BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sebagai analisis pada sistem yang sedang berjalan, akan dibahas pengkodean dan analisis sistem non fungsional yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis *user* yang terlibat.

3.1.1 Analisis Masalah

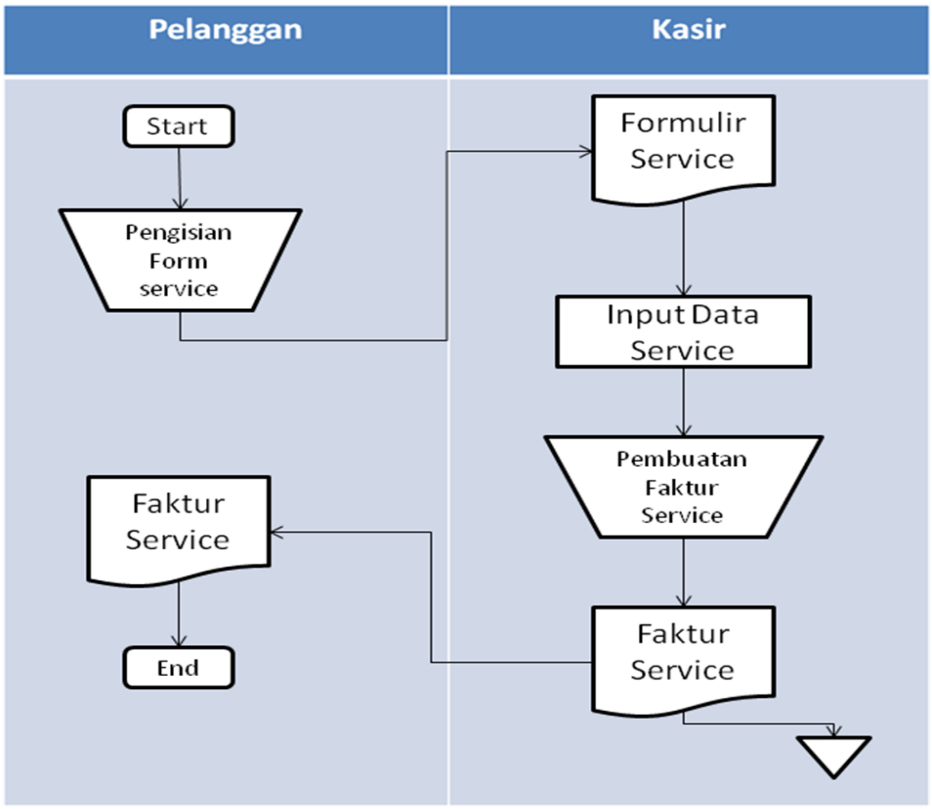
Masalah yang dianalisa adalah hal – hal yang berhubungan dengan informasi service untuk member GTI MOTOR. Sebagaimana telah dijelaskan pada rumusan masalah, ada beberapa kendala yang dihadapi baik oleh pengelola GTI MOTOR maupun, antara lain :

a. GTI MOTOR kesulitan untuk menginformasikan waktu service berkala kepada pelanggannya.
b. Sering terjadi penggantian sparepart yang sama secara berulang kali ketika service.

3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, prosedur service yang berjalan di GTI MOTOR saat ini adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan datang dan mengisi formulis service.
2. Formulir service diterima oleh kasir.
3. Data service di inputkan kedalam aplikasi bengkel.
4. Kasir membuat faktur service.
5. Salinan faktur service diberikan kepada pelanggan sebagai bukti service.

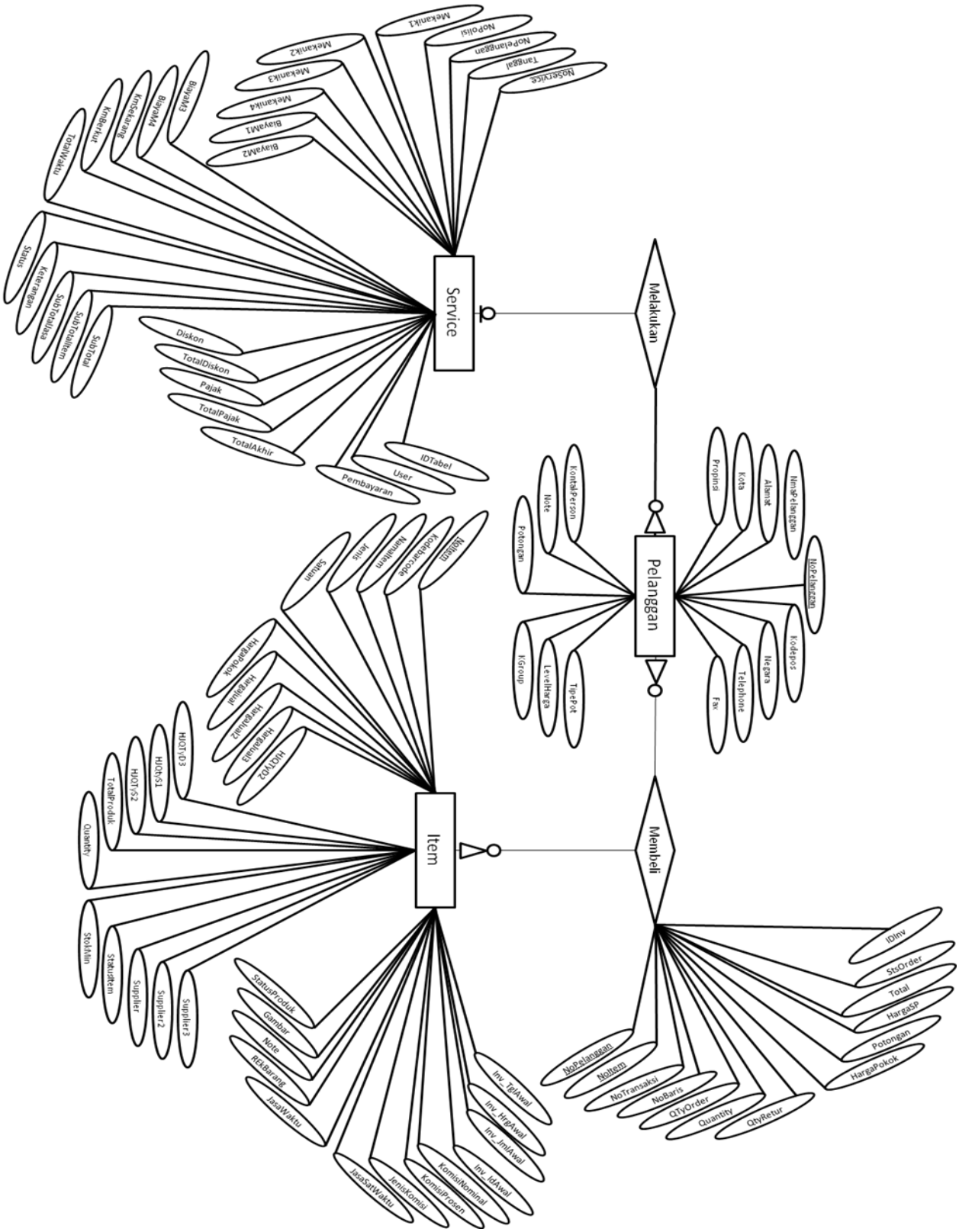


Gambar 3.1 Flowmap prosedur service

3.1.3 Analisis Perancangan Basis Data

3.1.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan *database* pada sistem ini dimaksudkan untuk mempermudah hubungan antara tabel dengan tabel lainnya. Perancangan *database* meliputi *Entitas Relationship Diagram*, kamus data, skema relasi, dan perancangan struktur file.



Gambar 3.2 ERD

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

3.1.4.1 Analisi Pengguna

Pada Sistem Informasi ini hanya ada satu pengguna saja yaitu user yang merupakan member dari GTI MOTOR. Dimana member ini dapat melihat informasi service sepeda motornya yang pernah diservice di GTI MOTOR melalui menu – menu yang ada pada Sistem Informasi ini.

3.1.4.2 Analisi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan aplikasi ini dengan baik, direkomendasikan untuk menggunakan komputer dengan dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Processor Pentium IV 2.8 GHz
b. Kapasitas RAM 512 MB
c. Kapasitas Harddisk 60 GB
d. Monitor
e. Mouse
f. Keyboard
g. Jaringan Internet

3.1.4.3 Analisi Perangkat Lunak

Adapaun perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Wamp *server* sebagai *Web Server*
2. PHP yang digunakan untuk membangun aplikasi ini
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. Untuk *web browser* agar dapat mengakses aplikasi ini dapat digunakan Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, dll.

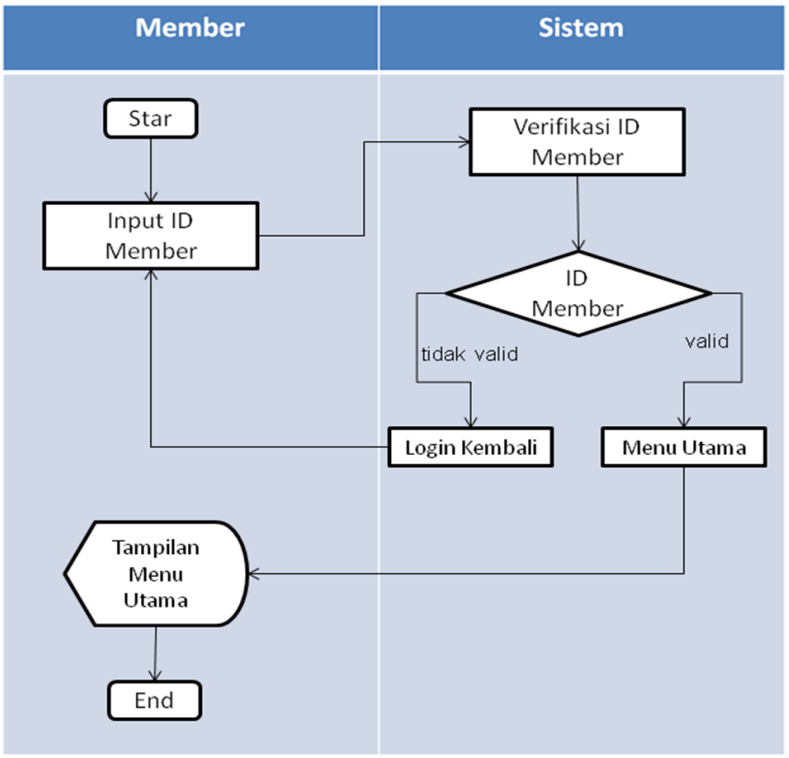
3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Analisis Prosedur Sistem

Analisis prosedur system yang akan dibangaun akan dijelaskan melalui flowmap dari tiap - tiap prosedur yang ada pada sistem ini.

3.2.1.1 Prosedur Login

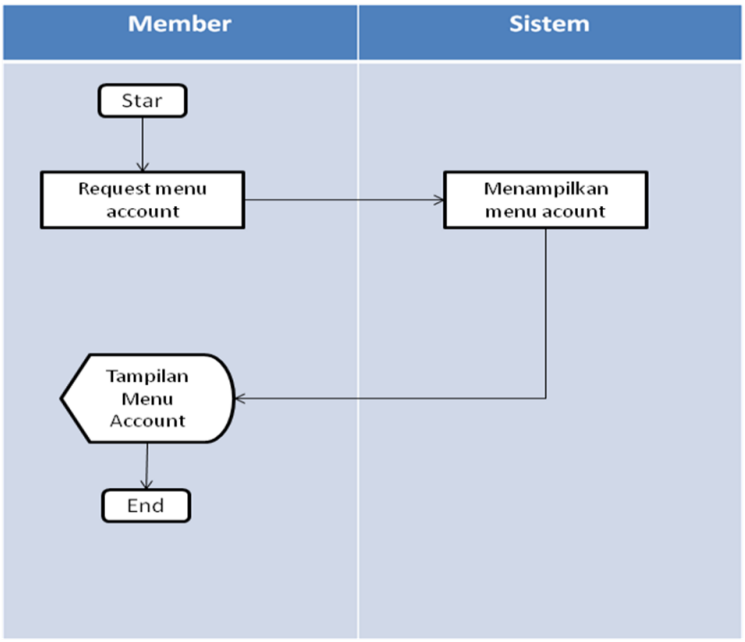
1. User yang merupakan member dari GTI MOTOR memasukan Nomor ID membernya
2. Sistem mengecek Nomor ID member
3. Jika ID member valid system akan masuk pada menu utama dan menampilkan tampilan menu utama pada layar monitor
4. Jika login tidak valid, akan kembalai pada halaman login.



Gambar 3.3 Flowmap prosedur login

3.2.1.2 Prosedur Menu Account

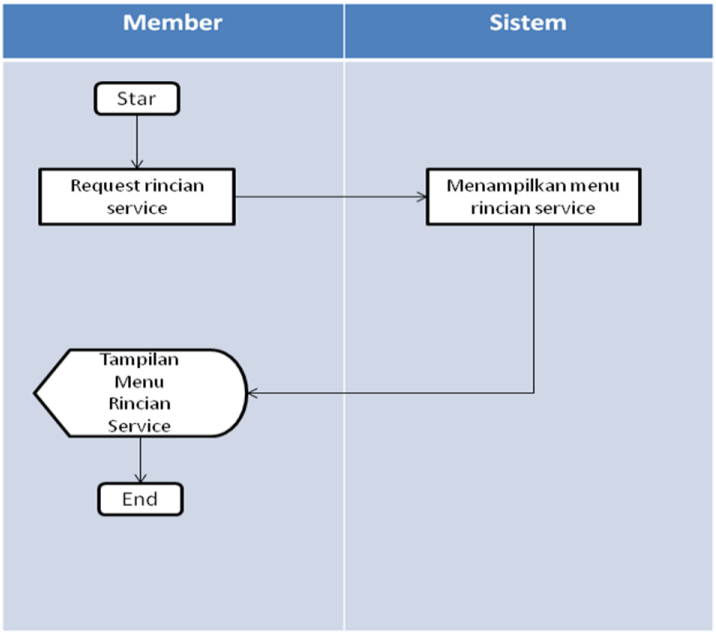
1. User merequest info menu account pada system
2. Sistem merespon dan menampilkan menu account pada layar monitor



Gambar 3.4 Flowmap prosedur Menu Account

3.2.1.3 Prosedur Rincian Service

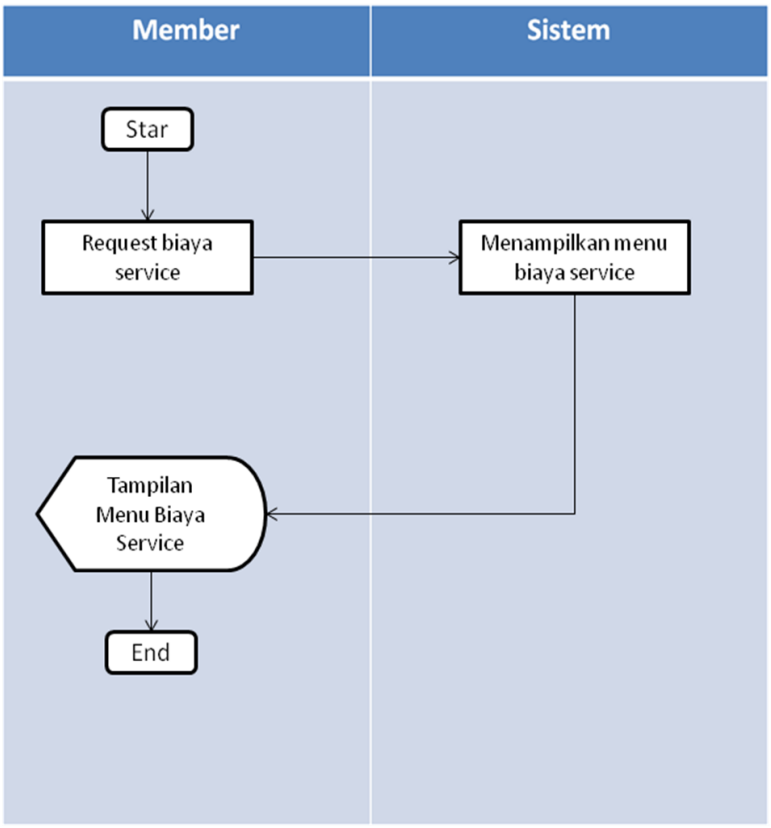
1. User merequest info menu rincian service pada sistem
2. Sistem merespon dan menampilkan menu rincian service pada layar monitor



Gambar 3.5 Flowmap prosedur Rincian Service

3.2.1.4 Prosedur Biaya Service

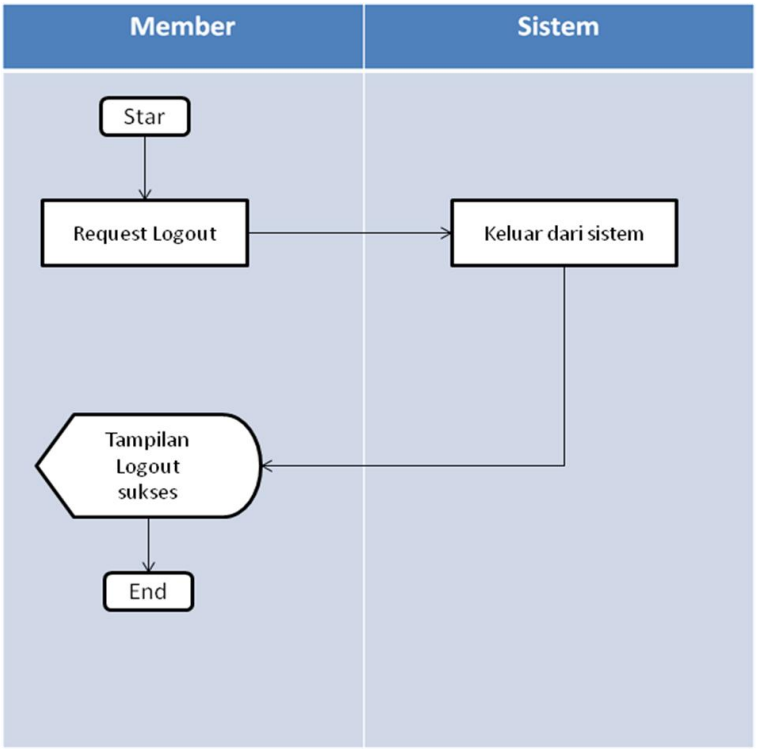
1. User merequest info menu biaya service pada sistem
2. Sistem merespon dan menampilkan menu biaya service pada layar monitor



Gambar 3.6 Flowmap prosedur Biaya Service

3.2.1.5 Prosedur Logout

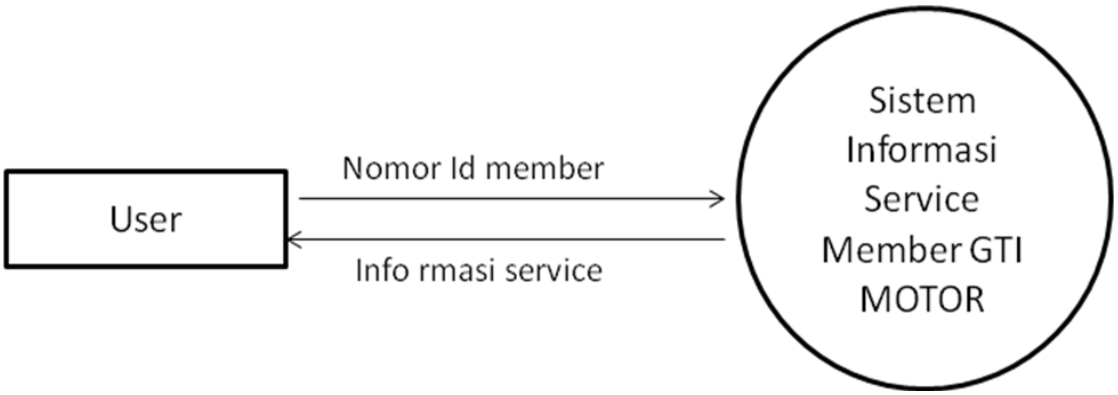
1. User merequest logout pada sistem
2. Sistem merespon dan menampilkan info logout sukses pada layar monitor



Gambar 3.7 Flowmap prosedur Logout

3.2.2 Perancangan Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan alat untuk struktur analisis. Pendekatan struktur ini untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Pada *diagram konteks* ini sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang ingin dihasilkan.

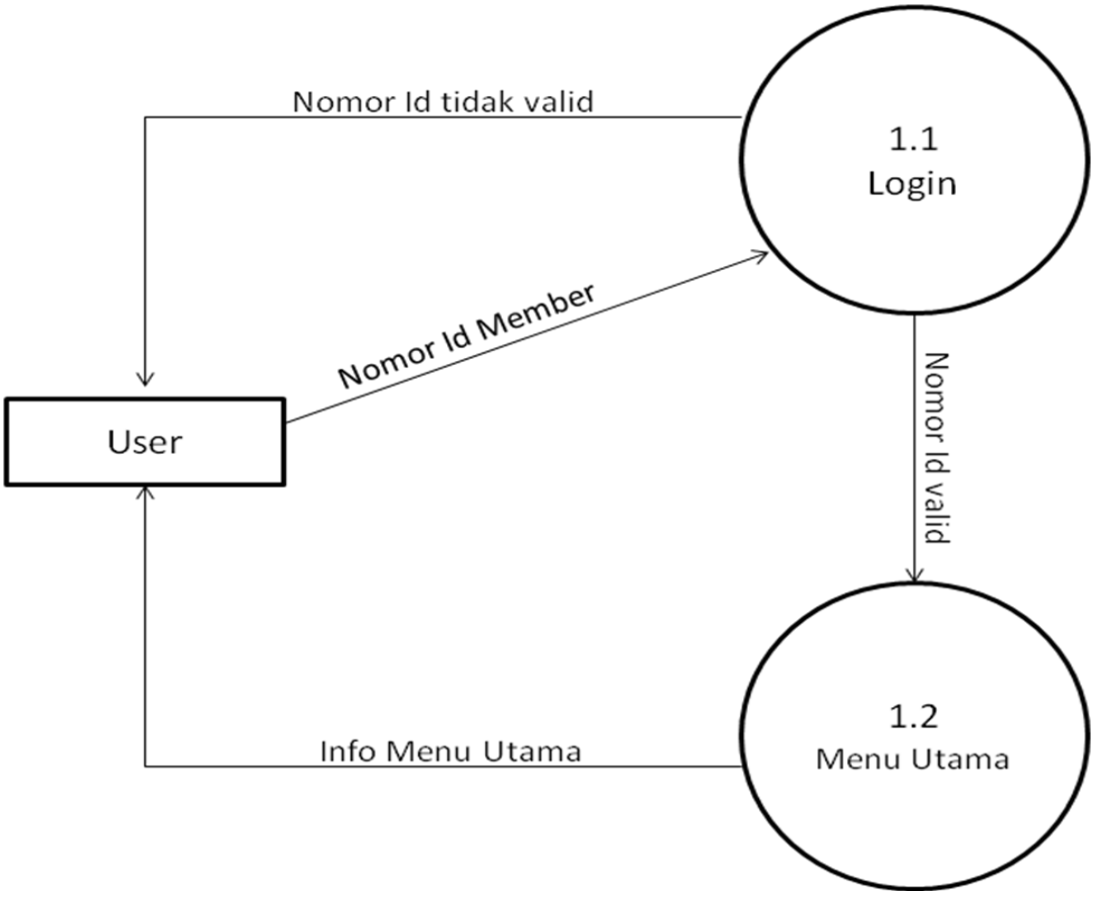


Gambar 3.8 Diagram Konteks

3.2.3 Perancangan Data Flow Diagram

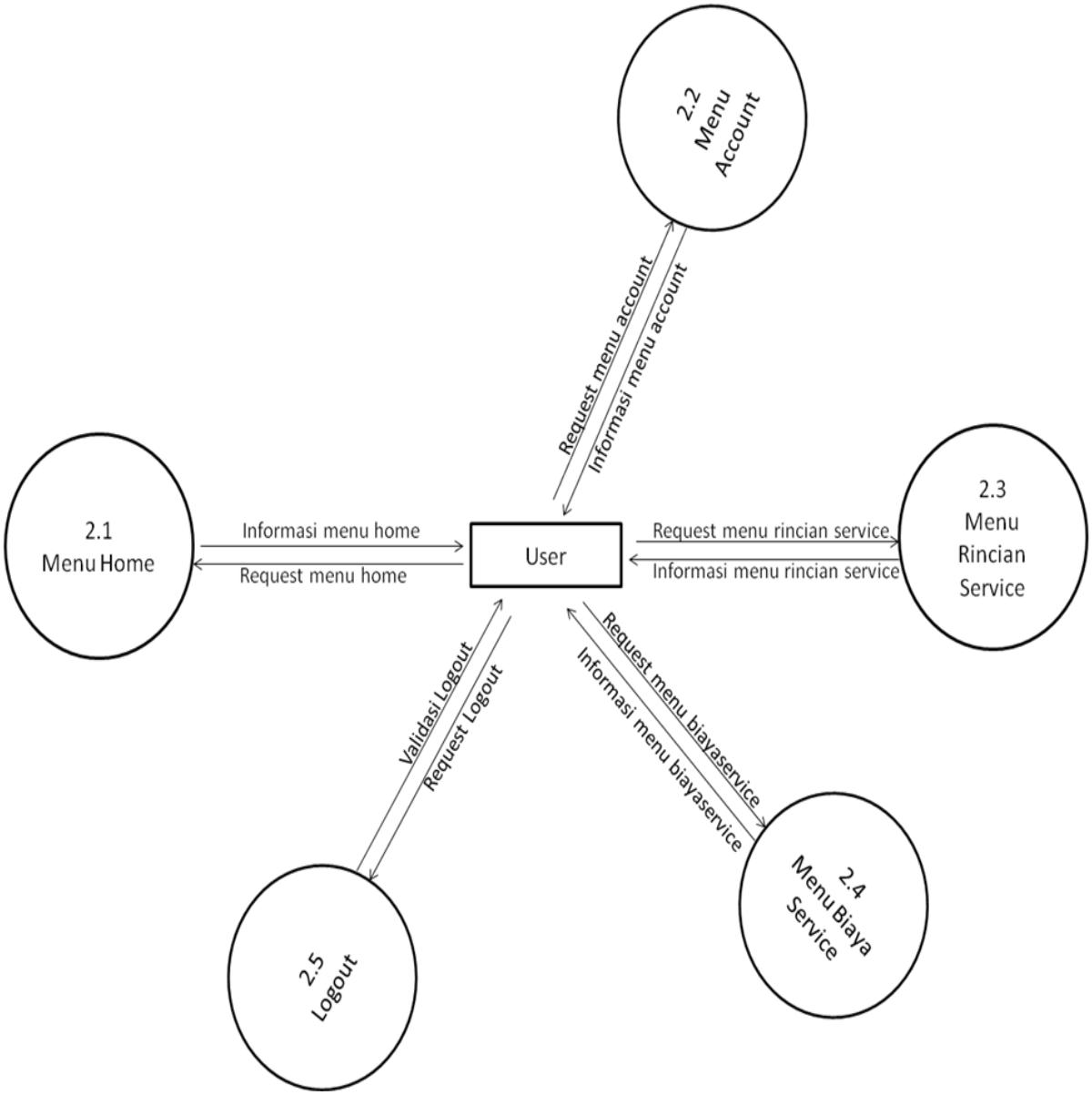
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi.

3.2.3.1 DFD Level 1



Gambar 3.9 DFD Level 1

3.2.3.2 DFD Level 2 Proses 2



Gambar 3.10 DFD Level 2

3.2.4 Spesifikasi Proses

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.1
	Nama Proses	Login
	Input	Data Login(NoPelanggan)
	Output	Login Valid / Login Tidak Valid

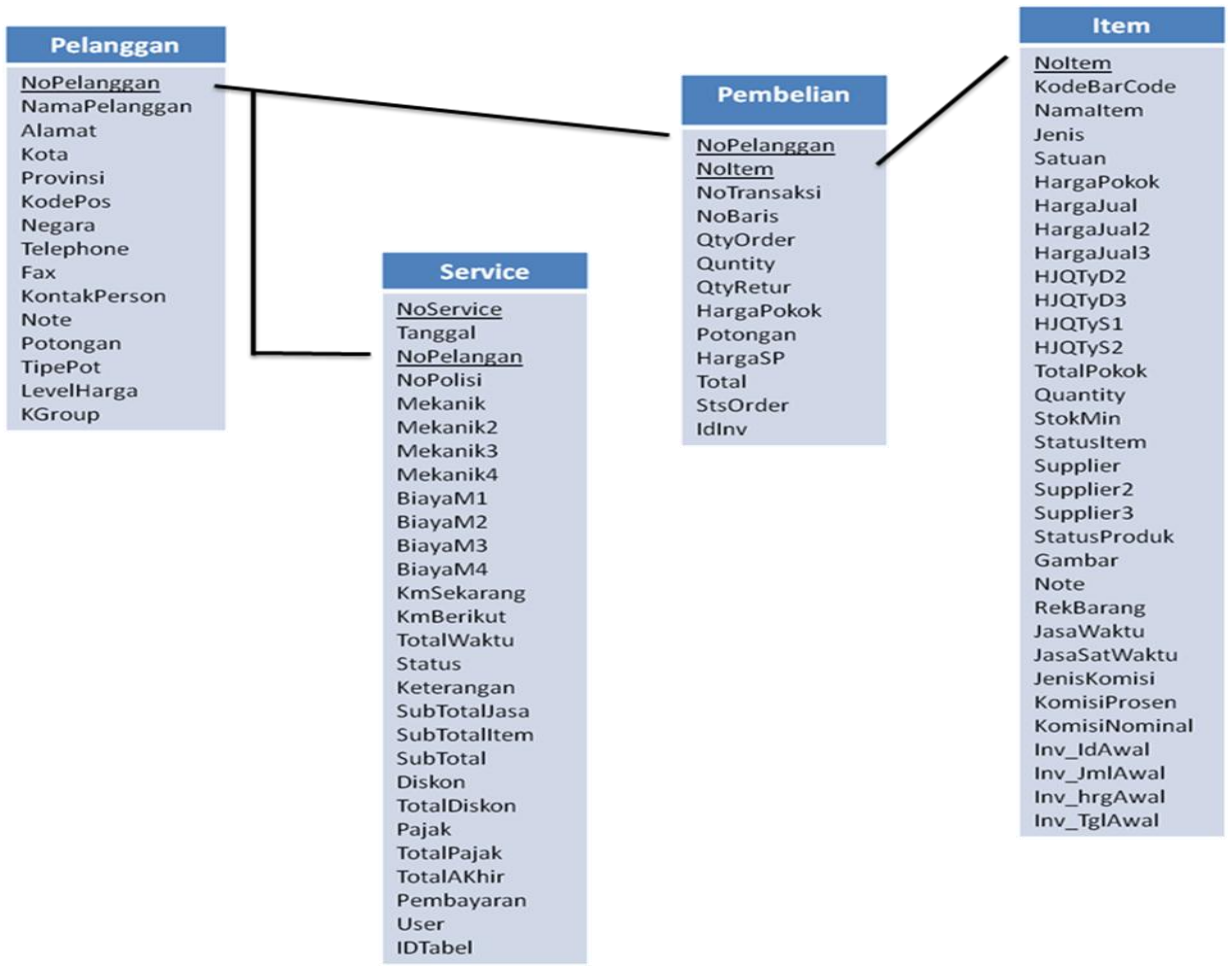
	Logika Proses	*Begin*
		{User memasukkan No Pelanggan}
		if NoPelanggan = NoPelangan
		then Login Valid
		else
		Login Tidak Valid
		End

2	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Menu Home
	Input	Request menu home
	Output	Info menu home
	Logika Proses	Tampil Home
3	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Menu Account
	Input	Request menu account
	Output	Info menu account
	Logika Proses	Tampil Account
4	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Menu Rincian Service
	Input	Request rincian service
	Output	Info menu rincian service
	Logika Proses	Tampil Rincian Service
5	No. Proses	2.4
	Nama Proses	Menu Biaya Service
	Input	Request biaya service
	Output	Info menu biaya service
	Logika Proses	Tampil Biaya Logout
6	No. Proses	2.5
	Nama Proses	Logout
	Input	Request Logout
	Output	Berhasil Logout
	Logika Proses	End Sistem.

3.3 Perancangan Basis Data

3.3.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.



Gambar 3.11 Skema Relasi

3.3.2 Struktur Tabel

3.3.2.1 Tabel Pelanggan

Tabel 3.2 Tabel Pelanggan

Nama	Type	Size	Keterangan
NoPelanggan	VARCHAR	20	Primary Key
NamaPelanggan	VARCHAR	100	
Alamat	VARCHAR	255	
Kota	VARCHAR	50	

Provinsi	VARCHAR	50	
KodePos	VARCHAR	21	
Negara	VARCHAR	50	
Telephone	VARCHAR	50	
Fax	VARCHAR	50	
KontakPerson	VARCHAR	50	
Note	TEXT		
Potongan	DOUBLE		
TipePot	VARCHAR	2	
LevelHarga	VARCHAR	10	
KGroup	VARCHAR	19	

3.3.2.2 Tabel Service

Tabel 3.3 Tabel Service

Nama	Type	Size	Keterangan
NoService	VARCHAR	20	Primary Key
Tanggal	DATE TIME		
NoPelangan	VARCHAR	20	Foreign Key
NoPolisi	VARCHAR	20	
Mekanik	VARCHAR	20	
Mekanik2	VARCHAR	20	
Mekanik3	VARCHAR	20	
Mekanik4	VARCHAR	20	
BiayaM1	DOUBLE		
BiayaM2	DOUBLE		
BiayaM3	DOUBLE		
BiayaM4	DOUBLE		
KmSekarang	INTEGER	11	
KmBerikut	INTEGER	11	
TotalWaktu	INTEGER	11	
Status	VARCHAR	10	
Keterangan	TEXT		
SubTotalJasa	DOUBLE		
SubTotalItem	DOUBLE		
SubTotal	DOUBLE		
Diskon	DOUBLE		
TotalDiskon	DOUBLE		
Pajak	DOUBLE		
TotalPajak	DOUBLE		
TotalAKhir	DOUBLE		
Pembayaran	DOUBLE		
User	VARCHAR	50	
IDTabel	VARCHAR	50	

3.3.2.3 Tabel Item

Tabel 3.4 Tabel Item

Nama	Type	Size	Keterangan
NoItem	VARCHAR	50	Primary Key
KodeBarCode	VARCHAR	50	
NamaItem	VARCHAR	255	
Jenis	VARCHAR	10	
Satuan	VARCHAR	10	
HargaPokok	DOUBLE		
HargaJual	DOUBLE		
HargaJual2	DOUBLE		
HargaJual3	DOUBLE		
HJQTyD2	DOUBLE		
HJQTyD3	DOUBLE		
HJQTyS1	INTEGER	11	
HJQTyS2	DOUBLE		
TotalPokok	DOUBLE		
Quantity	DOUBLE		
StokMin	DOUBLE		
StatusItem	VARCHAR	20	
Supplier	VARCHAR	20	
Supplier2	VARCHAR	20	
Supplier3	VARCHAR	20	
StatusProduk	VARCHAR	20	
Gambar	VARCHAR	100	
Note	TEXT		
RekBarang	VARCHAR	100	
JasaWaktu	DOUBLE		
JasaSatWaktu	VARCHAR	20	
JenisKomisi	VARCHAR	2	
KomisiProsen	DOUBLE		
KomisiNominal	DOUBLE		
Inv_IdAwal	VARCHAR	20	
Inv_JmlAwal	DOUBLE		
Inv_hrgAwal	DOUBLE		
Inv_TglAwal	DATE TIME		

3.3.2.4 Tabel Pembelian

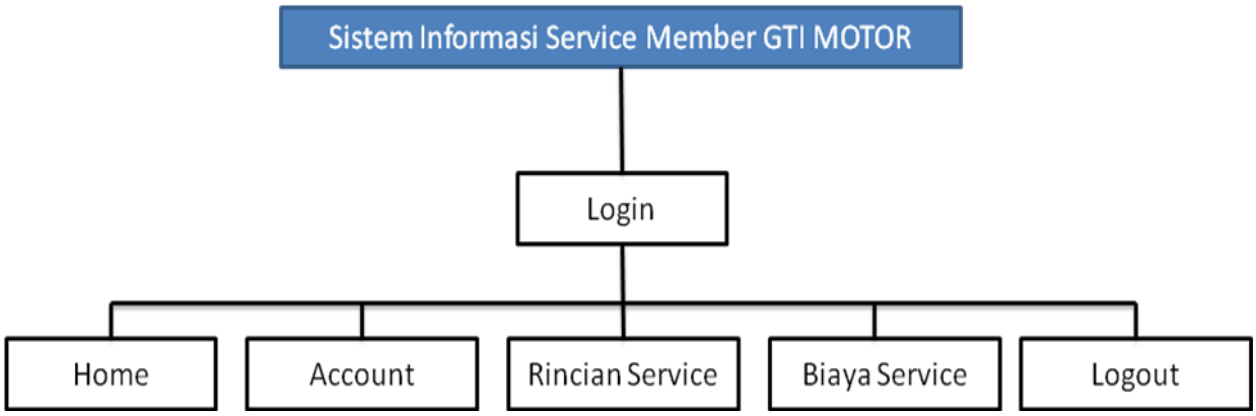
Tabel 3.5 Tabel Pembelian

Nama	Type	Size	Keterangan
NoPelanggan	VARCHAR	20	Primary Key
NoItem	VARCHAR	20	Primary Key
NoTransaksi	INTEGER	11	
NoBaris	VARCHAR	50	
QtyOrder	DOUBLE		
Quntity	DOUBLE		
QtyRetur	DOUBLE		
HargaPokok	DOUBLE		
Potongan	DOUBLE		
HargaSP	DOUBLE		
Total	DOUBLE		
StsOrder	TINY INT	1	
IdInv	VARCHAR	50	

3.4 Perancangan Antar Muka

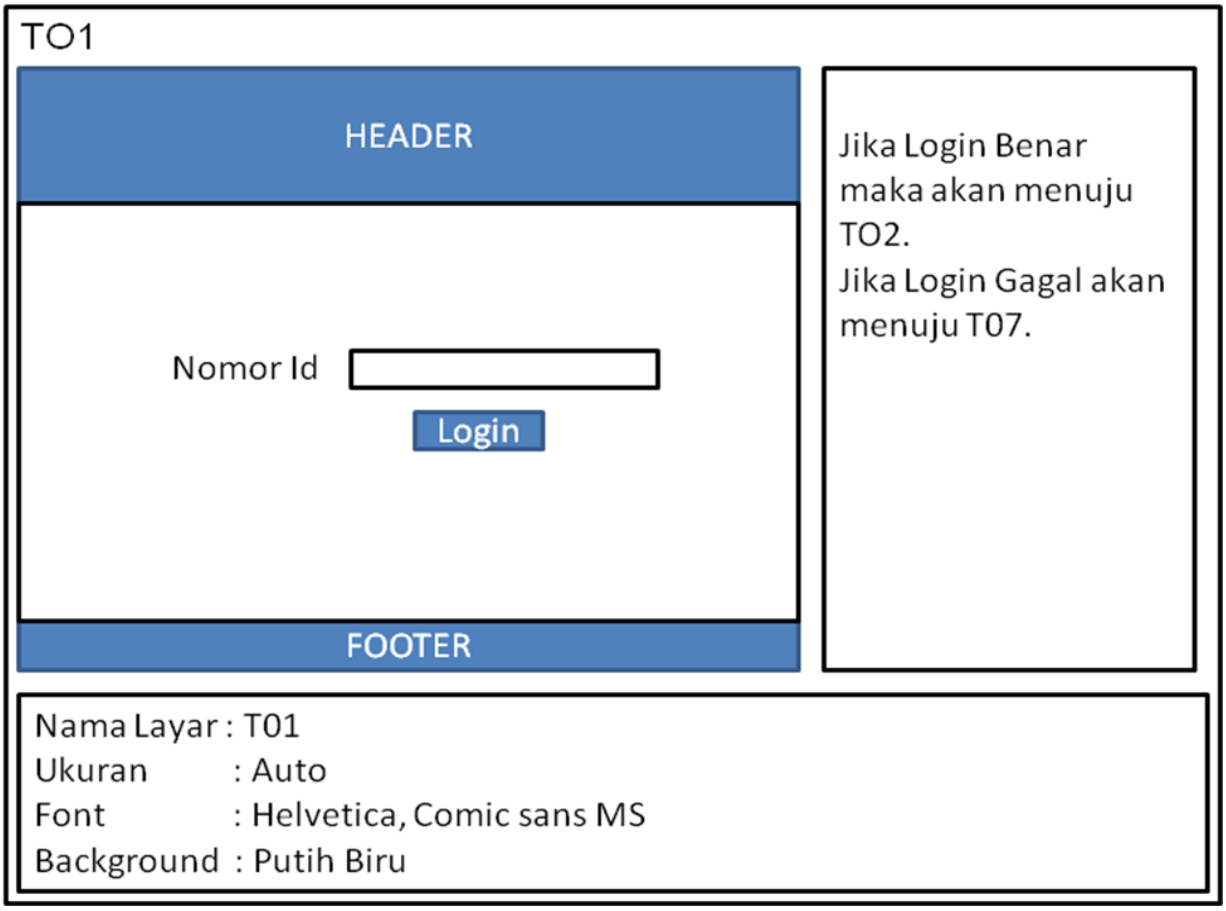
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*.

3.4.1 Perancangan Struktur Menu

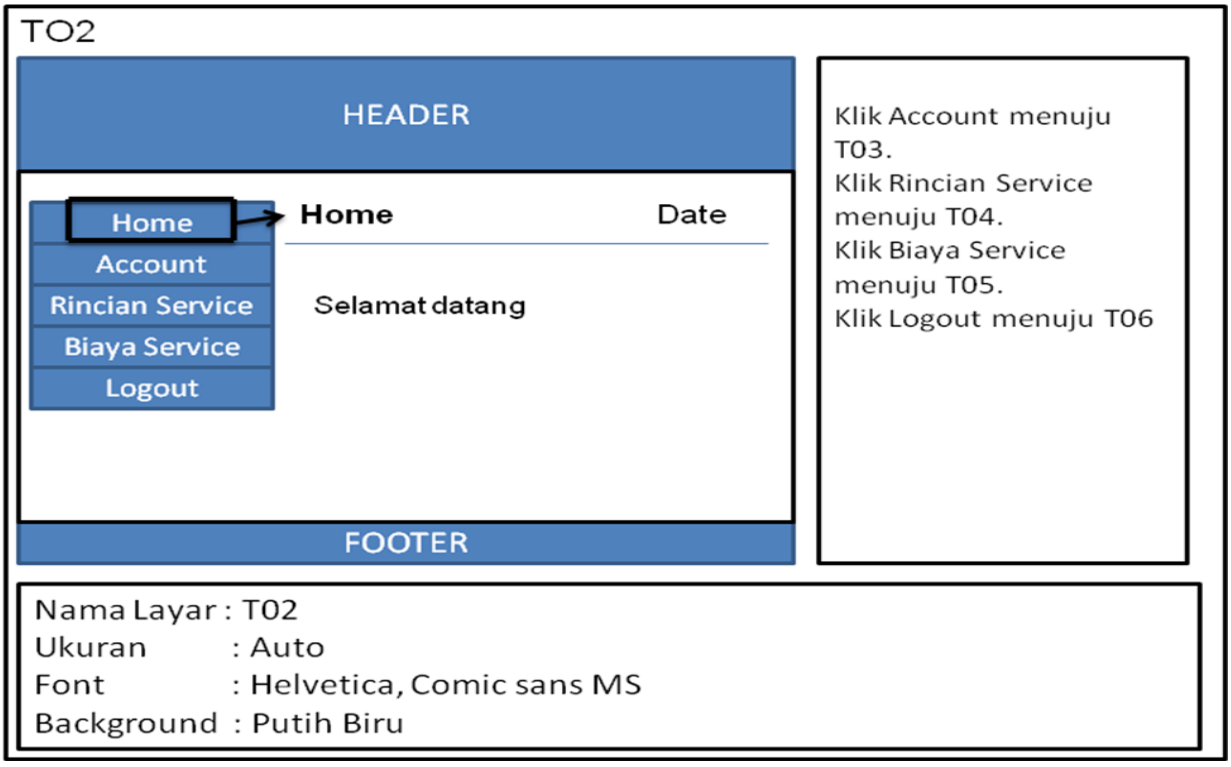


Gambar 3.12 Struktur Menu

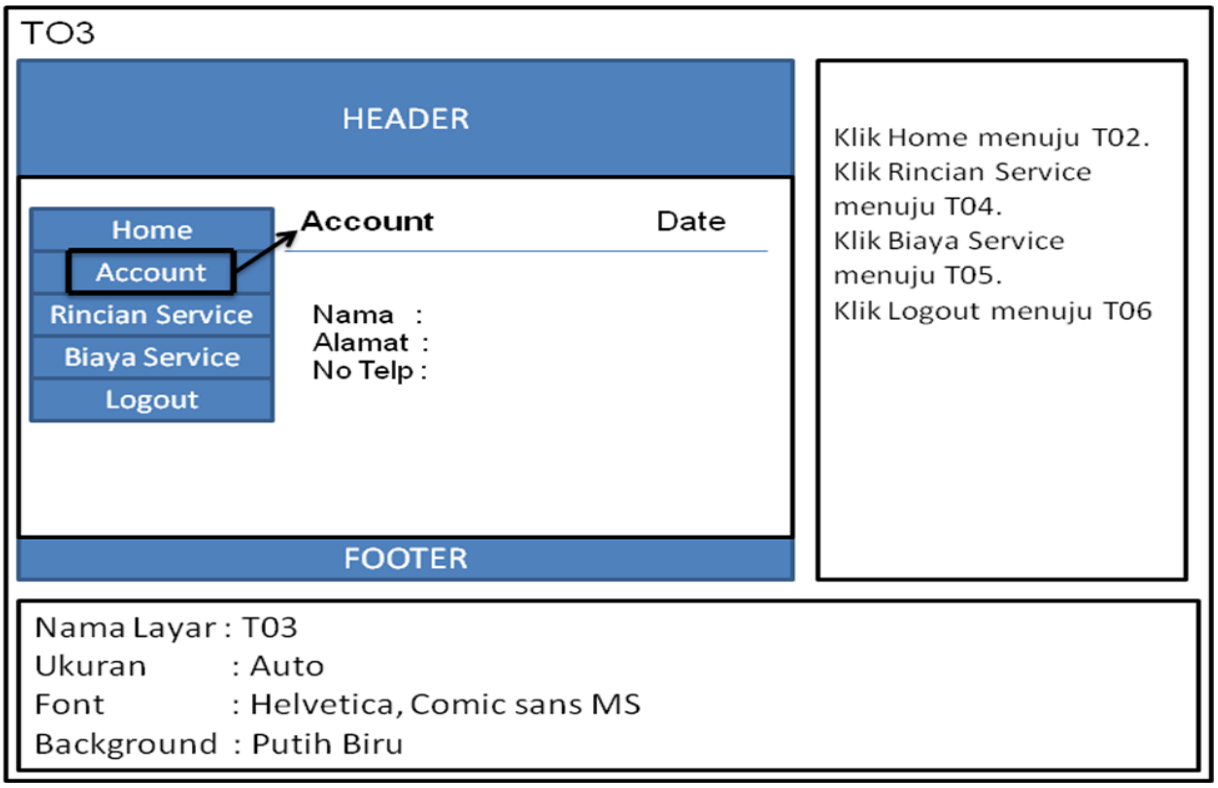
3.4.2 Perancangan Interface



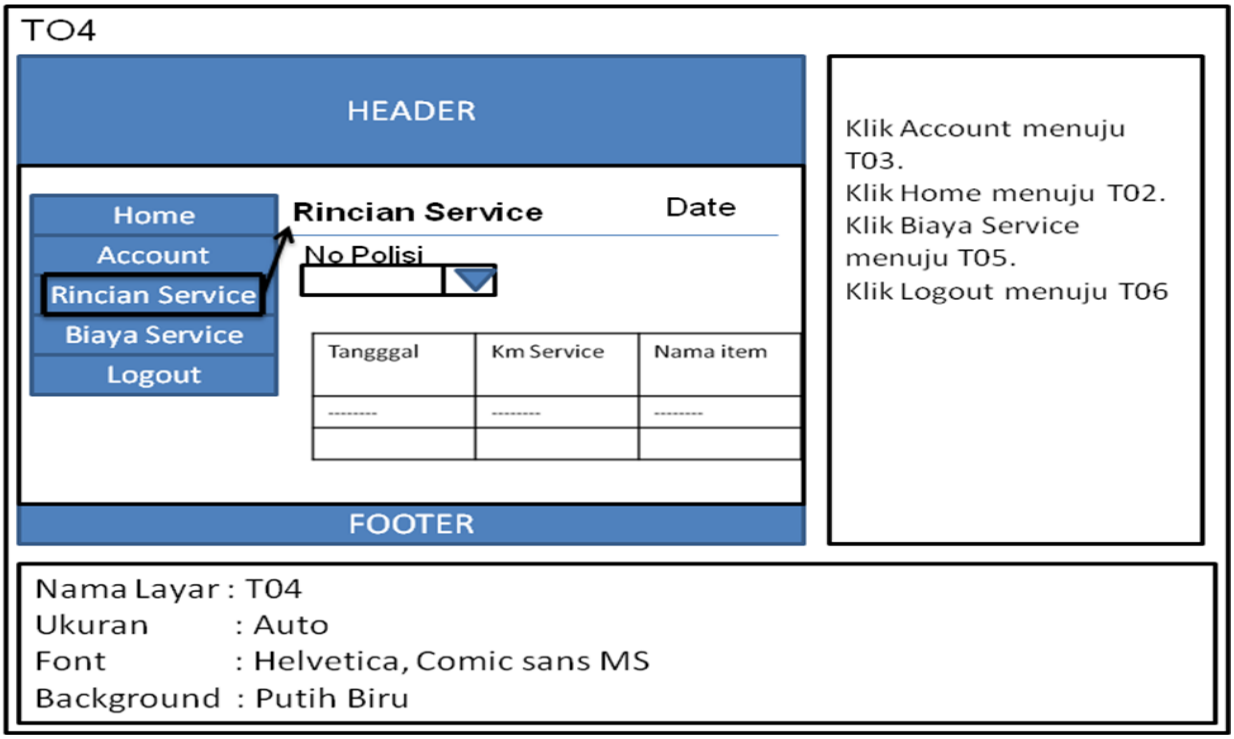
Gambar 3.13 Tampilan Login



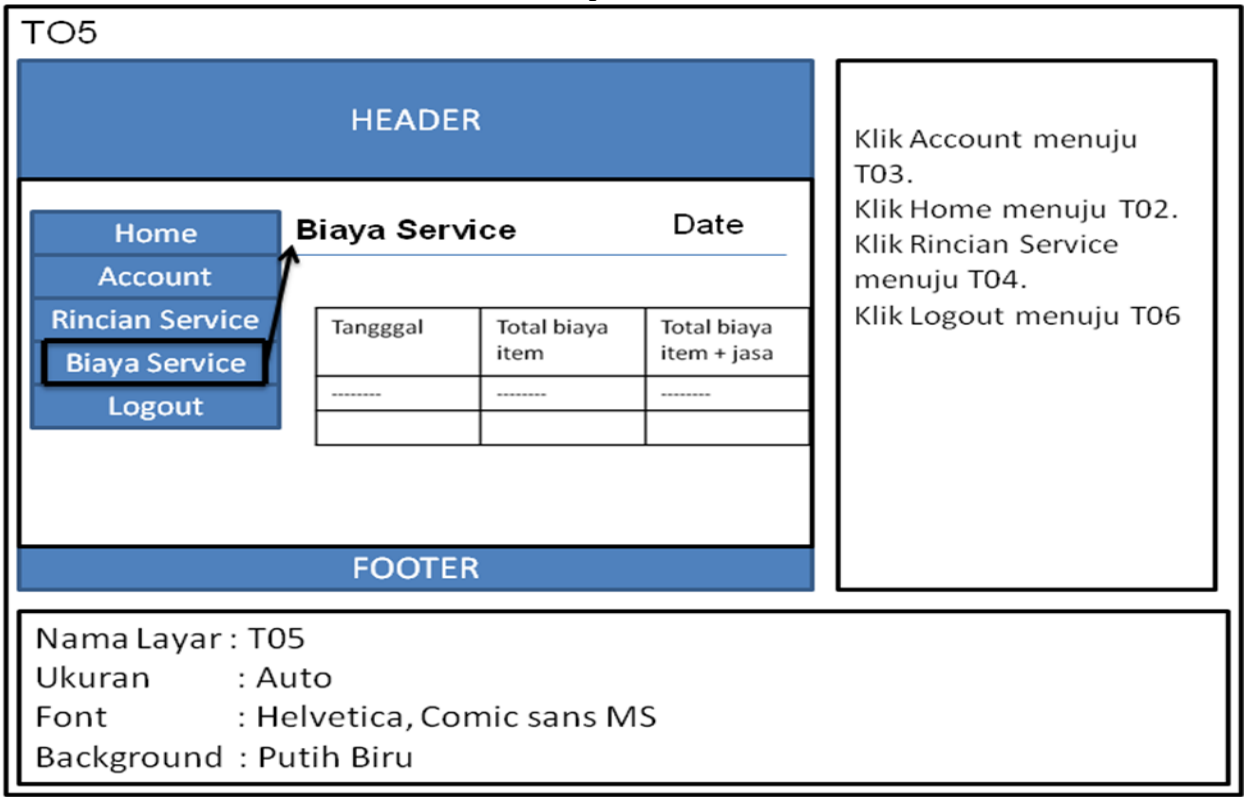
Gambar 3.14 Tampilan Menu Home



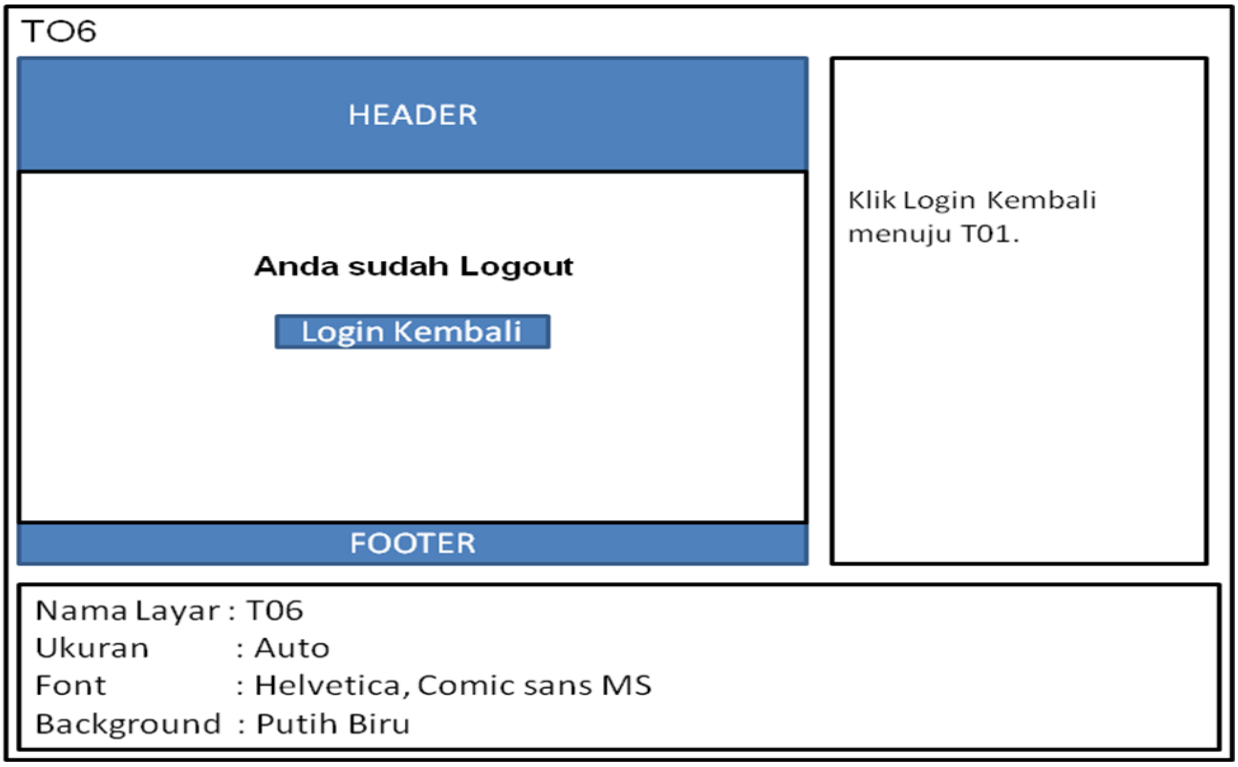
Gambar 3.15 Tampilan Menu Account



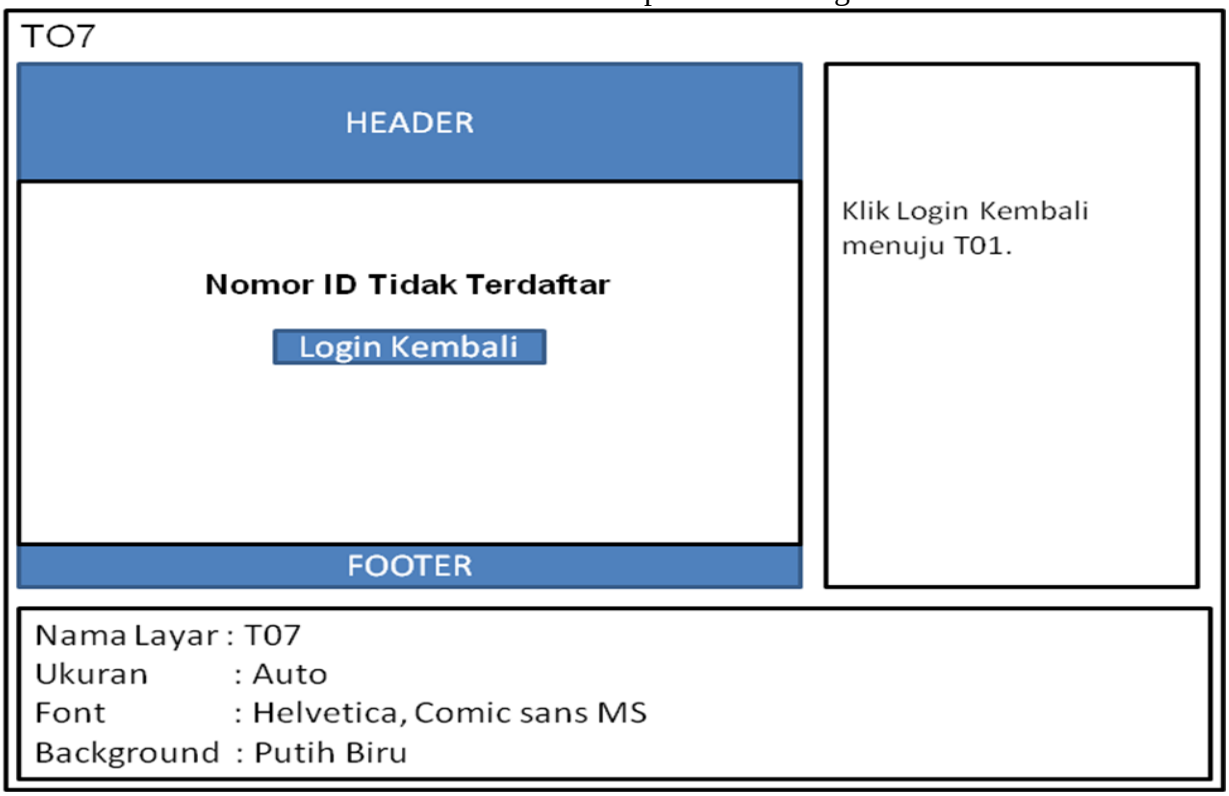
Gambar 3.16 Tampilan Menu Rincian Service



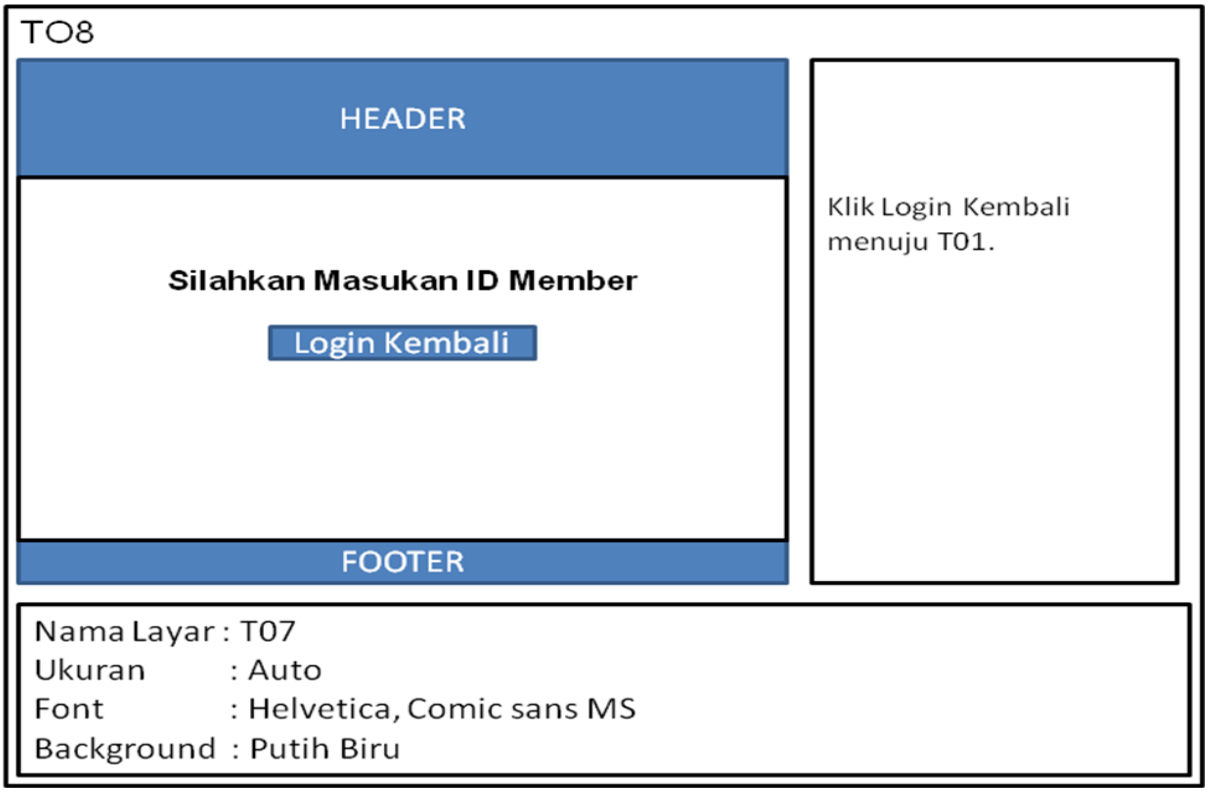
Gambar 3.17 Tampilan Menu Biaya Service



Gambar 3.18 Tampilan Menu Logout



Gambar 3.19 Tampilan ID Member Salah



Gambar 3.20 Tampilan ID Member Tidak Diisi

3.5 Implementasi dan Pengujian Program

3.5.1 Implementasi

Implementasi atau tahapan penerapan adalah suatu bentuk kegiatan yang merupakan rangkaian lanjutan dari kegiatan perancangan perangkat lunak. Implementasi dimaksudkan sebagai usaha untuk mewujudkan hasil dari perancangan Perangkat lunak. Hasil ini berarti hasil dari kegiatan rangkaian implementasi perancangan Perangkat lunak adalah proses aplikasi yang telah dibuat dan sudah dapat digunakan serta berfungsi dengan baik.

Jadi secara garis besar implementasi merupakan proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sisten informasi pemograman yang dibuat.

3.5.2 Batasan Implementasi

Pembuatan aplikasi Sistem Informasi Service Untuk Member GTI MOTOR Berbasis Web ini dibatasi pada Perangkat Lunak (*software*) dan Perangkat Keras (*hardware*) yang digunakan.

3.5.3 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini yang dibutuhkan adalah :

1. Microsoft Windows XP, atau Vista sebagai sitem operasi
2. Apache sebagai web server
3. PHP sebagai bahasa pemrograman
4. MySQL sebagai *Server Database Management System*
5. Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Netscape Navigator, Opera

3.5.4 Implementasi Perangkat Keras

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

1. Menggunakan processor intel Pentium IV atau diatasnya.
2. Menggunakan RAM minimal 512 Mb.
3. Tersedia *Hard Drive*, untuk media penyimpanan, minimal 40 Gigabyte untuk server,diluar basisdata.
4. Mouse, Keyboard, Monitor sebagai peralatan antarmuka

3.5.5 Implementasi Basis Data

a. Implementasi Table Pelanggan

```
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `bengkeldb`;
USE `bengkeldb`;
#
# Table structure for table 'TBLPelanggan'
#
DROP TABLE IF EXISTS `TBLPelanggan`;
CREATE TABLE `TBLPelanggan` (
  `NoPelanggan` VARCHAR(20) NOT NULL,
  `NamaPelanggan` VARCHAR(100) NOT NULL,
  `Alamat` VARCHAR(255),
  `Kota` VARCHAR(50),
```

```
  `Propinsi` VARCHAR(50),
  `KodePost` VARCHAR(20),
  `Negara` VARCHAR(50),
  `Telephone` VARCHAR(50),
  `Fax` VARCHAR(50),
  `KontakPerson` VARCHAR(50),
  `Note` TEXT,
  `Potongan` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `TipePot` VARCHAR(2) DEFAULT 'A',
  `LavelHarga` VARCHAR(10),
  `KGrup` VARCHAR(10)
) ENGINE=myisam DEFAULT CHARSET=utf8;
```

b. Implementasi Tabel Item

```
#
# Table structure for table 'TBLItem'
#
DROP TABLE IF EXISTS `TBLItem`;

CREATE TABLE `TBLItem` (
  `NoItem` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `KodeBarCode` VARCHAR(50),
  `NamaItem` VARCHAR(255),
  `Jenis` VARCHAR(10),
  `Satuan` VARCHAR(10),
  `HargaPokok` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HargaJual` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HargaJual2` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HargaJual3` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HJQtyD2` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HJQtyD3` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HJQtyS1` INTEGER DEFAULT 0,
  `HJQtyS2` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `TotalPokok` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Quantity` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `StokMin` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `StatusItem` VARCHAR(20) DEFAULT '1',
  `Supplier` VARCHAR(20),
  `Supplier2` VARCHAR(20),
  `Supplier3` VARCHAR(20),
  `StatusProduk` VARCHAR(20) DEFAULT '1',
  `Gambar` VARCHAR(100),
  `Note` TEXT,
```

```
  `RakBarang` VARCHAR(100),
  `JasaWaktu` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `JasaSatuanWaktu` VARCHAR(20) DEFAULT '1',
  `JenisKomisi` VARCHAR(2) DEFAULT '1',
  `KomisiProsen` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `KomisiNominal` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Inv_IdAwal` VARCHAR(20),
  `Inv_JmlAwal` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Inv_HrgAwal` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Inv_TglAwal` DATETIME
) ENGINE=myisam DEFAULT CHARSET=utf8;
```

c. Implementasi Tabel Service

```
#
# Table structure for table 'TBLService'
#
DROP TABLE IF EXISTS `TBLService`;
CREATE TABLE `TBLService` (
  `NoService` VARCHAR(20) NOT NULL,
  `Tanggal` DATETIME,
  `NoPelanggan` VARCHAR(20),
  `NoPolisi` VARCHAR(20),
  `Mekanik1` VARCHAR(20),
  `Mekanik2` VARCHAR(20),
  `Mekanik3` VARCHAR(20),
  `Mekanik4` VARCHAR(20),
  `BiayaM1` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `BiayaM2` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `BiayaM3` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `BiayaM4` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `KmSekarang` INTEGER DEFAULT 0,
  `KmBerikut` INTEGER DEFAULT 0,
  `TotalWaktu` INTEGER DEFAULT 0,
  `Status` VARCHAR(10),
  `Keterangan` TEXT,
  `SubTotalJasa` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `SubTotalItem` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `SubTotal` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Diskon` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `TotalDiskon` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
```

```
  `Pajak` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `TotalPajak` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `TotalAkhir` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Pembayaran` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `User` VARCHAR(50),
  `IDTabel` VARCHAR(50)
) ENGINE=myisam DEFAULT CHARSET=utf8;
```

d. Implementasi Tabel Pembelian

```
#
# Table structure for table 'TBLPembelianDetail'
#
DROP TABLE IF EXISTS `TBLPembelianDetail`;

CREATE TABLE `TBLPembelian` (
  `NoTransaksi` VARCHAR(20) NOT NULL,
  `NoBaris` INTEGER,
  `NoItem` VARCHAR(50) NOT NULL,
  `NoPelanggan` VARCHAR(20),
  `QtyOrder` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Quantity` DOUBLE NULL NOT NULL DEFAULT 0,
  `QtyRetur` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HargaPokok` DOUBLE NULL NOT NULL DEFAULT 0,
  `Potongan` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `HargaSP` DOUBLE NULL DEFAULT 0,
  `Total` DOUBLE NULL NOT NULL DEFAULT 0,
  `StsOrder` TINYINT(1) DEFAULT 0,
  `IDInv` VARCHAR(50)
) ENGINE=myisam DEFAULT CHARSET=utf8;
```

3.5.6 Implementasi Antar Muka dan Penggunaan Program

Dalam pembuatan aplikasi apapun, antar muka juga memegang peranan yang penting. Antar muka dapat memudahkan user dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, antar muka pada aplikasi Sistem Informasi Service Untuk Member GTI MOTOR dibuat menarik dan sederhana sehingga member dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan sebagai berikut :

3.5.6.1 Tampilan Login

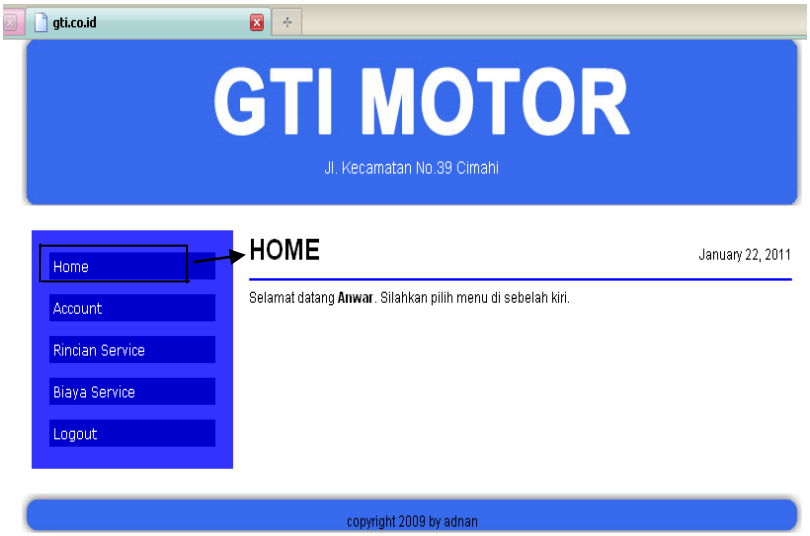
Merupakan tampilan awal ketika user membuka Sistem Informasi ini, user yang merupakan member dari GTI MOTOR diharuskan mengisikan Nomor ID member pada form yang tersedia untuk dapat masuk ke halaman menu utama.



Gambar 3.21 Tampilan Login

3.5.6.2 Tampilan Halaman Home

Merupakan halaman selamat datang jika Nomor ID member yang dimasukan oleh user valid.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Home

3.5.6.3 Tampilan Halaman Account

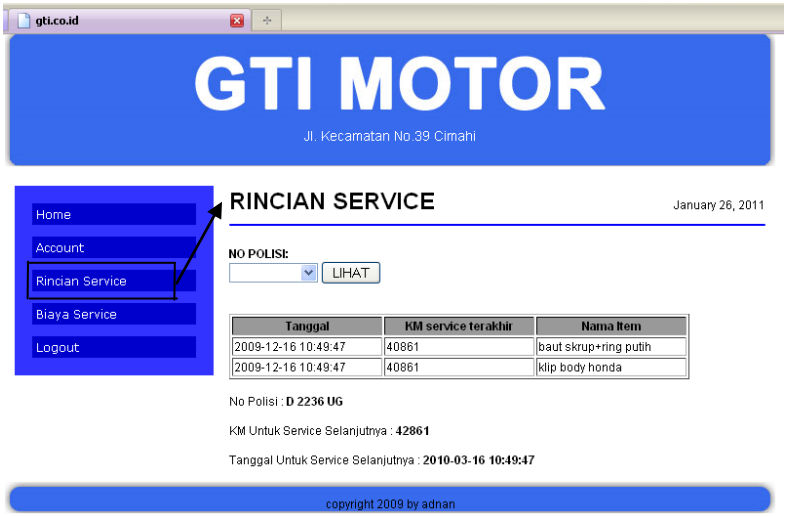
Merupakan tampilan ketika user memilih menu acoount, dalam menu ini terdapat data diri user.



Gambar 3.23 Tampilan Halaman Account

3.5.6.4 Tampilan Halaman Rincian Service

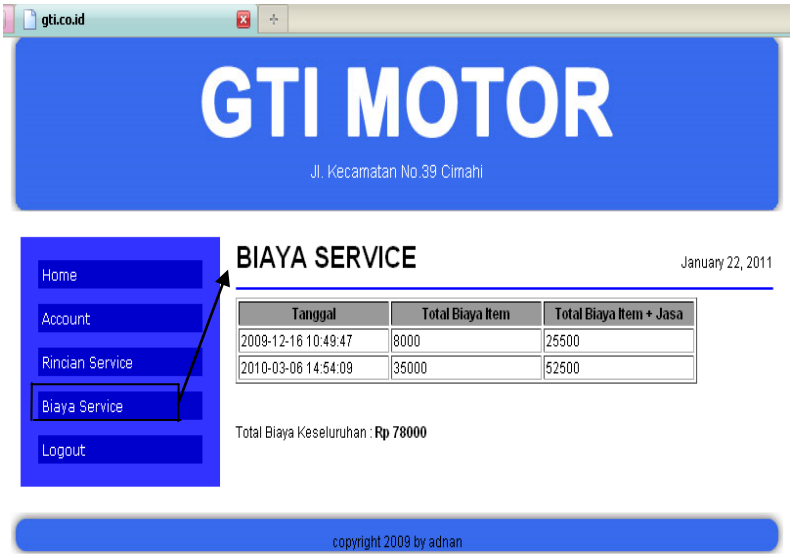
Merupakan tampilan ketika user memilih menu rincian service, dalam menu ini terdapat rincian data service member, mulai dari tanggal service, KM ketika service, Nama Item yang dibeli ketika service serta Tanggal dan KM untuk service selanjutnya, rincian service debedakan berdasarkan No Polisi pada Kendaraan Member..



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Rincian Service

3.5.6.5 Tampilan Halaman Biaya Service

Merupakan tampilan ketika user memilih menu biaya service, dalam menu ini terdapat rincian biaya yang dikeluarkan ketika service.



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Biaya Service

3.5.6.6 Tampilan Halaman Logout

Merupakan halaman ketika user keluar dari system dengan memilih Logout.



Gambar 3.26 Tampilan Logout

3.5.6.7 Tampilan ID Member Salah

Merupakan halaman jika User salah memasukkan ID Member.



Gambar 3.27 Tampilan ID member salah

3.5.6.8 Tampilan ID Member Kosong

Merupakan halaman jika User tidak mengisi memasukkan ID Member.



Gambar 3.28 Tampilan ID member kosong

3.5.7 Implementasi Instalasi dan Penggunaan Program

3.5.7.1 Instalasi Xamp

Berikut adalah langkah-langkah Instalasi aplikasi Sistem Informasi Service Untuk Member GTI MOTOR Berbasis Web dengan menggunakan php dan mysql dari awal hingga akhir, beserta pembuatan programnya.

1. Menginstal PHP Xamp pada komputer.
2. Membuat database di MySql

Untuk keperluan menampung data di *server*, kita memerlukan sebuah database. MySql merupakan sebuah program aplikasi untuk membuat database yang umum digunakan pada *web server*. MySql banyak digunakan karena kemampuannya dalam menampung data yang cukup besar dan proses *loading* yang cepat dalam pemanggilan data.

Dalam pembahasan kali ini akan membuat database dengan menggunakan **PhpMyAdmin** yang sudah *built-in* (terintegrasi dengan PHP Xamp).

a. Pemilihan bahasa pada saat instalasi.



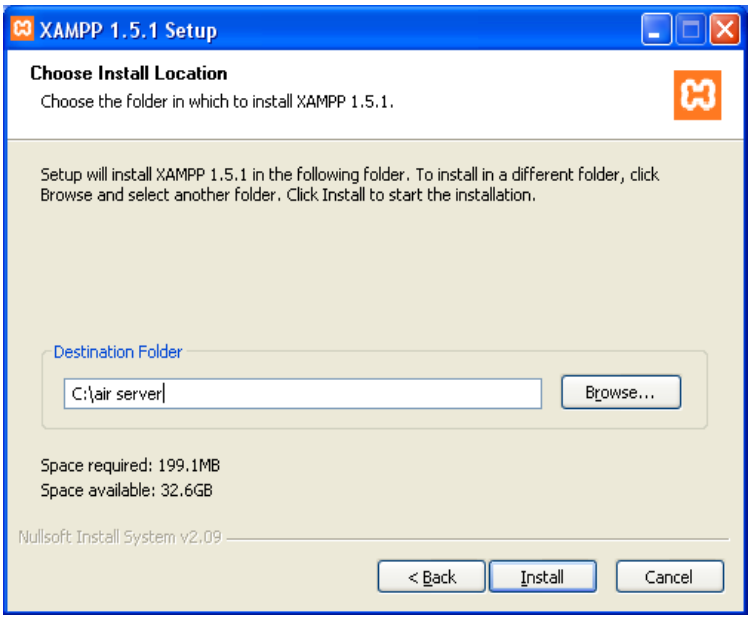
Gambar 3.29 Pemilihan bahasa

b. Tampilan menu awal instalasi



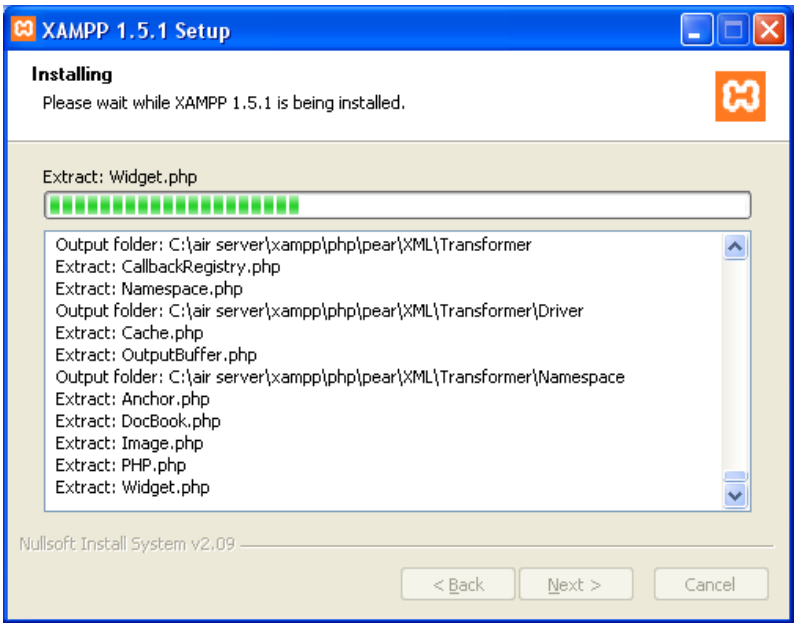
Gambar 3.30 Tampilan menu awal instalasi

c. Memilih tempat penyimpanan file xampp di komputer



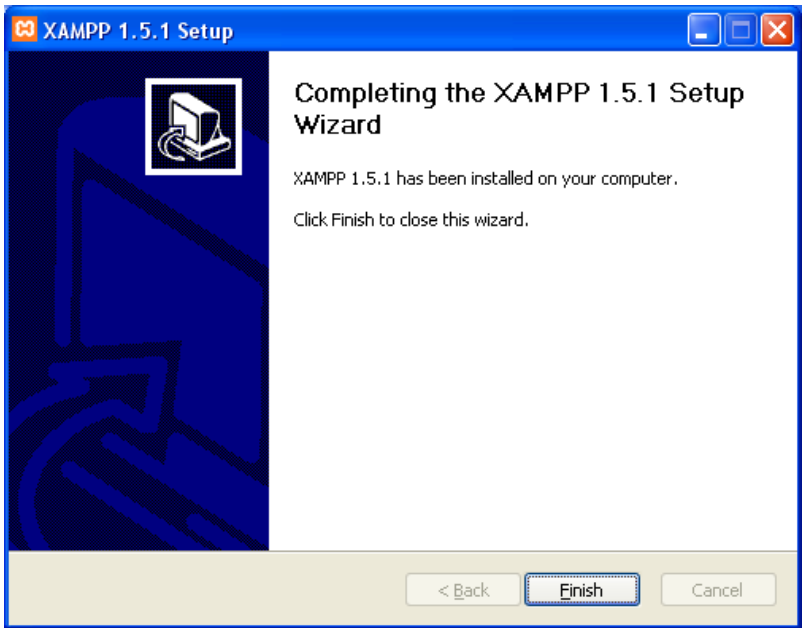
Gambar 3.31 File penyimpanan xampp

d. File diekstrak kedalam program file



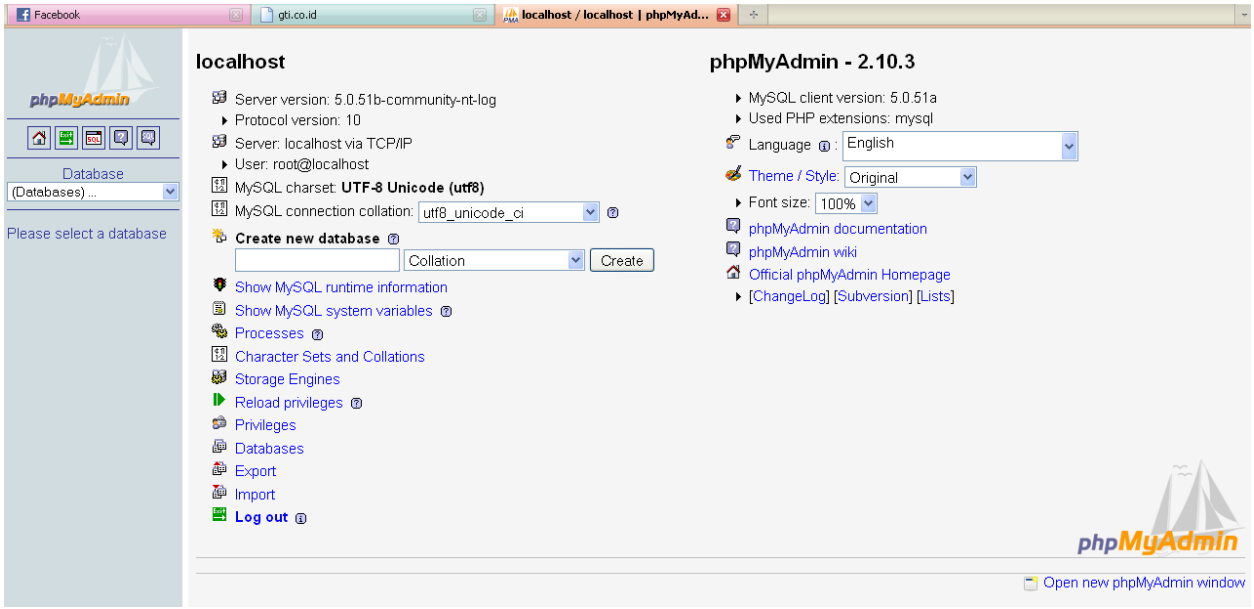
Gambar 3.32 Ekstrak xamp

e. Tampilan bahwa file xamp sukses di install



Gambar 3.33 Sukses instal

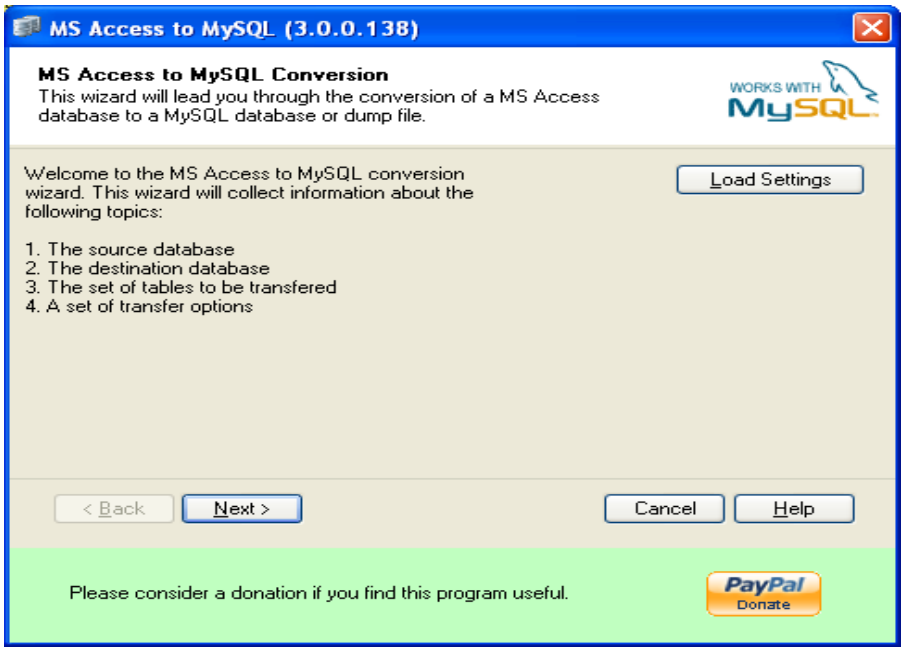
f. Tampilan awal PhpMyAdmin



Gambar 3.34 Tampilan awal PhpMyAdmin

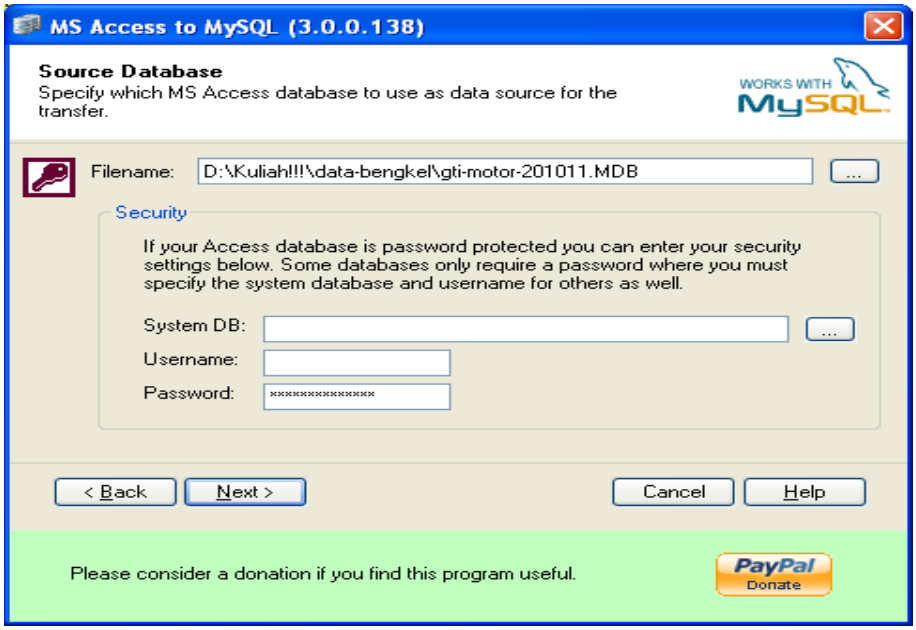
3.5.7.2 Penggunaan BULLZIP MS Access to MY SQL

a. Tampilan awal, klik next



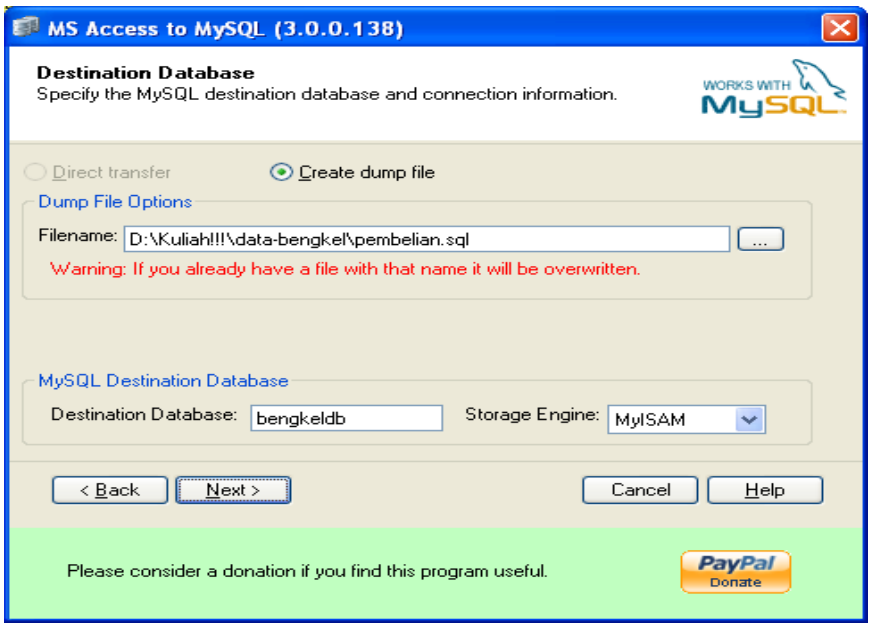
Gambar 3.35 Tampilan awal BULLZIP MS Access to MY SQL

b. Masukan url file Access pada kotak “file name”, serta isi password file Access pada kotak “password”, kemudian klik next.



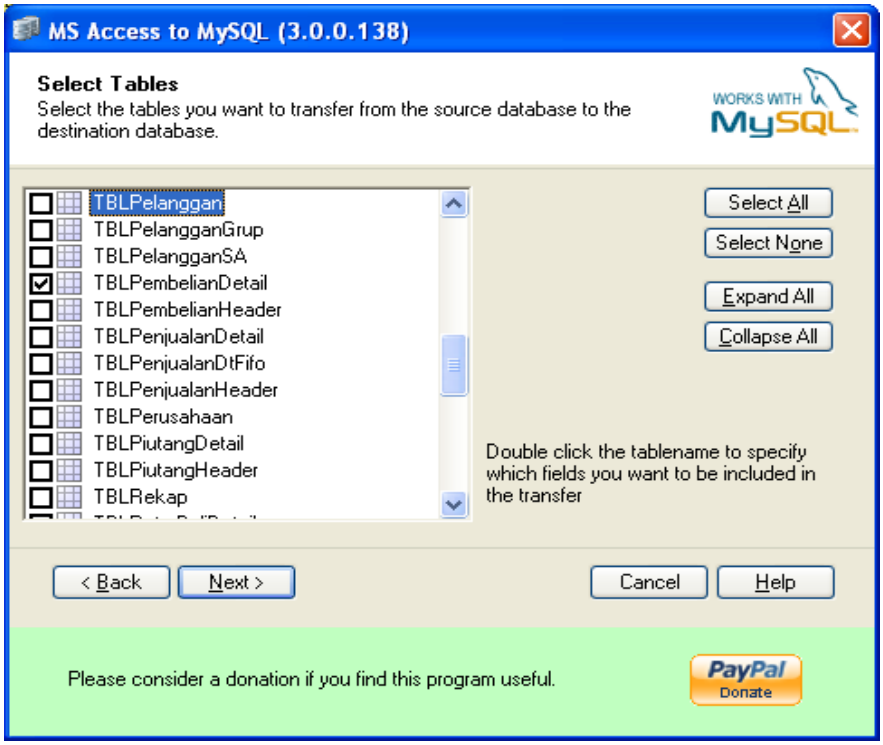
Gambar 3.36 Tampilan pemilihan url MS Acces

c. Masukan url file dumo SQL akan disimpan pada kotak “filename”, klik next.



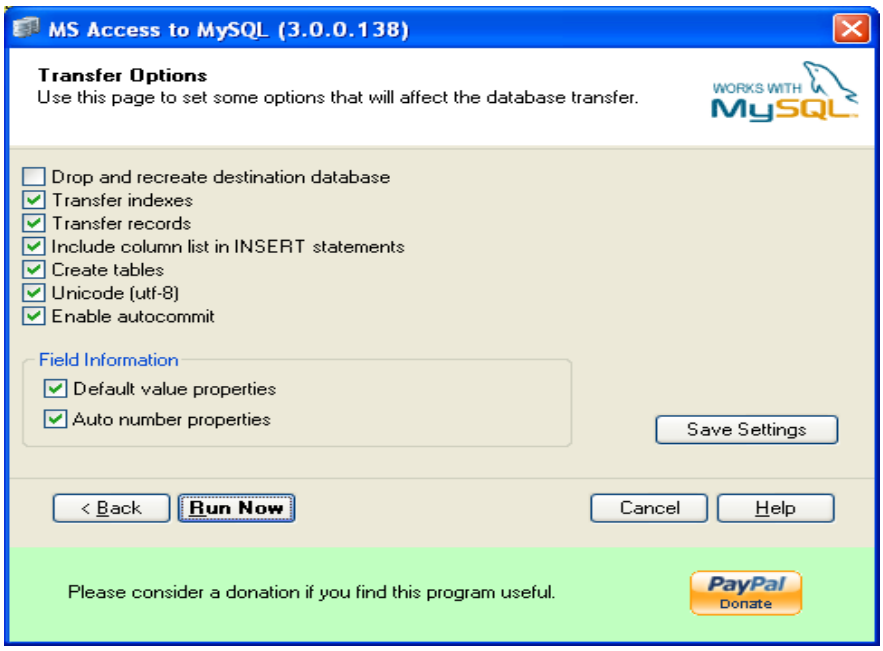
Gambar 3.37 Tampilan pemilihan url MY SQL

d. Centang nama table yang akan di eksport menjadi file My SQL.



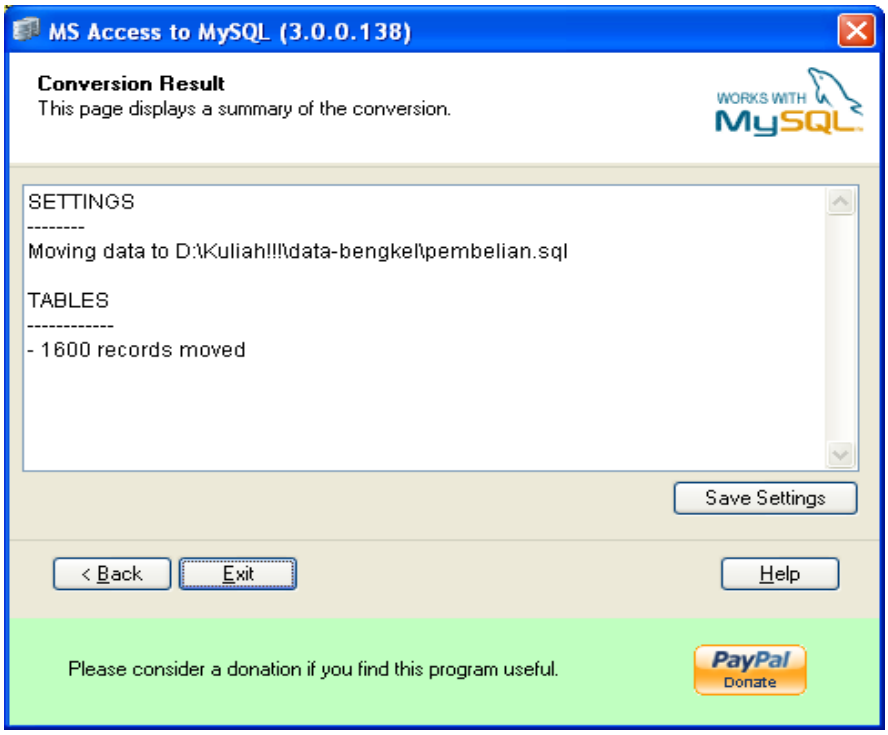
Gambar 3.38 Tampilan pemilihan tabel

e. Pilih file information yang di perlukan, klik run now.



Gambar 3.39 Tampilan pemilihan file information

f. File MS Acces berhasil di konversi ke MySQL, klik exit.



Gambar 3.40 Tampilan export sukses.

3.5.8 Pengujian

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan Perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan untuk mengetahui kelemahan dari Perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa Perangkat lunak yang memiliki kualitas yang baik yaitu mampu untuk mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean dari Perangkat lunak itu sendiri.

Berikut hasil pengujian sistem akan dijabarkan melalui tabel pengujian :

Tabel 3.6 Tabel Pengujian

Proses	Data Masukan	Hasil	Kesimpulan
Login	Nomor ID member benar	Masuk kedalam menu utama	[X] Diterima [ ] Ditolak
	Nomor ID member salah	Tampil halaman gagal login	[X] Diterima [ ] Ditolak
	Nomor ID member tidak diisi	Tampil halaman gagal login	[X] Diterima [ ] Ditolak
Account	Request menu account	Menampilkan halaman account	[X] Diterima [ ] Ditolak
Rincian Service	Request menu rincian service	Menampilkan halaman rincian service	[X] Diterima [ ] Ditolak
Rincian Service	Request menu biaya service	Menampilkan halaman biaya service	[X] Diterima [ ] Ditolak
Logout	Request Logout	Menampilkan halaman logout sukses	[X] Diterima [ ] Ditolak