BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Setelah sistem informasi yang baru dirancang, sistem tersebut harus diimplementasikan sebagai sistem kerja, dan dipelihara agar dapat berjalan dengan baik. Menurut Jamer O'Brien (2005:529) "Implementsi adalah langkah yang vital dalam pengembangan teknologi informasi untuk mendukung karyawan, pelanggan, dan pihak-pihak yang berkepentingan lainnya".

5.1.1. Batasan Implementasi (optional)

Dalam megimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hala yang menjadi betasan implementasi, yaitu :

1. Tidak semua kebutuhan sistem informasi ini dikerjakan, tetapi hanya subsitem-subsitem yang mendukung khususnya proses pada pemesanan dan pengiriman barang.
2. Basisdata yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah bahasa SQL.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Implemenatasi pengembangan perangkat lunak ini menggunakan perangkat lunak pengembang yaitu *borland delphi 7* karena menyediakan fasilitas-fasilitas yang memadai untuk membuat suatu program aplikasi. Sementara *MySQL*

digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam basis data dengan keuunggulan diantaranya tingkat keamanan dan kapaaasitas daya tampung yang lebih besar.

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

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

1. Server
    a. Menggunakan minimal *prosessor* berkeepatan 2,50 Ghz
    b. Menggunakan RAM minimal 512 Mb
    c. Tersedianya *hard drive* untuk media penyimpanan, minimal 10 Mb untuk *server*, diluar basisdata.
    a. *Mouse, keyboard,* dan *monitor* sedangkan *Printer* sebagai peralatan antar muka.
    d. HUB
    e. Kabel Jaringan
2. Client
    b. Menggunakan minimal *prosessor* berkecepatan 2,50 Ghz
    c. Menggunakan RAM minimal 256 Mb
    d. *Mouse, Keyboard,* dan *monitor* sedangkan *Printer* sebagai peralatan antar muka.
    e. Kabel Jaringan.

5.1.4. Implementasi Basis Data (Sintaks *SQL*)

Pembuatan basisdata dilakukan dengan menggunakan bahasa *SQL*, dimana DBMS yang digunkan adalah *MySQL*. Implementasi dalam bahasa *SQL* adalah sebagai berikut :

```
insert into dbscreaming_soul.bahan_baku
      (kode_bahan, nama_bahan, jenis_bahan, warna_bahan,
stok_bahan, satuan_bahan)
      values
      (kode_bahan, nama_bahan, jenis_bahan, warna_bahan,
stok_bahan, satuan_bahan)
insert into dbscreaming_soul.barang
      (kode_barang, nama_barang, jenis_barang, sex, ukuran,
harga_jual, stok)
      values
      (kode_barang, nama_barang, jenis_barang, sex, ukuran,
harga_jual, stok)
insert into dbscreaming_soul.pemesanan
      (id_pemesanan, tanggal, nama_pemesan, alamat, tlp, total,
potongan, grand_total, dp, sisa_grand_total, bayar, st_ambil,
tanggal_pengambilan)
      values
      (id_pemesanan, tanggal, nama_pemesan, alamat, tlp, total,
potongan, grand_total, dp, sisa_grand_total, bayar, st_ambil,
tanggal_pengambilan)
insert into dbscreaming_soul.pemesanan_detail
      (nomor, id_pemesanan, nama_barang, jenis_barang, sex,
ukuran, harga, jumlah, sub_total, st_produksi, bahan)
      values
      (nomor, id_pemesanan, nama_barang, jenis_barang, sex,
ukuran, harga, jumlah, sub_total, st_produksi, bahan)
insert into dbscreaming_soul.penitipan
      (id_penitipan, tanggal, kode_toko, total_terjual,
persen_konsinyasi, bayar_konsinyasi, bayar_penjualan, st_ambil)
      values
      (id_penitipan, tanggal, kode_toko, total_terjual,
persen_konsinyasi, bayar_konsinyasi, bayar_penjualan, st_ambil)
```

```
insert into dbscreaming_soul.penitipan_detail
      (nomor,  id_penitipan,  kode_barang,  jumlah,  sub_total,
terjual, sisa, harga, bayar_terjual)
      values
      (nomor,  id_penitipan,  kode_barang,  jumlah,  sub_total,
terjual, sisa, harga, bayar_terjual)
insert into dbscreaming_soul.produksi
      (id_produksi, tanggal, id_barang, jumlah, id_pemesanan)
      values
      (id_produksi, tanggal, id_barang, jumlah, id_pemesanan)
insert into dbscreaming_soul.produksi_detail
      (nomor, id_produksi, nama_bahan, jenis_bahan, warna_bahan,
jumlah)
      values
      (nomor, id_produksi, nama_bahan, jenis_bahan, warna_bahan,
jumlah)
insert into dbscreaming_soul.tabel_user
      (username, password, hak_akses)
      values
      (username, password, hak_akses)
insert into dbscreaming_soul.toko
      (kode_toko, nama_toko, alamat, tlp, email)
      values
      (kode_toko, nama_toko, alamat, tlp, email)
```

5.1.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi perangkat lunak ini dilakukan dengan membuat *file project* dari perangkat lunak yang dibuat yaitu aplikasi SAT Sms. Suatu *file project* merupakan gabungan dari berbagai modul program yang disebut sebagai unit program. Setiap unit program pada Delphi mempunyai ekstensi *.PAS yang berfungsi untuk melaksanakan pengendalian terhadap proses yang dilakukan. Setiap unit program dapat disertai dengan suatu file yang berisi data tentang layar muka yang disebut *form* yang disimpan pada file dengan ekstensi *.DFM.

5.1.5.1. Implementasi Halaman Utama

Form menu utama merupakan sentral dari semua halaman *form*. *Form* ini berisi menu-menu utama yang dapat mengakses dan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Berikut ini implementasi struktur menu pada menu utama Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang Pada *Screaming Soul Clothing* yaitu :

Tabel 5.1 Menu Utama

Sub menu	Diskripsi	Nama File
File Master	Menu yang berisi sub-sub data barang, data bahan baku, data toko dan keluar.	MenuUtama.pas
Transaksi	Menu untuk melakukan penginputan data proses pemesanan, produksi barang, retur barang, dan pembelian bahan baku	MenuUtama.pas
Laporan	Menu untuk mencetak laporan-laporan	MenuUtama.pas
Management User	Menu untuk menambah user dan mengubah user dan password.	MenuUtama.pas
Tentang Program	Menu yang berisi tentang bantuan dan Info Programer.	MenuUtama.pas

5.1.5.2. Implementasi Sub Menu File Master

Implementasi halaman berdasarkan Sub Menu File Master yang dibuat dalam File program dengan berekstensi *.pas adalah sebagai berikut :

Tabel 5.2 Sub Menu File Master

Sub Menu	Diskripsi	Nama File
Dara Barang	Sub menu yang digunakan untuk menginputkan data barang.	Barang.pas
Data Bahan Baku	Sub menu untuk menginputkan data bahan baku.	Bahanbaku.pas
Data Toko	Sub Menu untuk menginputkan data Toko.	Toko.pas

5.1.5.3. Implementasi Sub Menu Transaksi

Implementasi halaman berdasarkan Sub menu Transaksi yang dibuat dalam file program dengan berekstensi *.pas sebagai berikut :

Tabel 5.3 Sub Menu Transaksi

Sub Menu	Diskripsi	Nama File
Pemesanan Barang	Sub menu untuk menginputkan data pemesanan barang.	Pemesanan.pas
Produksi Barang	Sub menu untuk mengetahui barang yang akan diproduksi.	Produksi.pas
Penitipan Barang	Sub menu untuk mengetahui barang-barang apa saja yang akan dititipkan ke toko.	Penitipan.pas

Pengambilan Barang	Sub menu untuk menginfokan data barang pesanan yang diambil.	PengambilanBrg.pas
Retur Barang	Sub menu untuk menginputkan barang yang diretur.	Retur.pas
Pembelian bahan baku	Sub menu untuk menginputkan data pembelian bahan baku	Finput_pesanan.frm

5.1.5.4. Implementasi Sub Menu Laporan

Implementasi halaman berdasarkan Sub Menu Laporan yang dibuat dalam file program dengan berekstensi *.pas sebagai berikut :

Tabel 5.4 Sub Menu Laporan

Sub Menu	Diskripsi	Nama File
Stok Barang	Sub menu ini untuk mencetak Laporan Stok Barang.	LaporanBarang.pas
Bahan Baku	Sub menu ini untuk mencetak Laporan Bahan Baku.	LaporanBahanbaku.pas
Pemesanan	Sub menu ini untuk mencetak Laporan Pemesanan Barang.	LaporanPemesanan.pas
Penitipan	Sub menu ini untuk mencetak laporan penjualan barang yang dititipakan	LaporanPenitipan.pas
Pembelian	Sub menu ini untuk	LaporanPembelian.pas

	mencetak laporan pembelian bahan baku	
Produksi	Sub menu ini untuk mencetak laporan produksi barang	LaporanProduksi.pas

5.1.5.5. Implementasi Sub Menu Management User

Implementasi halaman berdasarkan Sub menu Management User yang dibuat dalam file program dengan berekstensi *.pas sebagai berikut :

Tabel 5.5 Sub Menu Management User

Sub Menu	Diskripsi	Nama File
Tambah User	Sub menu untuk menambah user.	UTambahUser.pas
Ubah Username dan Password	Sub menu untuk mengubah username dan password	UbahUser.pas

5.1.5.6. Implementas Sub Menu Tentang Program

Implementasi halaman berdasarkan Sub menu Tentang Program yang dibuat dalam file program dengan berekstensi *.pas sebagai berikut :

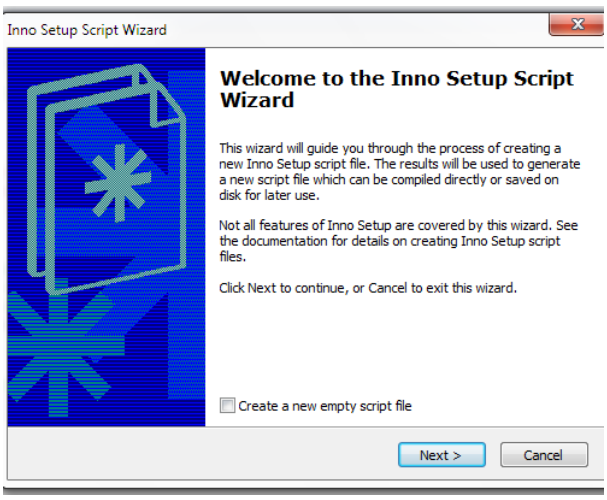
Tabel 5.6 Sub Menu Tentang Program

Sub Menu	Diskripsi	Nama File
Bantuan	Seb menu ini untuk memberikan info penggunaan sistem.	Bantuan.pas
Programer	Sub menu ini menjelaskan tentang	Usplash.pas

	programmer.	

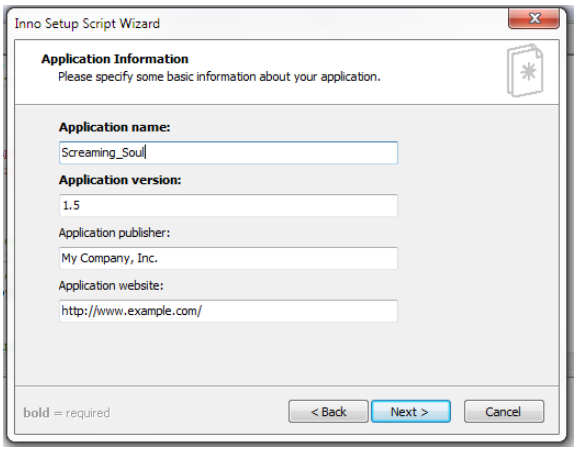
5.1.6. Implementasi Instalasi Program

Untuk menerapkan aplikasi pada komputer harus dilakukan yaitu membuat peckage program aplikasi *Borland Delphi 7*, untuk instalasi program aplikasi pemesanan dan penjualan barang pada *Screaming Soul Clothing* yang akan diterapkan, langkah-langkah untuk membuat setup program aplikasi pemesanan dan penjualan barang yaitu sebagai berikut :



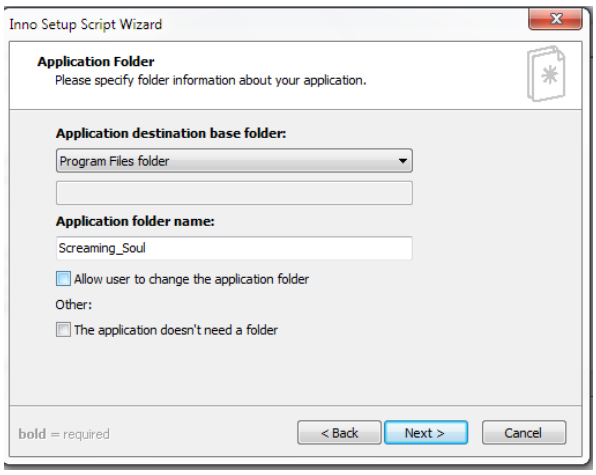
Gambar 5.1 *Dialog Welcome to the Inno Setup Script Wizard*

Penulis menggunakan *Inno Setup* agar aplikasi yang sudah dirancang dapat dibuat dalam bentuk setup.exe. Dari gambar diatas muncul dialog *Welecome to the Inno Setup Script Wizard*, klik tombol *next* > lalu akan muncul dialog *Application Information* seperti berikut :



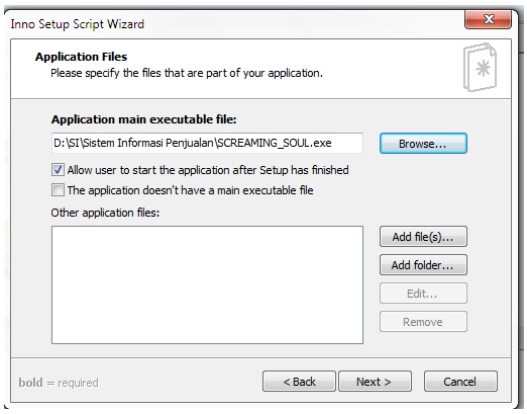
Gambar 5.2 *Dialog Application Information*

Application name dapat diisi sesuai keiinginan penulis, setelah itu klik tombol *next* >, akan muncul dialog *Application Folder*



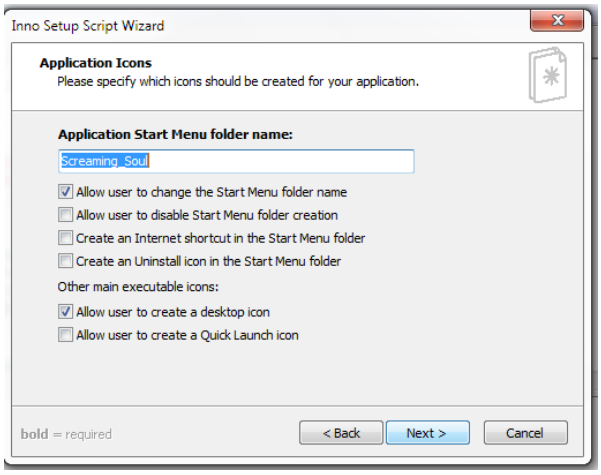
Gambar 5.3 *Dialog Application folder*

Pilih *application destination folder*, lalu klik tombol *next* >, akan muncul dialog Application Files



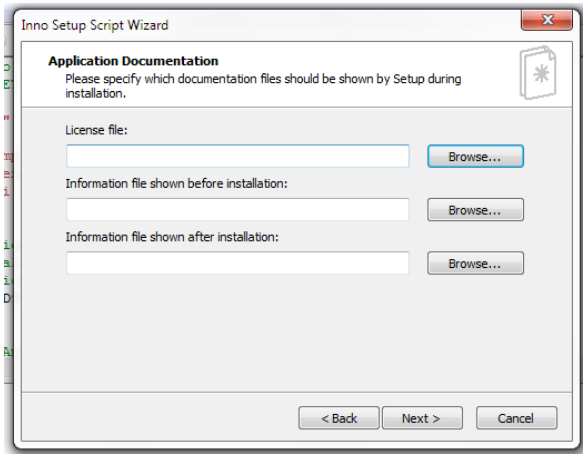
Gambar 5.4 *Dilaog Application Files*

Setelah gambar diatas muncul klik *browse* lalu plih *project* nya dan klik tombol *next* >, akan muncul dialog *Application Icons*



Gambar 5.5 *Dialog Application Icons*

Klik tombol *next* >,



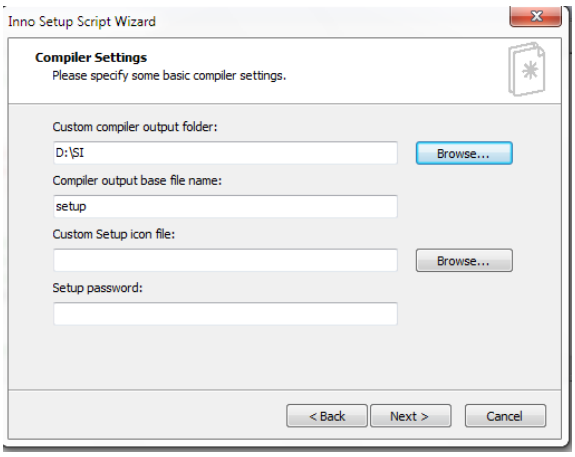
Gambar 5.6 *Dialog Application Documentation*

Lalu klik tombol *next* > , akan muncul Dialog *Scetup Languages*



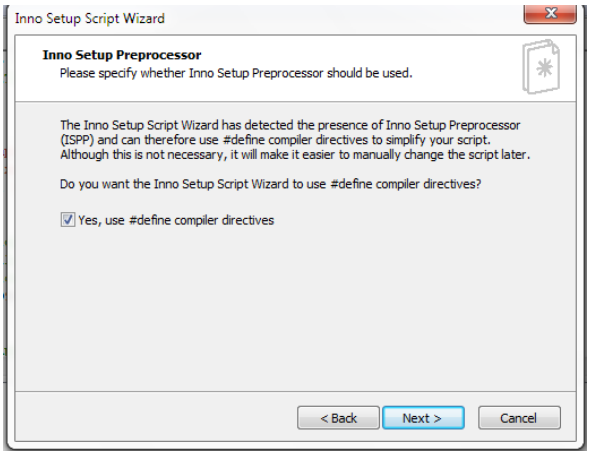
Gambar 5.7 *Dialog Setup Languages*

Gambar diatas merupakan pilihan bahasa yang dapat digunakan pada aplikasi, setelah memlih bahasa yang dipilih, klik tombol *next* >,



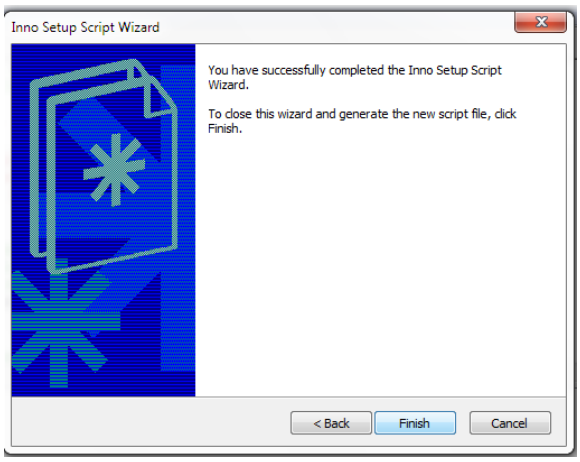
Gambar 5.8 *Dialog Compiler Settings*

Klik *browse* terlebih dahulu lalu pilih lokasi yang akan dijadikan *output* dari setup, lalu klik tombol *next* >,



Gambar 5.9 *Dialog Inno Setup Prepoccesor*

Lalu klik *next* > jika ingin melanjutkan, bila *setup* berhasil maka akan muncul gambar seperti berikut :



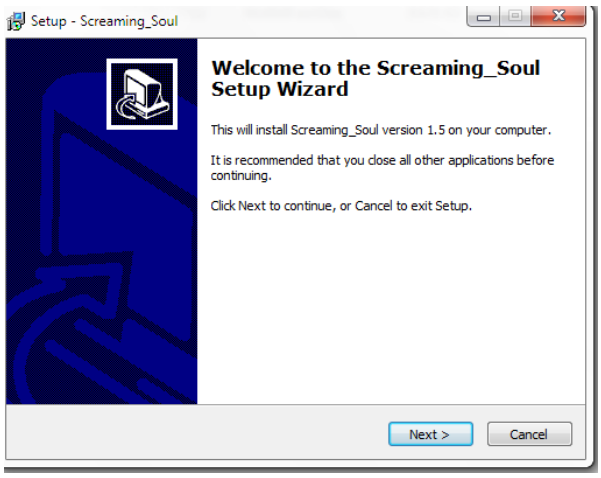
Gambar 5.10 *Dialog Setup Script Wizard*

Klik *finish*, periksa lokasi yang dipilih untuk menyimpan *output* setup.exe. Jika berhasil pada folder yang dipilih akan muncul gambar seperti berikut ini :



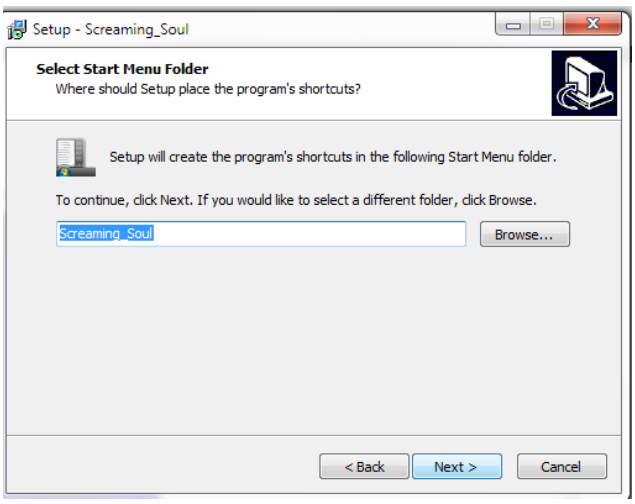
Gambar 5.11 *File Setup Screaming Soul*

Aplikasi Screaming Soul yang akan digunakan harus diinstall terlebih dahulu pada komputer. Adapun cara menginstall aplikasi Screaming Soul adalah dengan cara men-*double click* file ***setup.exe*** di folder instalasi Screaming Soul. Setelah file ***setup.exe*** dijalankan, maka akan tampil jendela dialog *Welcome to Screaming_Soul Setup Wizard.*



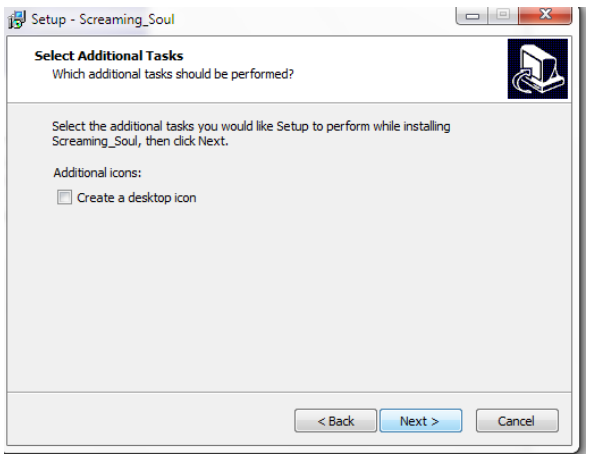
Gambar 5.12 *Dialog Welcome to the Screaming_Soul Setup Wizard*

Jika user memilih tombol *Next*, maka akan tampil dialog berikutnya yaitu dialog *Select Start Menu Folder.*



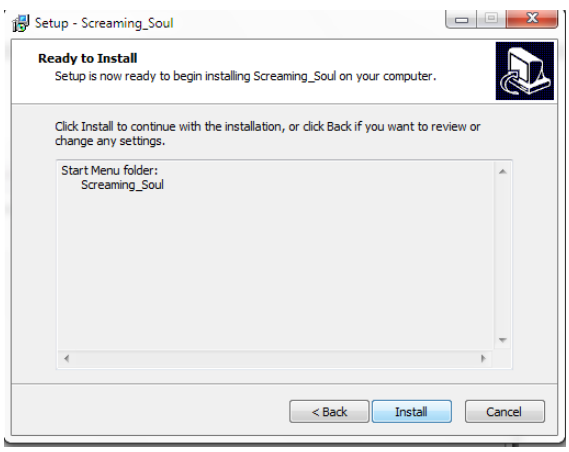
Gambar 5.13 *Dialog Select Start Menu Folder*

Didalamnya berisi tentang nama *folder* yang akan disave kllik *next* jika ingin melanjutkan maka akan muncul *Dialog Select Additional Tasks*.



Gambar 5.14 *Dialog Select Additional Tasks*

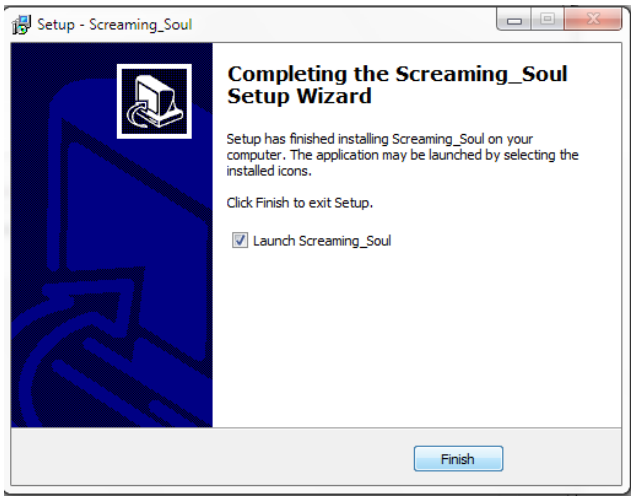
Klik Tombol next >, dialog berikutnya yang akan ditampilkan setelah memilih tombol *Next* adalah dialog *Ready to Install the Program*



Gambar 5.15 *Dialog Ready to Install the Program*

Di dalamnya berisi mengenai validasi informasi apa saja yang telah diisi oleh user pada dialog-dialog sebelumnya. Jika tombol *Install* di-*click*, maka akan tampil dialog *Installing Screaming_Soul*. Setelah dialog *Installing Screaming_Soul* telah selesai, maka proses intalasi aplikasi *Screaming_Soul* telah

berhasil dengan memunculkan dialog *Completing the Screaming_Soul Setup Wizard* sebagai berikut :



Gambar 5.15 Dialog *Completing the Screaming_Soul Setup Wizard*

5.1.7. Penggunaan Program

Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang. Adapun cara pengoprasiannya adalah sebagai berikut:

5.1.7.1.Implementasi Form Login

Perancangan tampilan login merupakan syarat untuk dapat memamparkan secara keseluruhan, dimana yang menggunakan aplikasi ini adalah petugas yang di beri wewenang untuk memasukan data ke dalam basisdata ataupun karyawan yang bertugas di masing-masing bagian. Pada menu login ini ada dua data yang harus dimasukan, yaitu :

a. Username

Username merupakan pengguna yang sudah mendaftar dan diberikan wewenang untuk menggunakan aplikasi. Pada kotak teks, yang dimasukan adalah karakter.

b. Password

Password merupakan syarat mutlak untuk bisa masuk ke dalam sistem, yang harus dimasukan dengan tepat, dimaksudkan agar orang yang tidak berhak tidak dapat masuk dan melakukan sesuatu pada sistem. Demi keamanan kemudian diberikan validasi menampilkan karakter yang diketikan dalam bentuk karakter pagar (####).



Gambar 5.16 *Form Login*

Form login ini berfungsi sebagai penentu bagi pengguna program aplikasi, sehingga tidak sembarang orang bisa mengakses program ini. Pada *form login* ini terdapat dua tombol, yaitu tombol ”LOGIN” yang berfungsi untuk masuk ke tampilan berikutnya dan tombol ”BATAL” yang berfungsi untuk membatalkan.

5.1.7.2.Implementasi Form Menu Utama

Jendela *form* utama akan muncul apabila user berhasil memasukan user name dan password dengan benar pada *form* login.



Gambar 5.17 Tampilan Menu Utama

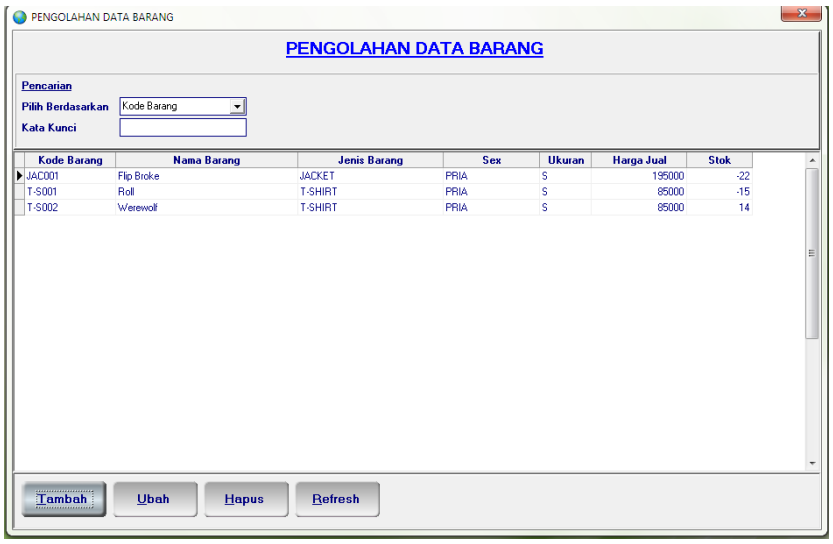
Dari tampilan menu utama terdapat beberapa menu yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.7 Implementasi Menu Utama

Menu	Deskripsi
FileMaster	Untuk menginput data barang, data bahan baku, data toko dan keluar dari sistem.
Transaksi	Digunakan untuk data yang sering digunakan untuk transaksi pemesanan , produksi, pembelian bahan baku, penitipan barang dan retur barang.
Laporan	Digunakan untuk mencetak laporan.
Management User	Digunakan untuk menambah user ataupun mengubah username atau password yang telah ada.
Tentang Program	Digunakan sebagai informasi aplikasi dan programer.

5.1.7.3.Implementasi *Form* Barang

Form barang digunakan untuk menginputkan data-data barang baru pada Screaming Soul untuk dimasukan kedalam *database.*



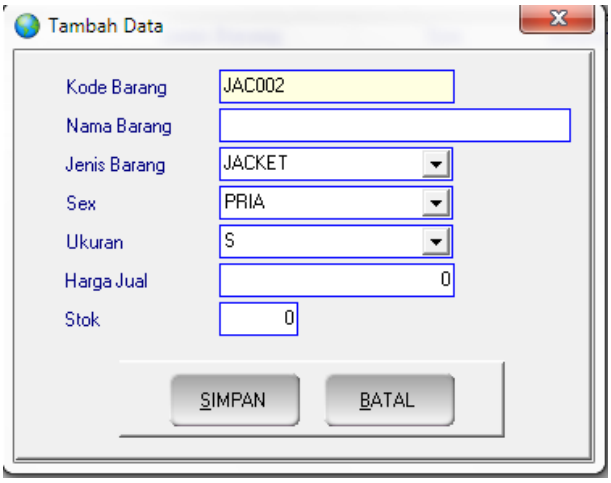
Gambar 5.18 *Form* Data Barang

Gambar diatas merupakan tampilan *form* data barang yang terdapat beberapa tombol fungsi yaitu tambah, ubah, hapus, dan refresh.

Tabel 5.8 Fungsi Tombol-tombol *Form* Barang

Tombol	Keterangan
Tambah	Untuk menambah record baru
Ubah	Untuk mengedit record yang telah ada
Hapus	Untuk menghapus record
Refresh	Untuk merefresh data yang ada di sistem.

Tombol tambah pada form data barang dapat ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 5.19 *Form* Tambah Data Barang

Form tambah barang akan muncul apabila user akan menambah barang yang baru. Pada *Form* Tambah Barang tersebut terdapat tombol simpan dan tombol batal.

Tabel 5.9 Fungsi Tombol-tombol *Form* Tambah Barang

Tombol	Keterangan
Simpan	Untuk menyimpan record baru
Batal	Untuk membatalkan record yang akan diinputkan.

5.1.7.4.Implementasi Form Bahan Baku

Form bahan baku digunakan untuk menginputkan data bahan baku pada *Screaming Soul* untuk dimasukan kedalam *database.*



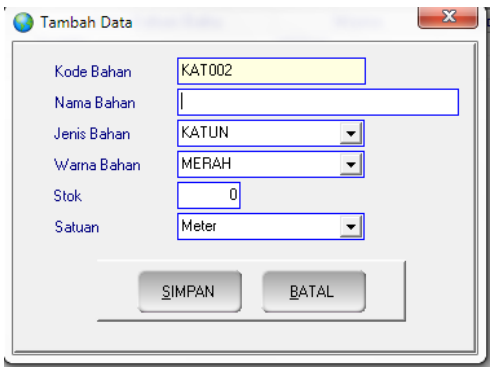
Gambar 5.20 *Form* Bahan Baku

Gambar diatas merupakan tampilan *form* data bahan baku yang terdapat beberapa tombol fungsi yaitu tambah, ubah, hapus, dan *refresh.*

Tabel 5.10 Fungsi Tombol-tombol *Form* Bahan Baku

Tombol	Keterangan
Tambah	Untuk menambah *record* baru
Ubah	Untuk mengedit *record* yang telah ada
Hapus	Untuk menghapus *record*
Refresh	Untuk merefresh data yang ada di sistem.

Tombol tambah pada *form* data bahan baku dapat ditampilkan sebagai berikut :



Ganbar 5.21 *Form* Tambah Data Bahan Baku

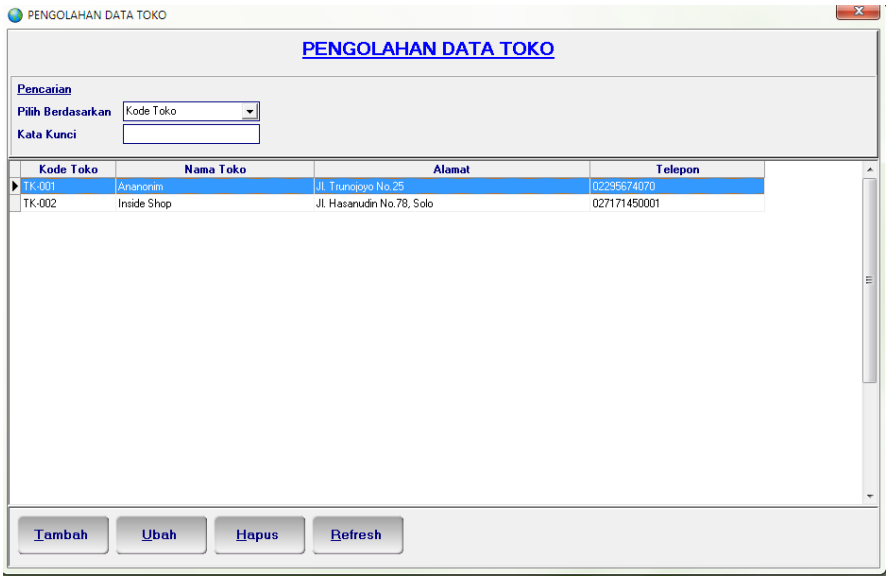
Form tambah bahan baku akan muncul apabila *user* akan menambah bahan baku. Pada *Form* Tambah bahan baku tersebut terdapat tombol simpan dan tombol batal.

Tabel 5.11 Fungsi Tombol-tombol *Form* Tambah Bahan Baku

Tombol	Keterangan
Simpan	Untuk menyimpan *record* baru
Batal	Untuk membatalkan *record* yang akan diinputkan.

5.1.7.5.Implementasi Form Toko

Form Toko digunakan untuk menginputkan data Toko pada *Screaming Soul* untuk dimasukan kedalam *database.*



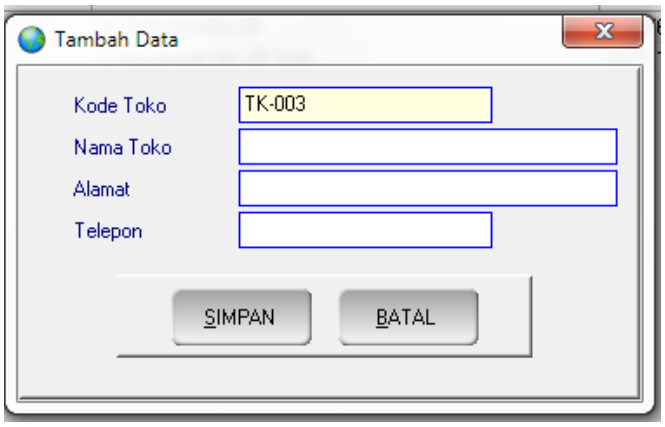
Gambar 5.22 *Form* Toko

Gambar diatas merupakan tampilan *form* data toko yang terdapat beberapa tombol fungsi yaitu tambah, ubah, hapus, dan *refresh*.

Tabel 5.12 Fungsi Tombol-tombol *Form* Toko

Tombol	Keterangan
Tambah	Untuk menambah *record* baru
Ubah	Untuk mengedit *record* yang telah ada
Hapus	Untuk menghapus *record*
Refresh	Untuk merefresh data yang ada di sistem.

Tombol tambah pada form data toko dapat ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 5.23 *Form* Tambah Data Toko

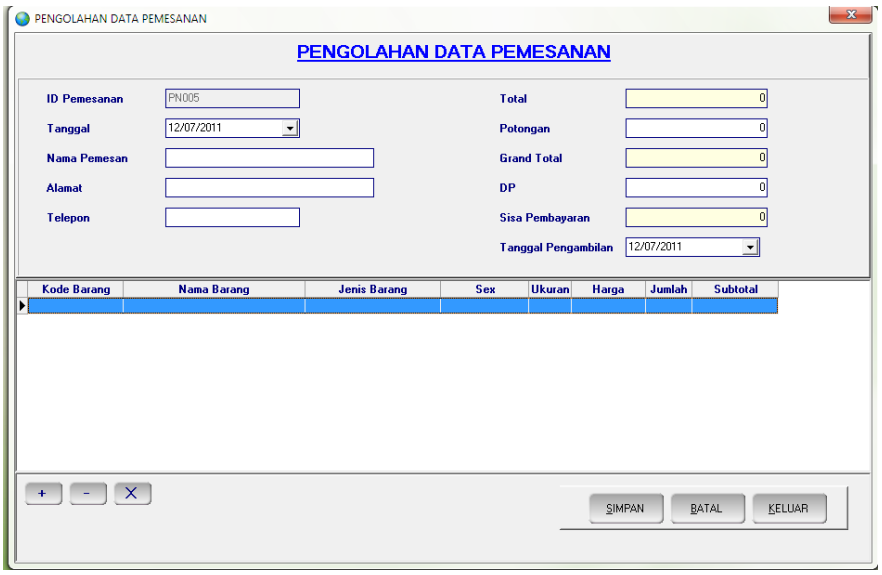
Form tambah data toko akan muncul apabila *user* akan menambah bahan baku. Pada *form* tambah data toko tersebut terdapat tombol simpan dan tombol batal.

Tabel 5.13 Fungsi Tombol-tombol *Form* Tambah Data Toko

Tombol	Keterangan
Simpan	Untuk menyimpan *record* baru
Batal	Untuk membatalkan *record* yang akan diinputkan.

5.1.7.6. Implementasi *Form* Transaksi Pemesanan

Form Transaksi Pemesanan digunakan untuk menginputkan data pemesanan barang pada *Screaming Soul* untuk dimasukan kedalam *database.*



Gambar 5.24 *Form* Pemesanan Barang

Berikut merupakan fungsi tombol-tombol yang terdapat pada *form* transaksi pemesanan yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.14 Tombol-tombol *Form* Transaksi Pemesanan Barang

Tombol	Keterangan
+	Untuk menambah barang pesanan
-	Untuk mengurangi data barang pesanan
X	Untuk menghapus data barang pesanan
Simpan	Untuk menyipan data pemesanan
Batal	Untuk membatalkan data pemesanan
Keluar	Untuk keluar dari *form* transaksi pemesanan.

Dari *form* pemesanan ini bila jika kita mengklik tombol ‘+’ maka akan muncul gambar sebagai berikut:



Gambar 5.25 *Form* Tambah Data Pemesanan

Gambar 5.10 merupakan *form* dimana pada saat menginput data barang yang akan dipesan dari gambar tersebut terdapat beberapa tombol yaitu tombol ‘Simpan’ dan tombol ‘Batal’.

5.1.7.7.Implementasi Form Transaksi Pembelian Bahan Baku

Form data pembelian bahan baku yang digunakan untuk menginputkan data pembelian untuk dimasukan kedalam *database.*



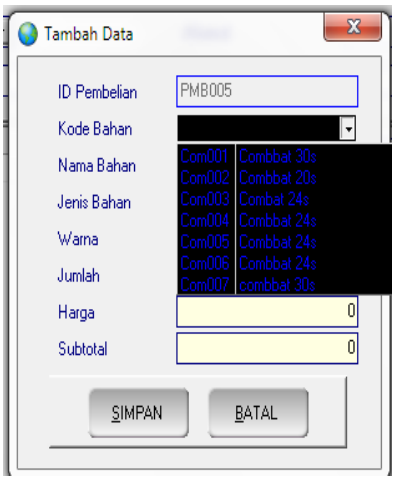
Gambar 5.26 Form Pembelian Bahan Baku

Berikut merupakan fungsi tombol-tombol yang terdapat pada *form* transaksi pembelian bahan baku yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.16 Form Tombol-tombol Pembelian Bahan Baku

Tombol	Keterangan
+	Untuk menambah barang pesanan
-	Untuk mengurangi data barang pesanan
X	Untuk menghapus data barang pesanan
Simpan	Untuk menyipan data pemesanan
Batal	Untuk membatalkan data pemesanan
Keluar	Untuk keluar dari *form* transaksi pemesanan.

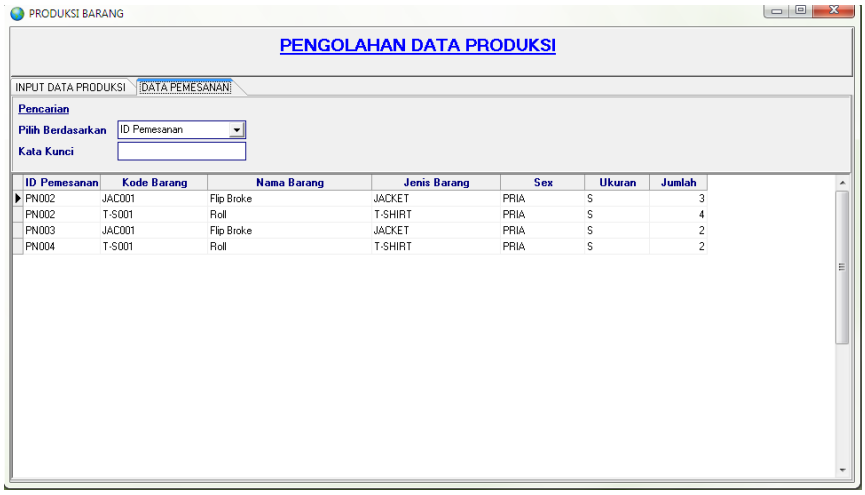
Dari *form* pemesanan ini bila jika kita mengklik tombol '+' maka akan muncul gambar sebagai berikut:



Gambar 5.26 *Form* Tambah Data Pemebelian Bahan Baku

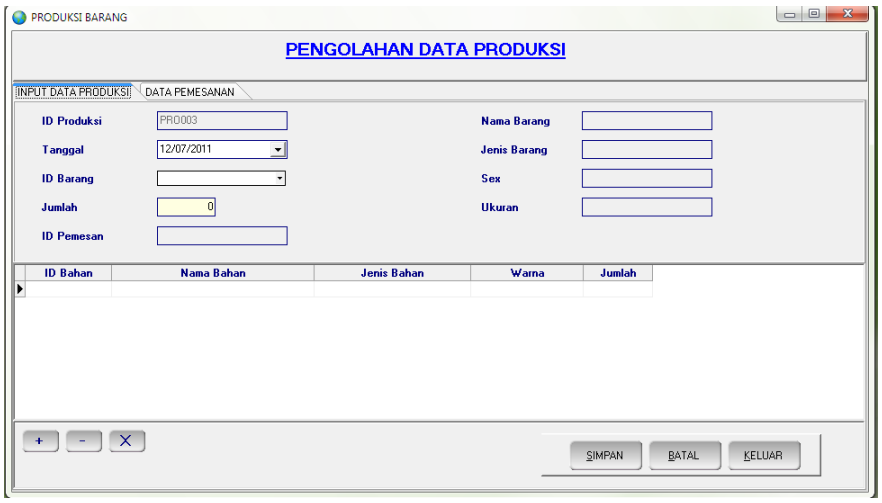
5.1.7.8.Implementasi Form Produksi Barang

Form produksi barang yang digunakan untuk menginputkan data barang yang akan diproduksi untuk dimasukan kedalam *database.*



Gambar 5.27 *Form* Produksi Barang

Dari gambar diatas, terdapat dua *form* yaitu data pemesanan dan input data produksi. Data pemesanan merupakan daftar barang pesanan yang harus diproduksi. Sedangkan input data produksi merupakan inputan barang yang akan diproduksi dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 5. 28 *Form* Produksi Barang

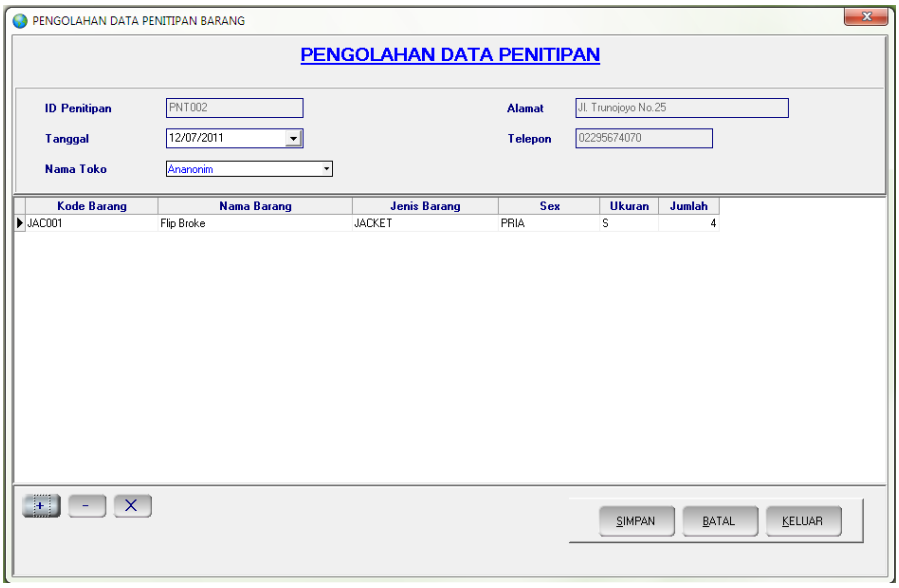
Berikut merupakan fungsi tombol-tombol yang terdapat pada *form* produksi yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.17 Tombol-tombol *Form* Produksi

Tombol	Keterangan
+	Untuk menambah barang yang akan diproduksi
-	Untuk mengurangi data barang pesanan
X	Untuk menghapus data barang pesanan
Simpan	Untuk menyimpan data pemesanan
Batal	Untuk membatalkan data pemesanan
Keluar	Untuk keluar dari form produksi

5.1.7.9.Implementasi Form Penitipan Barang

Form penitipan barang yang digunakan untuk menginputkan data barang yang akan dititipkan ke toko untuk dimasukan kedalam *database.*



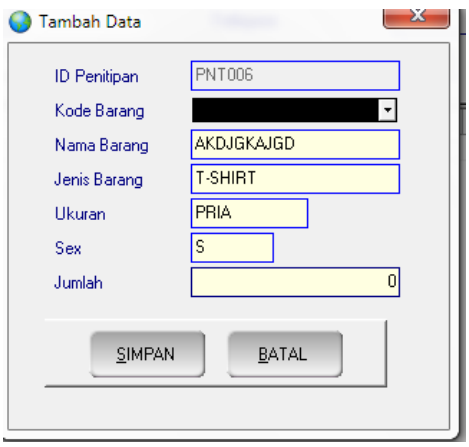
Gambar 5.29 *Form* Penitipan Barang

Form penitipan tersebut terdapat tombol-tombol, tebel dibawah ini akan menjelaskan fungsi tombol-tombol yang terdapat pada *Form* Penitipan Barang :

Tabel 5.18 Tombol-tombol *Form* Penitipan Barang

Tombol	Keterangan
+	Untuk menambah barang
-	Untuk mengurangi data barang
X	Untuk menghapus data barang
Simpan	Untuk menyimpan data penitipan
Batal	Untuk membatalkan data penitipan
Keluar	Untuk keluar dari form transaksi penitipan barang.

Form penitipan barang bila diklik tombol '+' maka akan muncul gambar sebagai berikut :

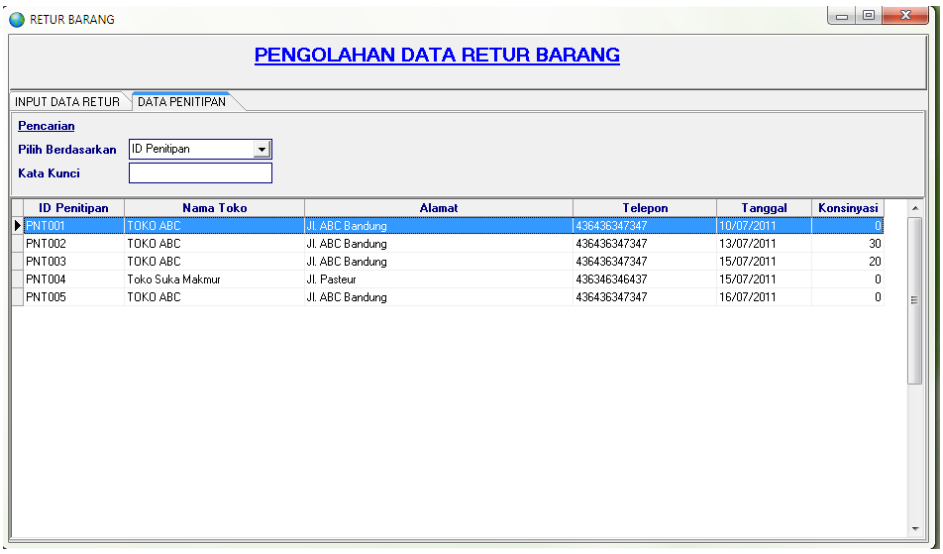


Gambar 5.30 *Form* Tambah Barang

Form tambah barang ini berfungsi untuk menginputkan barang yang akan dititipkan. *Form* tambah barang ini terdapat beberapa tombol saja yaitu tombol 'Simpan' dan tombol 'Batal'.

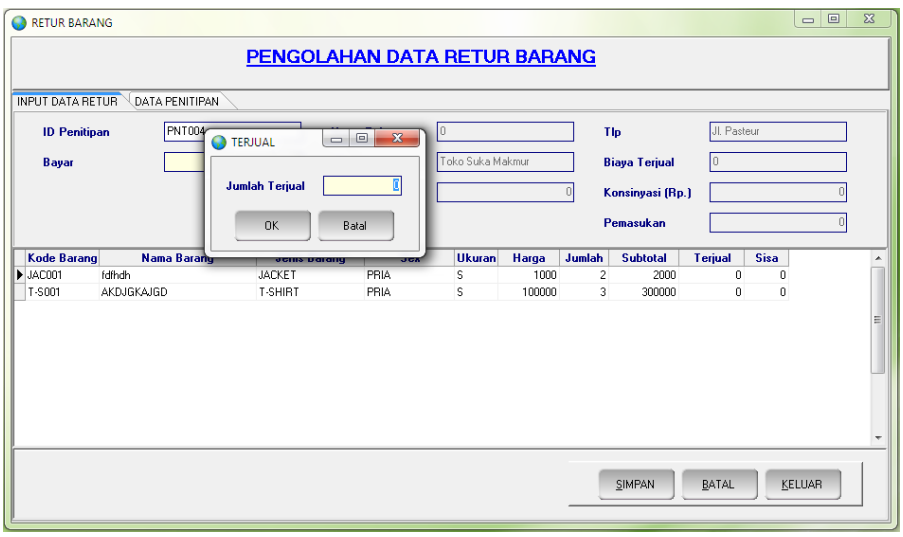
5.1.7.10. Implementasi Form tentang Retur Barang

Form retur barang digunakan untuk menginputkan data barang yang diretur dari data penitipan barang. Berikut tampilan awal dari form retur barang :



Gambar 5.31 *Form* Retur Barang

Dari gambar 5.17 akan muncul data penitipan yang telah tersimpan di database, bila dari data penitipan ini akan melakukan retur barang maka user hanya mngklik kanan data penitipan yang akan melakukan retur barang. Berkut gambar input data retur :

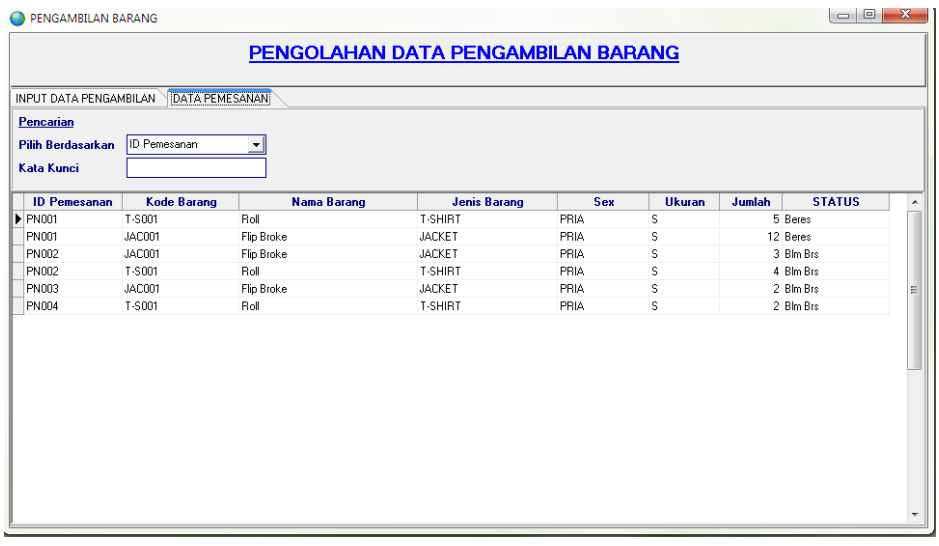


Gambar 5.32 *Form* Input Retur Barang

Untuk memasukan barang yang terjual, user hanya mengklik kanan dari data kode barang yang dititipkan. Maka akan muncul form Terjual untuk menginputkan barang yang terjual. Dari form ini user dapat mengetahui berapa banyak total barang yang terjual dari setiap penitipan dilakukan.

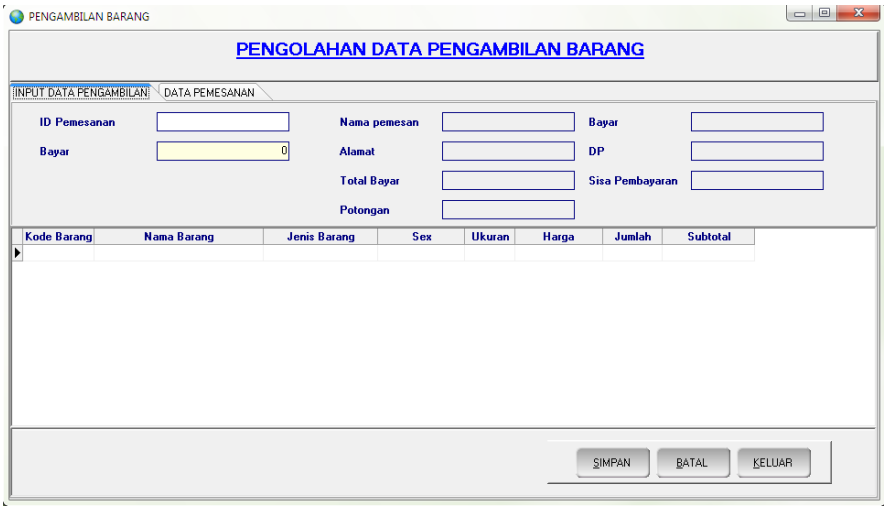
5.1.7.11. Implementasi Form Pengambilan Barang

Form pengambilan barang digunakan untuk mengetahui data pemesanan barang yang sudah selesai diproduksi dan merupakan *form* pengecekan pembayaran dalam transaksi yang telah dilakukan. Berikut gambar tampilan *form* pengambilan barang :



Gambar 5.33 *Form* Pengambilan Barang

Jika status yang terdapat pada data pemesanan ‘Beres’ maka pengambilan dapat berlangsung dengan mengklik kanan data pemesanan yang akan diproses. Maka akan timbul gambar sebagai berikut :

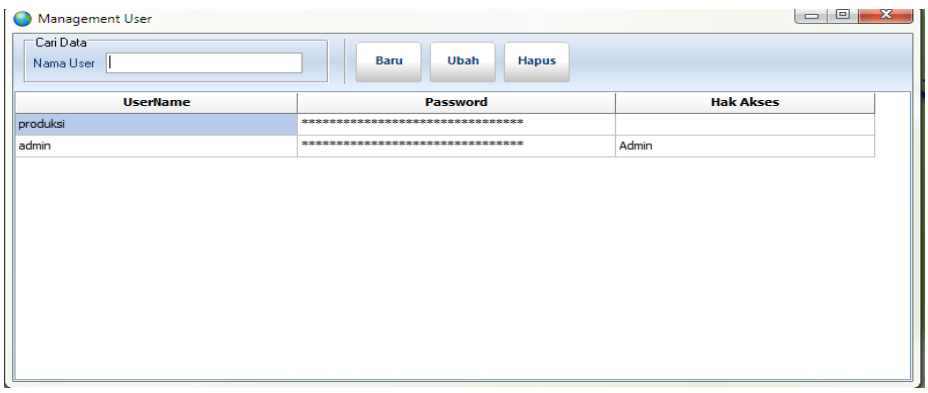


Gambar 5.34 *Form Input* data Pengambilan

Form Input data pengambilan ini akan menunjukan data pemesanan yang dilakukan diawal, seluruh pembayaran akan ditunjukan.

5.1.7.12. Implementasi Form Management User

Form management user ini digunakan untuk menginputkan data user yang akan menggunakan aplikasi ini. Berikut merupakan tampilan awal management user untuk menambah user :



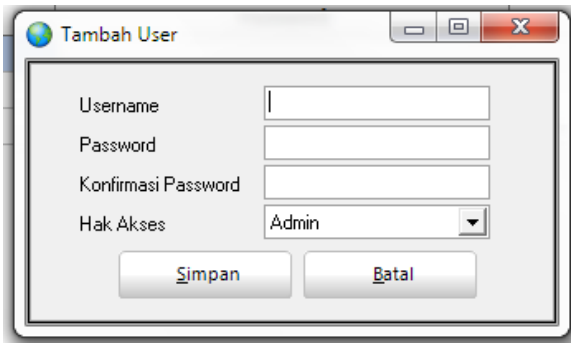
Gambar 5.35 *Form* Tambah *User*

Dari gambar 5.17 jika user telah terdaftar dan ingin melakukan perubahan *user* dapat mengubah *username* nya ataupun ingin merubah *password*. Berikut merupakan tampilan ubah *user* :



Gambar 5.36 *Form* Ubah User dan Password

Pada *form* ini *user* akan mengisikan *Username* yang lama beserta passwordnya. Jika keduanya benar pada saat diklik OK akan dapat langsung memasukan *username* baru dan *password* baru. Dan apabila admin ingin menambah user baru berikut tampilannya.



Gambar 5.37 *Form* Tambah User

5.2. 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 mempu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, anallisis, perancamgan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang berikut menggunakan data uji berupa sebuah data masukan pada program aplikasi yang telah dibuat. pada pengujian sistem ini pihak yang megnuji adalah *user* yang berperan sebagai pengguna sistem yaitu :

1. Bagian Penjualan
2. Bagian Gudang
3. Bagian Produksi

Adapun hal-hal yang diuji melalui teknik pengujian *black box* adalah sebagai berikut :

Tabel 5.19 Rencana Pengujian Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang *Screaming Soul Clothing*

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Pengujian Login pengguna	Pengecekan Pengguna yang telah terdaftar	Sistem	*Black Box*
Pengisian	Pengisian data barang	Modul	*Black box*
	Pengisian data bahan baku	Modul	*Black box*
	Pengisian data toko	Modul	*Black box*

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

a. Pengujian *Login*

Pengujian *login* yang dilakukan hanya untuk pengecekan pengguna yang telah terdaftar. Berikut adalah Tabel Pengujian *Login* :

Tabel 5.20 Pengujian *Login*

Kelas dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengguna dan *password* terdaftar.	Tercantum pada *textbox* pengguna dan *textbox password*	Dapat mengisi login pengguna sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik Login	Dapat masuk ke form utama untuk pengguna yang terdaftar	Tombol LOGIN dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian *Login* 2 dengan data yang salah:

Tabel 5.21 Pengujian *Login* 2

Kelas dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengguna dan *password* tidak terdaftar.	Tidak dapat login dan menampilkan pesan peringatan.	Pengguna tidak dapat login dan menampilkan pesan ”Username Salah!!!”	Diterima

b. Pengujian Pengisian

Pengujian *Pengisian* yang dilakukan hanya untuk pengecekan pengisian data barang, data bahan, dan data Toko. Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Barang:

Tabel 5.22 Pengujian Pengisian Data Barang

Kelas dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data barang yang baru	Kode barang sudah muncul otomatis dan sesuai dengan jenis barang	Dapat mengisi data barang sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
Penambahan jenis barang	Dapat menambah jenis barang secara otomatis begitu pula kode barangnya	Jenis barang baru dapat diinputkan dan akan muncul kode barang yang sesuai dengan jenis barang	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Barang 2 dengan data yang salah :

Tabel 5.23 Pengujian Pengisian Data Barang 2

Kelas dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengisian huruf pada harga jual dan stok	Tidak dapat dimunculkan	Huruf tidak muncul pada data angka.	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Bahan Baku :

Tabel 5.24 Pengujian Pengisian Data Bahan Baku

Kelas dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data bahan baku yang baru	Kode barang sudah muncul otomatis dan sesuai dengan jenis bahan	Dapat mengisi data bahan sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
Penambahan jenis bahan baku	Dapat menambah jenis bahan baku secara otomatis begitu pula kode bahannya	Jenis bahan baru dapat diinputkan dan akan muncul kode bahan yang sesuai dengan jenis bahan	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Bahan Baku 2 dengan data yang salah:

Tabel 5.25 Pengujian Pengisian Data Bahan Baku 2

Kelas dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengisian huruf pada harga jual dan stok	Tidak dapat dimunculkan	Huruf tidak muncul pada data angka.	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Toko:

Tabel 5.26 Pengujian Pengisian Data Toko

Kelas dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data toko yang baru	Kode toko sudah muncul otomatis	Dapat mengisi data Toko sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

Berikut adalah Tabel Pengujian Pengisian Data Toko 2 dengan data yang salah :

Tabel 5.27 Pengujian Pengisian Data Toko 2

Kelas dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengisian huruf pada input telepon	Tidak dapat dimunculkan	Huruf tidak muncul pada data angka.	Diterima

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.