BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROGRAM

Setelah dilakukan perancangan sistem, tahap selanjutnya adalah implementasi dan pengujian sistem. Tujuan dari implementasi sistem adalah untuk menerapkan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan proses. Pengujian merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mencari atau menemukan kesalahan pada sistem yang telah dibangun.

5.1. Implementasi

Implementasi 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.

5.1.1. Batasan Implementasi (*Optional*)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak *Website E-Commerce* pada Airsoft72 ini dibatasi oleh penggunaan *Software* (*perangkat lunak*) dan *Hardware* (perangkat keras) minimum.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak dibagi menjadi 3 sudut pandang, yaitu :

1. Implementasi Perangkat Lunak untuk pengembangan, antara lain :
    a. *Wampserver* (2.2), sebagai *web server*.
    b. *PHP* (5.2.6), sebagai bahasa pemograman.
    c. *MySQL*(5.0.67), untuk pengembangan dalam pembuatan *database*.
    d. *Adobe Dreamweaver Cs*, sebagai editor dalam pengembangan *design web*.
2. Implementasi Perangkat Lunak untuk *admin*, antara lain :
    a. *Wampserver*, sebagai *web server* dalam keadaaan *offline.*
    b. *Web* hosting dan domain, dalam keadaan *online*.
    c. *Browser,* hasil terbaik menggunakan *Google Chrome.*
    d. PDF Reader.
3. Implementasi Perangkat Lunak untuk *user*, antara lain :
    a. *Browser,* hasil terbaik menggunakan *Google Chrome*

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

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

1. Untuk *admin*.
    a. *Processor* dengan kecepatan minimal 2.0 GHz.
    b. *RAM* minimal 1 Gb.
    c. *Hard Drive*, minimal 80 Gb sebagai media penyimpanan data.
    d. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
    e. *Modem*, sebagai media untuk koneksi ke internet.
2. Untuk *user*.
    a. *Processor* dengan kecepatan minimal 1.2 GHz.
    b. *RAM* minimal 1 Gb.
    c. *Hard Drive*, minimal 40 Gb sebagai media penyimpanan data.
    d. *Mouse, Keybord*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
    e. Modem, sebagai media untuk koneksi ke internet.

5.1.4. Implementasi Basis Data

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

```
-- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 3.5.1
-- http://www.phpmyadmin.net
--
-- Host: localhost
-- Generation Time: Jun 19, 2013 at 04:20 AM
-- Server version: 5.5.24-log
-- PHP Version: 5.4.3


--
-- Database: `yogi_dbase`
--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `customer`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customer` (
  `id_customer` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `email` varchar(100) NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,
  `alamat` varchar(150) NOT NULL,
  `id_ongkir` int(5) NOT NULL,
  `kode_pos` int(5) NOT NULL,
  `telp` varchar(20) NOT NULL,
  `sandi` varchar(50) NOT NULL,
  `status_customer` enum('active','inactive','blocked') NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_customer`),
  UNIQUE KEY `email` (`email`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;



-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `kategori_pd`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori_pd` (
```

```
  `id_kategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kategori` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `konfirmasi`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi` (
  `id_konfirm` varchar(20) NOT NULL,
  `id_order` varchar(20) NOT NULL,
  `cara_bayar` varchar(25) NOT NULL,
  `bank` enum('BNI','BCA','Mandiri') NOT NULL,
  `pemilik` varchar(50) NOT NULL,
  `no_rek` decimal(30,0) NOT NULL,
  `jml_bayar` int(15) NOT NULL,
  `ke_rek` varchar(30) NOT NULL,
  `status_konfirm`  enum('Belum  Dikirim','Sudah  Dikirim')  NOT
NULL,
  `no_resi` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_konfirm`),
  UNIQUE KEY `id_transaksi` (`id_order`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `ongkir`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ongkir` (
  `id_ongkir` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `provinsi` varchar(30) NOT NULL,
  `kota` varchar(30) NOT NULL,
  `ongkir` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_ongkir`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=81 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `order`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order` (
  `id_order` varchar(50) NOT NULL,
  `id_customer` int(11) NOT NULL,
  `email_order` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `id_ongkir` varchar(11) NOT NULL,
```

```
  `total` int(11) NOT NULL,
  `status_order` enum('Belum Dibayar','Lunas') NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_order`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;


-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `order_det`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_det` (
  `id_order` varchar(50) NOT NULL,
  `id_pd` int(5) NOT NULL,
  `jumlah` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `penerima`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penerima` (
  `id_penerima` varchar(40) NOT NULL,
  `id_order` varchar(20) NOT NULL,
  `nama2` varchar(50) NOT NULL,
  `alamat2` varchar(100) NOT NULL,
  `id_ongkir` int(5) NOT NULL,
  `kode_pos2` int(6) NOT NULL,
  `telp2` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_penerima`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `produk`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
  `id_pd` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_pd` varchar(50) NOT NULL,
  `id_kategori` int(11) NOT NULL,
  `harga_pd` int(15) NOT NULL,
  `stock_pd` int(11) NOT NULL,
  `volume` int(11) NOT NULL,
  `ket_pd` varchar(200) NOT NULL,
  `merk_pd`    varchar(50)    CHARACTER    SET    latin1    COLLATE
latin1_spanish_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pd`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=19 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `produk_gambar`
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk_gambar` (
  `id_pd` int(11) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `testimonial`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `testimonial` (
  `id_testimonial` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama` varchar(100) NOT NULL,
  `email` varchar(150) NOT NULL,
  `pesan` varchar(200) NOT NULL,
  `tanggal` varchar(30) NOT NULL,
  `status` enum('unrespond','responded') NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_testimonial`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

5.1.5. Implementasi Antar Muka dan Penggunaan Program

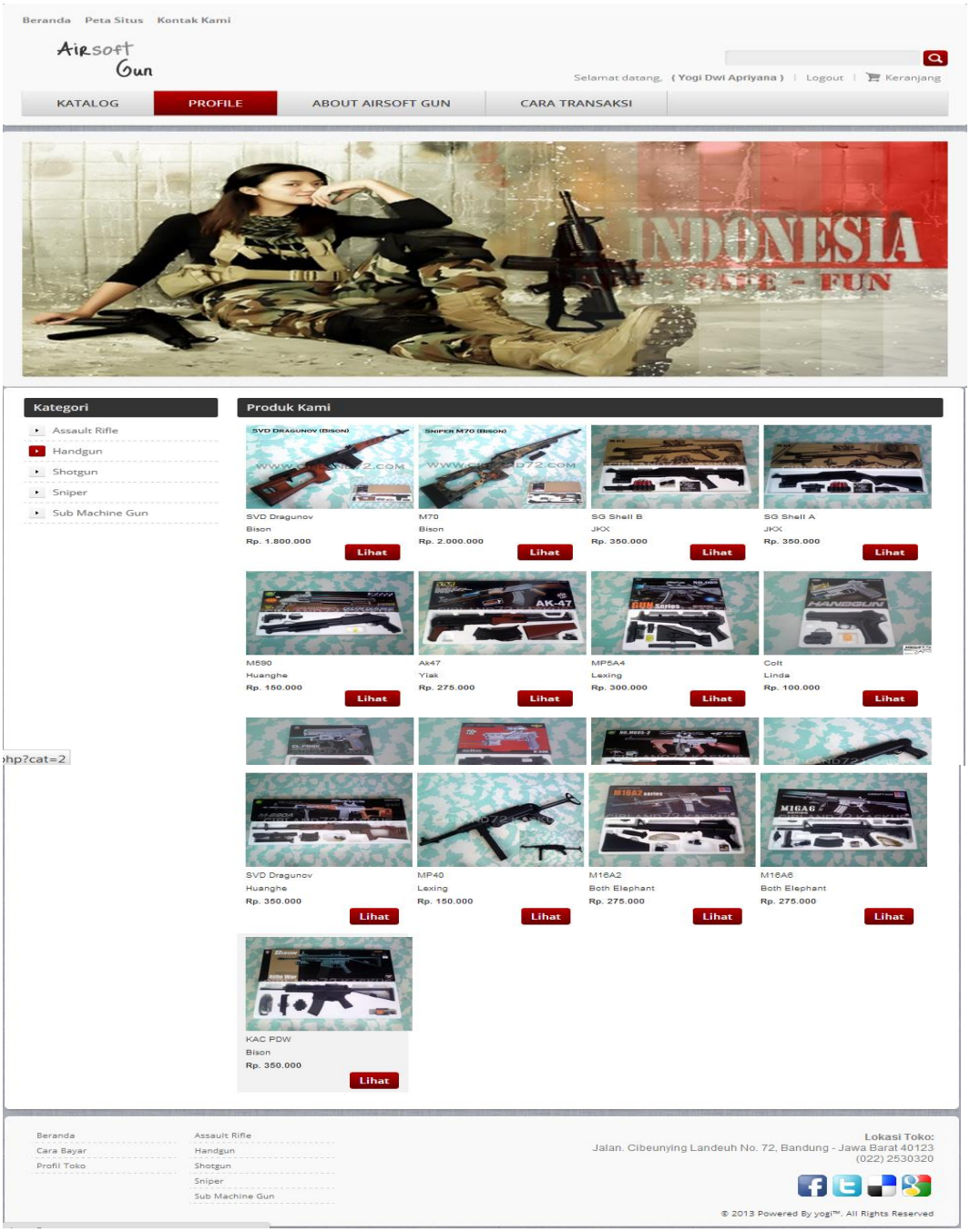
Dalam pembuatan aplikasi apapun, implementasi antar muka juga mempunyai peranan yang penting. Implementasi antar muka dapat memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, antar muka pada aplikasi *Website E-Commerce* pada Airsoft72 dibuat menarik dan sederhana sehingga *admin* dan juga *user* dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah, Untuk lebih jelasnya akan digambarkan sebagai berikut :

1. ***User Client***

Tampailan user merupakan tampilan yang digunakan oleh user untuk dapat mengakses data produk dan melakukan kegiatan transaksi pemesanan produk.

1.1 Halaman Beranda

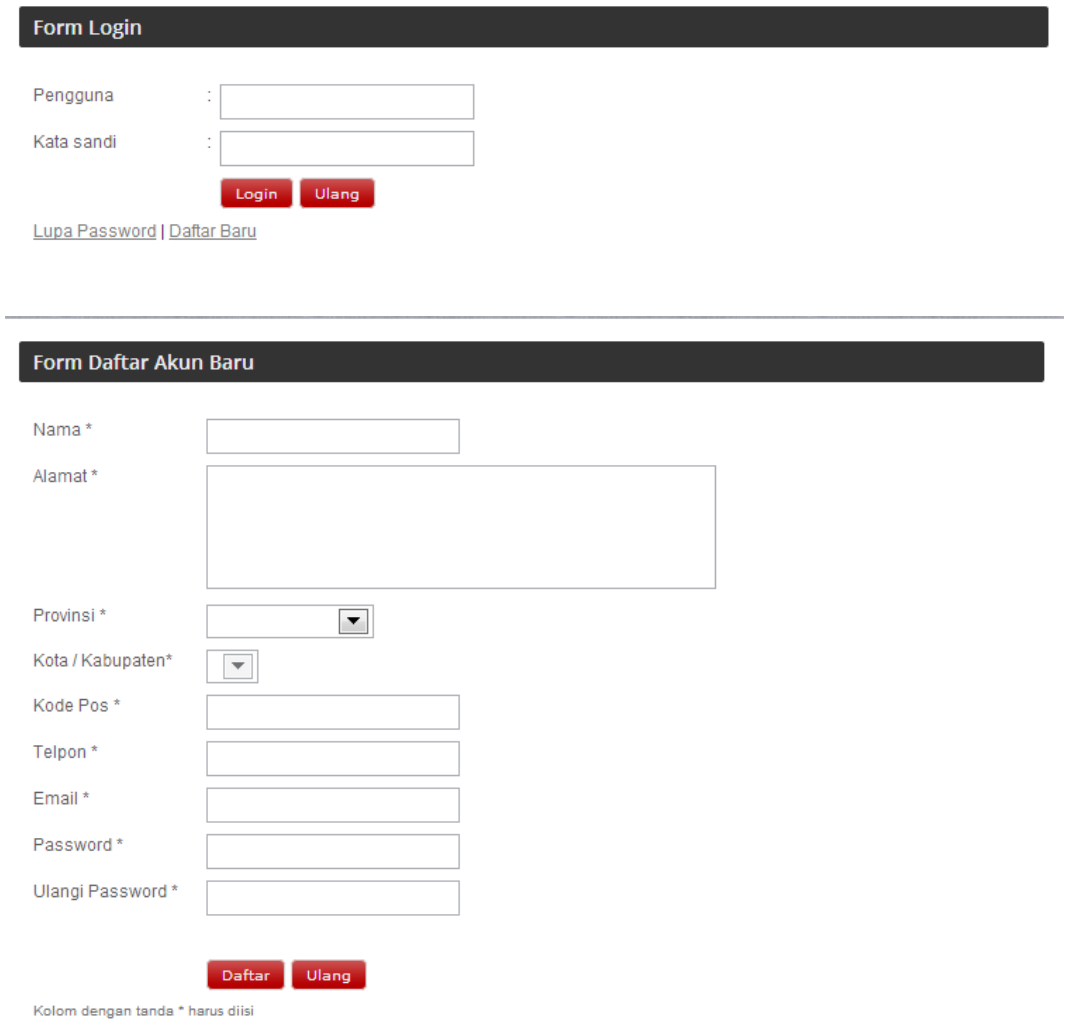
Pada halaman beranda terdapat beberapa *menu* yang dapat membantu para pengguna untuk menggunakan *website* ini, diantaranya pada *header* terdapat *menu* (Katalaog, Profile, Tentang Airsoft gun, Cara Transaksi dan di content terdapat daftar produk dan kategori produk.



Gambar 5.1 Halaman Beranda *Website* Airsoft72

1.2 Menu *Login* Member dan Pendaftaran Member Baru

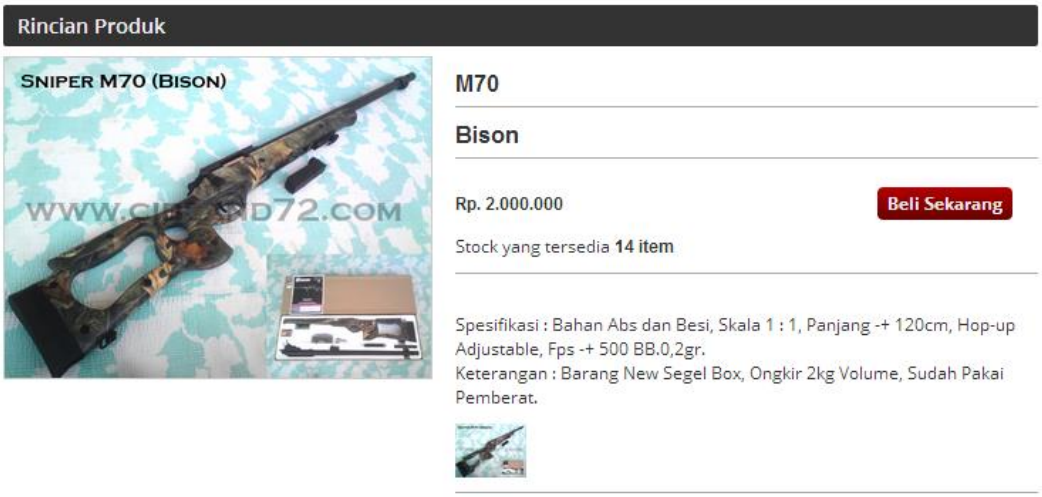
Jika seorang pengguna ingin melakukan transaksi, maka diwajibkan *login* terlebih dahulu dan jika belum daftar maka di wajibkan mengisi form pendaftaran member untuk menjadi member baru.



Gambar 5.2 *Form Login* Member dan Pendaftaran Member Baru Airsoft72

1.3 Menu Detail Produk

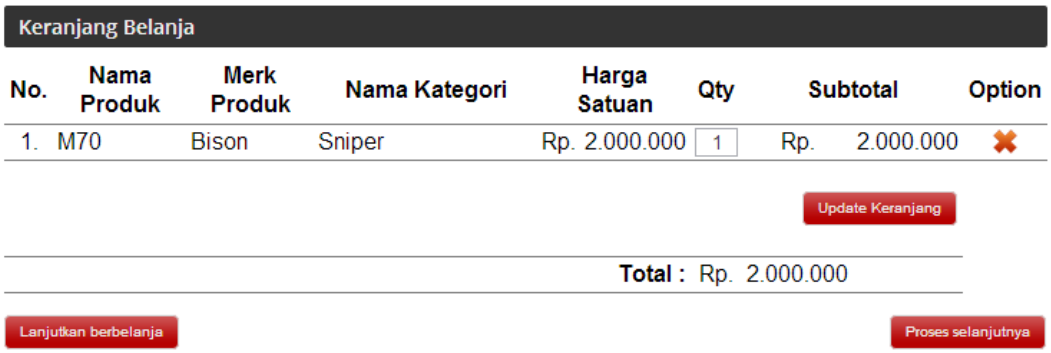
Pada menu ini ketika si pengguna ingin melakukan pemesanan maka si pengguna harus memilih dulu pilih ukuran produk dan banyak lalu klik *button* tambah keranjang belanja agar masuk ke keranjang belanja.



Gambar 5.3 Menu Detail Produk Pada Airsoft72

1.4 Menu Keranjang belanja

Pada menu ini si pengguna dapat melihat daftar produk yang di pesan dan apabila terjadi kesalahan maka si pengguna dapat melakukan *remove* di keranjang belanja, jika akan melakukan pemesanan lagi *klik button* kembali ke pembelian dan apabila akan meneruskan pemesanan *klik button* pembayaran.



Gambar 5.4 Menu Keranjang Belanja Pada Airsoft72

1.5 Menu Pemesanan

Pada menu ini si pengguna mengisi *form* data pengiriman, jika alamat pemesan sama dengan alamat tujuan pengiriman makan bisa di cek samakan dengan alamat pemesan secara otomatis akan sama dengan data alamat pemesan lalu klik *button CheckOut* Pemesanan.





Gamabar 5.5 Menu Pengiriman dan *CheckOut* Pemesanan Pada Airsoft72

1.6 Menu Konfirmasi Pembayaran

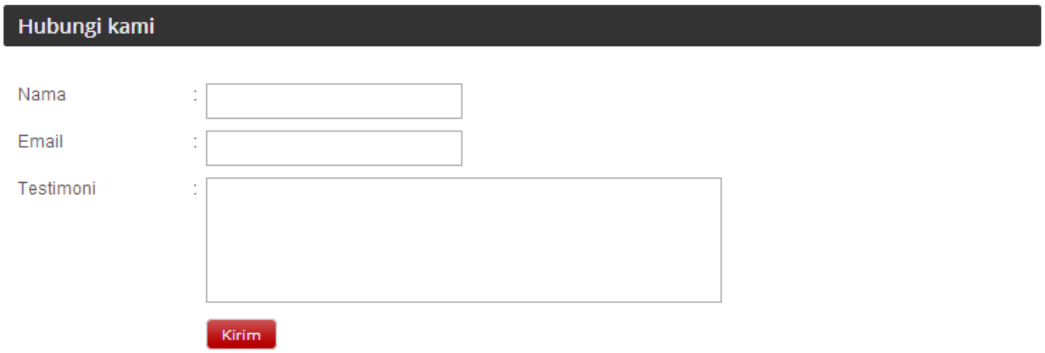
Pada menu ini sesudah si pengguna *checkout* pemesanan dan si pemesan sudah mentransfer jumlah dari total, maka di haruskan melakukan konfirmasi dengan memilih order id, jumlah nominal uang yang di transfer, dari bank, atas nama, tujuan transfer apabila ada keterangan silahkan si pengguna menulis dan klik *button* kirim.



Gambar 5.6 Menu Konfirmasi Pembayaran Pada Airsoft72

1.7 Menu Kontak

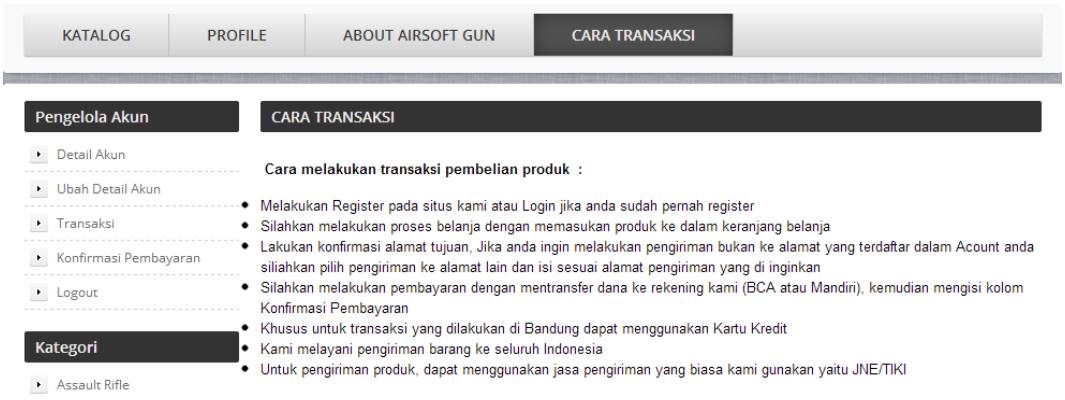
Menu ini berfungsi untuk berkomunikasi dengan *Admin* apabila si pengguna ingin menanyakan sesuatu, si pengguna bisa menulis pesan di menu kontak ini.



Gambar 5.7 Menu Kontak Pada Airsoft72

1.8 Menu Cara Transaksi

Pada Menu ini menjelaskan mengenai tata cara bagaiman cara melakukan transaksi / pemesanan produk pada *website* Airsoft72.



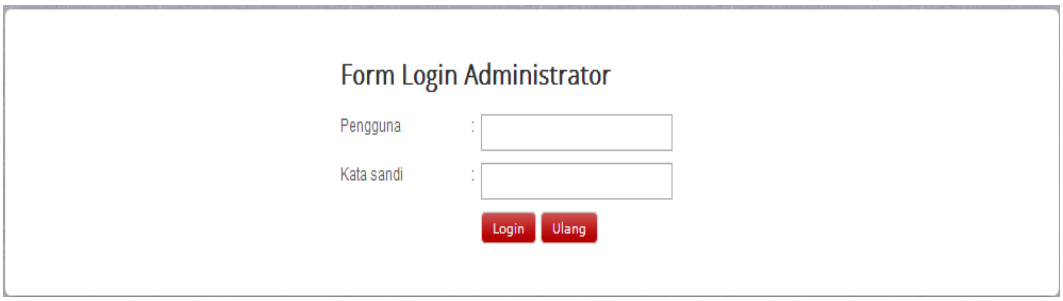
Gambar 5.8 Menu Cara Belanja Pada Airsoft72

2. *Administrator*

Tampilan administrator merupakan tampilan yang digunakan oleh *admin* untuk melakukan kontrol terhadap data-data yang akan ditampilkan pada *website* Galleri Parfum. Selain itu *admin* juga dapat melakukan kontrol terhadap data produk, data pemesanan, serta mencetak laporan stock barang dan laporan penjualan. Berikut menu-menu yang terdapat di dalam tampilan *admin*.

2.1. *Login Administrator*

Untuk dapat masuk ke halaman utama administrator, terlebih dahulu harus melakukan proses *login administrator* dengan memasukkan *username admin* dan *password admin*.

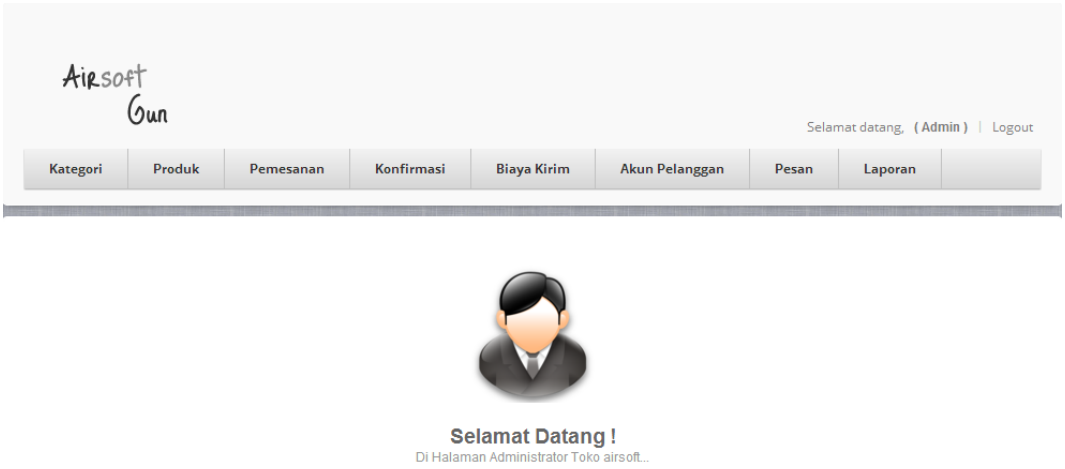


Gambar 5.9 Menu *Login Administrator* Pada Airsoft72

2.2. Halaman Utama *Administrator*

Pada halaman utama ini terdapat menu-menu yang dapat membantu *admin* untuk menjalankan program ini, diantaranya pada *header* terdapat *link* (Kategori dengan sub menu tambah kategori dan daftar kategori, Produk dengan sub menu tambah produk, daftar produk, dan tambah stock produk, Pemesanan dengan sub menu pemesanan belum lunas dan pemesanan lunas, Konfirmasi Pembayaran

dengan sub menu konfirmasi pembayaran belum lunas dan konfirmasi pembayaran lunas, Biaya Kirim dengan sub menu daftar biaya pengiriman daftar provinsi dan daftar kota, Akun Pelanggan dengan sub menu Pengguna aktif, Pengguna di blokir, dan pengguna baru, Pesan dengan sub menu testimonial baru dan testimonial lama, Laporan Penjualan dan *Logout*)



Gambar 5.10 Menu Halaman Utama *Administrator* Airsoft72

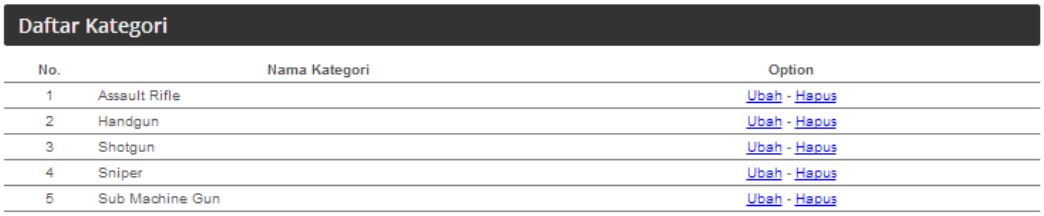
2.3 Menu Data Kategori

Di dalam menu ini terdapat 6 sub menu-menu yaitu :

1. Sub Menu Kategori

   a. Daftar Kategori

   Di menu ini admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus data kategori.



Gambar 5.11 Data Kategori Pada Airsoft72

b. Tambah Data Kategori

Di menu ini admin dapat menambah data kategori dengan mengisi form kode kategori dan nama kategori kemudian simpan.

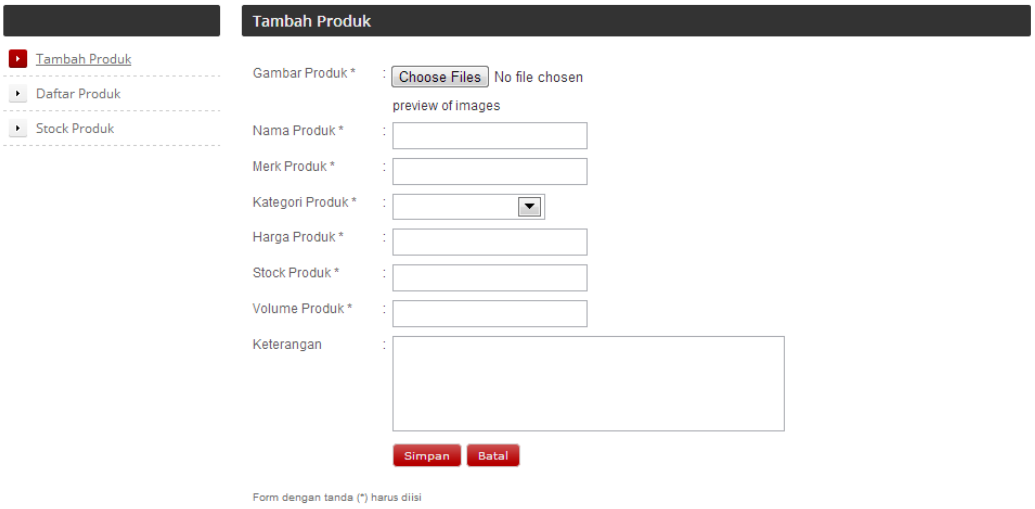


Gambar 5.12 Tambah Data Kategori Airsoft72

2. Sub Menu Produk

a. Tambah Produk

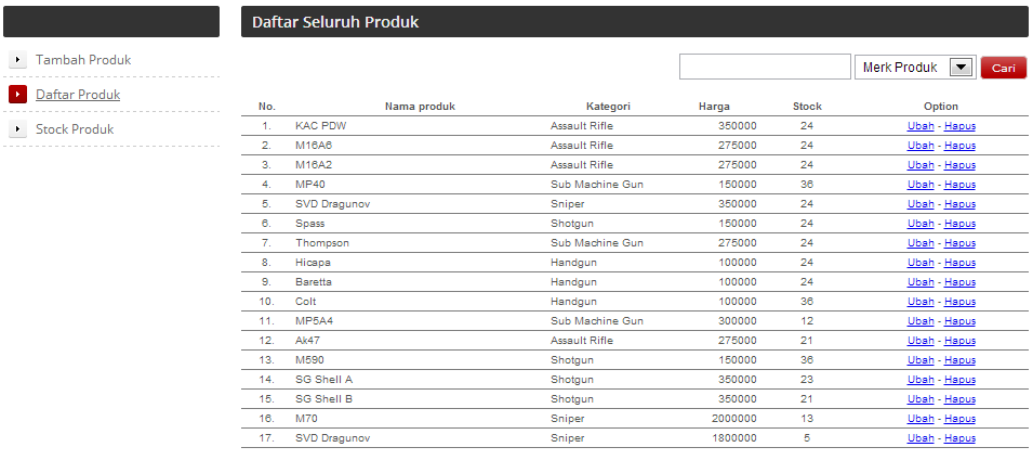
Di menu ini admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus data produk



Gambar 5.13 Data Tambah Produk Pada Airsoft72

b. Daftar Data Produk

Di menu ini admin dapat menambah data produk dengan mengisi form di bawah ini kemudian simpan.



Gambar 5.14 Daftar Data Produk Pada Airsoft72

c. Tambah Stock Data Produk

Di menu ini admin dapat menambah detail data produk dengan mengisi form di bawah ini kemudian simpan.



Gambar 5.15 Tambah Stock Produk Pada Airsoft72

2.4 Menu Data Member

a. Data Member Aktif

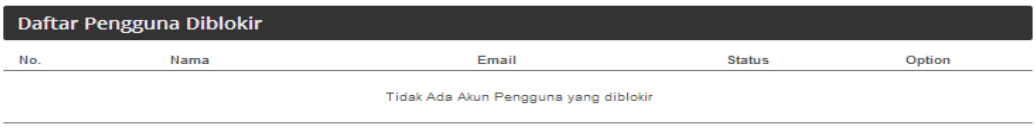
Pada menu ini berfungsi untuk menunjukan data member yang aktif.



Gambar 5.16 Data Member Aktif Pada Airsoft72

b. Data Member Diblokir

Pada menu ini berfungsi untuk menunjukan data member yang diblokir.



Gambar 5.17 Data Member Diblokir Pada Airsoft72

2.5 Menu Data Pemesanan

Menu ini berfungsi untuk menampilkan data pemesanan, jika sudah melakukan konfirmasi pembayaran maka oleh *admin* status transaksi akan di edit menjadi valid.

1. Sub Menu Data Pemesanan

    a. Konfirmasi Pemesanan Belum Lunas



Gambar 5.18 Data Konfirmasi Pemesanan Belum Lunas Pada Airsoft72

b. Konfirmasi Pemesanan Lunas



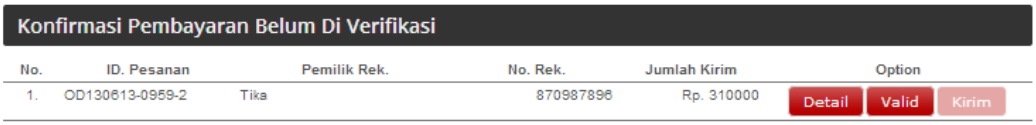
Gambar 5.19 Data Konfirmasi Pemesanan Lunas Pada Airsoft72

2.6 Menu Konfirmasi Pembayaran

Menu ini berfungsi untuk menampilkan data transaksi pembayaran, jika sudah melakukan konfirmasi pembayaran maka oleh *admin* status transaksi akan di edit menjadi valid.

2. Sub Menu Konfirmasi Pembayaran

a. Konfirmasi Pembayaran Belum DI Verifikasi



Gambar 5.20 Data Konfirmasi Pembayaran belum Di Verivikasi Pada Airsoft72

b. Konfirmasi Pembayaran sudah Valid



Konfirmasi Pembayaran Sudah Valid

No.	ID. Pesanan	Pemilik Rek.	No. Rek.	Jumlah Kirim	Status	Option
1.	OD130613-1106-2	dadi	857448444	Rp. 365000	Sudah Dikirim	Detail
2.	OD130613-1052-2	Doni	8608787986	Rp. 1825000	Sudah Dikirim	Detail
3.	OD130613-0524-3	Bayu	860438390	Rp. 1860000	Sudah Dikirim	Detail
4.	OD130613-1253-2	HERI	837363636	Rp. 935000	Sudah Dikirim	Detail
5.	OD120613-0502-2	Bayu	87474444	Rp. 2390000	Sudah Dikirim	Detail

Gambar 5.21 Data Konfirmasi Pembayaran Valid Pada Airsoft72

c. Sub Menu Alamat Pengiriman

Menu ini berfungsi jika pembayaran sudah divalidasi maka akan muncul data pengirim dan alamat pengiriman untuk dicetak dan dijadikan alamat tujuan yang akan ditempel di box barang yang akan dikirim.



Dari : Toko airsoft
Alamat : Jalan. Cibeunying Landeuh No. 72, Bandung - Jawa Barat 40123
No. Telpon : (022) 2530-320

Kepada : Yogi Dwi Apriyana
Alamat : Jalan Surapati No.1 Bandung
Kota : Bandung
Provinsi : Jawa Barat
Kode Pos : 40123
No. Telpon : 085722557000

Pengiriman barang dengan ID. Pesansn OD130613-0959-2

Cetak Selesai

Gambar 5.22 Data Pengiriman Pemesanan Pada Airsoft72

2.7 Menu Laporan

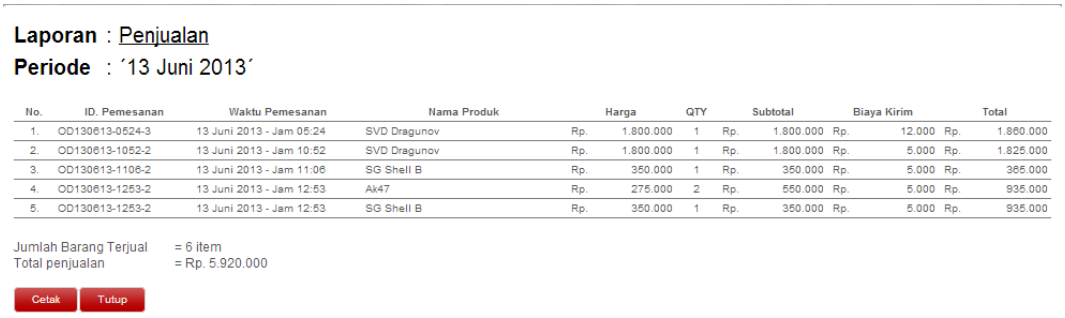
Menu ini berfungsi untuk menampilkan laporan transaksi pemesanan, di dalam menu ini *admin* melakukan cetak laporan transaksi per hari, per bulan, dan per tanggal.

1. Sub Menu Cetak Laporan Penjualan



Gambar 5.23 Form Cetak Laporan Penjualan Pada Airsoft72

2. Sub Menu Laporan Penjualan



Laporan : Penjualan
Periode : ´13 Juni 2013´

No.	ID. Pemesanan	Waktu Pemesanan	Nama Produk	Harga	QTY	Subtotal	Biaya Kirim	Total
1.	OD130613-0524-3	13 Juni 2013 - Jam 05:24	SVD Dragunov	Rp. 1.800.000	1	Rp. 1.800.000	Rp. 12.000	Rp. 1.860.000
2.	OD130613-1052-2	13 Juni 2013 - Jam 10:52	SVD Dragunov	Rp. 1.800.000	1	Rp. 1.800.000	Rp. 5.000	Rp. 1.825.000
3.	OD130613-1106-2	13 Juni 2013 - Jam 11:06	SG Shell B	Rp. 350.000	1	Rp. 350.000	Rp. 5.000	Rp. 365.000
4.	OD130613-1253-2	13 Juni 2013 - Jam 12:53	Ak47	Rp. 275.000	2	Rp. 550.000	Rp. 5.000	Rp. 935.000
5.	OD130613-1253-2	13 Juni 2013 - Jam 12:53	SG Shell B	Rp. 350.000	1	Rp. 350.000	Rp. 5.000	Rp. 935.000

Jumlah Barang Terjual = 6 item
Total penjualan = Rp. 5.920.000

Cetak Tutup

Gambar 5.24 Laporan Penjualan Pada Airsoft72

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program merupakan aspek awal untuk menjelaskan bagaimana perancangan aplikasi *Website E-Commerce* dapat dijalankan secara utuh didalam sistem komputer. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan proses instalasi program agar berjalan pada kondisi *offline*. Berikut merupakan langkah dalam instalasi program :

1. Instalasi *software WampServer* untuk servernya.
2. *Setting* software *WampServer* (php setting dan php extensions)
3. *Setting Apache* modules dan *MySQL*.
4. *Setting database* yang ada pada *PhpMyAdmin*, dengan menuju *link*, *http://localhost/phpmyadmin/*.
5. Setting penyimpanan file data *website* Airsoft72 secara *offline*, dengan menyimpan file *website* Airsoft72 di folder *wamp/www/*
6. *Setting* koneksi *database*, pastikan file *database* yang ada pada folder *website* Airsoft72 sama dengan nama data koneksinya adalah aksesdb.php, dan harus memiliki sintak *database* yang sama.
7. Mengakses menu utama *website* Airsoft72 menggunakan alamat *http://localhost/yogi/*
8. Mengakses menu admin *website* Airsoft72 menggunakan alamat *http://localhost/yogi/admin/*

5.2. Pengujian Program

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.

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Alasannya karena metode *blackbox* dapat mengetahui apakah program dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Kelebihan metode *blackbox* ini adalah kita dapat melakukan pengujian program dengan kondisi nyata saat program berjalan, jadi kita dapat mengetahui langsung apakah program dapat berjalan dan menghasilkan *output* seperti yang diharapkan.

Pengujian Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan data uji berupa data masukan dari *user client* dan *user admin* pada program aplikasi yang telah dibuat.

Tabel di bawah ini akan menjelaskan mengenai rencana pengujian *Website E-Commerce* Airsoft72.

Tabel 5.1 Rencana Pengujian Untuk Tampilan *User*

Kasus Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Pendaftaran Member	Melakukan Pengisian data pendaftaran member.	*Blackbox*
Login Pengguna	Melakukan proses *login* member.	*Blackbox*
Ganti *password*	Melakukan ganti *password* member.	*Blackbox*
Transaksi Pemesanan	Memasukkan pesanan data produk ke keranjang belanja.	*Blackbox*
	Melakukan *update* pesanan di keranjang belanja.	*Blackbox*
Transaksi Pembayaran	Melakukan penginputan data pembayaran.	*Blackbox*

Tabel 5.2 Rencana Pengujian Untuk Tampilan *Administrator*

Kasus Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login user admin	Melakukan proses *login* sebagai *admin*	*Blackbox*
Kategori	Melakukan *input*, tambah, *edit*, dan hapus data kategori	*Blackbox*
Produk	Melakukan *input*, tambah, *edit*, dan hapus data produk.	*Blackbox*
Status Transaksi	Melakukan proses perubahan status transaksi pesanan proses, gagal,dan sukses	*Blackbox*
Status Pengiriman	Melakukaan proses perubahan status pengiriman proses dan sukses	*Blackbox*
Data Member	Melakukan proses perubahan status member aktif dan blokir	

5.2.2. Kasus dan Hasil pengujian

Pengujian akan dilakukan satu persatu sesuai dengan rencana pengujian yang telah direncanakan. Berikut ini adalah hasil pengujiannya :

5.2.2.1. Pengujian Untuk Tampilan *User*

Pengujian ini dilakukan pada tampilan *user* dari *Website* Galleri Parfum sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat, antara lain sebagai berikut :

1. **Proses Pendaftaran *Member***

Berikut ini adalah hasil pengujian pendaftaran member.

Tabel 5.3 Pengujian Pendaftaran *Member*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap data pendaftaran member	Berhasil mendaftar dan akan muncul alert regristrasi sukses	Berhasil mendaftar dan muncul alert regristrasi sukses	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi lengkap *form* pendaftaran	Pendaftaran tidak berhasil dan muncul alert pesan untuk mengisi lengkap *form* pendaftaran	Muncul alert pesan “Kolom dengan tanda * harus di isi“	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *Form* password dan ulang password berbeda	Pendaftaran tidak berhasil	Muncul alert pesan Pengulangan “password” tidak sama	[ ] diterima [ ] ditolak

2. Proses *Login User Client*

Berikut ini adalah hasil pengujian *login user*.

Tabel 5.4 Pengujian *Login User Client*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi *Username* dan *Password Valid*	Berhasil *login* dan masuk ke menu utama	*Login* berhasil dan masuk ke halaman menu utama	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kombinasi *Password* dan *Username* dengan data tidak *valid*	Login gagal	*Login* gagal	[ ] diterima [ ] ditolak

3. Proses Ganti *Password*

Berikut ini adalah hasil pengujian ganti *password*.

Tabel 5.5 Pengujian Ganti *Password*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi *field password* lama, *password* baru dan ulangi password	Berhasil merubah *password* lama *user* menjadi *password* yang baru	Perubahan *password user* berhasil.	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Tidak mengisi lengkap *form* ganti *password*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan “Kolom Password harus di isi”	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan “Kolom Password harus di isi”	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *password* lama dengan data tidak *valid*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan “error, password lama anda salah	Password gagal diganti dan muncul pesan “password lama anda salah”	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *field password* baru berbeda dengan *field* konfirmasi *password*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan “fields do not match”	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan “fields do not match”	[ ] diterima [ ] ditolak

4. Transaksi pesanan

Berikut ini adalah hasil pengujian transaksi pesanan

Tabel 5.6 Pengujian Pemesanan Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan data pemesanan ke keranjang belanja dengan menekan button “Tambah keranjang Belanja”	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja.	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengupdate jumlah pesanan pada field jumlah di keranjang belanja	Jumlah data dikeranjang belanja berhasil di *update*.	Berhasil mengupdate jumlah pesanan produk	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Belum *login* dan menekan button "Pemesanan"	Pemesanan dilakukan dan Muncul halaman Anda harus login terlebih dahulu	Muncul halaman login Anda harus login terlebih dahulu	[ ] diterima [ ] ditolak
Memasukkan *qty* lebih dari stock ada	Muncul alert pesan "maaf maksimal pembelian sebanyak jumlah stock"	Muncul alert pesan "maaf maksimal pembelian sebanyak jumlah stock"	[ ] diterima [ ] ditolak

5. Input Data Konfirmasi Pembayaran

   Berikut ini adalah hasil pengujian penginputan data pengiriman setelah melakukan proses pemesanan.

Tabel 5.7 Pengujian *Input* Data Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap data konfirmasi pembayaran	Muncul halaman detail konfirmasi pembayaran	Muncul alert pesan "detail pembayaran"	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan salah satu *field* pembayaran	Konfirmasi Pembayaran tidak berhasil	Muncul alert pesan untuk "kolom dengan tanda * harus di isi"	[ ] diterima [ ] ditolak

5.2.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan kasus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa program *Website E-Commerce* Airsoft72 bebas dari kesalahan *syntax* dan secara fungsional telah mengeluarkan hasil yang *valid* karena proses validasi data dapat berfungsi dengan baik.