BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Analisis dan desain sistem secara terperinci telah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah menuju tahap implementasi. Tujuan implementasi adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua *user* yang akan menggunakan sistem. Sehingga *user* tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

4.1.1. Lingkungan Implementasi

Untuk mendukung aplikasi yang akan diterapkan pada lingkungan implementasi, maka dalam hal ini harus memperhatikan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dalam pembangunan *E-commerce* untuk toko Heinzy Komputer.

4.1.2. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras minimal yang dibutuhkan untukmengimplementasikan aplikasi yang di bangun antara lain terdapat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Perangkat Keras yang dibutuhkan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	kecepatan minimal 1.8 GHz
2	*VGA Card*	minimal 128 MB
3	RAM	minimal 256 MB
4	*Harddisk*	kapasitas minimal 80 GB
5	Koneksi internet	minimal 64 kbps

4.1.3. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan perangkat lunak antara lain terdapat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Perangkat Lunak yang digunakan

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Windows* XP
2	*Web Browser*	*Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Exploler*

4.1.4. Implementasi Basis Data

Implementasi data dalam aplikasi *e-commerce* pada toko Heinzy Komputer ini menggunakan DBMS (*Data Base Management System*) dan sebuah GUI *database* untuk memudahkan tugas *administrator*. DBMS yang digunakan untuk mengimplentasikannya adalah MySQL. Rancangan data beserta nama file query yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tabel profil

   Tabel profil digunakan untuk menyimpan data profil perusahaan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `profil` (
  `nama_perusahaan` varchar(30) NOT NULL,
  `alamat_perusahaan` text NOT NULL,
  `provinsi_perusahaan` varchar(20) NOT NULL,
  `kota_perusahaan` varchar(20) NOT NULL,
  `telepon_perusahaan` varchar(15) NOT NULL,
  `email_perusahaan` varchar(30) NOT NULL,
  `keterangan` text NOT NULL,
  `logo` varchar(50) NOT NULL,
  `bank` varchar(255) NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(30) NOT NULL,
  `atas_nama` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel kategori

   Tabel kategori digunakan untuk menyimpan data kategori barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
  `kategori_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kategori` varchar(25) NOT NULL,
  `deskripsi_kategori` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kategori_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=12 ;
```

3. Tabel bank

Tabel bank digunakan untuk menyimpan data bank

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bank` (
  `bank_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_bank` varchar(50) NOT NULL,
  `deskripsi_bank` text NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(50) NOT NULL,
  `atas_nama` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`bank_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

4. Tabel transaksi

Tabel transaksi digunakan untuk menyimpan data transaksi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `transaksi` (
  `transaksi_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggal_transaksi` datetime NOT NULL,
  `customer` int(11) NOT NULL,
  `nama_customer` varchar(30) NOT NULL,
  `nama_bank` varchar(50) NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(20) NOT NULL,
  `atas_nama` varchar(50) NOT NULL,
  `ongkos_kirim` float NOT NULL,
  `diskon` float NOT NULL,
  `total_transaksi` double NOT NULL,
  `total_transaksi_dolar` double NOT NULL,
  `jenis_pengiriman` varchar(10) NOT NULL,
  `jenis_paket` varchar(15) NOT NULL,
  `kota_tujuan` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_penerima` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `alamat_tujuan` varchar(150) NOT NULL,
  `jenis_pembayaran` varchar(20) NOT NULL,
  `tanggal_pembayaran` varchar(20) NOT NULL,
  `status` int(11) NOT NULL,
  `status_baca` tinyint(1) NOT NULL,
  `resi_jne` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`transaksi_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=62 ;
```

5. Tabel *backup*

Tabel *backup* digunakan untuk menyimpan data *backup*

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `backup` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
  `waktu` datetime NOT NULL,
  `tabel` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;
```

6. Tabel *customers*

Tabel *customers* digunakan untuk menyimpan data *customers*

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customers` (
  `customer_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_lengkap` varchar(30) NOT NULL,
  `tempat_lahir` varchar(30) NOT NULL,
  `tanggal_lahir` date NOT NULL,
  `jenis_kelamin` varchar(15) NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  `provinsi` varchar(30) NOT NULL,
  `kabupaten_kota` varchar(30) NOT NULL,
  `kodepos` varchar(6) NOT NULL,
  `telepon` varchar(15) NOT NULL,
  `handphone` varchar(15) NOT NULL,
  `paypall` varchar(50) NOT NULL,
  `nama_bank` varchar(30) NOT NULL,
  `nama_rekening` varchar(30) NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(30) NOT NULL,
  `user_name` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `foto` varchar(50) NOT NULL,
  `email` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `status_confirm` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`customer_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=29 ;
```

7. Tabel diskon

Tabel diskon digunakan untuk menyimpan data diskon

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `diskon` (
  `diskon_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `judul` varchar(35) NOT NULL,
  `tanggal_awal` date NOT NULL,
  `tanggal_akhir` date NOT NULL,
  `minimal_beli` double NOT NULL,
  `besar_diskon` float NOT NULL,
  `status_diskon` varchar(15) NOT NULL,
```

```
  `deskripsi` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`diskon_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;
```

8. Tabel barang

Tabel barang digunakan untuk menyimpan data barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
  `barang_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `kategori` int(11) NOT NULL,
  `sub_kategori` int(11) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(50) NOT NULL,
  `berat` float NOT NULL,
  `harga` double NOT NULL,
  `stok` int(11) NOT NULL,
  `deskripsi_barang` text NOT NULL,
  `rekomendasi` varchar(10) NOT NULL,
  `status_aktif` varchar(15) NOT NULL,
  `status_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `gambar_1` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar_2` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar_3` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar_4` varchar(100) NOT NULL,
  `input_by` varchar(30) NOT NULL,
  `input_date` datetime NOT NULL,
   `update_date` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`barang_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=21 ;
```

9. Tabel pengguna

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data pengguna atau *admin*

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pengguna` (
  `user_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `akses` int(11) NOT NULL,
  `nama` varchar(35) NOT NULL,
  `username` varchar(30) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `kata_kunci` varchar(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`user_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

10. Tabel paket

Tabel paket digunakan untuk menyimpan data paket

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `paket` (
  `paket_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_paket` varchar(35) NOT NULL,
  `deskripsi_paket` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`paket_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

11. Tabel ongkos_kirim

Tabel diskon digunakan untuk menyimpan data ongkos_kirim

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ongkos_kirim` (
  `ongkir_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `paket` int(11) NOT NULL,
  `paket_detail` int(11) NOT NULL,
  `kota_asal` varchar(35) NOT NULL,
  `kota_tujuan` varchar(35) NOT NULL,
  `tarif` double NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`ongkir_id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=92 ;
```

12. Tabel retur

Tabel retur digunakan untuk menyimpan data retur

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `retur` (
  `id_retur` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `customer_id` varchar(150) NOT NULL,
  `transaksi_id` varchar(150) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(150) NOT NULL,
  `keterangan_retur` varchar(150) NOT NULL,
  `tanggal_retur` datetime NOT NULL,
  `tanggal_kirim_balik` datetime NOT NULL,
  `status` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_retur`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8
;
```

4.1.5. Implementasi *Class*

Pembangunan aplikasi ini didasarkan pada perancangan yang telah dibahas pada bab 3. Dari perancangan tersebut, terdapat *class-class* yang telah terbentuk dari *use case*. *Class-class* tersebut juga diimplementasikan dalam bentuk file-file *.php yang nantinya file-file *.php yang berisi *class-class* tersebut digunakan dalam pembuatan dan jalannya proses dalam aplikasi. Berikut implementasi *class* yang telah terdefinisi dan digunakan dalam aplikasi. Implementasi *Class E-commerce* pada toko Heinzy Komputer dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Implementasi Class

No	Nama	Nama File Fisik
1	admin_control	controllers/admin.php
2	barang_control	controllers/barang.php
3	diskon_control	controllers/diskon.php
4	kategori_control	controllers/kategori.php
5	pemesanan_control	controllers/pemesanan.php
6	profil_control	controllers/profil.php
7	users_control	controllers/users.php
8	banks_control	controllers/banks.php
9	backups_control	controllers/backups.php
10	paket_control	controllers/paket.php
11	ongkos_kirim_control	controllers/ongkos_kirim.php
12	retur_control	Controllers/retur.php
13	user_model	models/user_model.php
14	barang_model	models/barang_model.php
15	diskon_model	models/diskon_model.php
16	kategori_model	models/kategori_model.php
17	pemesanan_model	models/pemesanan_model.php
18	profil_model	models/profil_model.php
19	users_model	models/users_model.php
20	banks_model	models/banks_model.php
21	backups_model	models/backups_model.php
22	paket_model	models/paket_model.php
23	ongkos_kirim_model	models/ongkir_model.php
24	retur_model	models/retur.php
25	admin_view	views/admin/admin.php

26	barang_view	views/admin/barang.php
27	diskon_view	views/admin/diskon.php
28	kategori_view	views/admin/kategori.php
29	pemesanan_view	views/admin/pemesanan.php
30	profil_view	views/admin/profil.php
31	users_view	views/admin/users.php
32	banks_view	views/admin/banks.php
33	backups_view	views/admin/backups.php
34	paket_view	views/admin/paket.php
35	ongkos_kirim_view	views/admin/ongkir.php
36	retur_view	views/admin/retur.php

4.1.6. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk pengguna dan admin pada aplikasi *e-commerce* toko Heinzy Komputer dapat dilihat pada tabel

Tabel 4. 4 Implementasi Antarmuka untuk Admin

No	Menu	Deskripsi	Nama File
1	Login	Digunakan sebagai halaman login pengguna.	views/admin/login.php
2	Home	Digunakan sebagai menu halaman utam admin	views/admin/index.php
3	Profil Perusahaan	Digunakan sebagai halaman untuk mengedit data profil perusahaan	views/admin/profil_perusahaan.php
4	Bantuan	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan input kata untuk menu help	views/admin/bantuan.php
5	Paket Ongkir	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data paket ongkir	views/admin/ongkos_kirim.php
6	Daftar Data Bank	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data bank	views/admin/bank.php
7	Daftar Harga Ongkir	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data harga ongkir	views/admin/ongkos_kirim.php
8	Pengaturan Diskon	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data diskon	views/admin/diskon.php

9	Kategori	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data kategori	views/admin/kategori.php
10	Barang	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data barang	views/admin/barang.php
11	Customer	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data pelanggan	views/admin/customer.php
12	Retur	Digunakan sebagai halaman untuk melihat data retur	views/admin/retur.php
13	Daftar Pemesanan	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data pemesanan	views/admin/pemesanan.php
14	Daftar Penjualan	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data penjualan	views/admin/penjualan.php
15	Laporan	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data laporan penjualan	views/admin/laporan.php
16	Pengaturan	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data admin	views/admin/profil.php
17	Keluar	Digunakan sebagai menu untuk keluar dari halaman admin	views/admin/index.php

Tabel 4. 5 Implementasi Antarmuka untuk Member

No	Menu	Deskripsi	Nama File
1	Beranda	Digunakan sebagai halaman utama member	views/member/index.php
2	Kategori Produk	Digunakan sebagai halaman untuk melihat barang berdasar kategori	views/member/kategori.php
3	Produk Terbaru	Digunakan sebagai halaman untuk melihat barang terbaru	views/member/index.php
4	Umum	Digunakan sebagai halaman untuk melihat data perusahaan dan bantuan	views/member/profile.php
5	Tracking Barang	Digunakan sebagai halaman untuk tracking barang	views/member/index.php
6	Daftar Pengguna	Digunakan sebagai halaman untuk daftar menjadi member	views/member/user/create.php
7	Masuk	Digunakan sebagai halaman untuk login ke menu member	views/member/index.php

8	Search	Digunakan sebagai menu untuk melakukan pencarian barang	views/member/index.php
9	Lihat Detail	Digunakan sebagai halaman untuk melihat detail barang	views/member/index.php
10	Keranjang Belanja	Digunakan sebagai halaman untuk melihat keranjang belanja	views/member/index.php
11	Daftar Belanja Anda	Digunakan sebagai halaman untuk melihat daftar belanja member dan status pemesanan	views/member/index.php
12	Daftar retur	Digunakan sebagai menu untuk melihat daftar barang yang diretur	views/member/index.php
13	Keluar	Digunakan sebagai menu untuk keluar dari halaman member	views/member/index.php

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem yang baru adalah metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.2.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji sistem secara *alpha* dan *beta*. Pengujian pembangunan *e-commerce* pada toko Heinzy Komputer menggunakan data uji berdasarkan data dari toko Heinzy Komputer. Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Rencana Pengujian Aplikasi

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Isi data login	*Black Box*
	Verifikasi username dan password	*Black Box*

Lupa *password*	Menampilkan *form* lupa *password*	*Black Box*
Data Laporan	Menampilkan data laporan hasil penjualan	*Black Box*
	Cetak laporan	*Black Box*
Profil	Menampilkan form untuk mengubah data profil akun admin	*Black Box*
	Ubah password akun	*Black Box*
	Simpan perubahan	*Black Box*
Backup dan *Restore*	*Backup database*	*Black Box*
	Restore database	*Black Box*
Logout	Menghapus *session user*	*Black Box*
Kategori	Menampilkan data kategori	*Black Box*
	Tambah data kategori	*Black Box*
	Ubah data kategori	*Black Box*
	Hapus data kategori	*Black Box*
	Cari data kategori	*Black Box*
Barang	Menampilkan data barang	*Black Box*
	Tambah data barang	*Black Box*
	Ubah data barang	*Black Box*
	Cari data barang	*Black Box*
Detail Barang	Menampilkan data detail barang	*Black Box*
	Tambah data detail barang	*Black Box*
	Ubah data detail barang	*Black Box*
Ongkir	Menampilkan data ongkos kirim	*Black Box*
	Ubah data ongkir	*Black Box*
	Hapus data ongkir	*Black Box*

4.2.2. Pengujian Alpha

Hasil implementasi perangkat lunak dari aplikasi *e-commerce* yang dibangun harus diuji terlebih dahulu agar sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik. Pengujian perangkat lunak sistem penerapan *e-commerce* pada toko Heinzy Komputer menggunakan data uji berdasarkan form yang terdapat didalam aplikasi.

4.2.2.1. Pengujian Aplikasi

Pengujian yang dilakukan adalah menguji semua proses yang ada di halaman website diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengujian *login*

Pengujian *login* dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian *login* dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Pengujian login

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin	Tercantum pada text field username dan password	Dapat mengisi data Login sesuai yang diharapkan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data Login berupa Username : admin Password : admin	Data login dicari dalam database, username dan data password benar login valid dan dapat masuk ke menu utama	Username dan Password benar dapat masuk ke menu utama	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin password : 123	Tidak dapat login/masuk dan menampilkan pesan kesalahan	Muncul pesan “Username atau password salah”	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian *logout*

Pengujian *logout* dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian *logout* dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4. 8 Pengujian logout

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Admin yang sudah login memilih menu logout	Sistem akan menampilkan menu login admin	Sistem akan menampilkan menu login admin	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian tambah kategori

Pengujian tambah kategori dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian tambah kategori dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4. 9 Pengujian tambah kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data kategori	Menampilkan form tambah kategori	Sistem menampilkan form tambah kategori	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data kategori	Tercantun dalam masing-masing field kemudian data kategori tersimpan dalam database.	Data kategori berhasil disimpan dalam database	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi data kategori	Kategori tidak dapat disimpan dalam database karena ada data yang tidak diisi	Sistem tidak dapat menyimpan data kategori dalam ke dalam database dan muncul pesan kesalahan	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian edit kategori

Pengujian edit kategori dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian edit kategori dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4. 10 Pengujian edit kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
edit kategori	Menampilkan form ubah kategori beserta data yang akan diubah	Dapat menampilkan form ubah kategori beserta data yang akan diuba	[√] Diterima [ ] Ditolak

Data kategori lama	Tercantum dalam field kategori berupa data kategori lama	Dapat menampilkan field data kategori yang akan diubah.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data kategori yang akan diubah	Dapat mengisi field Data yang akan diubah dengan benar dan data kategori berhasil diubah dan disimpan dalam database.	Dapat mengisi field data yang akan diubah dengan benar dan data kategori berhasil diubah dan disimpan dalam databsase	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian hapus kategori

Pengujian hapus kategori dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian hapus kategori dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4. 11 Pengujian hapus kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ceklist data kategori yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	Terdapat pesan untuk melakukan hapus kategori	Terdapat pesan untuk melakukan hapus kategori	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian hapus member

Pengujian hapus member dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian hapus member dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4. 12 Pengujian hapus member

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ceklist data member yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	Terdapat pesan untuk melakukan hapus member	Terdapat pesan untuk melakukan hapus member	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Pengujian cari member

Pengujian cari member dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian cari member dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4. 13 Pengujian cari member

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama member yang akan dicari dan menekan tombol search	Menampilkan data member yang dicari	Menampilkan data member yang dicari	[√] Diterima [ ] Ditolak

8. Pengujian tambah barang

Pengujian tambah barang dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian tambah barang dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4. 14 Pengujian tambah barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data barang	Menampilkan form tambah barang	Sistem menampilkan form tambah barang	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data barang	Tercantun dalam masing-masing field kemudian data barang tersimpan dalam database.	Data barang berhasil disimpan dalam database	[√] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi data barang	barang tidak dapat disimpan dalam database karena ada data yang tidak diisi	Sistem tidak dapat menyimpan data barang dalam ke dalam database dan muncul pesan kesalahan	[√] Diterima [ ] Ditolak

9. Pengujian edit barang

Pengujian edit barang dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian edit barang dilihat pada tabel 4.15

Tabel 4. 15 Pengujian edit barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
edit barang	Menampilkan form ubah barang beserta data yang akan diubah	Dapat menampilkan form ubah barang beserta data yang akan diubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data barang lama	Tercantun dalam field barang berupa data kategori lama	Dapat menampilkan field data barang yang akan diubah.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data barang yang akan diubah	Dapat mengisi field Data yang akan diubah dengan benar dan data barang berhasil diubah dan disimpan dalam database.	Dapat mengisi field data yang akan diubah dengan benar dan data barang berhasil diubah dan disimpan dalam databsase	[√] Diterima [ ] Ditolak

10. Pengujian hapus barang

Pengujian edit barang dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian hapus barang dilihat pada tabel 4.16

Tabel 4. 16 Pengujian hapus barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ceklist data barang yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	Terdapat pesan untuk melakukan hapus barang	Terdapat pesan untuk melakukan hapus barang	[√] Diterima [ ] Ditolak

11. Pengujian cari barang

Pengujian cari barang dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian cari barang dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4. 17 Pengujian cari barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
ketik nama barang yang akan dicari dan menekan tombol filter	Menampilkan data barang yang dicari	Menampilkan data member yang dicari	[√] Diterima [ ] Ditolak

12. Pengujian laporan

Pengujian laporan dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian laporan dilihat pada tabel 4.18

Tabel 4. 18 Pengujian laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tanggal awal dan tanggal akhir untuk batasan laporan	Menampilkan data tanggal sesuai pilihan	Sistem mampu Menampilkan data tanggal sesuai pilihan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Menekan filter untuk menampilkan laporan sesuai tanggal yang sudah dipilih	Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang sudah dipilih	Sistem mampu Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang sudah dipilih	[√] Diterima [ ] Ditolak

13. Pengujian daftar member

Pengujian daftar member dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian daftar member dilihat pada tabel 4.19

Tabel 4. 19 Pengujian daftar member

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Masuk/Daftar	Menampilkan form daftar member dan login member	Dapat menampilkan form daftar member dan login member	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol daftar member	Menampilkan form isi data diri member	Sistem dapat menampilkan form isi data diri member	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukan semua data di form Isi data diri member dan memilih tombol join	Sistem menyimpan data diri pendaftar pendaftaran kedalam database	Berhasil menyimpan data diri pendaftar pendaftaran kedalam database	[√] Diterima [ ] Ditolak

14. Pengujian laporan

Pengujian konfirmasi dilakukan dengan memasukan data untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengujian konfirmasi dilihat pada tabel 4.20

Tabel 4. 20 Pengujian konfirmasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Konfirmasi	Tampil form pengisian data konfirmasi	Sistem berhasil menampilkan form pengisian data konfirmasi	[√] Diterima [ ] Ditolak

Isi data konfirmasi pembayaran	Tercantun dalam masingmasing field data konfirmasi dan tersimpan dalam database.	Data konfirmasi pembayaran berhasil disimpan dalam database	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.3. Pengujian Beta

Pengujian beta ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian langsung di tempat penelitian dengan membagikan kuesioner kepada masyarakat umum yang telah ditentukan dan melakukan wawancara kepada pengguna sistem di toko Heinzy Komputer. Penelitian ini dilakukan di dua lingkungan yaitu :

1. Lingkungan masyarakat umum

Penelitian di lingkungan pada masyarakat umum khususnya yang sudah terbiasa dengan teknologi internet, dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat memberikan kemudahan masyarakat umum untuk melakukan transaksi pembelian barang secara *online*.

2. Lingkungan di toko Heinzy Komputer

Penelitian di lingkungan toko Heinzy Komputer dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat menjadi alternatif penyelesaian permasalahan yang ada.

4.2.3.1. Perencanaan Pengujian Beta

Untuk melihat ketercapaian tujuan penelitian, maka akan dilakukan uji pertanyaan kepada calon pengguna sistem dengan cara kuesioner dan wawancara. Adapun bentuk rancangan dari uji beta yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk melihat ketercapaian tujuan membantu pelanggan toko Heinzy Komputer yang memiliki kesibukan dan yang tempat tinggalnya jauh dari toko agar dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko, maka akan

dilakukan kuesioner kepada responden yang telah ditentukan. Adapun pertanyaan yang akan diajukan :

a. Dengan adanya *website* ini dapat membantu anda bertransaksi di tengah kesibukan anda?
b. Dengan adanya *website* ini anda dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko?

2. Untuk melihat ketercapaian tujuan membantu toko Heinzy Komputer dalam memberikan informasi mengenai barang yang *up to date* kepada pelanggannya, maka akan dilakukan wawancara kepada pemilik toko. Adapun pertanyaan yang akan diajukan :
    a. Apakah *website* ini membantu anda dalam memberikan informasi mengenai barang yang *up to date* kepada pelanggan anda?
    b. Apakah sarana untuk menampilkan informasi yang ada di *website* sudah cukup untuk menampilkan informasi barang yang anda miliki?

3. Untuk melihat ketercapaian tujuan membantu toko Heinzy Komputer dalam mengelola data penjualan dan pembuatan laporan yang akurat. Adapun pertanyaan yang akan diajukan :
    a. Apakah anda setuju *website* ini dapat membantu dalam mengelola data penjualan?
    b. Apakah *website* ini dapat membantu anda dalam pembuatan laporan penjualan yang akurat?

4.2.3.2. Hasil Pengujian Beta

Setelah melakukan pengujian seperti yang telah direncanakan sebelumnya, maka telah didapat jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan untuk wawancara kepada pemilik toko dan pertanyaan yang telah diberikan untuk kuesioner kepada responden.

a) Hasil Pengujian Beta Untuk Pemilik Toko

Berikut ini adalah hasil pertanyaan dari wawancara yang telah dilakukan kepada pemilik toko,

1. Apakah *website* ini membantu anda dalam memberikan informasi mengenai barang yang *up to date* kepada pelanggan anda?

Jawaban :

Ya, saya tinggal mengcopy link *website* ini ke beberapa group di situs jejaring sosial yang saya ikuti, *website* bisa langsung diakses dan semua barang yang dijual di toko saya dapat dilihat, tidak perlu lagi memposting tiap ada barang yang baru terlebih kalau barangnya banyak sangat merepotkan.

2. Apakah sarana untuk menampilkan informasi yang ada di *website* sudah cukup untuk menampilkan informasi barang yang anda miliki?

Jawaban :

Ya, lumayan cukup.

3. Apakah anda setuju *website* ini dapat membantu dalam mengelola data penjualan?

Jawaban :

Ya, sangat membantu, karena dengan adanya *website* ini cukup membantu saya untuk mengelola data barang dan penjualan.

4. Apakah *website* ini dapat membantu anda dalam pembuatan laporan penjualan yang akurat?

Jawaban :

Ya, karena dengan adanya *website* ini saya tidak perlu bingung lagi apabila ada nota yang hilang, karena dengan adanya *website* ini biarpun ada nota yang hilang saya tetap bisa membuat laporan penjualan dengan melihat rekaman transaksi penjualan di menu yang disediakan *website.*

b) Hasil Pengujian Beta Untuk Responden

Berikut ini adalah hasil pertanyaan dari kuesioner yang telah dilakukan kepada reponden yang telah dipilih.

1. Dengan adanya *website* ini dapat membantu anda bertransaksi di tengah kesibukan anda?

Tabel 4. 21 Hasil kuisioner pertanyaan 1

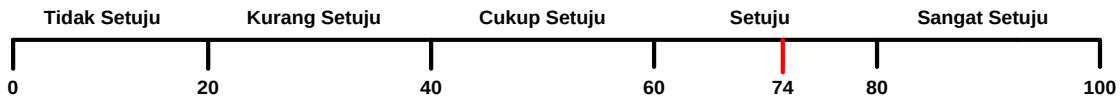
Pertanyaan	Nilai	Jawaban	Responden	Nilai x Responden
1	5	Sangat Setuju	2	10
	4	Setuju	12	48
	3	Cukup Setuju	4	12
	2	Kurang Setuju	2	4
	1	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			20	74

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase jawaban dengan menggunakan rumus 2.4 :

$$Y = \frac{74}{20\ x\ 5} \times 100 = 74\ \%$$

Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :

Skala



Berdasarkan hasil persentase diatas maka dapat disimpulkan 74% menyatakan setuju bahwa *website* ini dapat membantu bertransaksi di tengah kesibukan.

2. Dengan adanya *website* ini anda dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko??

Tabel 4. 22 Hasil kuisioner pertanyaan nomor 2

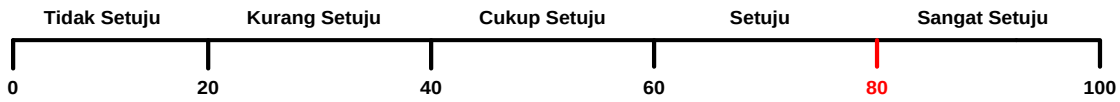
Pertanyaan	Nilai	Jawaban	Responden	Nilai x Responden
2	5	Sangat Setuju	2	10
	4	Setuju	16	64
	3	Cukup Setuju	2	6
	2	Kurang Setuju	0	0
	1	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			20	80

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase jawaban dengan menggunakan rumus 2.4 :

$$Y = \frac{80}{20\ x\ 5} \times 100 = 80\ \%$$

Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut :

Skala



Berdasarkan hasil persentase diatas maka dapat disimpulkan 80% menyatakan setuju bahwa dengan adanya *website* ini dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko.

4.2.4. Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan pengujian beta yang telah dilakukan, bahwa dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. *Website* ini membantu pelanggan agar dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko.
2. *Website* ini memudahkan toko Heinzy Komputer untuk memberikan informasi tentang barang yang *up to date* kepada pelanggannya.
3. *Website* ini mempermudah toko Heinzy Komputer dalam mengelola data penjualan dan membuat laporan penjualan yang akurat.