BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah proses analisis dan perancangan. Pada tahap ini merupakan tahapan penerapan hasil dari proses perancangan, hingga terbentuk sebuah aplikasi. Setelah tahapan ini selesai, maka aplikasi akan siap dioperasikan.

4.1.1. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras minimal yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* pada DQ boutique yang dibangun antara lain terdapat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Perangkat Keras yang Dibutuhkan

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	*Processor*	Kecepatan 1.6 GHz
2.	Monitor	Monitor 15 inch
3.	VGA	VGA *On-Board* 64 MB
4.	Memori	128 MB
5.	*Keyboard*	Standar
6.	*Mouse*	Standar
7.	Modem	Standar kecepatan 128 Kbps
8.	Printer	Printer Hitam Putih

4.1.2. 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 Dibutuhkan

No.	Perangkat Lunak	Keterangan
1.	Sistem Operasi	Windows XP
2.	Bahasa Pemrograman	PHP versi 5.3.1
3.	DBMS	MySQL versi 5.1.41
4.	*Server web*	*Apache* versi 2.2.14
5.	*Web browser*	*Mozilla Firefox* versi 5.0, *Google Chrome* versi 10.0.648

4.1.3. Implementasi *Database*

Pembangunan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi *database* dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

1. Tabel detail_pembelian

Struktur tabel detail_pembelian pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_pembelian` (
  `id_detail_pembelian` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_detail_produk` int(11) NOT NULL,
  `harga` int(11) DEFAULT NULL,
  `bnyk` int(11) NOT NULL,
  `total` int(11) DEFAULT NULL,
  `disk` int(11) DEFAULT NULL,
  `sub_total` int(11) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `id_pembelian` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_detail_pembelian`),
  KEY `id_pembelian` (`id_pembelian`) USING BTREE,
  KEY `id_detail_produk` (`id_detail_produk`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

ALTER TABLE `detail_pembelian`
  ADD CONSTRAINT `detail_pembelian_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`id_pembelian`) REFERENCES `pembelian` (`id_pembelian`) ON DELETE
RESTRICT ON UPDATE RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `detail_pembelian_ibfk_2` FOREIGN KEY
(`id_detail_produk`) REFERENCES `detail_produk`
(`id_detail_produk`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE RESTRICT;
```

2. Tabel detail_produk

Struktur tabel detail_produk pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_produk` (
  `id_detail_produk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_ukuran` int(11) NOT NULL,
  `stok` int(11) DEFAULT NULL,
  `berat` double(11,1) DEFAULT NULL,
  `warna` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `id_produk` varchar(10) NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_detail_produk`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`),
  KEY `id_ukuran` (`id_ukuran`),
  KEY `id_produk` (`id_produk`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=31 ;

ALTER TABLE `detail_produk`
  ADD CONSTRAINT `detail_produk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `detail_produk_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_ukuran`)
REFERENCES `ukuran` (`id_ukuran`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `produk_det_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_produk`)
REFERENCES `produk` (`id_produk`);
```

3. Tabel detail_retur

Struktur tabel detail_retur pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_retur` (
  `id_detail_retur` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_detail_pembelian` int(11) NOT NULL,
  `bny` int(11) DEFAULT NULL,
  `alasan` varchar(250) DEFAULT NULL,
  `id_retur` varchar(30) NOT NULL,
  `status` varchar(3) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_detail_retur`),
  KEY `id_retur` (`id_retur`) USING BTREE,
  KEY `id_detail_pembelian` (`id_detail_pembelian`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

ALTER TABLE `detail_retur`
  ADD CONSTRAINT `retur_det_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`id_detail_pembelian`) REFERENCES `detail_pembelian`
(`id_detail_pembelian`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `retur_det_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_retur`)
REFERENCES `retur` (`id_retur`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE;
```

4. Tabel gambar_produk

Struktur tabel gambar_produk pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gambar_produk` (
  `id_gambar_produk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_gambar_produk` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(4) DEFAULT NULL,
  `id_produk` varchar(10) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_gambar_produk`),
  KEY `id_produk` (`id_produk`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=28 ;

ALTER TABLE `gambar_produk`
  ADD CONSTRAINT `gambar_produk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_produk`)
REFERENCES `produk` (`id_produk`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE;
```

5. Tabel jasa_pengiriman

Struktur tabel jasa_pengiriman pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jasa_pengiriman` (
  `id_jasa_pengiriman` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_jasapengiriman` varchar(500) NOT NULL,
  `deskripsi_jasapengiriman` text NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_jasa_pengiriman`),
  UNIQUE KEY `nama_jasapengiriman` (`nama_jasapengiriman`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;

ALTER TABLE `jasa_pengiriman`
  ADD CONSTRAINT `jasa_pengiriman_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`id_petugas`) REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE
RESTRICT ON UPDATE RESTRICT;
```

6. Tabel jenis_pengiriman

Struktur tabel jenis_pengiriman pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jenis_pengiriman` (
  `id_jenis_pengiriman` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `jenis_pengiriman` varchar(50) NOT NULL,
  `keterangan` text,
  `id_jasa_pengiriman` int(11) NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_jenis_pengiriman`),
  KEY `id_jasa_pengiriman` (`id_jasa_pengiriman`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

```
ALTER TABLE `jenis_pengiriman`
  ADD CONSTRAINT `jenis_pengiriman_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`id_jasa_pengiriman`) REFERENCES `jasa_pengiriman`
(`id_jasa_pengiriman`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
```

7. Tabel kategori

Struktur tabel kategori pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
  `id_kategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kategori` varchar(60) NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

ALTER TABLE `kategori`
  ADD CONSTRAINT `kategori_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

8. Tabel kecamatan

Struktur tabel kecamatan pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kecamatan` (
  `id_kecamatan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kecamatan` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(4) DEFAULT NULL,
  `id_kota` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kecamatan`),
  KEY `id_kota` (`id_kota`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;

ALTER TABLE `kecamatan`
  ADD CONSTRAINT `kecamatan_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_kota`)
REFERENCES `kota` (`id_kota`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `kecamatan_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE;
```

9. Tabel kota

Struktur tabel kota pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (
  `id_kota` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kota` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `id_provinsi` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kota`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`),
  KEY `id_provinsi` (`id_provinsi`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=9473 ;

ALTER TABLE `kota`
  ADD CONSTRAINT `kota_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `kota_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_provinsi`)
REFERENCES `provinsi` (`id_provinsi`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

10. Tabel *member*

Struktur tabel *member* pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
  `id_member` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(150) NOT NULL,
  `nama_depan` varchar(100) NOT NULL,
  `nama_belakang` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `id_kecamatan` int(11) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(150) NOT NULL,
  `kode_pos` varchar(7) NOT NULL,
  `telp` varchar(15) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_member`),
  UNIQUE KEY `email` (`email`),
  KEY `id_kecamatan` (`id_kecamatan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;

ALTER TABLE `member`
  ADD CONSTRAINT `member_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_kecamatan`)
REFERENCES `kecamatan` (`id_kecamatan`) ON DELETE CASCADE ON
UPDATE CASCADE;
```

11. Tabel merk

Struktur tabel merk pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `merk` (
  `id_merk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_merk` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(4) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_merk`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=11 ;

ALTER TABLE `merk`
  ADD CONSTRAINT `merk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

12. Tabel ongkos_kirim

Struktur tabel ongkos_kirim pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ongkos_kirim` (
  `id_ongkos_kirim` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `harga_kirim` int(11) NOT NULL,
  `id_jenis_pengiriman` int(11) NOT NULL,
  `id_kecamatan` int(11) NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_ongkos_kirim`),
  KEY `id_jenis_pengiriman` (`id_jenis_pengiriman`),
  KEY `id_kecamatan` (`id_kecamatan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=504 ;

ALTER TABLE `ongkos_kirim`
  ADD CONSTRAINT `ongkos_kirim_ibfk_1` FOREIGN KEY
(`id_kecamatan`) REFERENCES `kecamatan` (`id_kecamatan`) ON DELETE
CASCADE ON UPDATE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `tarif_kirim_ibfk_3` FOREIGN KEY
(`id_jenis_pengiriman`) REFERENCES `jenis_pengiriman`
(`id_jenis_pengiriman`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;
```

13. Tabel pembayaran

Struktur tabel pembayaran pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaran` (
  `id_pembayaran` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nomer_transaksi` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `tgl_transfer` date NOT NULL,
  `nama_bank` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  `nama_nasabah` varchar(50) NOT NULL,
  `nominal` int(11) DEFAULT NULL,
  `tujuan_transfer` varchar(30) NOT NULL,
  `id_pembelian` varchar(30) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pembayaran`),
  KEY `id_pembelian` (`id_pembelian`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;

ALTER TABLE `pembayaran`
  ADD CONSTRAINT `pembayaran_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_pembelian`)
REFERENCES `pembelian` (`id_pembelian`) ON DELETE CASCADE ON
UPDATE CASCADE;
```

14. Tabel pembelian

Struktur tabel pembelian pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian` (
  `id_pembelian` varchar(30) NOT NULL,
  `id_member` int(11) NOT NULL,
  `nama_depan_pengirim` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `nama_belakang_pengirim` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `alamat_pengirim` varchar(150) NOT NULL,
  `kode_pos_pengirim` varchar(5) NOT NULL,
  `telp_pengirim` varchar(15) NOT NULL,
  `id_ongkos_kirim` int(11) NOT NULL,
  `sub_total` int(11) DEFAULT NULL,
  `diskon` int(11) DEFAULT NULL,
  `biaya_kirim` int(11) DEFAULT NULL,
  `grand_total` int(11) DEFAULT NULL,
  `jenis_pembayaran` varchar(30) NOT NULL,
  `date` datetime DEFAULT NULL,
  `nomer_pengiriman` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `status_pengiriman` varchar(3) DEFAULT NULL,
  `tgl_pengiriman` date DEFAULT NULL,
  `status` varchar(3) NOT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pembelian`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

ALTER TABLE `pembelian`
  ADD CONSTRAINT `pembelian_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

15. Tabel petugas

Struktur tabel petugas pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `petugas` (
  `id_petugas` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_petugas` varchar(50) NOT NULL,
  `username` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `password` varchar(150) NOT NULL,
  `akses` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=7 ;
```

16. Tabel produk

Struktur tabel produk pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
  `id_produk` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_produk` varchar(50) NOT NULL,
  `harga` int(11) DEFAULT NULL,
  `diskon` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_kategori` int(11) DEFAULT NULL,
  `keterangan` blob,
  `tanggal` datetime DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `id_merk` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_produk`),
  KEY `id_merk` (`id_merk`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`),
  KEY `id_kategori` (`id_kategori`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

ALTER TABLE `produk`
  ADD CONSTRAINT `produk_ibfk_3` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `produk_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_kategori`)
REFERENCES `kategori` (`id_kategori`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT,
  ADD CONSTRAINT `produk_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_merk`)
REFERENCES `merk` (`id_merk`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

17. Tabel provinsi

Struktur tabel provinsi pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `provinsi` (
  `id_provinsi` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_provinsi` varchar(50) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_provinsi`),
  KEY `id_petugas` (`id_petugas`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=95 ;

ALTER TABLE `provinsi`
  ADD CONSTRAINT `provinsi_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_petugas`)
REFERENCES `petugas` (`id_petugas`) ON DELETE RESTRICT ON UPDATE
RESTRICT;
```

18. Tabel rating

Struktur tabel rating pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `rating` (
  `id_rating` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_produk` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `id_member` int(11) DEFAULT NULL,
  `nilai_rating` int(11) DEFAULT NULL,
  `tanggal` datetime DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_rating`),
  KEY `id_produk` (`id_produk`),
  KEY `id_member` (`id_member`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

ALTER TABLE `rating`
  ADD CONSTRAINT `rating_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_produk`)
REFERENCES `produk` (`id_produk`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `rating_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_member`)
REFERENCES `member` (`id_member`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE
CASCADE;
```

19. Tabel retur

Struktur tabel retur pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `retur` (
  `id_retur` varchar(30) NOT NULL,
  `tgl_retur` datetime NOT NULL,
  `id_pembelian` varchar(30) NOT NULL,
  `status` varchar(3) NOT NULL,
```

```
  `status_pengiriman` varchar(3) DEFAULT NULL,
  `id_jenis_pengiriman` int(11) DEFAULT NULL,
  `tgl_pengiriman_retur` date DEFAULT NULL,
  `nomer_pengiriman` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `keterangan` varchar(300) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_retur`),
  KEY `id_pembelian` (`id_pembelian`) USING BTREE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

ALTER TABLE `retur`
  ADD CONSTRAINT `retur_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_pembelian`)
REFERENCES `pembelian` (`id_pembelian`) ON DELETE CASCADE ON
UPDATE CASCADE;
```

20. Tabel ukuran

Struktur tabel ukuran pada pembangunan *e-commerce* DQ boutique adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ukuran` (
  `id_ukuran` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_ukuran` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `id_petugas` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_ukuran`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=20 ;
```

4.1.4. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk pengunjung dan *member*, bagian gudang, bagian kasir dan *admin*. Adapun untuk tampilan implementasi pembangunan aplikasi *e-commerce* pada DQ Boutique akan dilampirkan pada halaman lampiran.

Tabel 4.3 Implementasi Antarmuka Pengunjung dan *Member*

Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	Digunakan sebagai halaman beranda.	index.php
Daftar *Member*	Digunakan oleh pengunjung untuk mendaftar menjadi *member*.	login_signup.php
Login Member	Digunakan oleh *member* untuk melakukan *login member*.	login.php
Lupa *Password*	Digunakan jika *member* lupa *password*.	forgot_password.php

Daftar Produk	Digunakan jika *member* dan pengunjung ingin melihat produk.	produk.php
Keranjang Pemesanan	Digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus daftar pembelian.	keranjang.php
History Riwayat Pembelian	Digunakan jika *member* ingin mengetahui *history* pembelian.	member_riwayat_pemesanan.php
History Riwayat Retur Pembelian	Digunakan jika *member* ingin mengetahui *history* retur pembelian.	member_riwayat_retur.php
Ubah Akun *Login*	Digunakan untuk mengubah *password member*.	member_edit_login.php
Ubah Alamat Pengguna	Digunakan untuk mengubah profil *member*.	member_edit_alamat.php
Konfirmasi Pembayaran	Digunakan jika *member* akan mengkonfirmasi pembayaran.	member_konfirmasi_bayar.php
Logout Akun	Digunakan *member* untuk keluar dari sistem.	member_logout.php

Tabel 4.4 Implementasi Antarmuka Bagian Gudang

Menu	Deskripsi	Nama *File*
Login petugas	Sebagai halaman *login* petugas.	admin.php
Beranda	Sebagai beranda bagian gudang.	admin_home.php
Daftar Merk	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data merk.	admin_merk.php
Daftar Kategori	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data kategori.	admin_kategori.php
Daftar Ukuran	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data ukuran.	admin_ukuran.php
Daftar Produk	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data produk.	admin_produk.php
Daftar Jasa Pengiriman	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data jasa pengiriman.	admin_jasa_pengiriman.php

Daftar Jenis Pengiriman	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data jenis pengiriman.	admin_jenis_pengiriman.php
Biaya Pengiriman	Digunakan untuk mencari, dan mengubah, data biaya pengiriman.	admin_tarif_kirim.php
Daftar Kecamatan	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data kecamatan.	admin_kecamatan.php
Daftar Kota	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data kota.	admin_kota.php
Daftar Provinsi	Digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus data provinsi.	admin_provinsi.php
Backup Database	Digunakan untuk mem*backup database*.	admin_setting/backup_db.php
Restore Database	Digunakan untuk merestore *database*.	admin_setting/restore_db.php
Logout	Digunakan bagian gudang untuk keluar dari sistem.	admin/logout.php

Tabel 4.5 Implementasi Antarmuka Bagian Kasir

Menu	Deskripsi	Nama *File*
Login petugas	Sebagai halaman *login* petugas.	admin.php
Beranda	Sebagai beranda bagian kasir.	admin_home.php
Daftar *member*	Digunakan untuk melihat, dan menghapus *member*.	admin_member.php
Transaksi Pemesanan	Digunakan untuk mengubah status transaksi pemesanan *member*.	admin_transaksi.php
Transaksi Retur Pemesanan	Digunakan untuk mengubah status transaksi retur pemesanan *member*.	admin_retur.php
Pengiriman Pemesanan	Digunakan untuk mengubah status pengiriman pemesanan *member*, dan memasukkan no.resi pengiriman.	admin_pengiriman_produk.php
Pengiriman Retur Pemesanan	Digunakan untuk mengubah status retur pemesanan *member*, memasukan status pengiriman retur pengiriman, dan memasukkan no.resi	admin_pengiriman_retur.php

	pengiriman.	
Konfirmasi Transfer	Digunakan untuk melihat dan menghapus konfirmasi pembayaran *member*.	admin_pembayaran.php
Logout	Digunakan bagian kasir untuk keluar dari sistem.	admin/logout.php

Tabel 4.6 Implementasi Antarmuka *Admin*

Menu	Deskripsi	Nama *File*
Login petugas	Sebagai halaman *login* petugas.	admin.php
Beranda	Sebagai beranda *admin*.	admin_home.php
User Website	Digunakan *admin* untuk mengelola petugas .	admin_user.php
Laporan Persediaan Produk	Digunakan *admin* untuk melihat dan mencetak laporan persediaan produk.	admin_laporan/laporan_produk.php
Laporan Transaksi Pemesanan	Digunakan *admin* untuk melihat dan mencetak laporan transaksi pemesanan.	admin_laporan/form_pemesanan.php
Laporan retur Pemesanan	Digunakan *admin* untuk melihat dan mencetak laporan retur pemesanan.	admin_laporan/form_retur_pemesanan.php
Logout	Digunakan *admin* untuk keluar dari sistem	admin/logout.php

4.2. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian ini 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 perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.2.1. Pengujian *Alpha*

Pengujian *alpha* dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pada pengujian *alpha* ini yaitu pada pengujian sebagai pengguna.

4.2.1.1 Skenario Pengujian *Alpha*

Skenario pengujian *alpha* di DQ boutique terdiri dari lima pelaku sistem diantaranya pengunjung, *member*, *admin*, bagian gudang, dan bagian kasir.

Tabel 4.7 Skenario Pengujian Aplikasi Pengunjung

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu Beranda	Menampilkan halaman beranda	*Black Box*
Daftar Produk	Menampilkan halaman produk	*Black Box*
Menu Keranjang	Menampilkan halaman keranjang pemesanan	*Black Box*
Daftar *member*	Menampilkan *form* daftar *member*	*Black Box*
	Isi *form* daftar *member*	*Black Box*
	Simpan data *member* baru	*Black Box*

Tabel 4.8 Skenario Pengujian Aplikasi *Member*

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login Member	Isi data *login*	*Black Box*
	Verifikasi *e-mail* dan *password*	*Black Box*
Lupa *password*	Mengisi data *email member*	*Black Box*
	Mengirim *link* ganti *password member* ke *email*	*Black Box*
Ubah Alamat Pengguna	Menampilkan *form* ubah alamat pengguna	*Black Box*
	Ubah data alamat pengguna	*Black Box*
	Simpan perubahan	*Black Box*
Ubah *password*	Menampilkan *form* ubah *password*	*Black Box*
	Verifikasi *password* lama	*Black Box*
	Verifikasi *password* baru	*Black Box*
	Verifikasi konfirmasi *password*	*Black Box*
	Simpan perubahan	*Black Box*
Keranjang pemesanan	Menampilkan halaman keranjang belanja	*Black Box*
Daftar pembelian	Menampilkan informasi riwayat pembelian yang telah dilakukan.	*Black Box*

Daftar retur	Menampilkan informasi riwayat retur yang telah dilakukan.	*Black Box*
Logout	Menghapus *session member*.	*Black Box*

Tabel 4.9 Skenario Pengujian Aplikasi *Admin*

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Login	Isi data *login*	*Black Box*
	Verifikasi *username*	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*
Data Petugas	Tambah data pegawai	*Black box*
	Mengubah data petugas	*Black box*
Laporan persediaan produk	Menampilkan data laporan ketersediaan produk	*Black Box*
	Cetak data laporan persediaan produk	*Black Box*
Laporan Transaksi Pemesanan	Menampilkan data laporan transaksi pemesanan	*Black Box*
	Cari data laporan pemesanan	*Black Box*
	Cetak data laporan pemesanan	*Black Box*

Tabel 4.10 Skenario Pengujian Aplikasi Bagian Gudang

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Login	Isi data *login*	*Black Box*
	Verifikasi *username*	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*
Data Merk	Tambah data merk	*Black Box*
	Cari data merk	*Black Box*
	Ubah data merk	*Black Box*
	Hapus data merk	*Black Box*
Data Kategori	Tambah data kategori	*Black Box*
	Cari data kategori	*Black Box*
	Ubah data kategori	*Black Box*
	Hapus data kategori	*Black Box*
Data Ukuran	Tambah data ukuran	*Black Box*
	Cari data ukuran	*Black Box*
	Ubah data ukuran	*Black Box*
	Hapus data ukuran	*Black Box*
Data Produk	Tambah data produk	*Black Box*
	Tambah data detail produk	*Black Box*

	Cari data produk	*Black Box*
	Ubah data produk	*Black Box*
	Hapus data produk	*Black Box*
Data Jasa Pengiriman	Tambah data jasa pengiriman	*Black Box*
	Cari data jasa pengiriman	*Black Box*
	Ubah data jasa pengiriman	*Black Box*
	Hapus data jasa pengiriman	*Black Box*
Data Jenis Pengiriman	Tambah data jenis pengiriman	*Black Box*
	Cari data jenis pengiriman	*Black Box*
	Ubah data jenis pengiriman	*Black Box*
	Hapus data jenis pengiriman	*Black Box*
Data Biaya Pengiriman	Ubah data biaya pengiriman	*Black Box*
	Cari data biaya pengiriman	*Black Box*
Data Kecamatan	Tambah data kecamatan	*Black Box*
	Cari data kecamatan	*Black Box*
	Ubah data kecamatan	*Black Box*
	Hapus data kecamatan	*Black Box*
Data Kota	Tambah data kota	*Black Box*
	Cari data kota	*Black Box*
	Ubah data kota	*Black Box*
	Hapus data kota	*Black Box*
Data Provinsi	Tambah data provinsi	*Black Box*
	Cari data provinsi	*Black Box*
	Ubah data provinsi	*Black Box*
	Hapus data provinsi	*Black Box*
Backup	*Backup database*	*Black Box*
	Menampilkan data file *Backup*	*Black Box*
	Restore database	*Black Box*

Tabel 4.11 Skenario Pengujian Aplikasi Bagian Kasir

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Login	Isi data *login*	*Black Box*
	Verifikasi *username*	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*
Data *Member*	Menampilkan data *member*	*Black Box*
	Hapus data *member*	*Black Box*
Data Transaksi Pemesanan	Tampil data transaksi pemesanan	*Black Box*
	Ubah status data transaksi pemesanan	*Black Box*
	Hapus data transaksi pemesanan	*Black Box*
Data Transaksi Retur Pemesanan	Tampil data retur pemesanan	*Black Box*
	Ubah status retur pemesanan	*Black Box*

	Hapus retur pemesanan	*Black Box*
Data Pengiriman Pemesanan	Tampil data pengiriman pemesanan	*Black Box*
	Ubah status data pengiriman pemesanan	*Black Box*
	Masukkan no. resi pengiriman	*Black Box*
	Hapus data pengiriman pemesanan	*Black Box*
Data Pengiriman Retur Pemesanan	Tampil data pengiriman retur pemesanan	*Black Box*
	Ubah status data pengiriman retur pemesanan	*Black Box*
	Masukkan no. resi pengiriman	*Black Box*
	Hapus data pengiriman retur pemesanan	*Black Box*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha*

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian sebagai berikut :

1. Pengujian Data Pengunjung

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian untuk pengguna pengunjung. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

a. Pengujian Daftar *Member*

Tabel 4.12 Pengujian Daftar *Member*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Email: aliipaii@yahoo.com *Password*: Tekanlogin *Re-Password*: Tekanlogin Nama Depan: Ali Nama Belakang : Yapi Provinsi: Jawa Barat Kota: Tasikmalaya Kecamatan: Cigalontang Alamat: Kp. Sindangsono No. 1 RT/RW 01/02 Kodepos: 46463 Telp : 085723471117	Jika salah satu *field* tidak terisi atau salah dalam pengisian, maka akan muncul pesan kesalahan bahwa *field* tersebut diperlukan.	Dapat memunculkan pesan kesalahan bahwa *field* tersebut harus terisi jika salah satu diperlukan atau salah dalam pengisian. Dan apabila berhasil akan memunculkan pesan :Terima kasih..Anda sudah terdaftar menjadi *member* kami, silahkan Aktivasi *Email*	[√] Diterima [ ] Ditolak

		anda terlebih dahulu”	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong	Tampil pesan kesalahan.	Dapat menampilkan pesan kesalahan “ Isi terlebih dahulu”.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Password : 123	Tampil pesan kesalahan.	Dapat menampilkan pesan kesalahan “Minimal 6 karakter”	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Data *Member*

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian untuk pengguna *member*. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

a. Pengujian *Login Member*

Tabel 4.13 Pengujian *Login Member*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Email: aliipaii@yahoo.com *Password*: aliipaii@yahoo.com	Proses *login* berhasil, muncul menu *member* pada halaman *web*.	Proses login berhasil, muncul menu *member* pada halaman *web*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan *email* tidak terdaftar . Contoh *email* : yapi@gmail.com	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan *password* salah.	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "*Error*!!! Alamat *Email* atau *Password* tidak *valid*".	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian Lupa *Password*

Tabel 4.14 Pengujian Lupa *Password*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi *email* sesuai dengan *email member* dengan contoh: *Email*:aliipaii@yahoo.com	Lupa *password* berhasil mengirim konfirmasi ke *email*	Menampilkan pesan sistem akan mengirim link/url konfirmasi perubahan *password*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan form isian *email member*	Data *email* tidak berhasil	Menampilkan pesan "Pengisian *Email* Salah"	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Pengujian Ubah Alamat Pengguna

Tabel 4.15 Pengujian Ubah Alamat Pengguna

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Depan: Ali Nama Belakang : Yapi Provinsi: Jawa Barat Kota: Tasikmalaya Kecamatan: Cigalontang Alamat: Kp. Sindangsono No. 1 RT/RW 01/02 Kodepos: 46463 Telp : 085723471117	Ubah Profil berhasil, data profil yang diubah disimpan ke *database.*	Ubah Profil berhasil, data profil yang diubah disimpan ke *database*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan “Isi terlebih dahulu”.	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan “Isi terlebih dahulu”.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan kode pos kurang dari 5 karakter Contoh : 122	Menampilkan pesan kesalahan “ Minimal 5 karakter”.	Menampilkan pesan kesalahan “Minimal 5 karakter”.	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian Ubah *Password*

Tabel 4.16 Pengujian Ubah *Password*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Password sebelumnya : Tekanlogin *Password* baru : Tekanlogin666 Ulangi *Password* : Tekanlogin666	Ubah Profil berhasil, data profil yang diubah disimpan ke *database*.	Ubah Profil berhasil, data profil yang diubah disimpan ke *database*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "Isi terlebih dahulu".	*Login* gagal, muncul pesan kesalahan "Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Pengujian Keranjang Pemesanan

Tabel 4.17 Pengujian Keranjang Pemesanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah jumlah produk yang akan dibeli.	Jumlah produk yang diubah berhasil bertambah.	Jumlah produk bertambah.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah jumlah produk yang akan dibeli melebihi stok yang tersedia. Contoh: Memasukan jumlah produk 150 Stok: 100	Muncul pesan kesalahan "Maksimal Pesanan 100".	Muncul pesan kesalahan "Maksimal Pesanan 100".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengosongkan data alamat pengiriman	Muncul pesan kesalahan "Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan "Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak

d. Pengujian Konfirmasi Pembayaran

Tabel 4.18 Pengujian Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Transfer Contoh : Order ID : 11234533 Jumlah Nominal : 500000 Number bukti transfer : 0238467632 Tanggal Pembayaran : 5 Juli 2013 Dari Pembayaran: BCA Atas Nama : Ali Yapi Tujuan Pembayaran : Mandiri	Konfirmasi pembayaran Transfer berhasil, data pembayaran tersimpan.	Konfirmasi pembayaran Transfer berhasil, data pembayaran tersimpan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Data *Admin*

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian untuk pengguna *admin*. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

a. Pengujian Data *Admin*

Tabel 4.19 Pengujian Data *Admin*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : pemilik *Password* : pemilik	Proses *login* berhasil, muncul menu *admin* pada halaman *web*.	Proses *login* berhasil, muncul menu *admin* pada halaman *web*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Masukkan *password* salah.	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian Data Petugas

Tabel 4.20 Pengujian Data Petugas

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data petugas Nama : kasir *Password* : kasir *Re-password* : kasir Akses : Kasir Status: Aktif	Menampilkan petugas baru di tabel petugas dan tersimpan di *database*.	Menampilkan petugas baru di tabel petugas dan tersimpan di *database*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengubah data petugas bagian gudang. Contoh: Nama petugas: gudang	Menampilkan perubahan petugas di tabel petugas dan tersimpan di *database*.	Menampilkan perubahan petugas di tabel petugas dan tersimpan di *database*.	[√] Diterima [ ] Ditolak

Username: gudang			
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukan *password* baru kurang dari 4 karakter.	Menampilkan pesan kesalahan " *Mininum 4 *characters allowed*".	Menampilkan pesan kesalahan " *Mininum 4 *characters allowed*".	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Data Bagian Gudang

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian untuk pengguna bagian gudang. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini:

a. Pengujian Data Bagian Gudang

Tabel 4.21 Pengujian Data Bagian Gudang

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : gudang *Password* : gudang	Proses *login* berhasil, muncul menu bagian gudang pada halaman *web*.	Proses *login* berhasil, muncul menu bagian gudang pada halaman *web*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	Muncul pesan kesalahan "*User Login* dan *Password* Salah, silahkan dicoba lagi".	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian Data Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data kategori Nama Kategori : Tas	Tambah data berhasil	Ubah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Ubah data kategori Nama Kategori : Tas	Ubah data berhasil	Ubah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Nama Kategori: Baju	Muncul pesan kesalahan " Kategori telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan " Kategori telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Pengujian Data Produk

Tabel 4.22 Pengujian Data Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Mengisi data produk dengan benar. Contoh: Merk Produk: DQ Kategori Produk: Baju Kode Produk: BJ001 Nama Produk: Blouse Harga: 150.000 Disk (%): 15% Keterangan: Baju motif bunga	Data produk berhasil ditambahkan dan sistem menampilkan data produk	Data yang ditambah berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi data produk dengan benar. Contoh: Merk Produk: Kategori Produk: Kode Produk: Nama Produk: Harga: Disk (%): Keterangan:	Data produk tidak berhasil ditambahkan serta muncul pesan "Isi terlebih dahulu, Harus angka, *Maximum value is* 30"	Data produk tidak berhasil ditambahkan serta muncul pesan "Isi terlebih dahulu, Harus angka, *Maximum value is* 30"	[√] Diterima [ ] Ditolak

d. Pengujian Data Provinsi

Tabel 4.23 Pengujian Data Provinsi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data Provinsi Nama Provinsi : Jawa Barat	Tambah data berhasil	Tambah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Ubah data Provinsi Nama Provinsi :	Ubah data berhasil, dan menampilkan	Ubah data berhasil, dan menampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

Jabar	perubahan data provinsi.	perubahan data provinsi.	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Nama Provinsi: Jawa Barat	Muncul pesan kesalahan " Provinsi telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan "Provinsi telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

e. Pengujian Data Kota

Tabel 4.24 Pengujian Data Kota

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah data Kota Nama Kota : Bandung	Tambah data berhasil	Tambah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Ubah data Kota Nama Kota : Bandoeng	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data kota.	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data kota.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Nama Kota: Bandung	Muncul pesan kesalahan " Kota telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan " Kota telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

f. Pengujian Data Jasa Pengiriman

Tabel 4.25 Pengujian Data Jasa Pengiriman

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah Data Jasa Pengiriman Nama jasa Pengiriman : JNE	Tambah data berhasil	Tambah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Ubah Data Jasa Pengiriman Nama Jasa Pengiriman : Tiki	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data jasa pengiriman.	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data jasa pengiriman.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Nama Jasa Pengiriman: JNE	Muncul pesan kesalahan " Jasa Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan " Jasa Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

g. Pengujian Data Jenis Pengiriman

Tabel 4.26 Pengujian Data Jenis Pengiriman

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah Data Jenis Pengiriman Pilih Jenis Pengiriman : JNE Paket : Yes	Tambah data berhasil	Tambah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak

Ubah Data Jenis Pengiriman Pilih Jenis Pengiriman : JNE Paket : Oke	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data jenis pengiriman.	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data jenis pengiriman.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Nama Jenis Pengiriman: JNE OKE	Muncul pesan kesalahan " Jenis Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan " Jenis Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

h. Pengujian Data Biaya Pengiriman

Tabel 4.27 Pengujian Data Biaya Pengiriman

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah Data Tarif Kirim Pilih Provinsi : Jawa Barat Pilih kota : Bandung Pilih jasa pengiriman : JNE pilih paket : YES tarif kirim : 10000	Tambah data berhasil	Tambah data berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Ubah Data Tarif Kirim Pilih Provinsi : Jawa Barat Pilih kota : Bandung Pilih jasa pengiriman : JNE pilih paket : YES ongkos kirim : 7000	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data tarif kirim.	Ubah data berhasil, dan menampilkan perubahan data tarif kirim.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu *field*.	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	Muncul pesan kesalahan " Isi terlebih dahulu".	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data dengan yang sudah ada Contoh: Biaya Pengiriman: 10000	Muncul pesan kesalahan " Biaya Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	Muncul pesan kesalahan " Biaya Pengiriman telah dipakai, gunakan yang lain".	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Data Bagian Kasir

Berdasarkan rencana pengujian yang disusun, maka dilakukan pengujian untuk pengguna bagian kasir. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

a. Pengujian Data Transaksi Pemesanan

Tabel 4.28 Pengujian Data Transaksi Pemesanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah Status Transaksi Pemesanan	Status dapat diubah dan menampilkan ke halaman riwayat pemesanan *member*.	Status dapat diubah dan menampilkan ke halaman riwayat pemesanan *member*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menggagalkan Status Transaksi Pemesanan	Transaksi pemesanan dalam kolom sukses terhapus.	Transaksi pemesanan dalam kolom sukses terhapus.	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pada situs *e-commerce* telah melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan *output* yang diharapkan.

4.2.2. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan yaitu instansi yang bersangkutan mengenai kepuasan *user* dengan kandungan poin yaitu pemenuhan kebutuhan dari tujuan awal pembangunan *website e-commerce* dan tampilan antarmuka dari *website e-commerce* tersebut. Penelitian ini dilakukan di dua lingkungan :

1. Lingkungan masyarakat dengan cara kuesioner

   Penelitian di lingkungan pada masyarakat dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat memberikan kemudahan masyarakat untuk melakukan transaksi pembelian produk.

2. Lingkungan pegawai DQ boutique dengan cara wawancara.

   Penelitian di lingkungan pegawai DQ boutique untuk mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat menjadi alternatif penyelesaian permasalahan yang telah dijelaskan di awal.

4.2.2.1. Pengujian *Beta* untuk *Member* (Kuesioner)

Kuesioner ini diperuntukkan bagi *member*, terdiri dari lima pertanyaan (contoh kuesioner dapat dilihat pada lampiran) dengan menggunkan skala *likert* dengan skala satu sampai lima, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden, dengan ketentuan pertanyaan dan skala sebagai berikut :

Tabel 4.29 Pertanyaan Kuesioner *Member*

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	BS	TS
1.	Apakah anda setuju bahwa dengan adanya *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke DQ boutique?					
2.	Apakah anda setuju bahwa dengan adanya rekomendasi produk pada *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam memilih produk yang diinginkan?					
3.	Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mudah digunakan dan dipahami?					

4.	Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* DQ boutique ini menarik dan bagus?					
5.	Apakah anda setuju bahwa menu dan tombol di *website* DQ boutique ini mudah digunakan?					

Tabel 4.30 Pilihan Jawaban Pertanyaan

Pilihan Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
BS	Biasa Saja
TS	Tidak Setuju

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban dari lima pertanyaan yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas.

1. Apakah anda setuju bahwa dengan adanya *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke DQ boutique?

Tabel 4.31 Hasil Kuesioner *Member* Pertanyaan 1

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	15	75	(132/(30*5))*100% = 88%
Setuju	4	12	48	
Cukup Setuju	3	3	9	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	132	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini dapat mempermudah proses jual beli adalah 88% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.1 Kriteria Interpretasi Skor *Member* Soal No. 1

2. Apakah anda setuju bahwa dengan adanya rekomendasi produk pada *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam memilih produk yang diinginkan?

Tabel 4.32 Hasil Kuesioner *Member* Pertanyaan 2

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	9	45	(128/(30*5))*100% = 85,3%
Setuju	4	20	80	
Cukup Setuju	3	1	3	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	128	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini dapat mempermudah dalam memilih produk yang diinginkan adalah 85,3% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.2 Kriteria Interpretasi Skor *Member* Soal No. 2

3. Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mudah digunakan dan dipahami?

Tabel 4.33 Hasil Kuesioner *Member* Pertanyaan 3

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	19	95	(139/(30*5))*100% = 92,7%
Setuju	4	11	44	
Cukup Setuju	3	0	9	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	139	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini mudah digunakan adalah 92,7% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai

presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.3 Kriteria Interpretasi Skor *Member* Soal No. 3

4. Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* DQ boutique ini menarik dan bagus?

Tabel 4.34 Hasil Kuesioner *Member* Pertanyaan 4

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	12	60	(130/(30*5))*100% = 86,7%
Setuju	4	16	64	
Cukup Setuju	3	2	6	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	130	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini tampilannya menarik adalah 86,7% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.4 Kriteria Interpretasi Skor *Member* Soal No. 4

5. Apakah anda setuju bahwa menu dan tombol di *website* DQ boutique ini mudah digunakan?

Tabel 4.35 Hasil Kuesioner *Member* Pertanyaan 5

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	21	105	(141/(30*5))*100% = 94%
Setuju	4	9	36	
Cukup Setuju	3	0	0	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	141	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini menu dan tombol mudah digunakan adalah 94% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.5 Kriteria Interpretasi Skor *Member* Soal No. 5

4.2.2.2. Pengujian *Beta* untuk Pengunjung (Kuesioner)

Kuesioner ini diperuntukkan bagi pengunjung, terdiri dari lima pertanyaan (contoh kuesioner dapat dilihat pada lampiran) dengan menggunkan skala *likert* dengan skala satu sampai lima, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden, dengan ketentuan pertanyaan dan skala sebagai berikut :

Tabel 4.36 Pertanyaan Kuesioner Pengunjung

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	BS	TS
1.	Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam mendapatkan informasi produk?					
2.	Apakah anda setuju bahwa dengan adanya rekomendasi produk pada *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam memilih produk yang diinginkan?					
3.	Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mudah digunakan dan dipahami?					
4.	Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* DQ boutique ini menarik dan bagus?					
5.	Apakah anda setuju bahwa menu dan tombol di *website* DQ boutique ini mudah digunakan?					

Tabel 4.37 Pilihan Jawaban Pertanyaan

Pilihan Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
CS	Cukup Setuju
BS	Biasa Saja
TS	Tidak Setuju

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban dari lima pertanyaan yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas.

1. Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mempermudah mendapatkan informasi produk ?

Tabel 4.38 Hasil Kuesioner Pengunjung Pertanyaan 1

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	19	95	(139/(30*5))*100% = 92,7%
Setuju	4	11	44	
Cukup Setuju	3	0	9	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	139	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini mempermudah dalam mendapatkan informasi produk adalah 92,7% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.6 Kriteria Interpretasi Skor Pengunjung Soal No. 1

2. Apakah anda setuju bahwa dengan adanya rekomendasi produk pada *website* DQ boutique ini mempermudah anda dalam memilih produk yang diinginkan?

Tabel 4.39 Hasil Kuesioner Pengunjung Pertanyaan 2

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	15	75	(132/(30*5))*100% = 88%
Setuju	4	12	48	
Cukup Setuju	3	3	9	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	132	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini dapat mempermudah dalam memilih produk yang diinginkan adalah 88% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.7 Kriteria Interpretasi Skor Pengunjung Soal No. 2

3. Apakah anda setuju bahwa *website* DQ boutique ini mudah digunakan dan dipahami?

Tabel 4.40 Hasil Kuesioner Pengunjung Pertanyaan 3

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	21	105	(141/(30*5))*100% = 94%
Setuju	4	9	36	
Cukup Setuju	3	0	0	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	141	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* mudah digunakan dan dipahami adalah 94% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai sangat setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.8 Kriteria Interpretasi Skor Pengunjung Soal No. 3

4. Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* DQ boutique ini menarik dan bagus?

Tabel 4.41 Hasil Kuesioner Pengunjung Pertanyaan 4

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	9	45	(128/(30*5))*100% = 85,3%
Setuju	4	20	80	
Cukup Setuju	3	1	3	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	128	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini menarik dan bagus adalah 85,3% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai setuju. Hasil nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.9 Kriteria Interpretasi Skor Pengunjung Soal No. 4

5. Apakah anda setuju bahwa menu dan tombol di *website* DQ boutique ini mudah digunakan?

Tabel 4.42 Hasil Kuesioner Pengunjung Pertanyaan 5

Keterangan	Skala	Responden	Hasil	Nilai Persentase
Sangat Setuju	5	12	60	(130/(30*5))*100% = 86,7%
Setuju	4	16	64	
Cukup Setuju	3	2	6	
Biasa Saja	2	0	0	
Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		30	130	

Berdasarkan hasil persentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian *web* penjualan *online* ini menu dan tombolnya mudah digunakan adalah 86,7% dari yang diharapkan (100%) atau bisa dikategorikan sebagai setuju. Hasil

nilai presentasi jawaban kuesioner diatas digambarkan secara *kontinum* seperti gambar berikut :



Gambar 4.10 Kriteria Interpretasi Skor Pengunjung Soal No. 5

4.2.2.3. Pengujian *Beta* untuk Lingkungan Pegawai (Wawancara)

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif melalui wawancara tak berstruktur atau terbuka. Dari hasil wawancara tersebut akan dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap penilaian untuk penerapan *website* DQ boutique. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan pada narasumber :

1. Pemilik Perusahaan
    a. Apakah dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat mempermudah dalam proses penjualan?
    b. Apakah dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat mempermudah dalam mengecek laporan?
    c. Apakah dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat digunakan sebagai sarana penyebaran informasi produk DQ boutique?
    d. Apakah mudah dalam pengoperasian aplikasi *e-commerce* ini?
    e. Apakah menu-menu yang ada dalam aplikasi *e-commerce* ini mudah dipahami.

Berikut ini adalah jawaban dari pertanyaan hasil wawancara tersebut untuk pemilik perusahaan.

a. Ya, karena penjualan bisa dilakukan melalui *website* tidak datang langsung juga bisa dilakukan pembelian dan membantu meningkatkan penjualan.
b. Sangat setuju karena melalui *e-commerce* mempermudah saya untuk mengetahui atau mengecek ketersediaan barang dan mengetahui seluruh laporan penjulan tanpa harus mengecek laporan secara fisik.
c. Ya, karena dengan adanya *website* ini informasi bisa didapat dimana saja dengan akses internet dan tidak perlu menghabiskan biaya yang terlalu besar.

d. Ya, sangat mudah karena mudah dimengerti dan sesuai dengan kebutuhan.
e. Ya, menu yang ada sesuai kebutuhan dan tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami maksud dari menu tersebut.

2. Bagian Gudang
   a. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah mengelola data produk?
   b. Apakah dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat mempermudah dalam mengelola laporan persediaan produk?
   c. Apakah mudah dalam pengoperasian aplikasi *e-commerce* ini?
   d. Apakah menu-menu yang ada dalam aplikasi *e-commerce* ini mudah dipahami?

Berikut ini adalah jawaban dari pertanyaan hasil wawancara tersebut untuk bagian gudang.

a. Ya, dengan aplikasi ini saya dapat mengelola dan mengetahui ketersediaan produk didalam gudang.
b. Ya, dengan aplikasi ini dalam mengelola laporan persediaan produk tidak perlu repot lagi karena bisa dibuat secara otomatis.
c. Ya, mudah sekali tidak berbelit-belit, tinggal klik tombol saja.
d. Ya, menu-menu yang disediakan mudah dipahami.

3. Bagian Kasir
   a. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengelolaan laporan transaksi pemesanan dan laporan retur?
   b. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah dalam mengelola data transaksi?
   c. Apakah mudah dalam pengoperasian aplikasi *e-commerce* ini?
   d. Apakah menu-menu yang ada dalam aplikasi *e-commerce* ini mudah dipahami?

Berikut ini adalah jawaban dari pertanyaan hasil wawancara tersebut untuk bagian kasir.

a. Ya setuju, dengan aplikasi *e-commerce* ini mempermudah saya untuk mengelola dan membantu saya dalam mengerjakan laporan transaksi pemesanan dan laporan retur.
b. Setuju, karena proses transaksi nya cukup mudah digunakan.
c. Mudah sekali, tinggal akses *website* dan tidak merepotkan.
d. Menu yang ada tidak membuat kebingungan karena mudah dipahami maksudnya.

4. Petugas butik
   a. Apakah dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat digunakan sebagai sarana penyebaran informasi produk DQ boutique?
   b. Apakah mudah dalam pengoperasian aplikasi *e-commerce* ini?
   c. Apakah menu-menu yang ada dalam aplikasi *e-commerce* ini mudah dipahami?

Berikut ini adalah jawaban dari pertanyaan hasil wawancara tersebut untuk bagian kasir.

a. Ya, karena di *website* bisa dimasukkan berbagai informasi mengenai produk dan info terbaru DQ boutique.
b. Ya, mudah dalam mengakses *website* tidak susah.
c. Ya, menu yang disediakan mudah dipahami

Berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi *e-commerce* pada DQ boutique ini dapat mempermudah proses penjualan, mempermudah dalam pembuatan laporan, sebagai sarana penyebaran informasi, pengoperasian aplikasi yang mudah dan menu-menu yang mudah dipahami.