BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Implementasi Sistem Informasi Koperasi berbasis *web* pada Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung ini dilakukan dengan menggunakan bahasa dan pemograman *PHP*, dengan Basis data yang digunakan ialah *MySQL*, dengan *versi* 5.0.Aplikasi *PHP* tersebut dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan di perangkat keras *PC* (*Personal Computer*) dengan *sistem* operasi *Microsoft Windows XP*.

5.1.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak, pemantauan dan pengendalian aplikasi ini, ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi yaitu :

1. Dalam sistem informasi koperasi berbasis *web* ini hanya sebatas pengelolaan pendaftaran anggota, simpanan, pengambilan simpanan dan pinjaman.
2. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah *MySQL* baik untuk basis data utama maupun ekstraksi basis data yang disebarkan ke *User*. Pengaksesan basis data di *server* dilakukan melalui *Localhost*.
3. Alamat IP dari komputer yang digunakan merupakan alamat IP statis.
4. Sistem ini hanya berupa perancangan dan belum bisa langsung diterapkan menggantikan sistem yang lama.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan *Apache* (2.2), *PHP* (5.2.3) dan *MySQL* (5.0.18), *Apache* dipilih sebagai perangkat lunak untuk *web server, PHP* dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk membuat perangkat lunak yang berbasis *web*. Sementara *MySQL* digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data.

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

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

1. *Server*
    a. Menggunakan minimal *Prossesor Intel Pentium* atau yang sekelasnya
    b. Menggunakan *RAM* minimal 512 MB
    c. Tersedia *Hard Drive,* untuk media penyimpanan, minimal 10MB untuk *server* diluar basis data
    d. *LAN Card*
    e. *Mouse, Keyboard* dan *Monitor* sebagai peralatan antar muka
2. *User*
    a. Menggunakan minimal *prossesor Intel Pentium* atau sekelasnya
    b. Menggunakan *RAM* minimal 64MB
    c. *LAN Card*
    d. *Mouse, Keyboard* dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.

5.1.4. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa *SQL*, dimana *DBMS* yang digunakan adalah *MySQL*, Implementasi basis datanya dalam *SQL* adalah sebagi berikut

```
#Database : ‘bungsujaya’
#------------------------------------------------------------


#Table structure for table ‘anggota’
CREATE TABLE `anggota` (
    `kd_anggota` varchar(20) NOT NULL,
    `no_rekening` int(21) NOT NULL,
    `tgl_anggota` varchar(50) NOT NULL default '0000-00-00',
    PRIMARY KEY  (`kd_anggota`));
#------------------------------------------------------------


#Table structure for table ‘pengumuman’
CREATE TABLE ` pengumuman ` (
    `id_pengumuman` int(10) NOT NULL,
   `kd_anggota`varchar (20) NOT NULL,
    `tgl_pengumuman` date(50) NOT NULL default '0000-00-00',
    `subjek` varchar(20) NOT NULL,
    `keterangan` longtext  NOT NULL,
```

```
#------------------------------------------------------------

#Table structure for table ‘simpanan’
CREATE TABLE `simpanan` (
    `id_simpanan` int(30) NOT NULL auto_increment,
    `kd_anggota` varchar(15) NOT NULL,
    `tgl_simpok` date  NOT NULL  default '0000-00-00',
    `tgl_simwa` date  NOT NULL default '0000-00-00',
   `tgl_simsuk` date NOT NULL default '0000-00-00',
    `simpok` int(30) NOT NULL,
   `simwa` int (30) NOT NULL,
    `simsuk` int(30) NOT NULL,
    `total_simpanan` int(30) NOT NULL,
     PRIMARY KEY  (`id_simpanan`));

#------------------------------------------------------------

#Table structure for table ‘input_simpanan’
CREATE TABLE `input_simpanan` (
    `id_suk` int(15) NOT NULL auto_increment,
    `kd_anggota` varchar(30) NOT NULL,
     `id_simpanan`int(30) NOT NULL,
    `jumlah_sukarela`int (30) NOT NULL,
    `tgl_inputan` date(50) NOT NULL default '0000-00-00',
```

```
    `status_inputan` varchar(50) NOT NULL,
    `bukti_transper` varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY  (`id_suk`));
#-------------------------------------------------------------
#Table structure for table ‘pengambilan’
CREATE TABLE `pengambilan` (
    `id_pengambilan` int(15) NOT NULL auto_increment,
    `kd_anggota` varchar(30) NOT NULL,
    `id_simpanan`int(30) NOT NULL,
    `jumlah_nominal` varchar(30) NOT NULL,
    `tgl_pengambilan` date  NOT NULL default '0000-00-00',
    `tgl_transper` varchar(30) NOT NULL,
    `tgl_konfirmasi_pengambilan` varchar(30) NOT NULL,
    `status_pengambilan` varcahar(30) NOT NULL,
    `digunakan_untuk` longtext  NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_pengambilan`));
#-------------------------------------------------------------
#Table structure for table ‘pinjaman’
CREATE TABLE `pinjaman` (
    `id_pinjaman` int(15) NOT NULL auto_increment,
    `kd_anggota` varchar(30) NOT NULL,
    `jumlah_pinjaman` int(30) NOT NULL,
    `tgl_pinjaman` date  NOT NULL default '0000-00-00',
```

```
    `tgl_transper` varchar(30) NOT NULL,
    `bunga_pinjamn` int(30) NOT NULL,
    `cicilan_perbulan` int(30) NOT NULL,
    `jk_waktu` varchar(15)  NOT NULL,
    `digunakan_untuk_pinjaman` longtext  NOT NULL,
    `tgl_trasper_pinjaman` varchar(15)  NOT NULL,
     `status_pinjaman` varchar(15)  NOT NULL,
     `tgl_terakhir` date(15)  NOT NULL default '0000-00-00',
     `denda` int(30)  NOT NULL,
     PRIMARY KEY  (`id_pinjamn`));
#--------------------------------------------------------

#Table structure for table ‘admin’
CREATE TABLE `admin` (
    `id_admin` int(15) NOT NULL,
    `nama_admin` varchar(30) NOT NULL,
    `password_admin` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_admin`));

#--------------------------------------------------------
```

5.1.5. Implementasi Antar muka

Dalam *PHP* (5.2.3.), implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah *webpage* yang berekstensi .*PHP*. Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat *file* program yang ditulis dengan berekstensi.*php*. Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan *User* dan admin.

a. Implementasi Halaman utama *user*

Implementasi halaman yang terdapat pada halaman utama *user* dibuat dalam bentuk *file* program dengan berekstensi *PHP* dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut :

Tabel 5.1. Implementasi Sub Menu *User*.

Sub Menu	Deskripsi	Nama *File*
Sign up	*File* program untuk melakukan pendaftaran anggota	pendaftaran.*php*
Login	*File* program untuk menangani *user login*	index.*php*
Home	*File* program untuk melihat data beranda	beranda.html
Sejarah	*File* program untuk melihat informasi sejarah	sejarah.*php*
Keanggotaan	*File* program untuk melihat informasi mengenai keanggotaan	keangggotaan.*php*
Pemberitahuan	*File program untuk informasi keterangan*	Pengumuman.*php*
Simpanan	*File* program untuk melihat informasi mengenai simpanan	ketsimp.*php*
Pinjaman	*File* program untuk melihat informasi mengenai pinjaman	Ketpin.*php*
Contact	*File* program untuk melihat informasi mengenai bagian informasi koperasi	kontak.*php*
Data Anggota	*File* untuk melihat data diri anggota	datadiri.*php*
Data Simpanan	*File* untuk melihat konfirmasi data simpanan	datasimpanan.*php*

Input Simpanan	*File* untuk meginputkan data simpanan	inputsimpanan.*php*
Data Input Simpanan	*File* untuk melihat data input simpanan	datainputsimpanan.*php*
Data Pengambilan Simpanan	*File* untuk pengambilan data simpanan	datapengambilansimpanan.*php*
Input Pinjaman	*File* untuk menginputkan pinjaman	inputpinjaman.*php*
Data Pinjaman	*File* untuk melihat konfirmasi data pinjaman	Datapinjaman.*php*
Logout	*File* program untuk *user* keluar dari aplikasi	Index.html

b. Implementasi Halaman menu Admin

Implementasi halaman yang terdapat pada Admin yang dibuat dalam bentuk *file* program dengan berekstensi *PHP* dapat dilihat pada Tabel 5.2 berikut :

Tabel 5.2. Implementasi Sub menu Admin

Sub Menu	**Deskripsi**	**Nama *File***
Home	*File* program untuk melihat data beranda	beranda.*php*
Data Pendaftar	*File* program untuk mengelola data keangotaan	pendaftar.*php*
Data Anggota	*File* program untuk melihat data anggota	Anggota.php
Daftar Pemberitahuan Anggota	*File program untuk pemberitahuan keterangan kepada anggota*	Data_pemberitahuan.*php*
Total simpanan anggota	*File* program untuk melihat data-data simpanan anggota	Simpanpinjam.*php*
Simpanan Sukarela	*File* program untuk mengelola simpanan sukarela	simsukarela.*php*
Pengambilan	*File* program untuk mengelola pengambilan simpanan sukarela	Pengambilan.*php*
Pinjaman	*File* program untuk mengelola data pinjaman	Pinjaman.*php*

Laporan Simpanan	*File* program untuk mencetak laporan simpanan	c_lap_simpanan.*php*
Laporan pinjaman	*File* program untuk mencetak laporan pinjaman uang	c_lap_pernip.*php*
Logout	*File* program untuk admin keluar dari Aplikasi	index.*php*

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

Kegiatan pembuatan program terdiri dari pembentukan program-program yang akan saling mendukung dalam pembuatan aplikasi koperasi berbasis *web*. 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.

Implementasinya yaitu :

1. Instalkan program *web server* yang dimiliki.
2. Copy folder koperasi pada C:\AppServ\www untuk programnya.
3. Copy folder Koperasi pada C:\AppServ\MySql\data untuk databasenya.
4. Ketikan padaURL *web browser* yang dimiliki yaitu http://localhost/bungsujaya
5. Jika berhasil maka akan masuk pada tampilan awal *web* koperasi

Dalam pembahasan kali ini akan membuat database dengan menggunakan *Phpmy*admin yang sudah *built-in* (terintegrasi dengan *AppServ*).

5.1.7. Penggunaaan Program

Dalam penggunaan Program ini langkah awalnya adalah memanggil tampilan awal sistem informasi Koperasi berbasis *web* dengan mengetikan alamat http://localhost/bungsujaya.

Maka akan tampil halaman utama *User*.

1. Tampilan *User*

1. Tampilan Menu Utama *user*

Merupakan tampilan awal pada saat *user* masuk dalam alamat *website.*

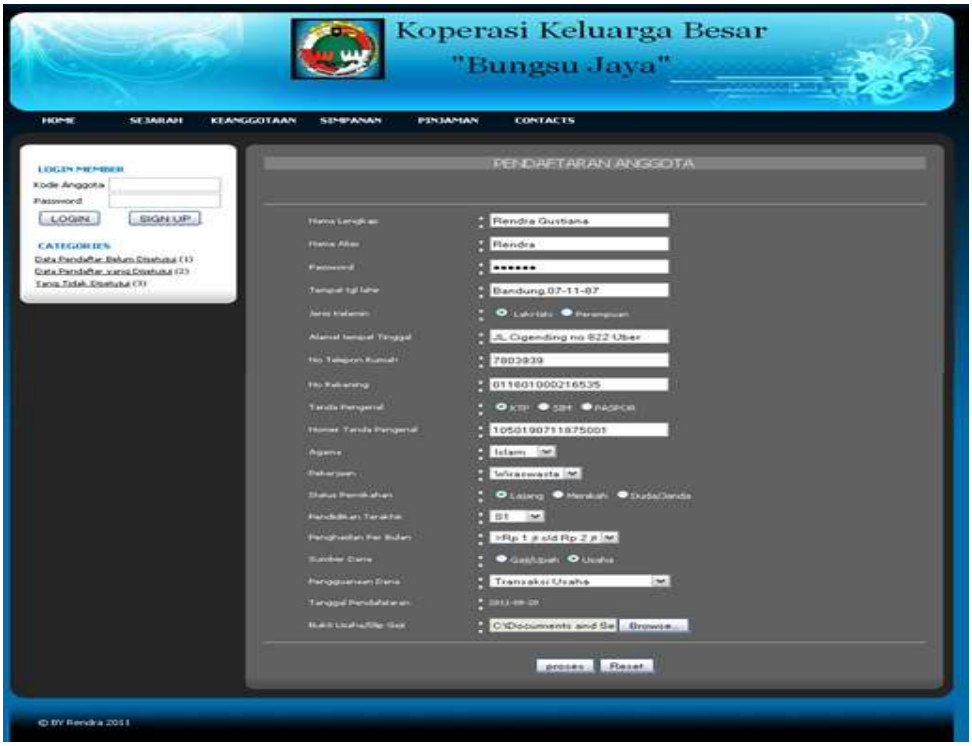


Gambar 5.1. Tampilan Menu Utama *user.*

Pada halaman utama ini terdapat beberapa *link* diantaranya pada *header* terdapat *link* (Home, Sejarah, Keanggotaan, Simpanan, Pinjaman & Contacts) yang mana fungsinya berisi informasi tentang Koperasi Keluarga Besar Makmur Bersama Bandung. Sedangkan di sisi kiri ada *form* untuk *Login* & *Sign up.*

2. Tampilan *Input* Pendaftaran Anggota

Jika *User* belum terdaftar sebagai anggota Koperasi maka *User* harus melakukan pendaftaran dengan mengklik *sign up* dan mengisikan Nama lengkap, Nama alias,Password,Tempat tanggal lahir,Jenis kelamin,Alamat tempat tinggal,No telepon rumah,No rekening,Tanda pengenal,Nomor tanda pengenal,Agama,Pekerjaan,Status pernikahan,Pendidikan terakhir,Penghasilan perbulan,Sumber dana,Pengunaan dana,Tanggal pendaftaran dan Bukti usaha/Slip gaji.



Gambar 5.2. Tampilan Pendaftaran Anggota.

Setelah *User* mengisi Formulir Pendaftaran Anggota dengan lengkap dan diproses, maka akan ditampilkan keterangan sukses pendaftaran anggota dengan menampilkan kembali data *user* yang telah diinputkan.



Gambar 5.3. Tampilan keterangan sukses pendaftaran anggota.

Setelah sukses keterangan pendaftaran anggota dengan menampilkan kembali data *user* yang telah diinputkan, maka user tinggal menungu konfirmasi dari admin.



Gambar 5.4. Tampilan keterangan data anggota yang belum dikonfirmasi.

Setelah user menunggu konfimasi dari admin jika di setujui maka user telah menjadi anggota koperasi Bungsu Jaya.



Gambar 5.5. Tampilan keterangan data anggota yang disetujui.

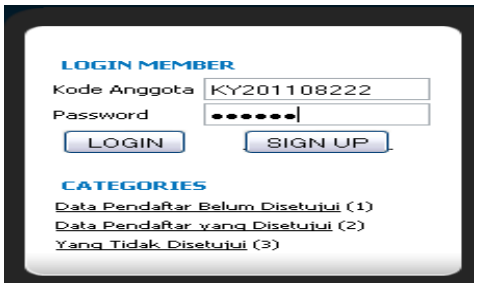
Setelah user menunggu konfimasi dari admin jika tidak setujui maka user kembali melakukan pendaftaran lagi dengan mengisi form pendaftaran anggota dengan benar.



Gambar 5.6. Tampilan keterangan data anggota yang tidak disetujui.

3. Tampilan *Input Login User*

Merupakan tampilan *Input Login User* yang harus diisi dengan Kode anggota & *Password* yang sudah terdaftar. Jika Kode anggota & *Password* salah maka akan ditampilkan kembali *form login user* tersebut.



Gambar 5.7. Tampilan *input Login User.*

4. Tampilan Menu utama *User* setelah *Login*

Setelah sukses melakukan *Login User* maka sistem akan menampilkan menu utama setelah *login* yang memiliki sub menu baru yang berhubungan dengan Input data simpanan untuk melakukan Simpanan Sukarela.



Gambar 5.8. Tampilan Menu input Data Simpanan.

Jika user telah sukses melakukan input data simpanan sukarela maka akan ditampilkan menu pemberitahuan dari admin ke user jika saldo nya kosong.



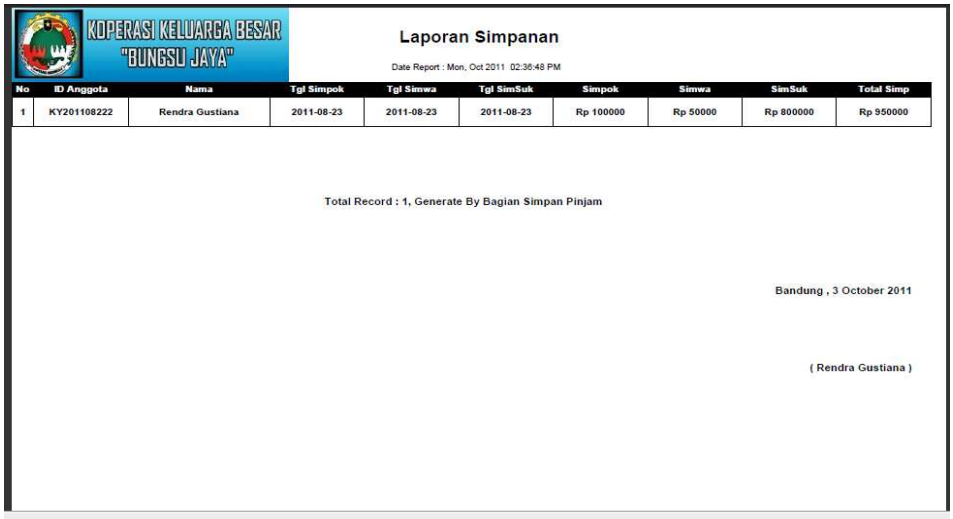
Gambar 5.9. Tampilan Menu Pemberitahuan ke anggota

Jika user telah sukses melakukan input data simpanan sukarela maka akan ditampilkan keterangan input simpanan sukses maka tampilah data simpanan anggota.



Gambar 5.10. Tampilan data simpanan anggota.

Jika user sukses melakukan input data simpanan sukarela maka user bisa download laporan data simpanan nya.



Gambar 5.11. Tampilan laporan data simpanan anggota.

5. Tampilan Input Simpanan

User dapat melakukan Input Simpanan Sukarela dengan bukti transfer ke Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung dengan mengisi Input Simpanan Sukarela dengan lengkap.



Gambar 5.12. Tampilan input simpanan sukarela.

Setelah *User* melakukan Input Simpanan dengan benar dan ada bukti transper, maka akan ditampilkan keterangan input simpanan sukses setelah itu user menungu konfirmasi dari admin untuk status setuju.



Gambar 5.13. Tampilan Menu Data Inputan Simpanan Sukarela.

Jika user sukses melakukan input simpanan sukarela maka user bisa download laporan input simpanan sukarela.



Gambar 5.14. Tampilan laporan simpanan sukaela

6. Pengambilan Simpanan

Jika user melakukan pengambilan simpanan, *user* dapat melakukan Pengambilan simpanan ke Koperasi Keluarga Besar Bungsu jaya Bandung dengan mengisi Formulir Pengambilan Simpanan dengan lengkap.



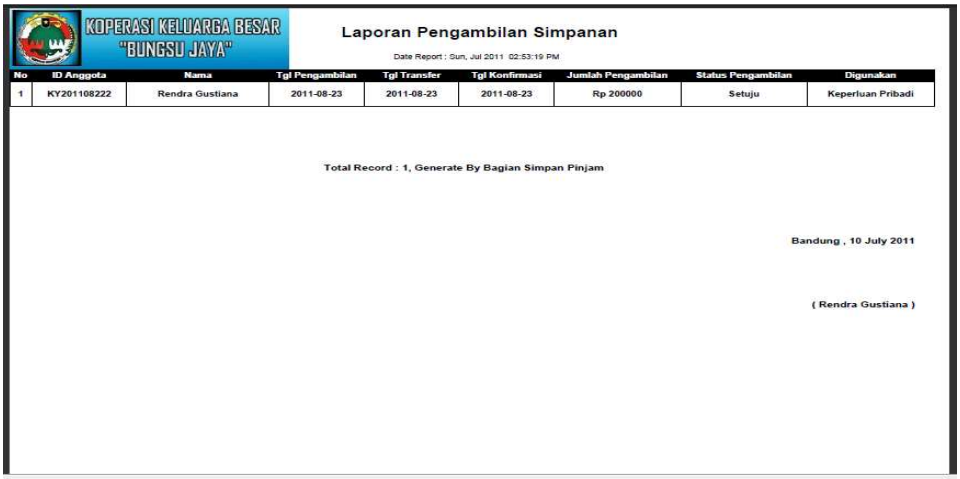
Gambar 5.15. Tampilan form pengambilan simpanan

Setelah *User* melakukan Pengambilan Simpanan dengan benar, maka akan ditampilkan keterangan input simpanan sukses setelah itu user menungu konfirmasi dari admin untuk status setuju.



Gambar 5.16. Tampilan data pengambilan simpanan.

Jika user sukses melakukan pengambilan simpanan maka user bisa download laporan data pengambilan simpanan sukarela.



Gambar 5.17. Tampilan laporan data pengambilan simpanan.

7. Tampilan *Input* Pinjaman uang

User untuk dapat melakukan Peminjaman uang ke Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung dengan mengisi Input Pinjaman uang dengan benar,maka akan di tampilkan keterangan (input pinjaman sukses).



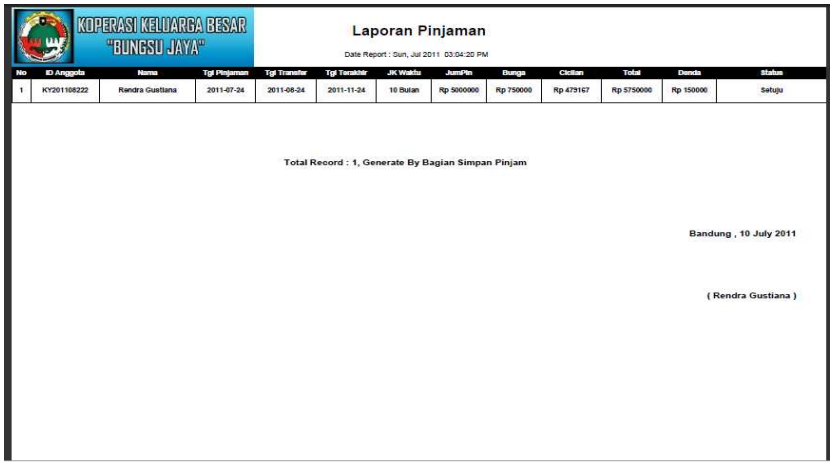
Gambar 5.18. Tampilan Input Pinjaman

Setelah permohonan pinjaman sukses maka data pinjaman akan diterima oleh admin dan diberikan konfirmasi. Maka *user* dapat melihat konfirmasi pinjaman untuk mengetahui apakah permohonan pinjaman disetujui atau tidak disetujui oleh Koperasi.



Gambar 5.19. Tampilan data pinjaman.

Jika user sukses melakukan input pinjaman maka user bisa download laporan data pinjaman.



Gambar 5.20. Tampilan laporan data pinjaman.

2. Tampilan admin

1. Tampilan *Input login* admin

Merupakan tampilan utama pada saat admin akan melakukan pengelolaan data koperasi yaitu dengan melakukan *Login* terlebih dahulu dengan menginputkan nama dan *password*. Setelah sukses melakukan *login*, maka admin memiliki akses untuk mengelola sistem.



Gambar 5.21. Tampilan *input login* admin

2. Tampilan Menu utama Admin

Setelah Admin sukses melakukan *Login* maka akan tampil menu utama dan Admin dapat mengakses pengelolaan data anggota, data simpanan, data pengambilan,pinjaman dan laporan simpanan beserta laporan pinjaman anggota.



Gambar 5.22. Tampilan menu utama admin

3. Tampilan pengelolaan data anggota

Setelah Admin melakukan *Login* maka admin dapat melakukan pengelolaan Data Pendaftar yang telah diinputkan oleh *User*.



Gambar 5.23. Tampilan pengelolaan data pendaftar admin

Dari data anggota yang telah telah di inputkan oleh user tersebut dapat dikelola oleh admin yaitu dengan memberikan konfirmasi pendaftar kepada user dan memberitahukan apakah pendaftar disetujui atau tidak disetujui.



Gambar 5.24. Tampilan *detail* anggota admin

Setelah Admin melakukan *Login* maka admin dapat melihat data Anggota yang telah di setujui.



Gambar 5.25. Tampilan data anggota admin

Dari tampilan tersebut tidak ditampilkan data anggota sepenuhnya, maka data anggota dapat dilihat sepenuhnya pada *detail* data anggota.



Gambar 5.26. Tampilan detail data anggota admin

Setelah Admin melakukan *Login* maka admin dapat melakukan pengelolaan pemberitahuan yang diinputkan ke *User*.



Gambar 5.27. Tampilan pemberitahuan ke anggota admin

Dari tampilan tersebut data pemberitahuan tidak bisa di edit, maka data detail/edit pemberitahuan dapat diedit sepenuhnya pada *detail* data pemberitahuan.



Gambar 5.28. Tampilan detail/edit data pemberitahuan admin

4. Tampilan simpanan anggota

Setelah Admin melakukan simpanan maka admin dapat melihat data total simpanan anggota.



Gambar 5.29. Tampilan data simpanan anggota admin

Setelah admin melakukan *login* maka admin dapat melakukan pengelolaan data simpanan sukarela yang telah diinputkan oleh *User*.



Gambar 5.30. Tampilan pengolahan data inputan simpanan sukarela admin

Dari data simpanan sukarela anggota yang telah telah di inputkan oleh user tersebut dapat dikelola oleh admin yaitu dengan memberikan konfirmasi simpanan sukarela kepada user dan memberitahukan apakah simpanan sukarela disetujui atau tidak disetujui.



Gambar 5.31. Tampilan detail simpanan sukarela anggota admin

5. Tampilan Pengambilan simpanan

Setelah Admin melakukan *Login* maka admin dapat melakukan pengelolaan data pengambilan yang telah diinputkan oleh *User*.



Gambar 5.32. Tampilan pengolahan data pengambilan anggota admin

Dari data pengambilan anggota yang telah telah di inputkan oleh user tersebut dapat dikelola oleh admin yaitu dengan memberikan konfirmasi data pengambilan kepada user dan memberitahukan apakah pengambilan simpanan disetujui atau tidak disetujui.



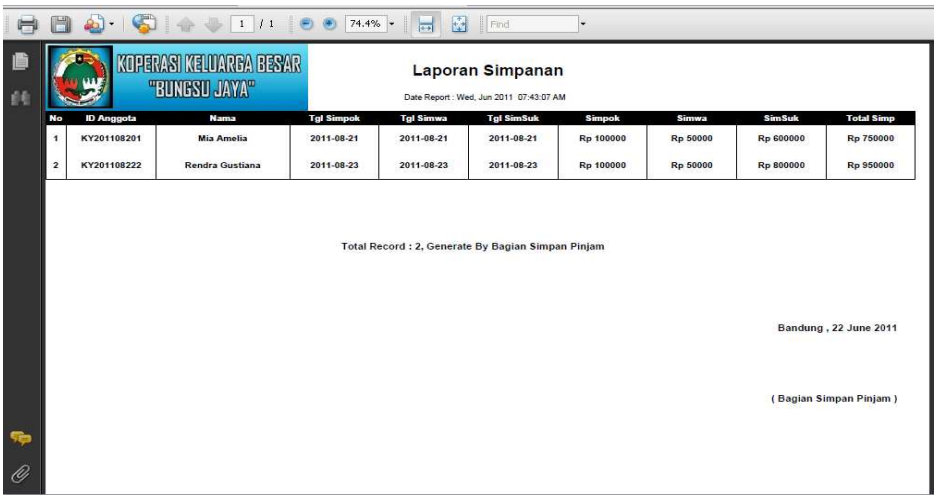
Gambar 5.33. Tampilan detail pengambilan anggota admin

Dari data simpanan yang dimiliki maka admin dapat menampilkan laporan Simpanan berdasarkan nama lengkap, tanggal simpanan dan bulan simpanan.



Gambar 5.34. Tampilan input laporan simpanan admin

Setelah diinputkan laporan simpanan tersebut akan ditampilkan berupa *output* dalam bentuk format PDF.



Gambar 5.35. Tampilan output laporan simpanan admin

6. Tampilan pengelolaan data pinjaman

Setelah Admin melakukan *Login* maka admin dapat melakukan pengelolaan Data Pinjaman yang telah diinputkan oleh *User*.



Gambar 5.36. Tampilan pengolahan data Pinjaman Anggota admin

Dari data permohonan pinjaman yang telah diinputkan oleh user dapat di kelola oleh admin yaitu dengan memberikan konfirmasi pinjaman kepada user dan memberitahukan apakah pinjaman disetujui atau tidak disetujui.



Gambar 5.37. Tampilan Detail Pinjaman Anggota admin

Jika data pinjaman yang telah dikonfirmasi oleh admin dan disetujui maka secara otomatis *user* dapat melakukan angsuran dengan cara di *auto debet* rekening. Dan jika telah di *auto debet* maka admin akan melakukan pengelolaan cicilan.



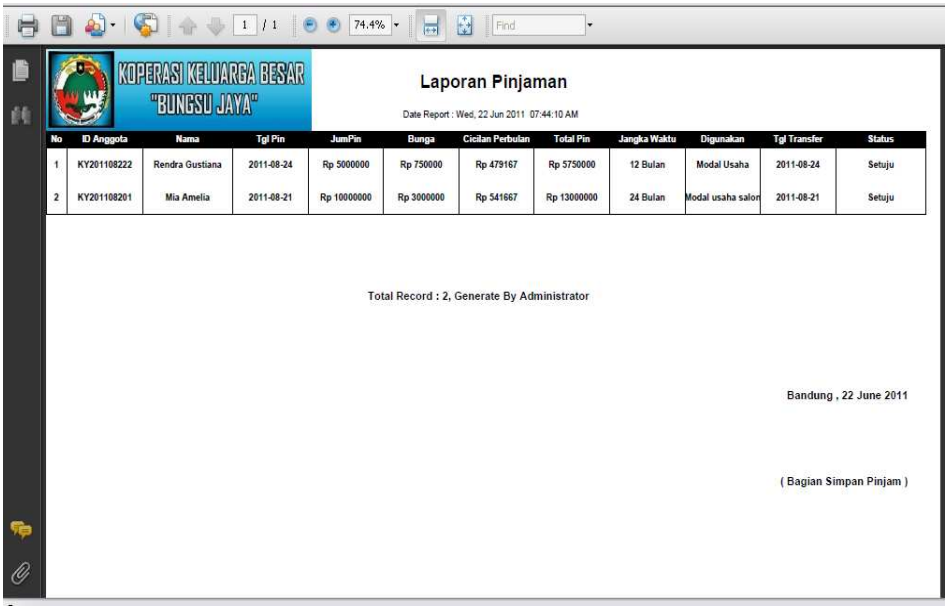
Gambar 5.38. Tampilan input cicilan pinjaman admin

Dari data pinjaman yang dimiliki maka admin dapat menampilkan laporan Pinjaman berdasarkan Nama lengkap,tanggal pinjaman dan bulan pinjamannya.



Gambar 5.39. Tampilan Input laporan pinjaman admin

Setelah diinputkan laporan pinjaman tersebut akan ditampilkan berupa *output* dalam bentuk format PDF.



Gambar 5.40. Tampilan output laporan pinjaman admin

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 tersebut. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak dan menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam tahap ini penulis menggunakan pengujian *black box*, karena dengan pengujian *black box* kita dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian

black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika intern perangkat lunak. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan dan berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

5.2.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian *Web* Koperasi Keluarga Besar Bungsu Jaya Bandung ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari *user* dan admin pada *website* yang telah dibuat sehingga akan menghasilkan keluaran yang diharapkan. Adapun pengujian *Web* ini penulis mempercayakan pada para tim penguji demi keakuratan hasil pengujian.

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian *Login User*

Berikut ini tabel pengujian *login* untuk pengecekan *user* yang telah terdaftar

Tabel 5.3. Pengujian *login User* yang telah terdaftar

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data *login user* terdaftar. Kode anggota : 199906001 *Password* : Rinzup	Tercantum pada textbox kode anggota & *password user*	Dapat mengisi *login user* sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Klik *Login*	Dapat masuk ke	Tombol *login* dapat	[ ] diterima

	halaman selanjutnya untuk *user* yang telah terdaftar	berfungsi sesuai yang diharapkan	[ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data *login user* tidak terdaftar. Kode anggota : XXXXXX *Password* : xxx	Tidak dapat *login* dan menampilkan pesan & Halaman *Login* kembali	*User* gagal *login* dan menampilkan pesan “Please check your kode anggota and your *password* again, *Login* Failed”	[ ] diterima [ ] ditolak

2. Pengujian *Login* Admin

Berikut ini adalah tabel pengujian *login* admin untuk pengecekan admin telah terdaftar .

Tabel 5.4. Pengujian *Login* Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpilan
Admin : admin *Password* : Admin	Tercantum pada *textbox username* & *password* admin	Dapat mengisi *login* admin sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Klik *Login*	Dapat masuk ke halaman selanjutnya untuk *user* admin yang	Tombol *login* dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak

	telah terdaftar		
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpilan
Data *login* admin Admin : xxx *Password* : zzz	Tidak dapat *login* dan menampilkan pesan & kembali ke *form login*	Admin tidak dapat *login* dan menampilkan pesan “Please check your admin name and your *password* again, *Login* Failed”	[ ] diterima [ ] ditolak

3. Pengujian Pendaftaran *User*

Berikut ini adalah tabel pengujian pendaftaran *User* untuk pengecekan *user* yang belum terdaftar :

Tabel 5.5. Pengujian Pendaftaran *User*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User mengisi *Form* pendaftaran secara lengkap	Tercantum pada textbox *form* pendaftaran anggota	Dapat melakukan pengisian *form* pendaftaran sesuai dengan yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak

Klik proses	Menampilkan tabel inputan data *user* beserta pesan “masukan data sukses klik dibawah ini untuk melakukan *login*”	Data pengisian anggota tersimpan sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengisian data anggota tidak lengkap	Tidak dapat melakukan pengisian *form* pendaftaran anggota	Mengeluarkan pesan “Maaf !! data yang anda masukan kurang lengkap. Mohon isi ulang kembali secara lengkap. Terima kasih”	[ ] diterima [ ] ditolak

4. Pengujian Input Simpanan

Berikut ini adalah tabel pengujian formulir input simpanan yang dilakukan oleh *user* :

Tabel 5.6. Pengujian input simpanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User mengisi *Form* simpanan secara lengkap	Tercantum pada textbox formulir permohonan simpanan	Dapat melakukan pengisian *form* simpanan sesuai dengan yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Klik submit	Menampilkan data inputan simpanan	Data pengisian *form* simpanan sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengisian data *form* simpanan secara tidak lengkap	Tidak dapat melakukan pengisian *form* simpanan	Mengeluarkan pesan “Maaf!! Data kurang lengkap!!	[ ] diterima [ ] ditolak

5. Pengujian Permohonan pengambilan simpanan

Berikut ini adalah tabel pengujian formulir pengambilan simpanan yang dilakukan oleh *user* :

Tabel 5.7. Pengujian permohonan pengambilan simpanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User mengisi *Form* pengambilan simpanan secara lengkap	Tercantum pada textbox formulir permohonan pengambilan simpananan	Dapat melakukan pengisian *form* pengambilan simpanan sesuai dengan yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Klik submit	Menampilkan tabel inputan data pengambilan simpanan	Data pengisian *form* pengambilan simpanan sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengisian data *form* pengambilan simpanan secara tidak lengkap	Tidak dapat melakukan pengisian *form* pengambilan simpanan	Mengeluarkan pesan “Maaf!! Data Yang anda masukan kurang lengkap!!!	[ ] diterima [ ] ditolak

6. Pengujian Permohonan pijaman

Berikut ini adalah tabel pengujian formulir permohonan pinjaman yang dilakukan oleh *user* :

Tabel 5.8. Pengujian permohonan pinjaman

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User mengisi *Form* pinjaman secara lengkap	Tercantum pada textbox formulir permohonan pinjaman	Dapat melakukan pengisian *form* pinjaman sesuai dengan yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Klik submit	Menampilkan tabel inputan data pinjaman	Data pengisian *form* pinjaman sesuai yang diharapkan	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengisian data *form* pinjaman secara tidak lengkap	Tidak dapat melakukan pengisian *form* pinjaman	Mengeluarkan pesan “Maaf!! Data yang anda masukan kurang lengkap!!	[ ] diterima [ ] ditolak

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan kasus uji diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintak dan secara fungsional dapat mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.