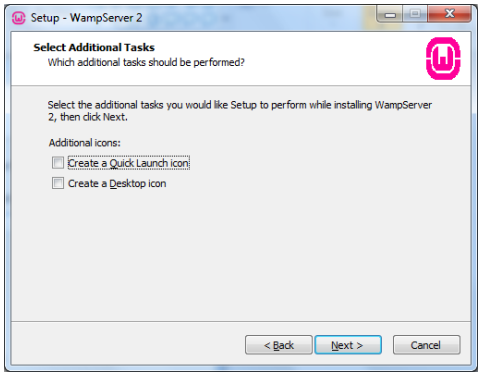
Gambar 5.3 Tampilan Persetujuan instalasi

Pilih local disk penginstallan



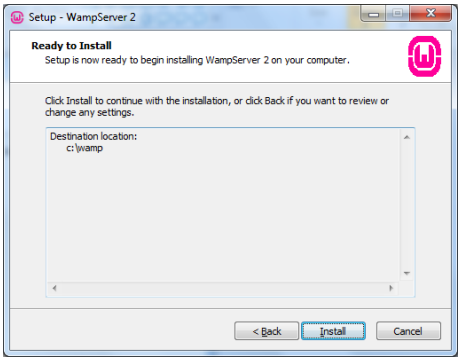
Gambar 5.4 Persetujuan instalasi

Additional pilihan membuat *shortcut*

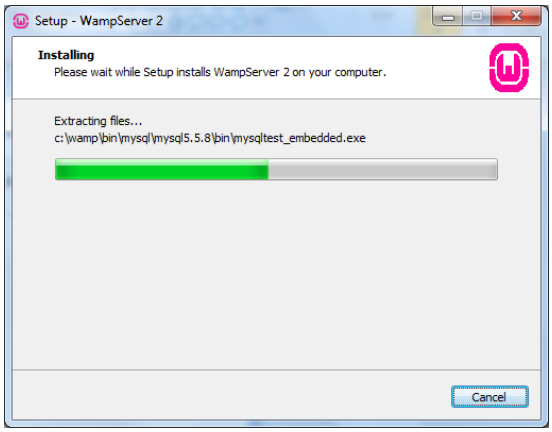


Gambar 5.5 Tampilah pemilihan *shortcut*

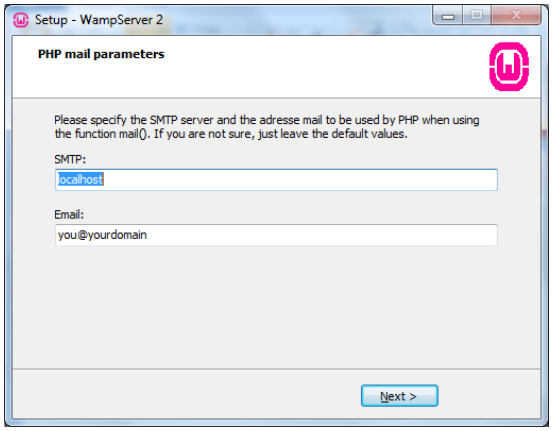
Konfirmasi penginstallan lalu install



Gambar 5.6 Tampilah pengisntallan



Gambar 5.7 Tampilah proses instalasi



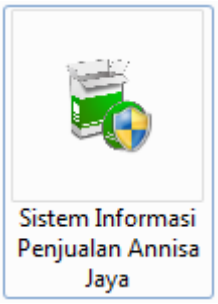
Gambar 5.8 Tampilah proses instalasi



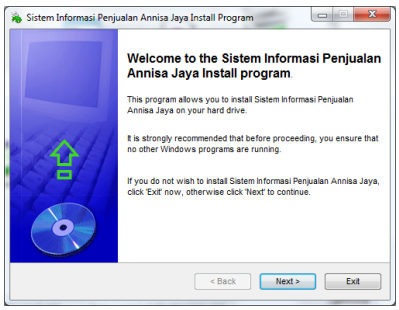
Gambar 5.9 finish dan jalankan wamp

5.2.5.2 Instalasi Program

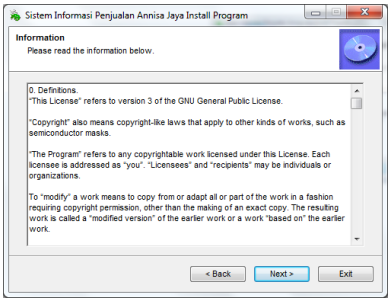
- **Double click** untuk menginstalnya.



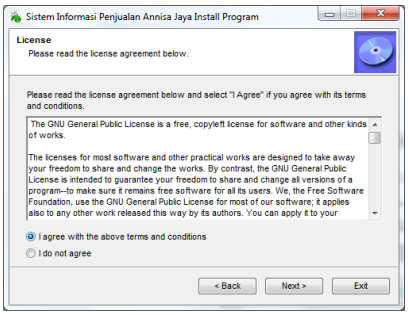
Gambar 5.10 ikon instalasi program



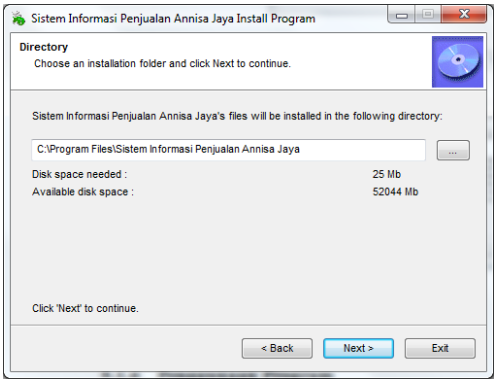
Gambar 5.11 Tampilan awal instalasi program



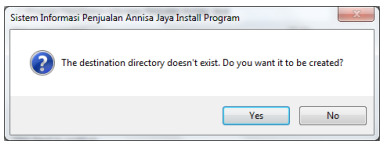
Gambar 5.12 Tampilan lisensi



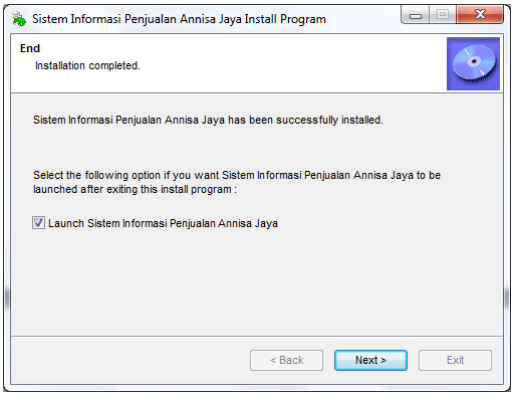
Gambar 5.13 Tampilan lisensi



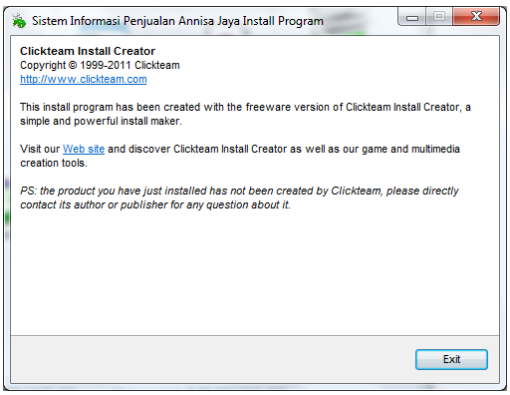
Gambar 5.14 Tampilan pemilihan lokal penginstallan



Gambar 5.15 Tampilan konfirmasi pembuatan folder



Gambar 5.16 Proses instalasi

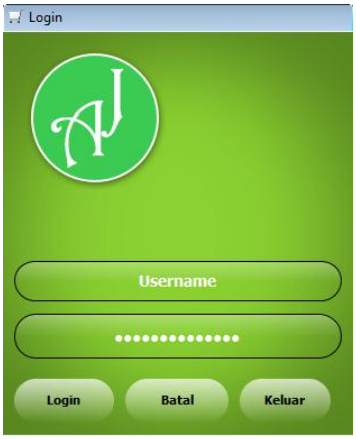


Gambar 5.17 Tampilan proses penginstallan selesai

5.2.6 Penggunaan Program

Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program sistem informasi penjualan. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Form Login



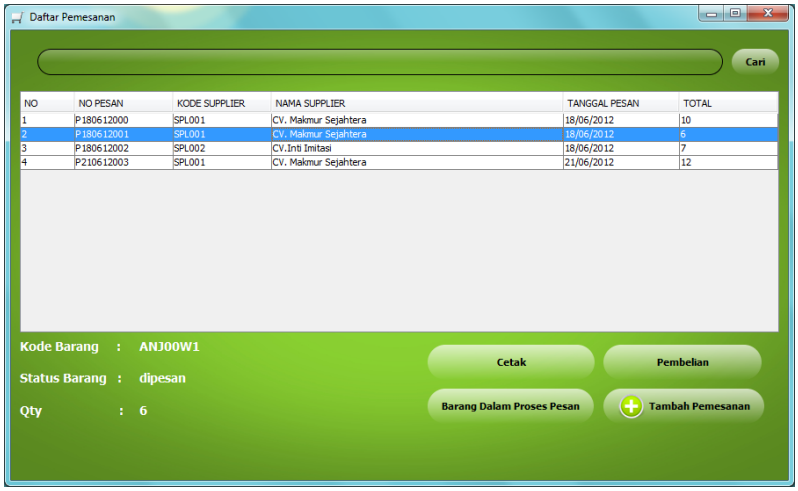
Gambar 5.18 Tampilan Form Login

2. Tampilan Menu Utama



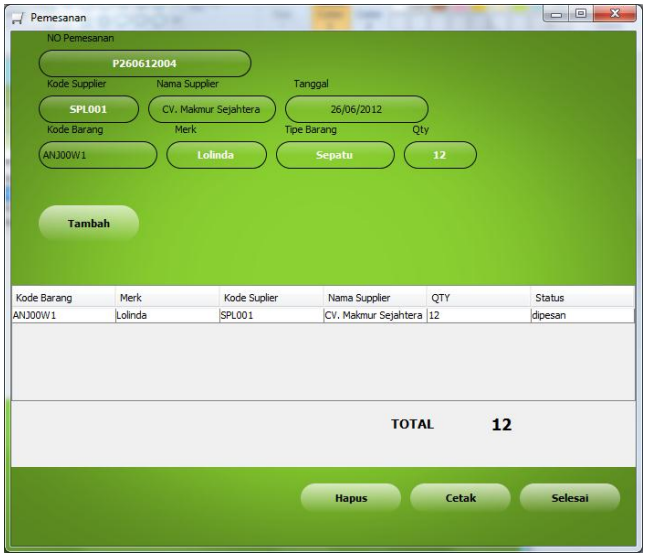
Gambar 5.19 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Daftar Pesanan Pembelian Barang



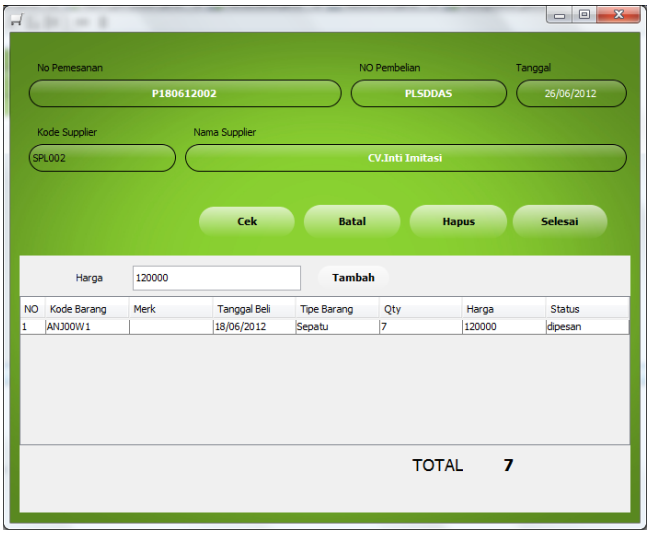
Gambar 5.20 Daftar Pesanan Pembelian Barang

4. Tampilan Form Pemesanan Barang



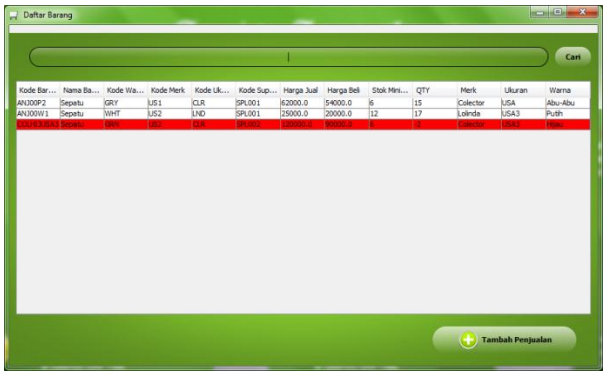
Gambar 5.21 Form Pemesanan barang

5. Tampilan Form pembelian Barang



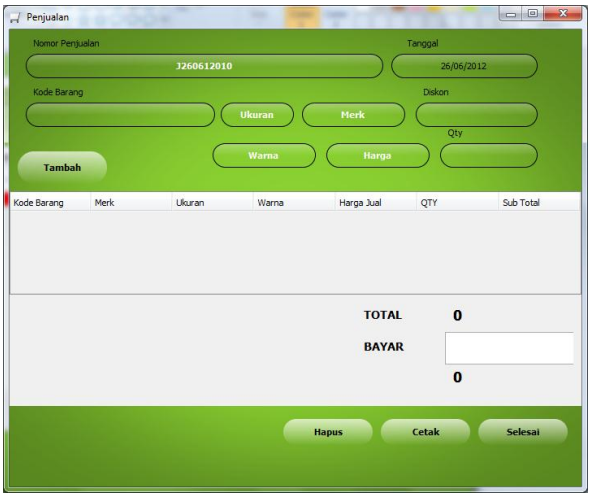
Gambar 5.22 Form pembelian Barang

6. Tampilan Form Daftar persediaan Barang



Gambar 5.23 Form Daftar persediaan Barang

7. Tampilan Form Penjualan Barang



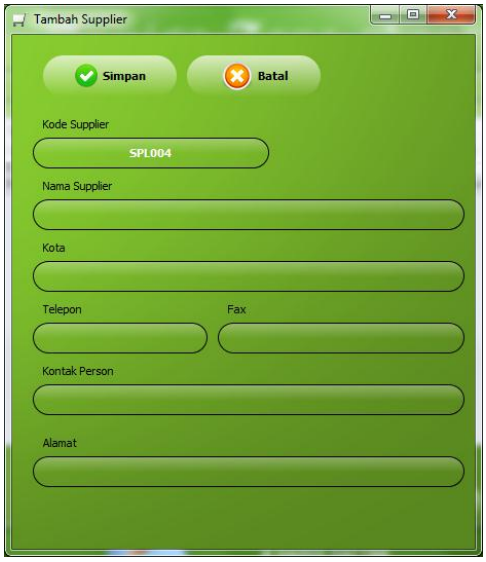
Gambar 5.24 Form Penjualan Barang

8. Tampilan Form Tambah barang



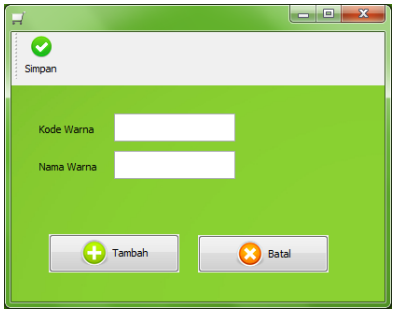
Gambar 5.25 Form Tambah barang

9. Tampilan Form Tambah Supplier



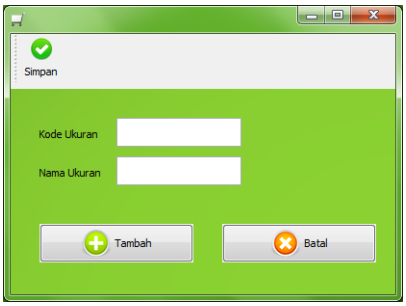
Gambar 5.27 Form Tambah Supplier

10. Tampilan Form Tambah Merk



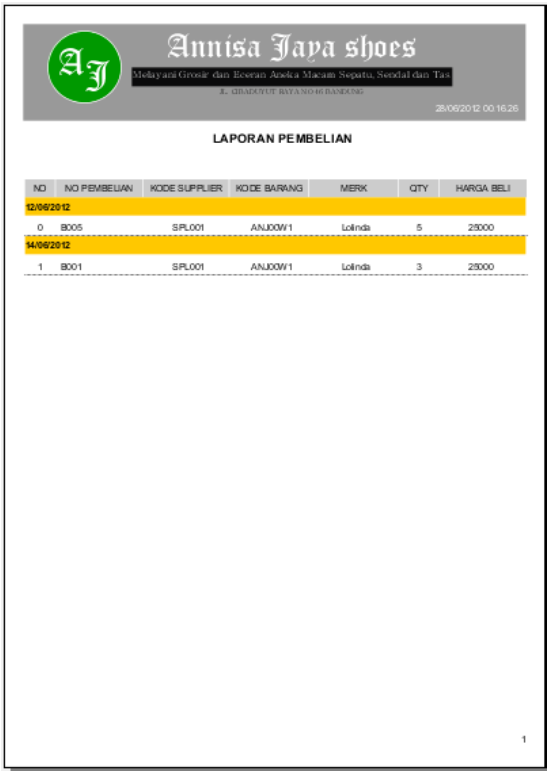
Gambar 5.28 Form Tambah Merk

11. Form Tambah Ukuran



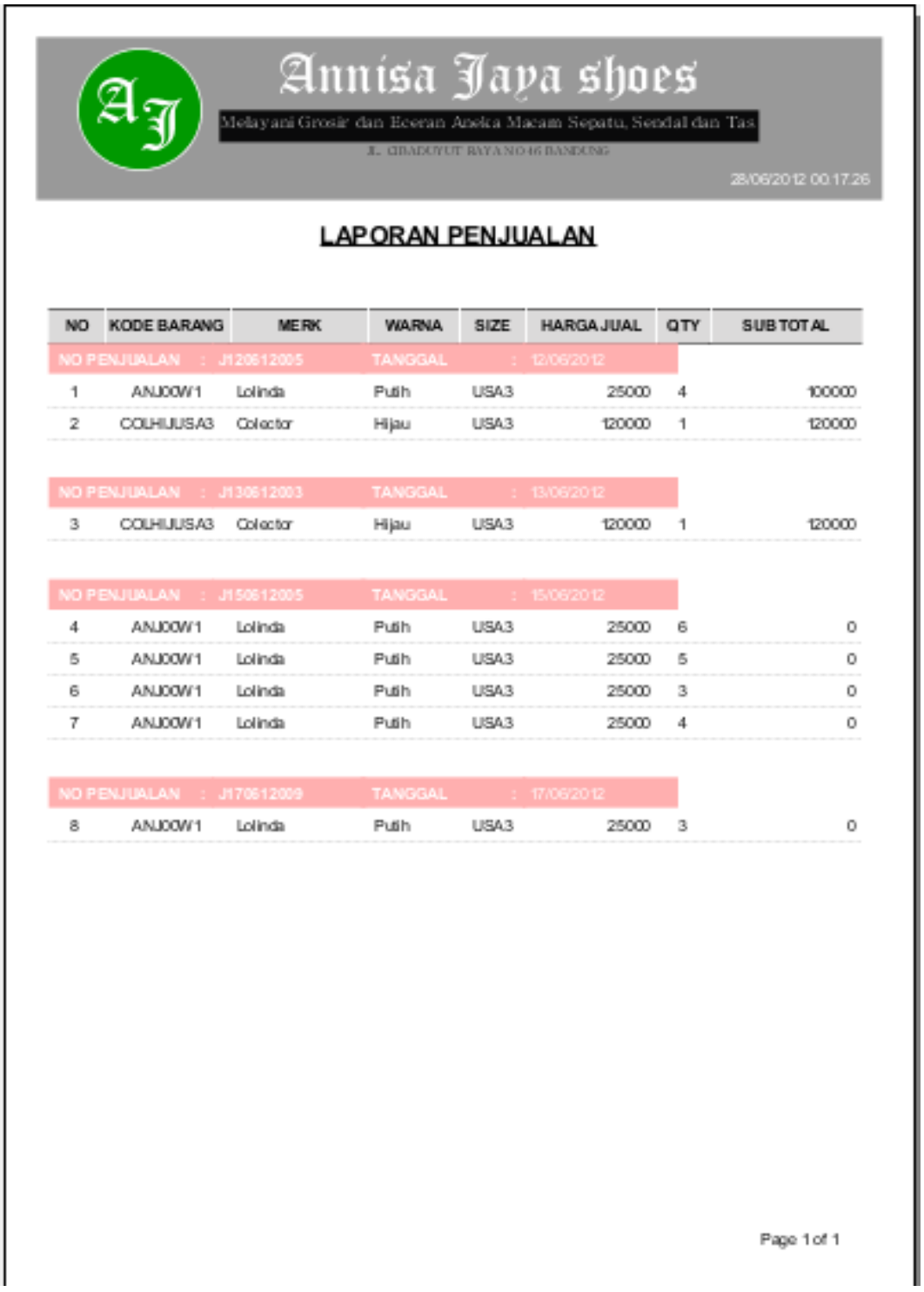
Gambar 5.29 Form Tambah Ukuran

12. Tampilan Laporan Pembelian



Gambar 5.30 Laporan Pembelian

13. Tampilan Laporan Penjualan



Amnisa Jaya shoes

Melayani Grosir dan Eceran Aneka Macam Sepatu, Sendal dan Tas

JL. CIBADUYUT BAYA NO 46 BANDUNG

28/06/2012 00:17:26

LAPORAN PENJUALAN

NO	KODE BARANG	MERK	WARNA	SIZE	HARGA JUAL	QTY	SUB TOTAL
NO PENJUALAN : J120612005			TANGGAL : 12/06/2012				
1	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	4	100000
2	COLHIJUSA3	Colector	Hijau	USA3	120000	1	120000
NO PENJUALAN : J130612003			TANGGAL : 13/06/2012				
3	COLHIJUSA3	Colector	Hijau	USA3	120000	1	120000
NO PENJUALAN : J150612005			TANGGAL : 15/06/2012				
4	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	6	0
5	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	5	0
6	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	3	0
7	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	4	0
NO PENJUALAN : J170612009			TANGGAL : 17/06/2012				
8	ANJ00W1	Lolinda	Putih	USA3	25000	3	0

Page 1 of 1

Gambar 5.31 Laporan penjualan

14. Laporan Persediaan barang



Annisa Jaya shoes

Melayani Grosir dan Eceran Aneka Macam Sepatu, Sendal dan Tas

JL. CIBADUYUT RAYA NO 46 BANDUNG

28/06/2012 00.19.09

LAPORAN PERSEDIAAN BARANG

No	Nama Supplier	Kode Barang	Jenis Barang	Warna	Ukuran	Harga Beli	Harga Jual	Stok Minimum	Qty
1	CV. Makmur	ANJ00P2	Sepatu	Abu-Abu	USA	54000.0	62000.0	6	15
2	CV.Inti Imitasi	COLHIJUSA3	Sepatu	Hijau	USA3	90000.0	120000.0	6	-2
3	CV. Makmur	ANJ00W1	Sepatu	Putih	USA3	20000.0	25000.0	12	17

Gambar 5.32 Laporan persediaan barang