SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN *FURNITURE* PADA CV. DWIMITRA SOLUSINDO BANDUNG BERBASIS WEB

Vicky Andody Situmeang
1.05.13.905
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA 2016

ABSTRACT

Information systems sales and purchases of furniture is a system that provides information in the form of data sales and purchases of furniture and inventory. In this case, CV. Dwimitra Solusindo serve as a place to study because of information systems sales and purchases of furniture that is in place is still using ledger in recording sales, purchasing and inventory records are still using paper documents so as to allow the document is damaged / lost as well as processing and data retrieval too long. The purpose of this study is to provide convenience during data processing and consumer goods, simplify the data processing sales and purchases, reduce errors in data recording purchases and sales data per period. The purpose of the study produced several utilities that consists of practical and academic usefulness.

Information systems sales and purchases of furniture using descriptive analysis method with a case study on the company, which used data collection techniques, among others, observation, interview, and literature study. For data analysis techniques using methods of prototyping, while the model analysis using structured analysis that is ERD (Entity Relationship Diagram) to describe data models and Use Case Diagrams describe the functional model .. system builder software is PHP and MySQL, Adobe Dreamweaver CS 6, Windows 8 . Data were processed in this system are: supplier data, customer data, data items and so on.

After going through the stages in accordance with the chosen development method, then testing system consisting of alpha testing using black box testing method that focuses on the functional requirements of the software with the conclusion of the testing that allows the syntax error because the filtering process in the form of directives display the message still has not Maximum beta test is displayed and field testing with the conclusion of the test, that the system is considered to be good, to learn, easy to use, with attractive appearance and are in accordance with the needs of the company.

Keywords: Information systems sales and purchases, descriptive analysis, PHP and MySQL

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, maka tidaklah heran jika di berbagai perusahaan, instansi atau organisasi banyak yang menggunakan komputer sebagai alat bantu yang mampu menyimpan dan mengolah segala macam data

dengan cepat, tepat dan akurat. Seiring dengan perkembangan tersebut, komputer diharapkan tidak hanya sebagai pengolah data saja, tetapi dapat menjadi media informasi yang dapat diakses setiap saat. Hal ini diwujudkan dengan menghubungkan komputer dalam sebuah jaringan atau internet, sejalan dengan hal itu maka penulis melihat bahwa perlunya sebuah sistem informasi berbasis web di perusahaan tempat dimana penulis melakukan penelitian, yang diharapkan dapat mengimbangi perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini.

Penjualan dan pembelian merupakan kegiatan yang mempengaruhi jumlah persediaan. Informasi yang dihasilkan akan membantu pemilik dalam memutuskan jumlah persediaan yang akan dibeli, maupun jumlah yang tersedia untuk dijual, serta mengontrol dan mengawasi jumlah aset persediaan. CV Dwimitra Solusindo adalah bentuk usaha perorangan yang bergerak di bidang *furniture* rumah yaitu pintu, kusen, jendela, *Wall* & *Ceiling* dan *Decking*.

Dalam proses penjualan barang, CV. Dwimitra Solusindo masih menggunakan sistem manual yaitu seperti pencatatan di dalam buku besar seperti pencatatan stok barang dan pencatatan penjualan dan pembelian masih menggunakan dokumen kertas/arsip yang dilakukan secara manual sehingga memungkinkan dokumen hilang atau rusak serta pengolahan dan pencarian data pun lama. Kelemahan-kelemahan tersebut tentu saja mempengaruhi pembuatan laporan seperti laporan data transaksi penjualan barang dan laporan data transaksi pembelian barang. Serta sedikitnya media dalam hal mempromosikan produk-produk perusahaan sehingga sulitnya menarik minat konsumen seperti menggunakan brosur.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka penulis bermaksud untuk memberikan solusi yaitu dengan membuat sistem pengolahan data dalam hal transaksi penjualan dan pembelian yang berjudul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN FURNITURE PADA CV DWIMITRA SOLUSINDO BANDUNG BERBASIS WEB***"*.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah yang ada sesuai latar belakang masalah. Identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. CV Dwimitra Solusindo masih melakukan sistem penjualan dan pembelian secara manual seperti pencatatan pada buku sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan.
2. Proses pengolahan data pada sistem informasi masih belum terkomputerisasi sehingga menyulitkan dalam melakukan pencarian data kembali.
3. Stok persediaan barang tidak terkontrol dengan baik sehingga menyebabkan proses transaksi jual beli sedikit memakan waktu.
4. Keterbatasan media dalam mempromosikan produk perusahaan sehingga sulit menarik konsumen.

Rumusan Masalah

Selain identifikasi masalah, penulis juga merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang berjalan pada CV Dwimitra Solusindo?

2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan dan pembelian pada CV Dwimitra Solusindo ?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan & pembelian pada CV Dwimitra Solusindo ?
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan & pembelian yang baik pada CV Dwimitra Solusindo ?

Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui proses sistem penjualan dan pembelian *furniture*, masalah-masalah apa saja yang terjadi dan sistem penjualan dan pembelian yang seperti apa diperlukan agar tercapainya kebutuhan sekaligus memecahkan masalah yang ada pada CV Dwimitra Solusindo.

Tujuan Penelitian

Seperti yang kita ketahui maksud dan tujuan dalam penelitian yang saya teliti tentunya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang berjalan pada CV Dwimitra Solusindo.
2. Untuk merancang sistem informasi bagi CV Dwimitra Solusindo guna membantu proses transaksi jual beli barang.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan dan pembelian pada CV Dwimitra Solusindo.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian yang baik pada CV Dwimitra Solusindo.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini penulis mengharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat kepada CV Dwimitra Solusindo dalam proses transaksi jual beli secara terkomputerisasi dengan efektif dan efisien.

Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi.
2. Bagi penelitian, sebagai acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang sistem informasi penjualan dan pembelian.
3. Bagi peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek serta pengaplikasian ilmu-ilmu yang sudah dipelajari.
4. Bagi perusahaan, penulis berharap sistem informasi penjualan dan pembelian ini dapat menambah dan melengkapi proses transaksi jual beli yang efektif dan efisien.

Batasan Masalah

Pada pembahasan perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada CV Dwimitra Solusindo dibuat batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan mencakup pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian yang dibutuhkan CV Dwimitra Solusindo.
2. Membahas penjualan konsumen *member*, penjualan barang *ready stock*.
3. Tidak adanya *retur* dan jasa pemasangan barang.
4. Informasi yang dihasilkan berupa laporan penjualan, pembelian dan pengiriman.
5. Transaksi penjualan dan pembelian barang secara tunai/*transfer*.
6. Pengiriman hanya di area Bandung, Cimahi, Padalarang, Cibiru, Jakarta dan Jatinangor (ongkos kirim gratis).

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya [2, p.11].

Penjualan

Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa [4, p.24].

Pembelian

Pembelian adalah (*purchasing*) akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode [9, p.208].

Persediaan

Persediaan adalah sebagai suatu aktiva lancar yang meliputi barang – barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha normal atau persediaan barang – barang yang masih dalam pekerjaan proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaanya dalam suatu proses produksi [13, p.50].

Furniture

Furniture adalah istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Misalnya *furniture* sebagai tempat penyimpan biasanya dilengkapi dengan pintu, laci dan rak, contoh lemari pakaian, lemari buku dll [28].

Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemograman berbasiskan kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML [18, p.31].

HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*). Sedangkan *web browser* adalah program komputer yang digunakan untuk membaca HTML, kemudian dia menerjemahkan dan menampilkan hasilnya secara visual ke layar komputer [18, p.13].

Javascript adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk menambahkan interaktifitas pada halaman web [19, p.2].

CSS adalah instruksi-instruksi yang terkumpul pada suatu dokumen, yang menyediakan fungsi menyediakan tata letak, efek, serta pengaturan lain pada halaman web [20, p.14].

Perangkat Lunak Pendukung

***Database* MySQL** adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal. MySQL merupakan *database* yang bersifat client server, dimana data diletakan di server yang bisa diakses melalui client [21, p.1].

XAMPP untuk membangun sebuah kemudahan dalam menginstal, mendistribusi bagi *developer web* untuk menggunakan Web Server Apache [22, p.18].

Dreamweaver adalah suatu bentuk program *editor web* yang dibuat oleh Adobe. Dengan program ini, seorang *programer web* dapat dengan mudah membuat dan mendesain web [23, p.30].

StarUML adalah proyek multi-bahasa dan tidak terikat dengan bahasa pemrograman tertentu, sehingga setiap bahasa pemrograman dapat digunakan untuk mengembangkan StarUML. (Misalnya, C / C + +, Java, Visual Basic, Delphi, JScript, VBScript, C #, VB.NET, dll) [30, p.7].

Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada di berbagai lokasi yang terdiri dari lebih satu komputer yang saling berhubungan [24, p.2].

Basis Data

Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah [25, p.2].

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Pada penelitian ini penulis mengambil objek di CV. Dwimitra Solusindo yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No.382 Bandung. Yang menjadi objek utama pada penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian *furniture*.

Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu. Dikatakan bertahap karena kegiatan ini berlangsung mengikuti suatu proses tertentu, sehingga ada langkah-langkah yang perlu dilalui secara berjenjang sebelum melangkah pada tahap berikutnya.

Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode Analisis Deskriptif, yaitu metode dalam penelitian suatu kasus dengan cara mengumpulkan data sebagai gambaran keadaan objek yang diteliti berdasarkan fakta-fakta yang ada.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi dan wawancara) dan sumber data sekunder (dokumentasi).

Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah biasanya data kualitatif yang diperoleh berdasarkan wawancara dan observasi. Data kualitatif adalah data yang tidak dihitung dengan hitungan bilangan, tetapi diukur dengan kata-kata bernilai, misalnya banyak, sedikit, kecil, rendah, manis, cantik, mahal, tinggi, panjang, berat dan sebagainya. Data yang diperlukan adalah data primer dan data sekunder. Kedua jenis data tersebut akan dikumpulkan melalui teknik sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi yang di maksud dalam penelitian ini adalah melakukan penelitian secara langsung terhadap sub bidang kerja / unit / divisi yang ada dengan tujuan untuk lebih memahami dan mengetahui langkah-langkah apa saja yang diambil dalam menyelesaikan permasalahan dan serta hambatan-hambatan yang ditemukan dalam aktivitas bisnis yang berhubungan dengan pokok-pokok bahasan.
2. Wawancara

   Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan narasumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan kepada bagian personalia sehingga diperoleh sistem yang sedang berjalan tentang sistem penjualan dan pembelian *furniture*.

Sumber Data Sekunder

Jenis data sekunder yaitu data yang didapat dari dokumentasi-dokumentasi yang ada di perusahaan. Dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari internet dan data - data dari perusahaan serta hasil penelitian yang ada hubungannya dengan bahasan ini.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode Pendektatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan berorientasi objek, dimana membahas permasalahan organisasi dapat diselesaikan dan hasil dari sistem dapat dipelihara, lebih memuaskan pemakainya, dokumentasi yang baik tepat waktu, meningkatkan produktivitas dan kualitas yang lebih baik.

Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Kadang-kadang pemakai atau *user* hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail input, proses, atau detail *output*. Pendekatan *prototype* adalah mengidentifikasi kebutuhan pemakai, mengembangkan *prototype*, menentukan apakah *prototype* dapat diterima, mengkodekan sistem operasional, menguji sistem operasional, menentukan jika sistem operasional dapat diterima dan menggunakan sistem operasional.

IV. HASIL PENELITIAN

Perancangan Sistem

Proses perancangan proses ini mencakup *use case diagram* beserta skenarionya, *activity, sequence, deployment* dan *class diagram.* Skenario akan menjelaskan bagaimana alur – alur kegiatan yang ditunjukan pada *use case diagram.* Perancangan merupakan bagian dari metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang harus dilakukan setelah melalui tahapan analisis. Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan sistem yang dimaksudkan untuk menggambarkan perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan. Berikut adalah gambar Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Furniture yang diusulkan.

Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Yang Diusulkan
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Proses *Login* Sistem Usulan
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Penjualan Barang Sistem Usulan
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembelian Barang Sistem Usulan
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pengiriman Barang Sistem Usulan
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Laporan Sistem Usulan
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Proses *Login* Sistem Usulan
Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Penjualan Barang Sistem Usulan
Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Pembelian Barang Sistem Usulan
Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Pengiriman Barang Sistem Usulan
Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Laporan Sistem Usulan
Gambar 4.12 *Deployment Diagram* Sistem Usulan
Gambar 4.13 *Class Diagram* Sistem Usulan

Relasi Tabel

Tabel relasi ini berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar tabel di *database* yang dirancang dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian *Furniture* pada CV. Dwimitra Solusindo.

Gambar 4.14 Relasi Tabel

Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan (relasi) antar entitas tersebut. Penekanan utama pada ERD adalah tabel-tabel yang merepresentasikan relasi antar entitas itu sendiri.

Gambar 4.15 ERD

Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat menghasilkan aplikasi sistem informasi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk data *server* berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut :

1. Rekomendasi minimal adalah dengan menggunakan *Processor* minimal *Intel Core 2 Duo* T8100 2.1 Ghz.
2. Harddisk terpasang 250GB.
3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 1 GB.
4. VGA card terpasang rekomendasi minimal 128 MB.
5. *Mouse*, *keyboard* dan monitor sebagai peralatan antar muka.

Kasus dan Hasil Pengujian

Tabel 4.24 Pengujian *Login* Staf

Tabel 4.25 Pengujian Data Konsumen

Tabel 4.26 Pengujian Data *Update* Barang

Tabel 4.28 Pengujian Data Pembelian Stok Barang

Tabel 4.29 Pengujian Fungsi *Edit* Data ID Pemesanan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian *Furniture* pada CV. Dwimitra Solusindo telah dibangun dan dilakukan pengujian terhadap sistemnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem yang terkomputerisasi ini telah membantu karyawan dalam peng-*inputan* data sehingga tidak ada lagi *human error*.
2. Proses pengolahan data pada sistem ini memudahkan karyawan untuk melakukan pencarian data kembali.
3. Sistem ini sangat membantu dalam mengelola persediaan stok barang sehingga terkontrol dengan baik.
4. Pengimplementasian sistem informasi penjualan dan pembelian *furniture* telah memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produk barang.

Saran

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian *Furniture* pada CV. Dwimitra Solusindo ini masih dapat dikembangkan lebih baik dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan *user* yang harus dipenuhi dalam mencapai tahap yang lebih tinggi dan kinerja sistem yang lebih baik. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tampilan antar muka dibuat lebih menarik dan lebih baik lagi.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya ditambahkan fitur lain seperti *chatting box*.
3. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya daerah pemasaran diperluas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

[2] Kristanto. Andri, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", 1st ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.

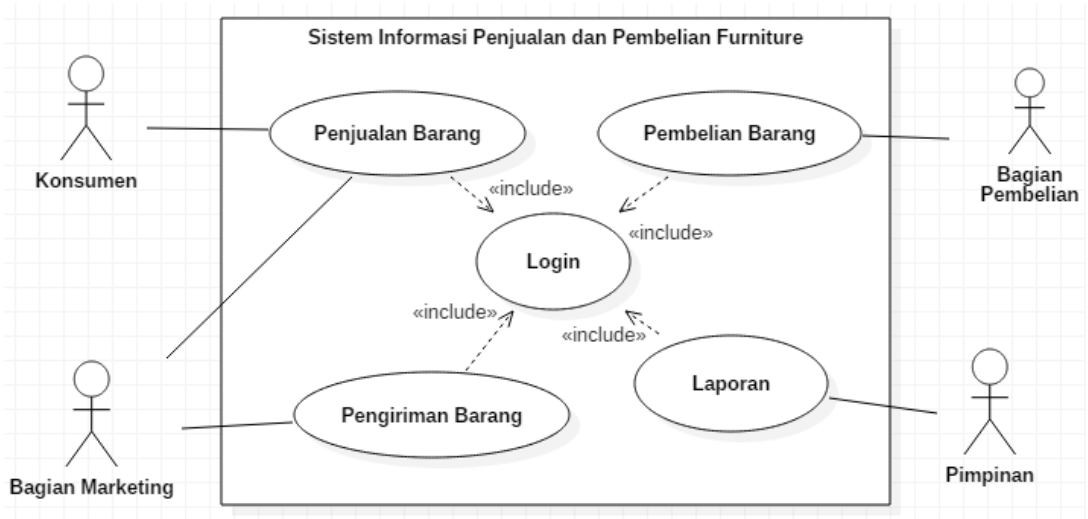
[4] Simamora. Henry, "Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis", Jakarta: Salemba Empat, 2000.

[9] Soemarso, "Akuntansi Suatu Pengantar", 5th ed, Jakarta: Salemba Empat, 2009.

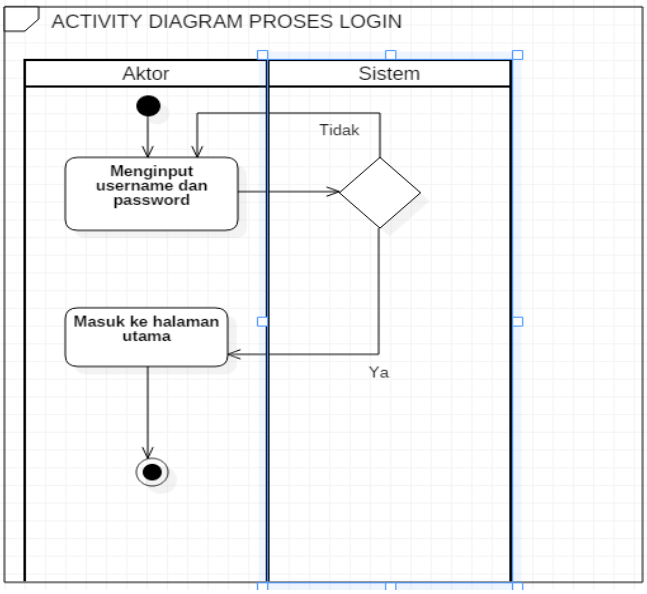
[13] Assauri, Sofyan, "Manajemen Produksi dan Operasi", Jakarta : Lembaga Penerbit FEUI, 2005.

[18] Puji. Diar Oktavian, “Menjadi *Programmer* Jempolan Menggunakan PHP”, 1st ed, Yogyakarta : Mediakom, 2010.
[19] Negrino. Tom dan Dori Smith, “*JavaScript for the World Wide Web*”, 4th ed, Reno Nevada : Peachpit Press, 2001.
[20] Castro. Elizabeth, “HTML, XHTML Y CSS /*Visual Quickstart Guide* HTML, XHTML *and* CSS”, 1st ed, Madrid : Anaya Multimedia, 2007.
[21] Saputro. Haris dan Sugiri, “Pengelolaan *Database* MySql dengan PhpMyadmin”, 1st ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2008.
[22] Nugroho. Bunafit, “Aplikasi Pemrograman *Web* Dinamis Dengan PHP dan MySQL”, 1st ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.
[23] Firdaus, “7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver”, 1st ed, Palembang : Maxikom, 2007.
[24] Andri ,Kristanto, “Perancangan Sistem Informasi”, Yogyakarta: Gava Media, 2003.
[25] Fathansyah, “Buku Teks Komputer Basis Data”, Bandung: Informatika, 2007.

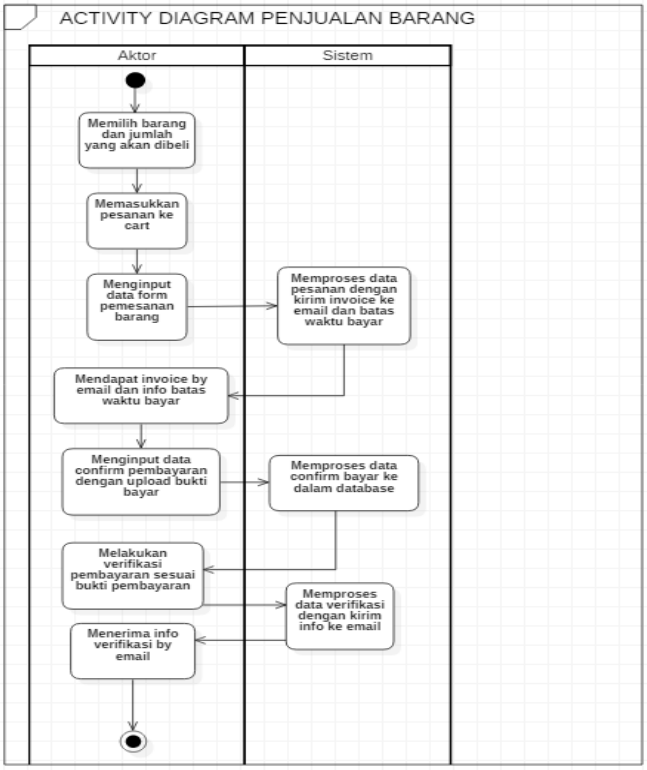
[28] **https://indoarchitect.wordpress.com/2014/03/05/apa-itu-furniture/**
[30] http://azerus.110mb.com/Design-Jaringan.pdf/



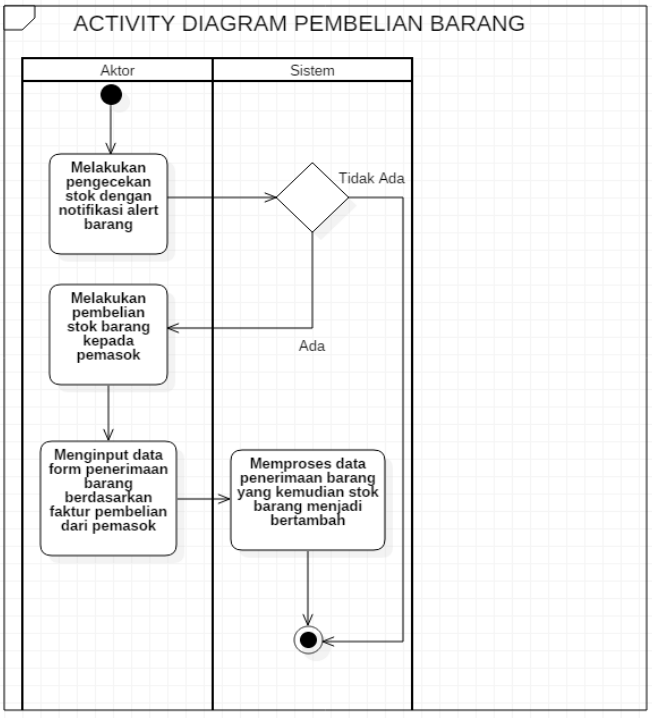
Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Yang Diusulkan



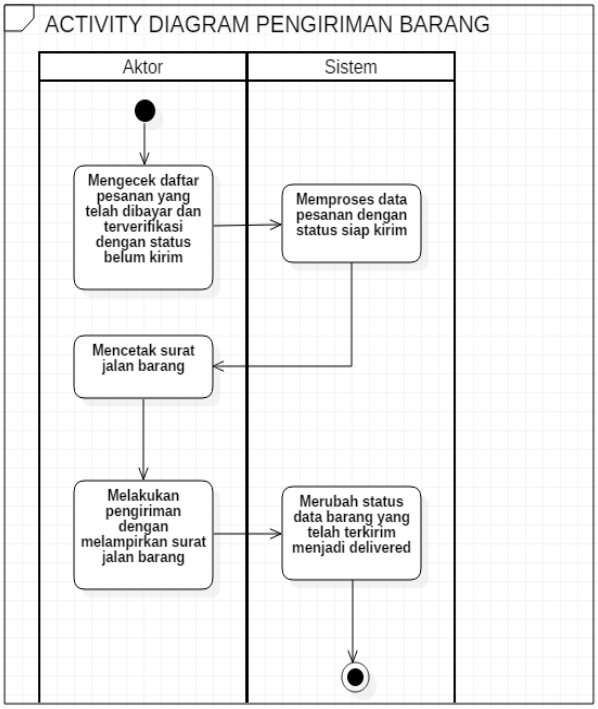
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Proses *Login* Sistem Usulan



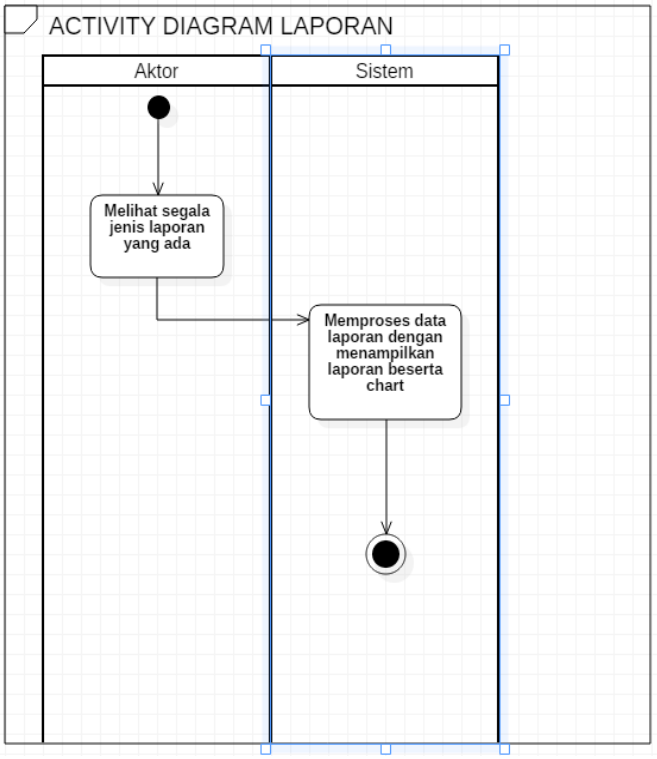
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Penjualan Barang Sistem Usulan



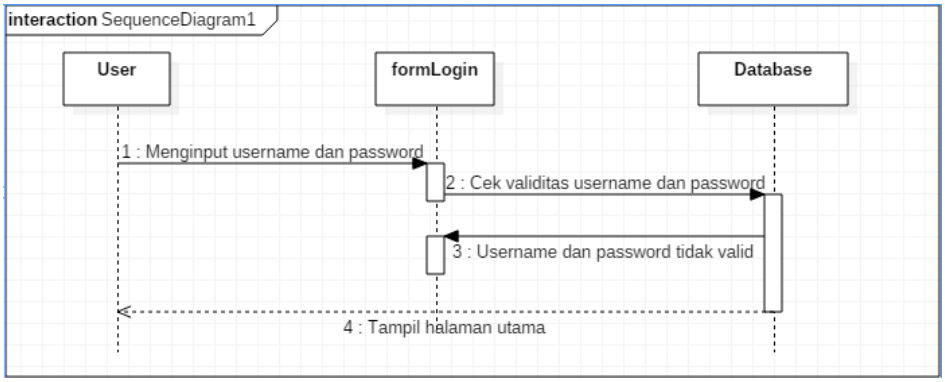
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembelian Barang Sistem Usulan



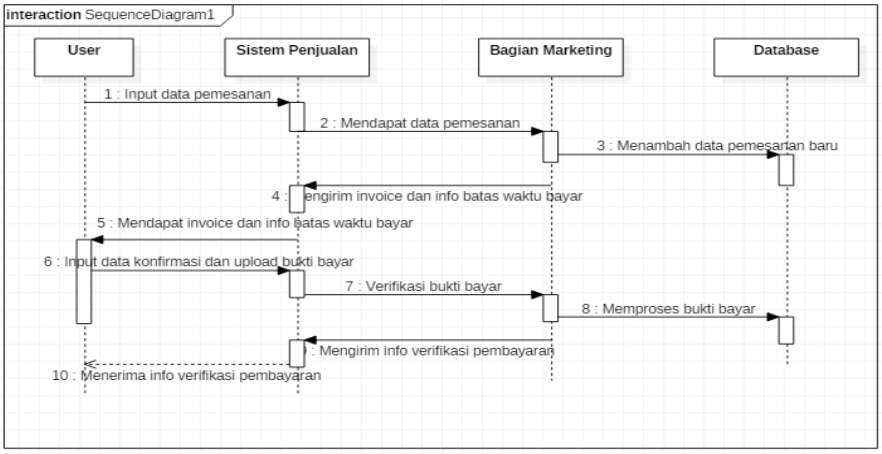
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pengiriman Barang Sistem Usulan



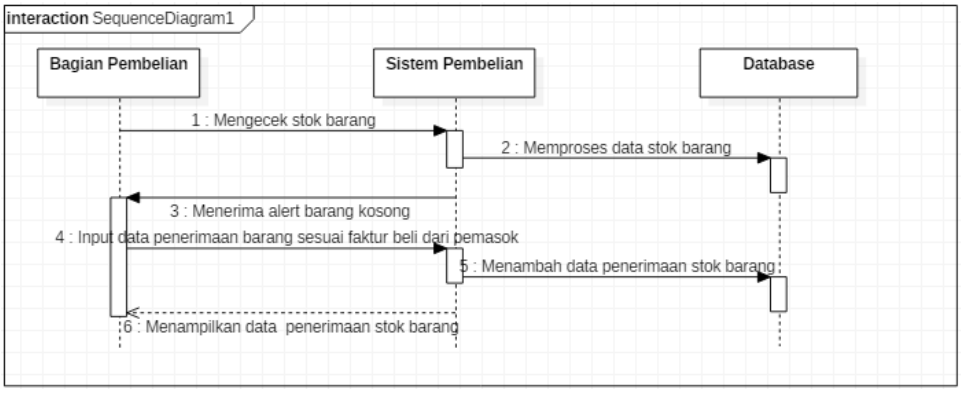
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Laporan Sistem Usulan



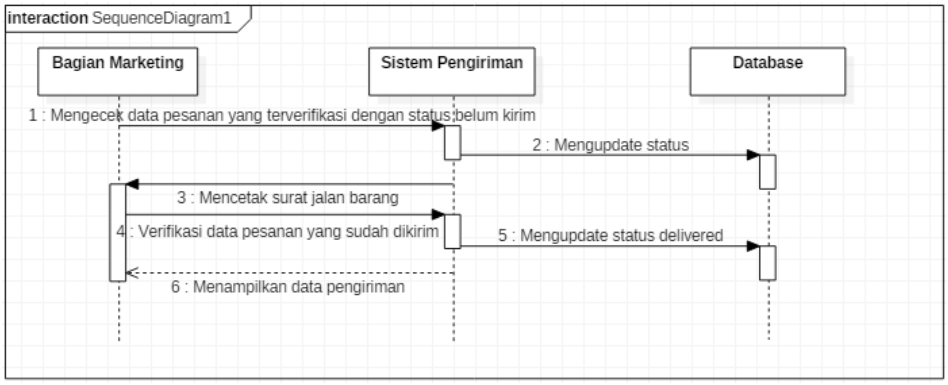
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Proses *Login* Sistem Usulan



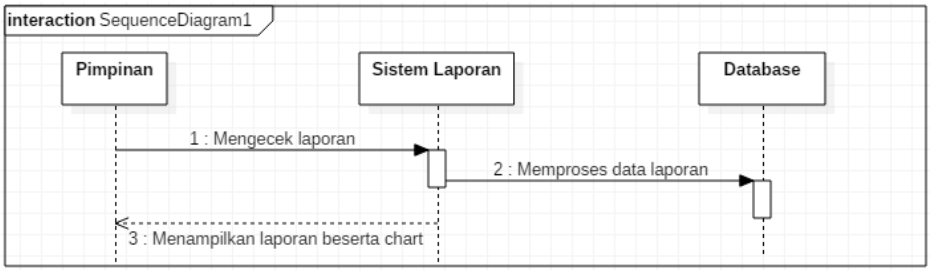
Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Penjualan Barang Sistem Usulan



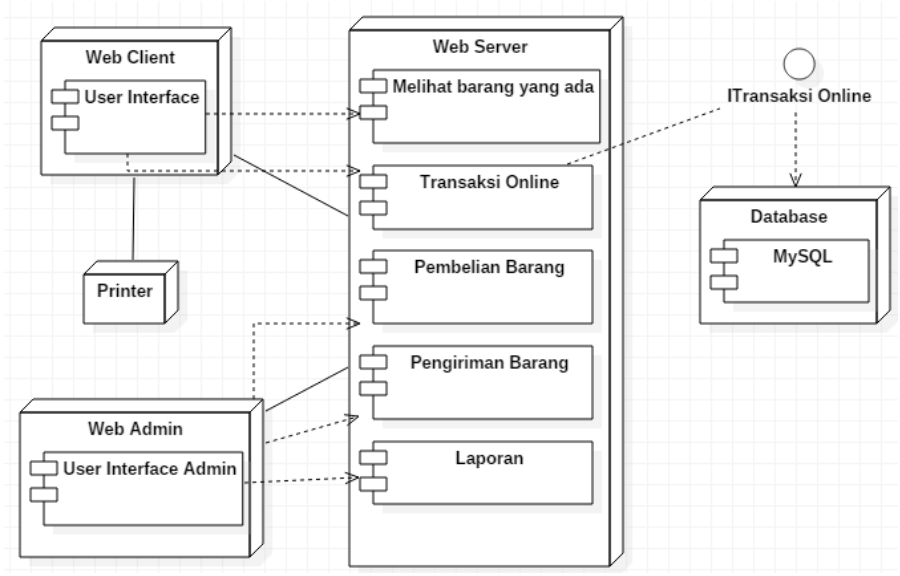
Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Pembelian Barang Sistem Usulan



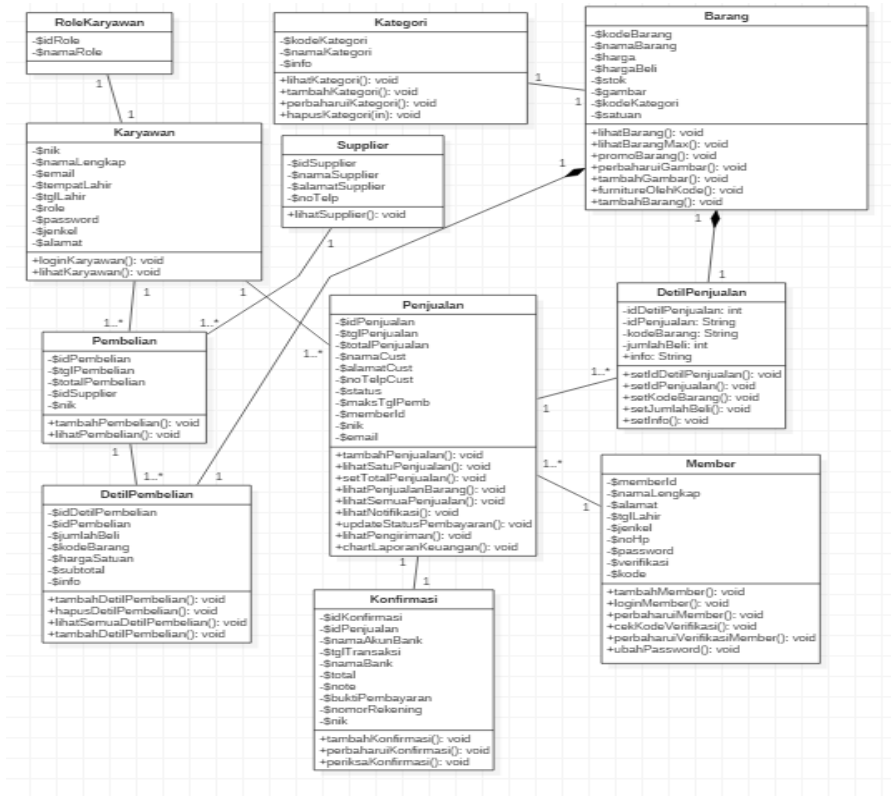
Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Pengiriman Barang Sistem Usulan



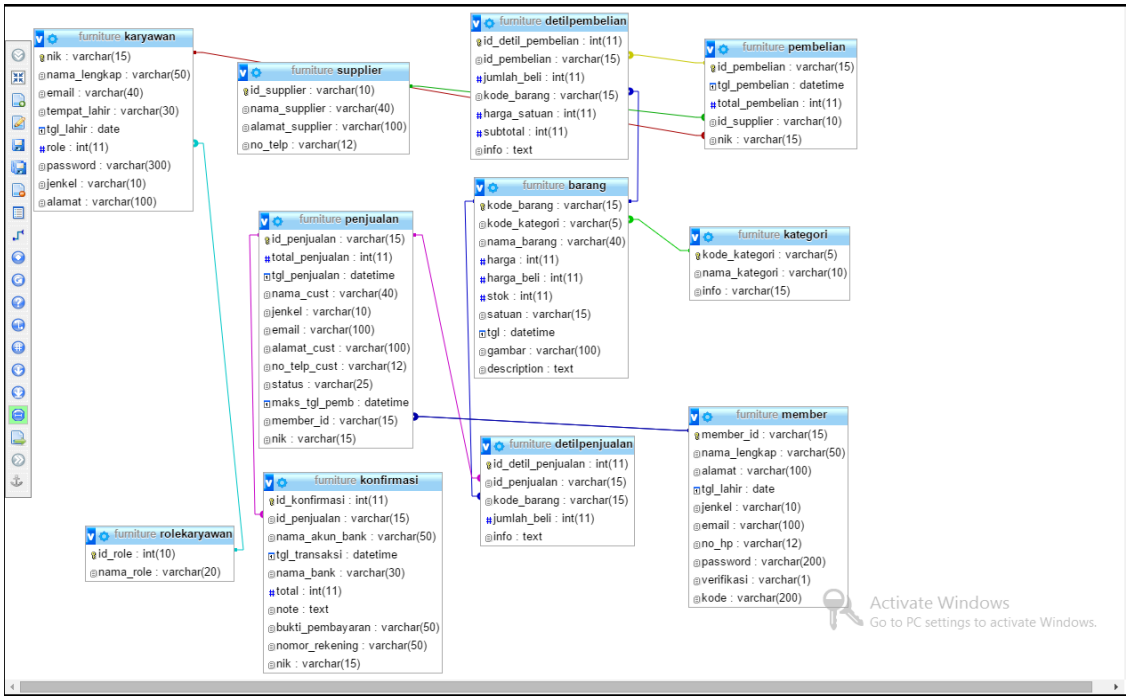
Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Laporan Sistem Usulan



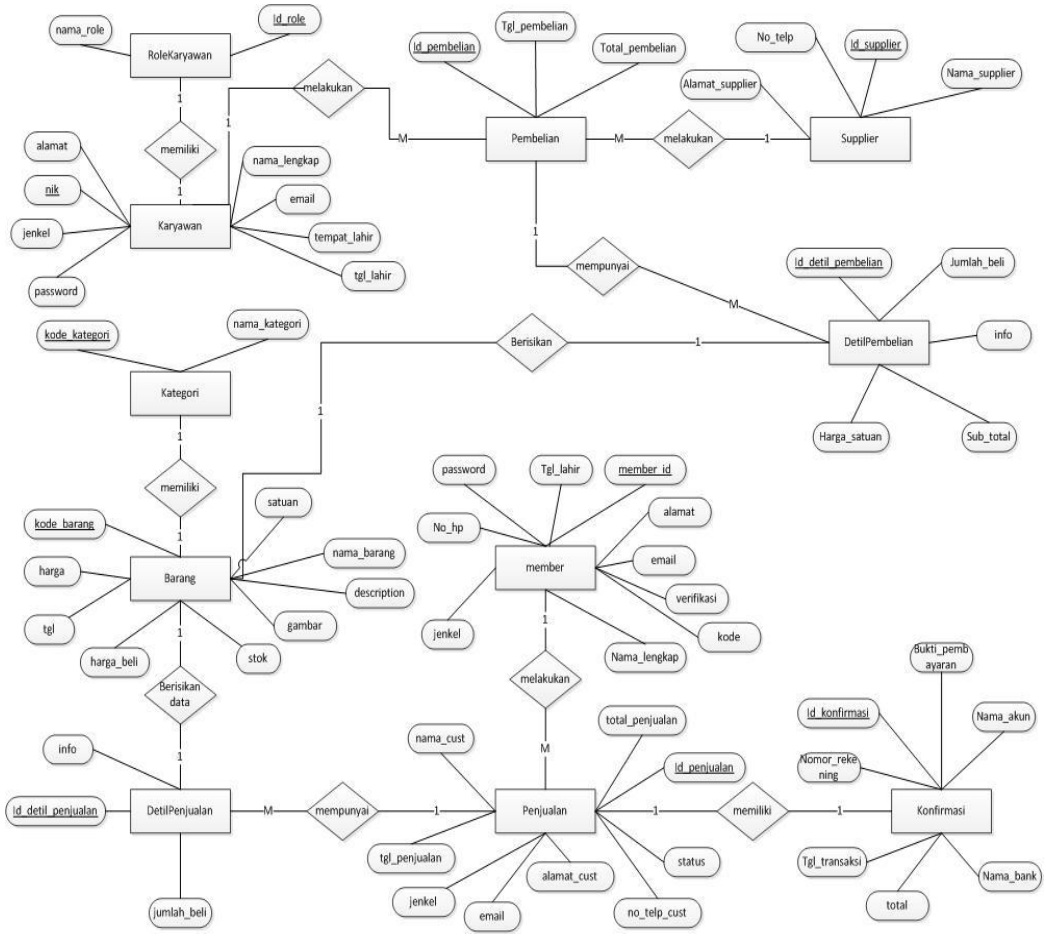
Gambar 4.12 *Deployment Diagram* Sistem Usulan



Gambar 4.13 *Class Diagram* Sistem Usulan



Gambar 4.14 Tabel Relasi



Gambar 4.15 *Entity Relationship Diagram* Sistem Usulan

Tabel 4.24 Pengujian *Login* Staf

Kasus dan Hasil Uji *Login Member* (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : **kry-0001** *Password* : **vicky123**	Bisa masuk ke dalam aplikasi dan sesuai dengan hak akses admin	Dapat masuk ke dalam aplikasi dengan hak akses admin	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Login Member*(Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : **tidak** *Password* : **tidak**	Tidak dapat masuk ke dalam aplikasi	Akses ke dalam aplikasi ditolak	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.25 Pengujian Data Konsumen

Kasus dan Hasil Uji Daftar Konsumen (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Title*: **Mr** Nama lengkap*: **budi** *Email**: **budi@gmail.com** No. hp*:081234567890 Alamat: **bandung**	Konsumen langsung dapat memesan barang	Konsumen dapat memesan barang yang telah dipesan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji DaftarKonsumen (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Title*: **Mr** Nama lengkap*: **budi** *Email*: **budi@gmail.com** No. hp*:081234567890 Alamat*:	Tidak dapat mendaftar karena *field* yang bertanda bintang tidak semua diisi	Muncul pesan bahwa data yang diperlukan tidak terisi	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.26 Pengujian Data *Update* Barang

Kasus dan Hasil Uji *input* data update barang (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Barang:**BRG-0008** Nama Barang*: **Ceiling LL** Kategori : **Ceiling** Harga: **250000** Stok: **4** Gambar*: **ceiling.jpg**	Data barang telah di update	Data barang berhasil terupdate	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *input* data update barang (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kode Barang:**BRG-0008** Nama Barang*: **Ceiling LL** Kategori : **Ceiling** Harga: **250000** Stok: **4** Gambar*:	Tidak dapat terupdate karna *field* bertanda bintang tidak diisi	Data barang tidak Berhasil di*update*	[X] Diteria [ ] Ditolak

Tabel 4.28 Pengujian Data Pembelian Stok Barang

Kasus dan Hasil Uji *input* data pembelian stok (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama Barang*: **Ceiling LL** Kategori : **Ceiling** Gambar*: **ceiling.jpg** Jumlah beli*: 6 Harga : **340000**	Pembelian stok barang berhasil	Pembelian stok barang telah berhasil dilakukan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *input* data *pembelian stok* (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama Barang*: **Ceiling LL** Kategori : **Ceiling** Gambar*: **ceiling.jpg** Jumlah beli*: Harga : **340000**	Tidak berhasil melakukan pembelian stok barang	Muncul pesan bahwa form ada yang kosong dan data tidak masuk ke *database*	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.29 Pengujian Fungsi *Edit* Data ID Pemesanan

Kasus dan Hasil Uji *edit* data ID pemesanan (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Order ID: **PENJ-0001** Email : **vandodiii@gmail.com**	Berhasil menemukan data pesanan barang	Berhasil masuk dan lalu melakukan konfirmasi pembayaran	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *edit* data ID pemesanan (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Order ID: **PENJ-0001** Email : **vickyvoenix@yahoo.com**	Tidak dapat berhasil menemukan data pesanan barang	Muncul pesan bahwa data tidak sesuai	[X] Diterima [ ] Ditolak