BAB V

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Pengujian

Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

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

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

5.1.1. Rencana Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan selama membuat web ini, antara lain **:**

1. Pengujian unit. Yaitu pengujian ini difokuskan pada suatu unit dari program secara sendiri.
2. Pengujian Penerimaan. Yaitu pengujian yang meyakinkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan organisasi.

5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan, yaitu :

1. Memasukan Data Bagi user

Kasus dan Hasil Uji (Data sesuai)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menginputkan data pada form pendaftaran, pembelian, pemesanan, dan buku tamu Lengkap.	Data Berhasil Dikonfirmasi	Dapat masuk ke tampilan konfirmasi data dan dapat melakukan transaksi	[ ] Diterima [x] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Tidak lengkap	gagal disimpan, akan muncul peringatan data yang kurang lengkap atau salah input.	Data belum dikonfirmasi dan memberikan pesan “Untuk mengulanginya kembali”	[ ] Diterima [x] Ditolak

Tabel 5.1 Pengujian Input Data

2. Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data sesuai)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Login Status: Status Username : id Password : passw Menginputkan data pada form ubah data admin, masukan data jenis barang, masukan data barang, atur propinsi, tambah berita, data bahan,	Muncul Halaman Admin.	Dapat masuk ke tampilan status admin	[ ] Diterima [x] Ditolak

data supplier, dan buku tamu diisi Lengkap.			
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong atau Tidak terdaftar	Tidak dapat Login dan Menampilkan pesan "Tidak Sesuai, ulangi lagi"	*Admin* tidak dapat login dan memberikan pesan " Tidak Sesuai, ulangi lagi"	[ ] Diterima [x] Ditolak
Data Tidak lengkap	Gagal disimpan, akan muncul peringatan data yang kurang lengkap atau salah input.	Data belum dikonfirmasi dan memberikan pesan "data masih kosong atau belum di isi".	[ ] Diterima [x] Ditolak

Tabel 5.2 Pengujian Login Admin

5.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak aplikasi e-commerce pada Distro Black Shoes bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil output atau keluaran yang sesuai dengan yang diinginkan atau diharapkan.

5.2. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan.

5.2.1. Batasan Implementasi (optional)

Dalam pengimplementasian perangkat lunak sistem informasi pemesanan ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL baik untuk basis data utama maupun ekstrasi basis data yang disebarkan ke *client.*
2. Dalam perancangan aplikasi e-commerce pada Distro Black Shoes menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Alamat IP dari komputer yang digunakan merupakan alamat IP statis.

5.2.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) digunakan untuk mendukung sistem operasi (SO) dan aplikasi *Database.* Perangkat lunak yang dibutuhkan oleh Komputer *server* maupun Komputer *client*, adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

1. XAMPP

   adalah satu paket komplit web server yang mudah dipasang di berbagai sistem operasi. Dalam paketnya sudah terkandung Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting).

2. Apache

   Penulisan menggunakan apache web server untuk mengolah kode PHP atau HTML yang akan dikirim ke *client*.

3. Database Server

   Batabase server yang digunakan adalah server database MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.

4. Dreamever 8

   Sebagai media untuk penulisan script PHP. Software program yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver 8.

5. PHP

   Untuk perancangan aplikasi e-commerce pada Distro Black Shoes ini menggunakan PHP sebagai script.

6. Internet Explorer, Mozila Firefox

   sebagai media untuk menampilkan aplikasi e-commerce pada Distro Black Shoes.

5.2.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk dapat menjalankan sistem aplikasi ini antara lain:

- Perangkat keras yang dibutuhkan untuk bagian kasir :
  1. Processor Intel Pentium atau sejenisnya
  2. RAM minimal 128Mb
  3. VGA 128 BIT
  4. Hard Disk 40GB
  5. DVD RW
  6. Mouse, keyboard dan Monitor

- Perangkat keras yang dibutuhkan untuk bagian gudang :

  1. Processor Intel Pentium atau sejenisnya
  2. RAM minimal 128Mb
  3. VGA 128 BIT
  4. Hard Disk 40GB
  5. DVD RW
  6. Mouse, keyboard dan Monitor

5.2.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Untuk pengembangan basis data pada sistem informasi pemesanan ini digunakan MySQL. Adapun implementasi pembuatan basis data menggunakan MySQL dapat dilihat pada langkah-langkah berikut:

Tabel 5.3. Database Tabel Barang Keluar

Database Tabel Barang Keluar
CREATE TABLE ` Tbl_Barang_Keluar ` (` Kode_Barang_Keluar ` varchar(8) NOT NULL PRIMARY KEY , ` Kode_Member ` varchar(7) NOT NULL, ` Tanggal_Pesan ` date(0) NOT NULL, ` Status_Kirim ` varchar(12) NOT NULL, ` Status_Bayar ` varchar(12) NOT NULL, ` Total_Bayar ` integer(10) NOT NULL,)

Tabel 5.4. Database Tabel Buku Tamu

Database Tabel Buku Tamu
CREATE TABLE ` Tbl_Buku_Tamu ` (` Id_Komentar ` integer(5) NOT NULL PRIMARY KEY , ` Created ` varchar(19) NOT NULL, ` Pengirim ` varchar(20) NOT NULL, ` E-mail ` varchar(35) NOT NULL, ` Komentar ` text(0) NOT NULL, ` Last_Update ` varchar(19) NOT NULL,)

Tabel 5.5. Database Tabel Detail Barang Keluar

Database Tabel Detail Barang Keluar
CREATE TABLE ` Tbl_Detail_Barang_Keluar ` (` Detail_Transaksi_Keluar ` integer(8) NOT NULL PRIMARY KEY , ` Kode_Barang ` varchar(9) NOT NULL, ` Kode_Transaksi_Keluar ` varchar(8) NOT NULL,)

Tabel 5.6. Database Tabel Member

Database Tabel Member
CREATE TABLE ` Tbl_Member ` (` Kode_Member ` varchar(7) NOT NULL PRIMARY KEY, ` Username ` varchar(15) NOT NULL, ` Nama_Member ` varchar(20) NOT NULL, ` E-mail` varchar(35) NOT NULL, ` Password` varchar(15) NOT NULL, ` Alamat` text(0) NOT NULL, ` Telepon` varchar(15) NOT NULL, ` Provinsi` varchar(15) NOT NULL, ` Hak_Akses` varchar(6) NOT NULL,

```
)
```

Tabel 5.7. Database Tabel Produk

Database Tabel Produk
CREATE TABLE ` Tbl_Member ` (` Kode_Barang ` varchar(9) NOT NULL PRIMARY KEY , ` Nama_Barang ` varchar(14) NOT NULL, ` Warna_Barang` varchar(10) NOT NULL, ` Harga_Barang` integer(6) NOT NULL, ` Gambar` varchar(50) NOT NULL,)

Tabel 5.8. Database Tabel Supplier

Database Tabel Supplier
CREATE TABLE ` Tbl_Supplier ` (` Kode_Supplier ` varchar(7) NOT NULL PRIMARY KEY, ` Nama ` varchar(25) NOT NULL, ` Alamat` text(0) NOT NULL, ` Telepon` varchar(15) NOT NULL,)

Tabel 5.9. Database Tabel Stock Produk

Database Tabel Stock Produk
CREATE TABLE ` Tbl_Stock_Produk ` (` Kode_Detail ` varchar(9) NOT NULL PRIMARY KEY, ` Ukuran ` varchar(3) NOT NULL, ` Jumlah` integer(5) NOT NULL, ` Kode_Barang` varchar(9) NOT NULL,)

Tabel 5.10. Database Tabel Umum

Database Tabel Umum
CREATE TABLE ` Tbl_Umum ` (` Id_Pengumuman ` char(7) NOT NULL PRIMARY KEY, ` Tgl_Pengumuman` date(0) NOT NULL, ` Judul` varchar(20) NOT NULL, ` Isi` text(9) NOT NULL, ` Judul_File` varchar(20) NOT NULL, ` Tag_URL` varchar(40) NOT NULL,)

5.2.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka untuk user dengan administrator.

5.2.5.1. Implementasi Antar Muka Berdasarkan User

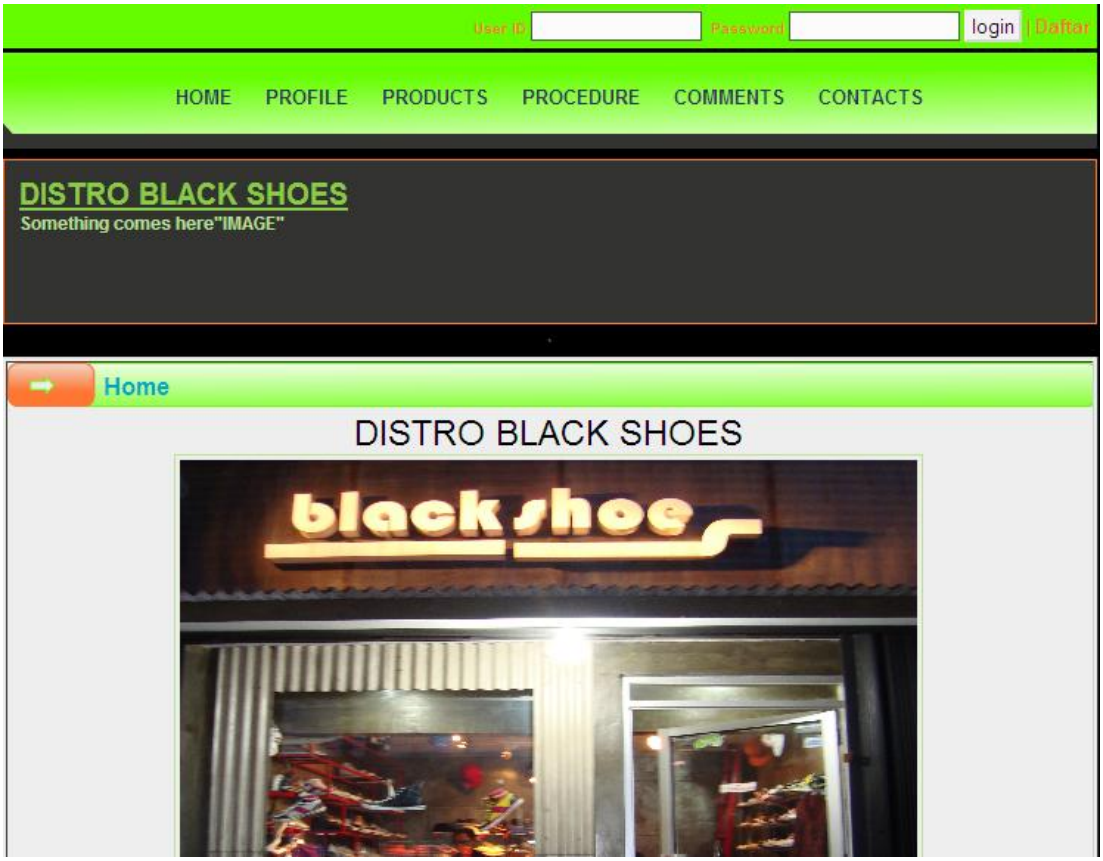
1. Halaman User

Tabel 5.11. Implementasi Halaman Utama user

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Home	Sub menu ini berisikan tentang tampilan utama web Distro Black Shoes	home.php
Profile	Sub menu ini ditujukan untuk user yang ingin mengetahui tentang sejarah berdirinya Black Shoes	profile.php
Product	Sub menu ini berisikan tentang produk-produk sepatu	Product.php
Prosedur	Sub menu ini berisikan langkah-langkah tentang bagaimana cara bertransaksi di Distro Black Shoes	prosedur.php
Contacts	Sub menu ini berisikan tentang kontak perusahaan yang bisa dihubungi	contact.php

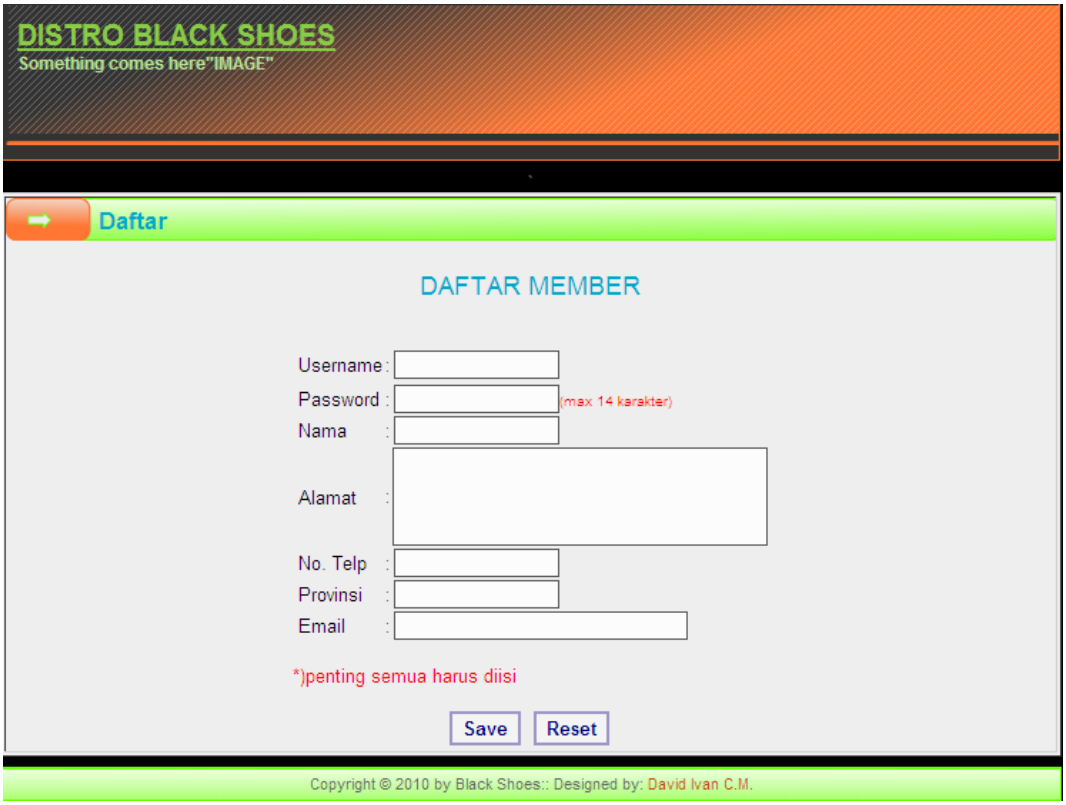
Comment	Sub menu ini berisikan tentang koment-koment konsumen	Comment.php

1. Halaman Utama



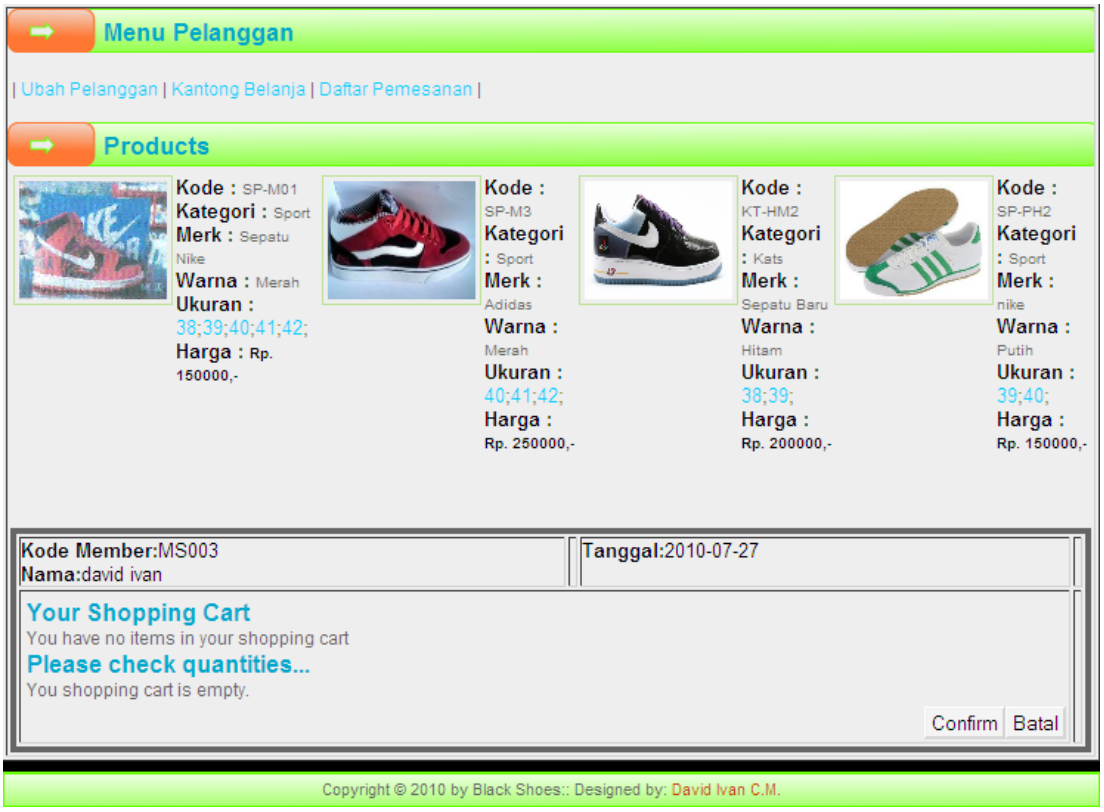
Gambar 5.1. Tampilan Halaman Utama user

2. Halaman Daftar Member



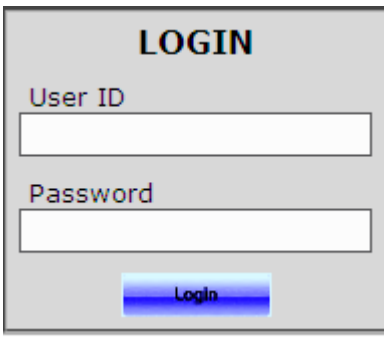
5.2. Tampilan Halaman Daftar

3. Halaman Kantong Belanja



Gambar 5.3. Tampilan Kantong Belanja

4. Halaman Admin



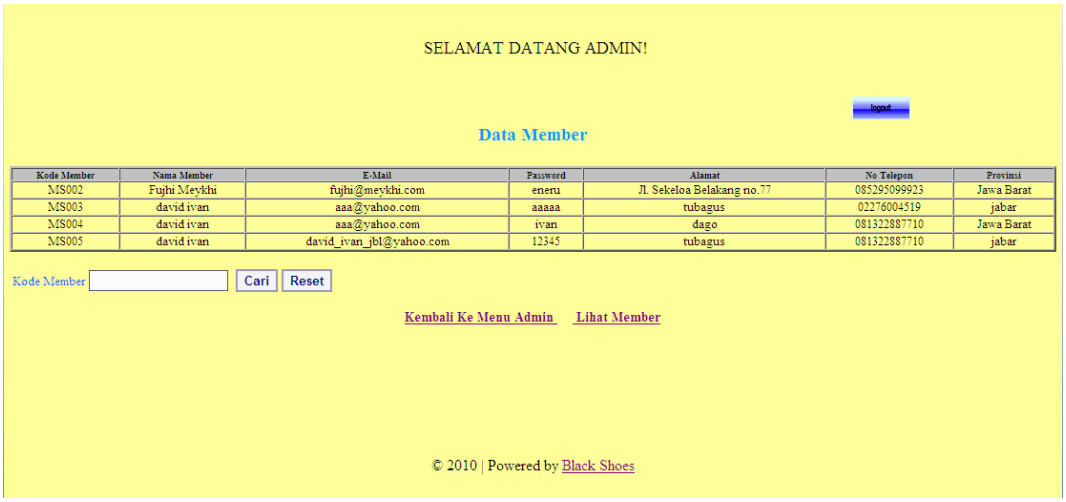
Gambar 5.4. Tampilan Login Admin

5. Halaman Menu Admin



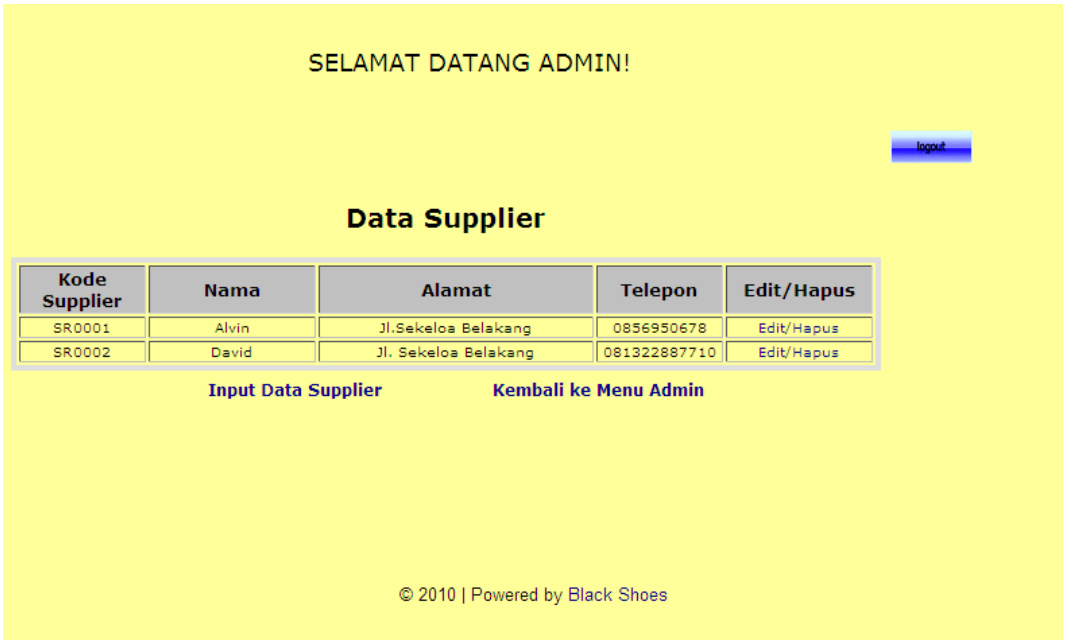
Gambar 5.5. Tampilan Halaman Menu Admin

6. Halaman Data Member



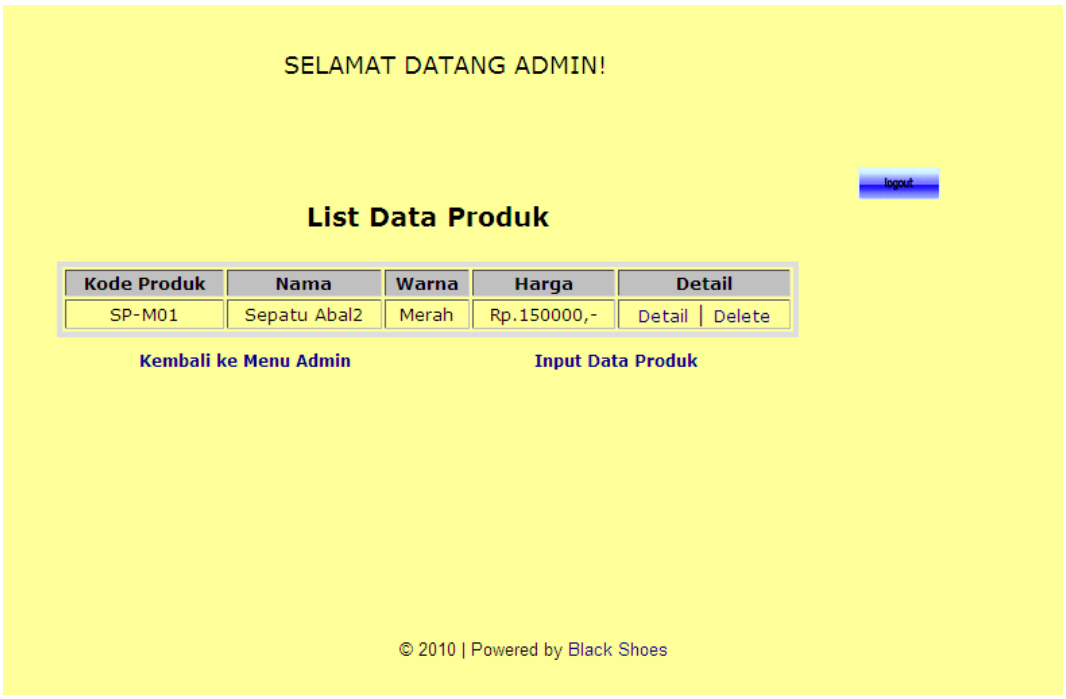
Gambar 5.6. Tampilan Halaman Data Member

7. Halaman Data Supplier



Gambar 5.7. Tampilan Halaman Data Supplier

8. Halaman List Data Produk

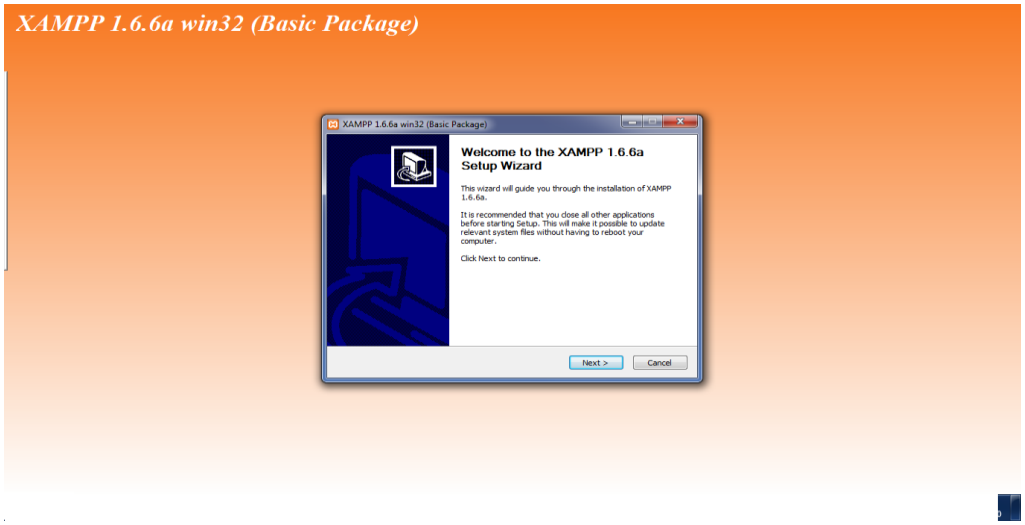


Gambar 5.8. Tampilan Halaman List Data Produk

5.2.6. Implementasi Instalasi Program

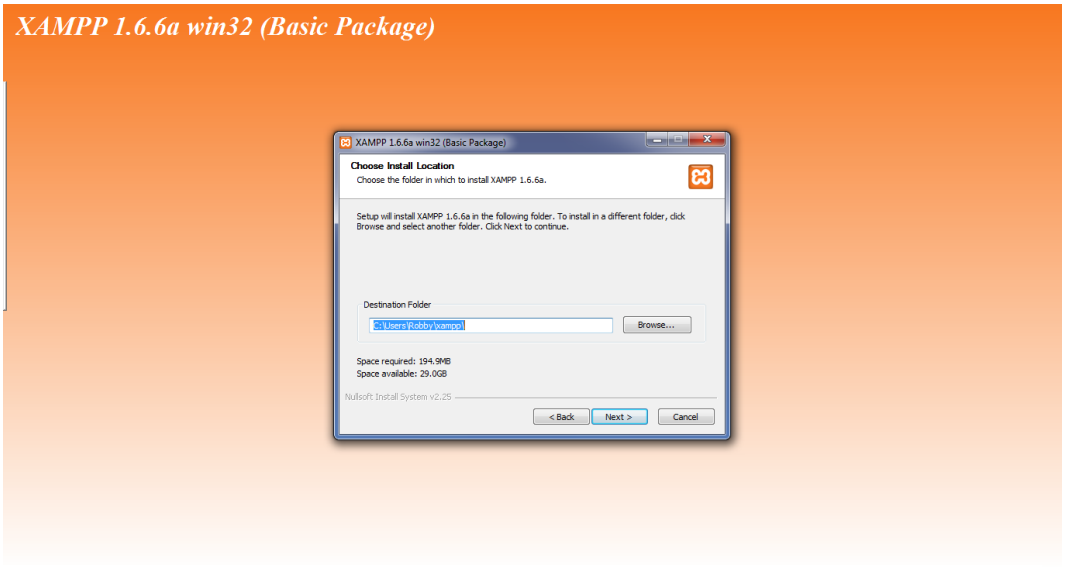
- Xampp

  Software program yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver 8. langkah – langkah untuk instalasi aplikasi ini adalah double klik pada *setup*, maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



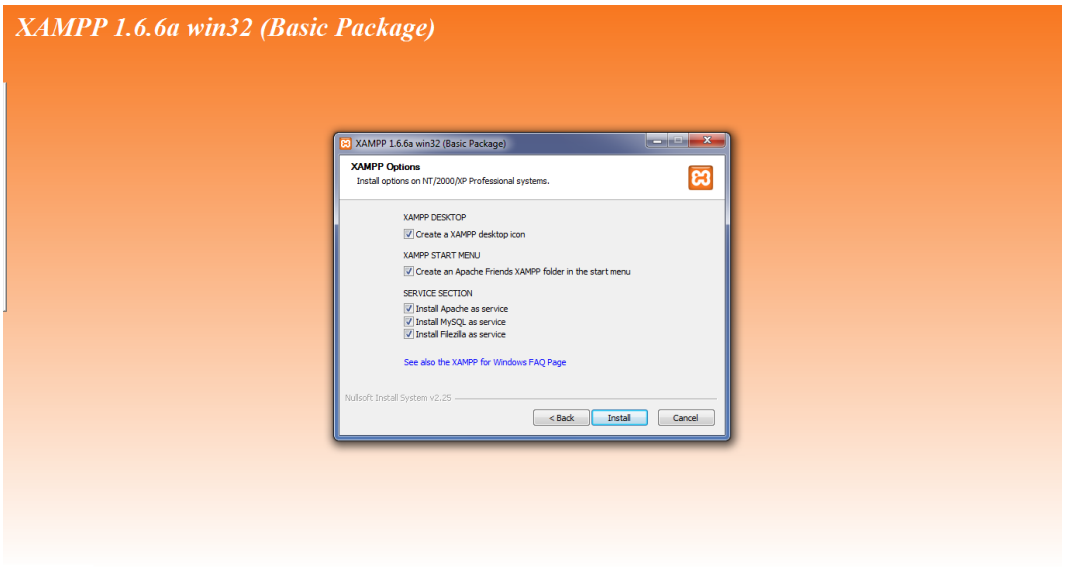
Gambar 5.9. *Setup* Program

- Tekan next untuk memulai penginstalan.



Gambar 5.10. Memilih lokasi penginstalan

- Tekan browse untuk memilih tempat penginstalan.
- Tekan Next setelah memilih tempat penginstalan.



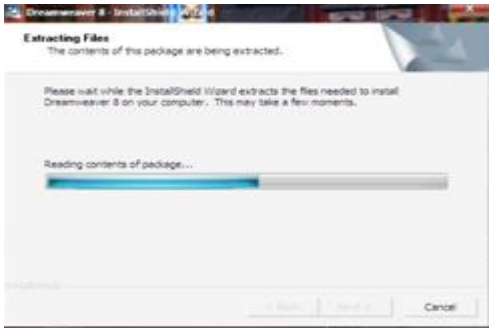
Gambar 5.11. Pilihan membuat icon

- Pilih atau centang untuk membuat icon dan service yang akan digunakan.

  Kemudian tunggu sampai instalan selesai.

- **Dreamweaver 8**

  Software program yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver 8. langkah – langkah untuk instalasi aplikasi ini adalah double klik pada *setup*, maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Gambar 5.12. *Setup* Program

- Klik *next* ketika muncul gambar di bawah ini.



Gambar 5.13. Peringatan *setup*

- Pilih radio button *I Accept the term in the license agreement*, lalu klik next



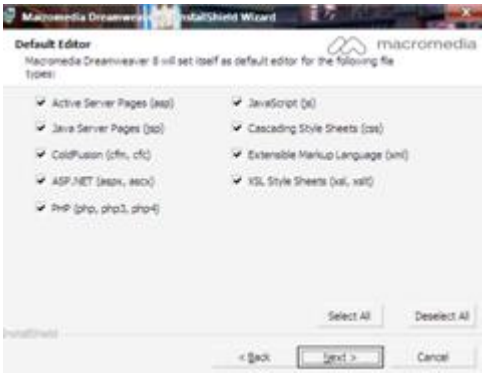
Gambar 5.14. License setup

- Klik next untuk melanjutkan



Gambar 5.15. Pilihan membuat icon

- Pilih semua untuk menginstal semua atribut program, lalu klik *next.*



Gambar 5.16. Tipe *setup*

- Setelah itu akan muncul *Ready to install the program*, lalu pilih *install*



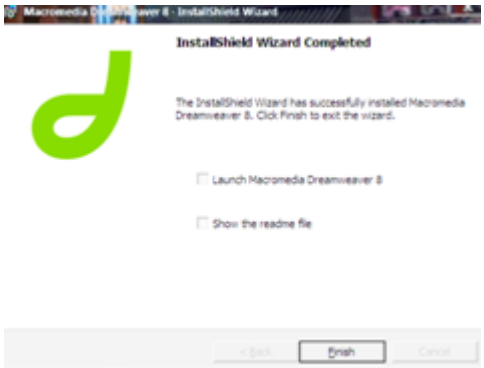
Gambar 5.17. *Ready to install*

- Maka akan muncul tampilan sebagai berikut, tunggu sampai proses selesai



Gambar 5.18. Proses instalasi

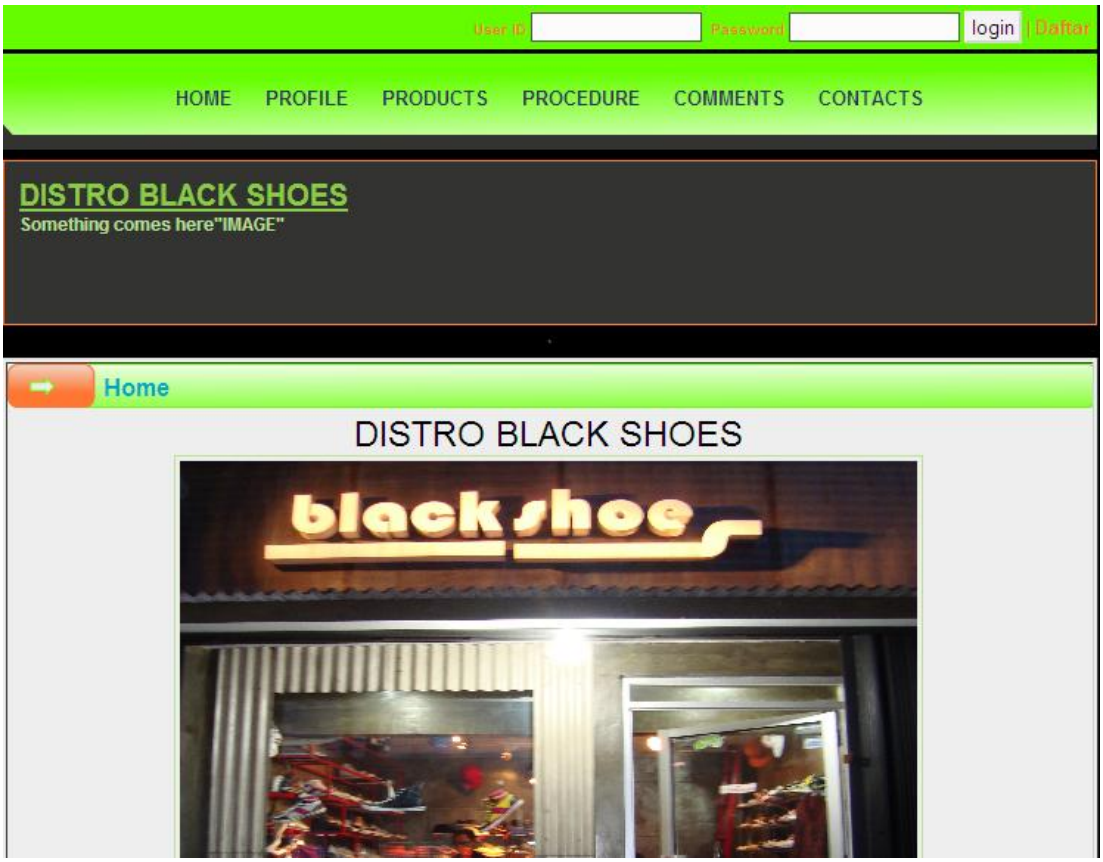
- Klik *finish* untuk mengakhiri setup program



Gambar 5.19. Akhir instalasi

5.2.7. Penggunaan Program

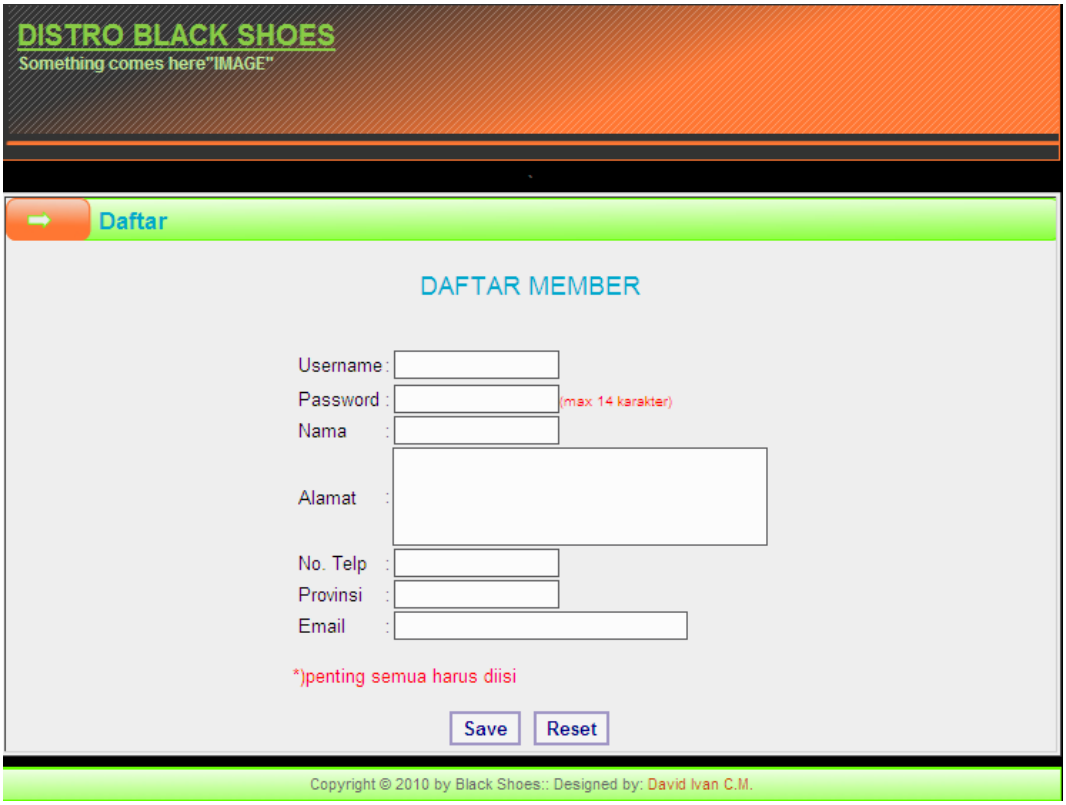
1. Halaman Login



Gambar 5.20. Halaman Login

- Tombol login untuk memproses atau memvalidasi data yang di input untuk masuk ke menu pemasanan.

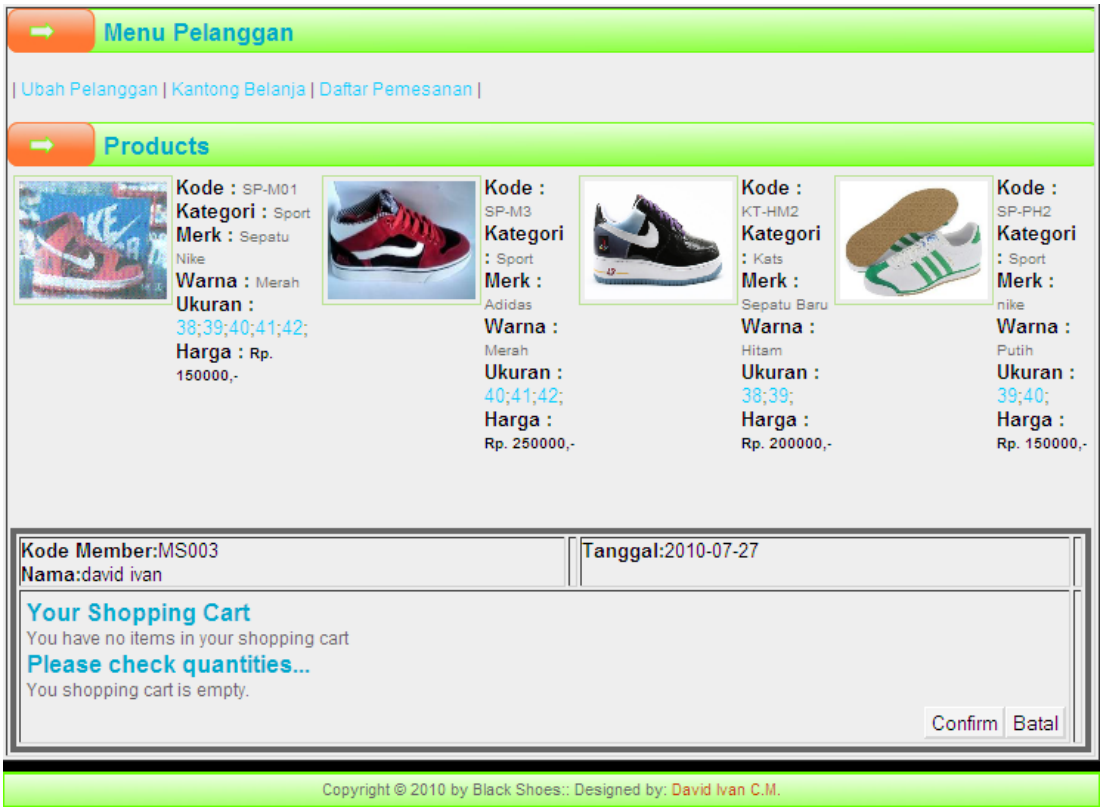
2. Halaman Daftar



Gambar 5.21. Halaman Daftar

- Tombol save untuk menyimpan data member yang telah diisi.
- Tombol reset untuk mengulang dari awal.

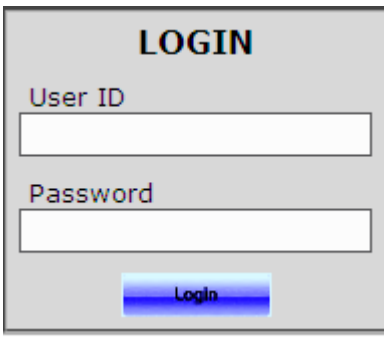
3. Halaman Kantong Belanja



Gambar 5.22. Tampilan Kantong Belanja

- Tombol confirm untuk menconfirmasi data pesanan.
- Tombol batal untuk membatalkan data pesanan.

4. Halaman Login Admin



Gambar 5.23. Halaman Login Admin

- Tombol login untuk ke tampilan halaman admin.

5. Halaman Room Admin



Gambar 5.24. Halaman Room Admin

- Tombol Data Member untuk masuk ke menu member.
- Tombol Data Supplier untuk masuk ke menu supplier.
- Tombol Data Produk untuk masuk ke menu produk.
- Tombol Laporan Status Pemesanan untuk masuk ke menu laporan status pemesanan.

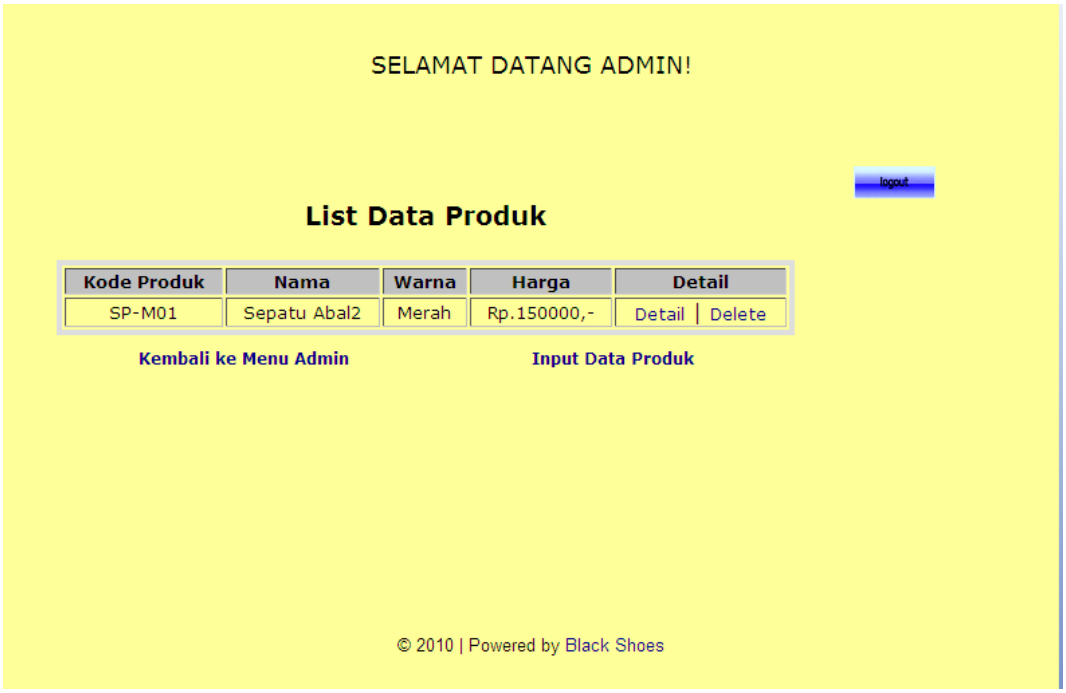
6. Halaman Input Data Produk Admin



Gambar 5.25. Halaman Input Data Produk Admin

- Tombol new berfungsi untuk membuat data-data produk yang baru.
- Tombol cancel berfungsi untuk membatalkan.
- Tombol browse untuk mencari produk yang akan di input.

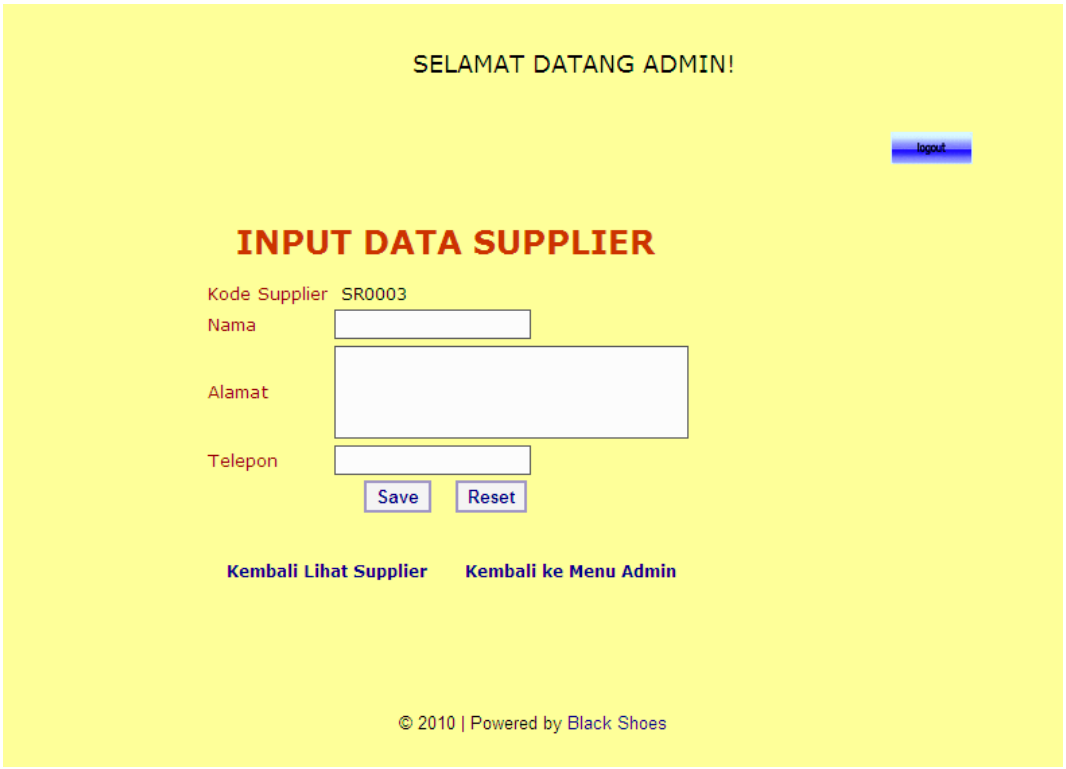
7. Halaman List Data Produk Admin



Gambar 5.26. Halaman List Data Produk Admin

- Tombol input data produk untuk masuk ke menu input data produk.

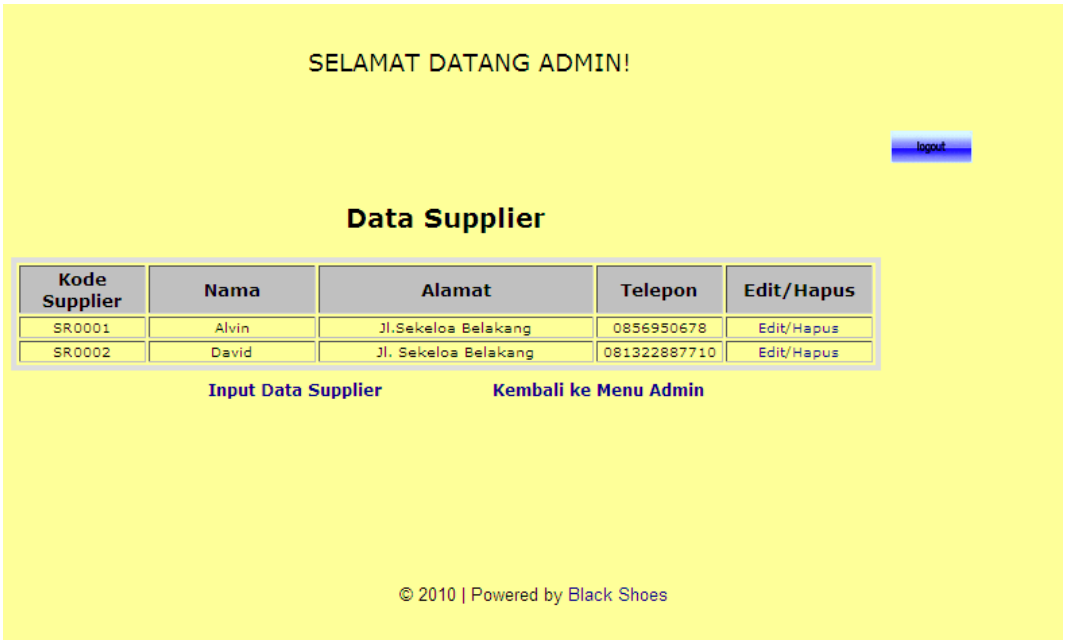
8. Halaman Input Data Supplier



Gambar 5.27. Halaman List Data Produk Admin

- Tombol save untuk menyimpan data supplier yang telah diisi.
- Tombol reset untuk mengulang data yang akan diisi.

9. Halaman Data Supplier



Gambar 5.28. Halaman Data Supplier Admin

- Tombol input data supplier untuk masuk ke menu input data supplier.