BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROGRAM

5.1. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan.

5.1.1 Batasan Implementasi (*Optional*)

Pengimplementasian perangkat lunak sistem informasi *e-commerce* ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Perancangan aplikasi *e-commerce* pada All-Age Merch ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

2. Alamat IP dari komputer yang digunakan merupakan alamat IP statis.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

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

1. Implementasi Perangkat Lunak untuk pengembangan, antara lain :

    a. *Apache* (1.6.8), sebagai *web server*.

b. *PHP* (5.2.6), sebagai bahasa pemrograman.

c. *MySQL*(5.0.67), untuk pengembangan dalam pembuatan *database*.

d. *Adobe Dreamweaver Cs*, sebagai editor dalam pengembangan *design web*.

2. Implementasi Perangkat Lunak untuk *admin*, antara lain :

a. *Apache*, sebagai *web server* dalam keadaaan *offline.*

b. *Web* hosting dan domain, dalam keadaan *online*.

c. *Browser*, hasil terbaik menggunakan *Google Chrome.*

d. PDF Reader.

3. Implementasi Perangkat Lunak untuk *user*, antara lain :

a. *Browser*, hasil terbaik menggunakan *Google Chrome*

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

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

1. Untuk *admin*.

a. *Processor* dengan kecepatan minimal 2.0 GHz.

b. *RAM* minimal 1 Gb.

c. *Hard Drive*, minimal 80 Gb sebagai media penyimpanan data.

d. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.

e. *Modem*, sebagai media untuk koneksi ke internet.

2. Untuk *user*.

a. *Processor* dengan kecepatan minimal 1.2 GHz.

b. *RAM* minimal 1 Gb.

c. *Hard Drive*, minimal 40 Gb sebagai media penyimpanan data.

d. *Mouse, Keybord*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.

e. Modem, sebagai media untuk koneksi ke internet.

5.1.4. Implementasi Basis Data

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

```
-- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 3.4.10.1
-- http://www.phpmyadmin.net
--
-- Host: localhost
-- Generation Time: Jun 05, 2013 at 08:46 PM
-- Server version: 5.5.20
-- PHP Version: 5.3.10

--
-- Database: `dbase_gentur`
```

```
--
-- Table structure for table `tb_admin`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_admin` (
  `fld_id_admin` int(1) NOT NULL,
  `fld_email_admin` varchar(100) NOT NULL,
  `fld_nama_admin` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_password_admin` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_admin`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_biaya_kirim`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_biaya_kirim` (
  `fld_id_biaya_kirim` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `fld_kota` varchar(25) DEFAULT NULL,
  `fld_provinsi` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `fld_biaya_kirim` int(15) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_biaya_kirim`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=498 ;

--
-- Table structure for table `tb_kategori_produk`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_kategori_produk` (
  `fld_id_kategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `fld_kategori` varchar(30) NOT NULL,
  `fld_keterangan` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;

--
-- Table structure for table `tb_konfirmasi`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_konfirmasi` (
  `fld_id_konfirmasi` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_id_transaksi` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_cara_bayar` varchar(25) NOT NULL,
  `fld_bank` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_pemilik` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_no_rek` bigint(30) NOT NULL,
  `fld_jml_bayar` int(15) NOT NULL,
  `fld_rek_tujuan` varchar(30) NOT NULL,
  `fld_status_konfirmasi`  enum('Valid','Invalid','Verifikasi')  NOT
NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_konfirmasi`),
```

```
  UNIQUE KEY `fld_transaksi` (`fld_id_transaksi`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_konsumen`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_konsumen` (
  `fld_id_konsumen` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `fld_email_konsumen` varchar(100) NOT NULL,
  `fld_nama_konsumen` varchar(30) NOT NULL,
  `fld_alamat_konsumen` varchar(150) NOT NULL,
  `fld_gender_konsumen` enum('Laki-laki','Perempuan') NOT NULL,
  `fld_biaya_kirim` int(5) NOT NULL,
  `fld_kodepos_konsumen` int(10) NOT NULL,
  `fld_telepon_konsumen` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_password_konsumen` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_status_konsumen`    enum('active','inactive','blocked')    NOT
NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_konsumen`),
  UNIQUE KEY `fld_email` (`fld_email_konsumen`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;

--
-- Table structure for table `tb_kontak`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_kontak` (
  `fld_id_kontak` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `fld_nama` varchar(100) NOT NULL,
  `fld_email` varchar(150) NOT NULL,
  `fld_subjek` varchar(100) NOT NULL,
  `fld_pesan` varchar(200) NOT NULL,
  `fld_tanggal` varchar(30) NOT NULL,
  `fld_status` enum('unrespond','responded') NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_kontak`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;

--
-- Table structure for table `tb_penerima`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_penerima` (
  `fld_id_penerima` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_id_transaksi` varchar(30) NOT NULL,
  `fld_nama_penerima` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_alamat_penerima` varchar(100) NOT NULL,
  `fld_biaya_kirim` int(5) NOT NULL,
  `fld_kodepos_penerima` int(6) NOT NULL,
  `fld_telepon_penerima` varchar(15) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`fld_id_penerima`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_produk`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_produk` (
  `fld_id_produk` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `fld_kode_produk` varchar(10) NOT NULL,
  `fld_nama_produk` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_harga_produk` bigint(20) NOT NULL,
  `fld_berat_produk` int(3) NOT NULL,
  `fld_id_kategori` varchar(50) NOT NULL,
  `fld_keterangan_produk` varchar(200) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_produk`),
  UNIQUE KEY `fld_kode_produk` (`fld_kode_produk`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=12 ;

--
-- Table structure for table `tb_produk_gambar`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_produk_gambar` (
  `fld_id_produk` int(5) NOT NULL,
  `fld_gambar_produk` varchar(150) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_produk_rinci`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_produk_rinci` (
  `fld_id_produk` int(5) NOT NULL,
  `fld_ukuran_produk` enum('S','M','L','XL','All_Size') NOT NULL,
  `fld_stock_produk` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_subscribe`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_subscribe` (
  `fld_subscriber` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_subscriber`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_transaksi`
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_transaksi` (
  `fld_id_transaksi` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_email_konsumen` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `fld_biaya_kirim` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_total_biaya` int(11) NOT NULL,
  `fld_status_transaksi`          enum('Sudah         Dikirim','Belum
Dikirim','Tunggu','Gagal') NOT NULL,
  `fld_no_resi` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`fld_id_transaksi`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Table structure for table `tb_transaksi_detail`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_transaksi_detail` (
  `fld_id_transaksi` varchar(20) NOT NULL,
  `fld_id_produk` varchar(5) NOT NULL,
  `fld_jumlah_produk` int(5) NOT NULL,
  `fld_ukuran_produk` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

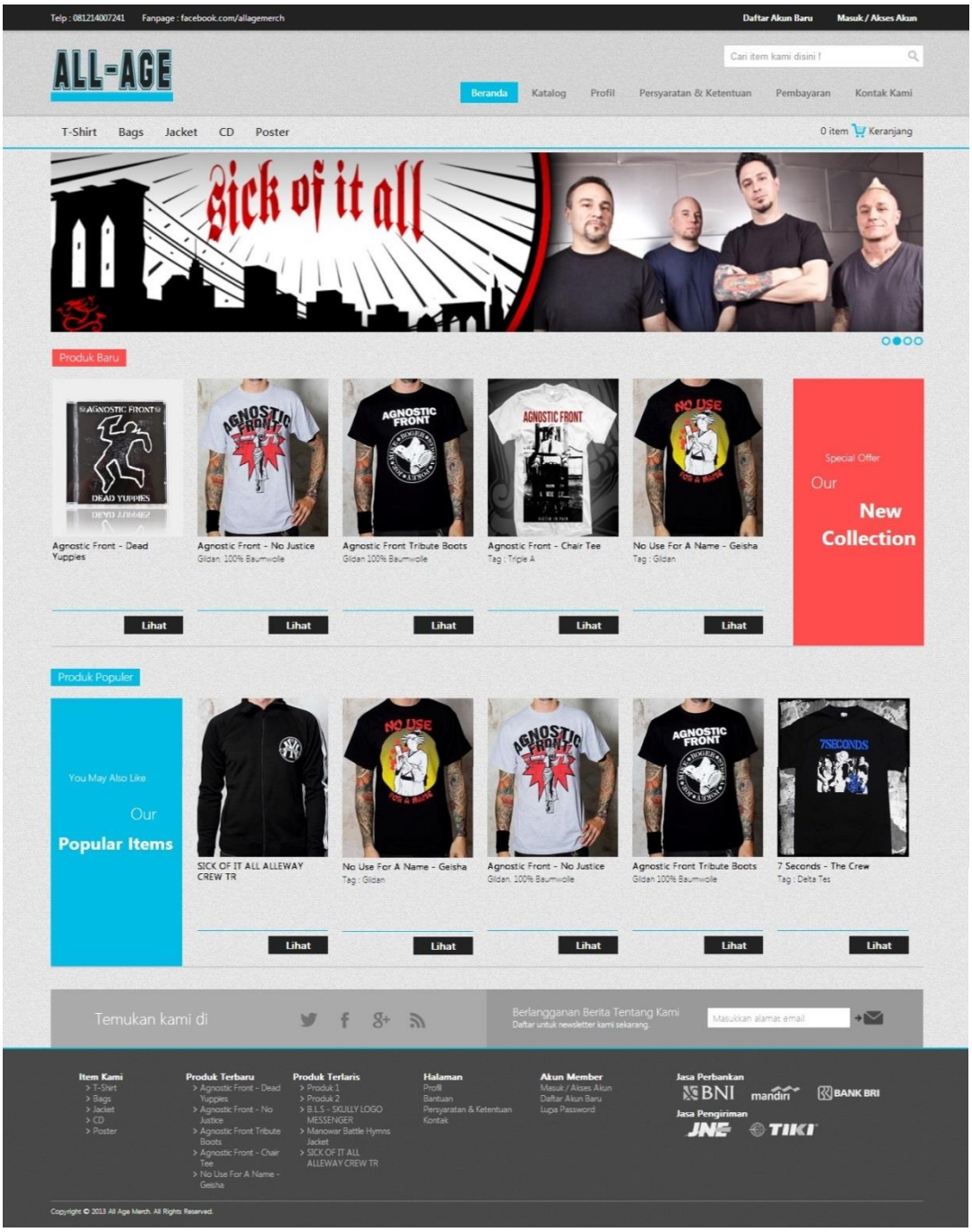
5.1.5. Implementasi Antar Muka dan Penggunaan Program

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

5.1.5.1 Tampilan *User*

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

1) Halaman Utama



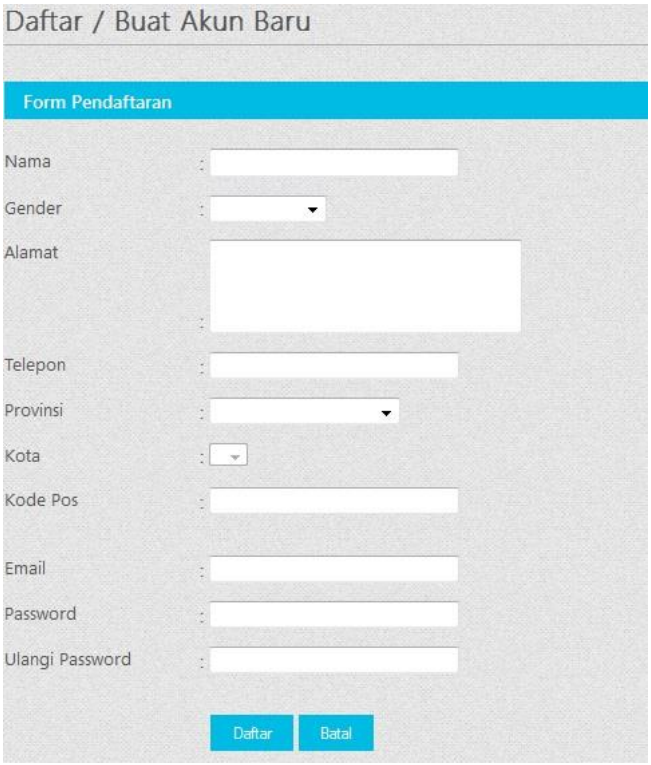
Gambar 5.1 Halaman Utama *Website* All-Age Merch

2) Menu *Login* Member



Gambar 5.2 Menu Login *Website* All-Age Merch

3) Menu Registrasi



Gambar 5.3 Menu Registrasi pada *Website* All-Age Merch

4) Menu Detail Produk



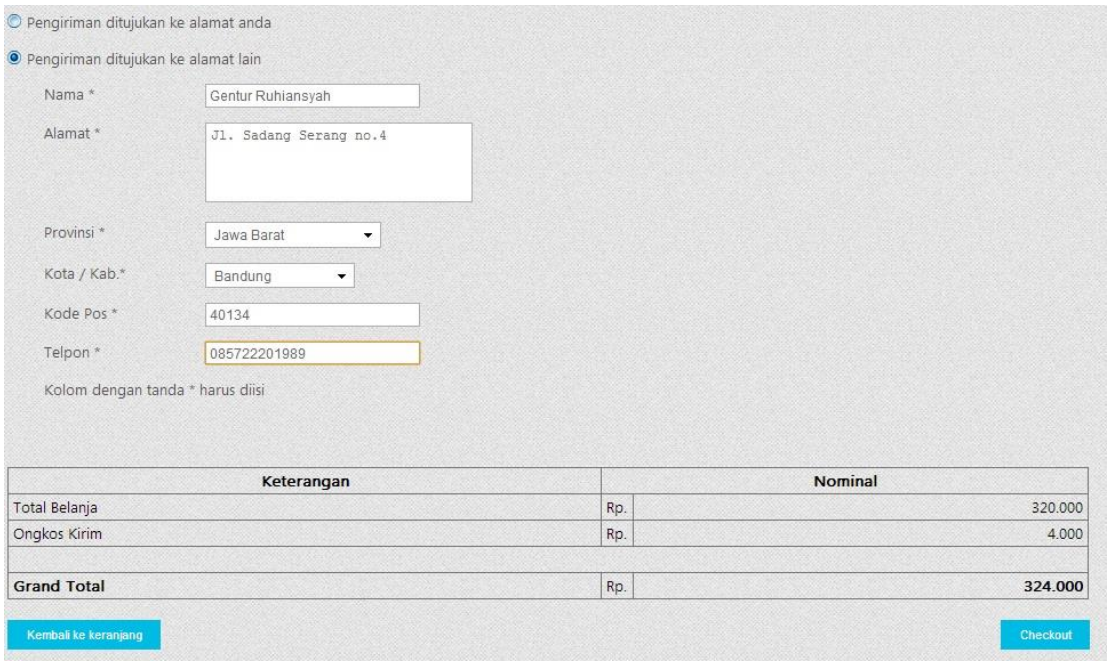
Gambar 5.4 Menu Detail Produk Pada All-Age Merch

5) Halaman Keranjang belanja



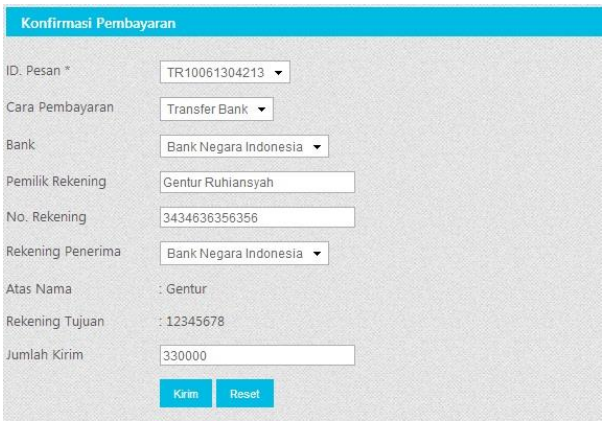
Gambar 5.5 Halaman Keranjang Belanja Pada All-Age Merch

6) Menu *Checkout* Pemesanan



Gamabar 5.6 Menu *Checkout* Pemesanan Pada All-Age Merch

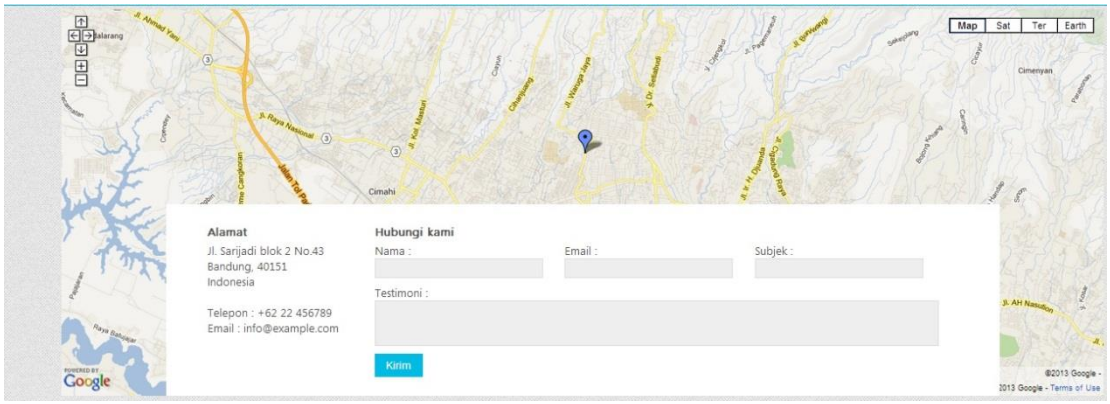
7) Menu Konfirmasi Pembayaran



Gambar 5.7 Menu Konfirmasi Pembayaran Pada All-Age Merch

8) Menu Kontak

Menu ini berfungsi untuk berkomunikasi dengan *admin* apabila pengguna ingin mengirimkan pertanyaan, komentar, dan saran.



Gambar 5.8 Menu Kontak Pada All-Age Merch

5.1.5.2 Tampilan *Administrator*

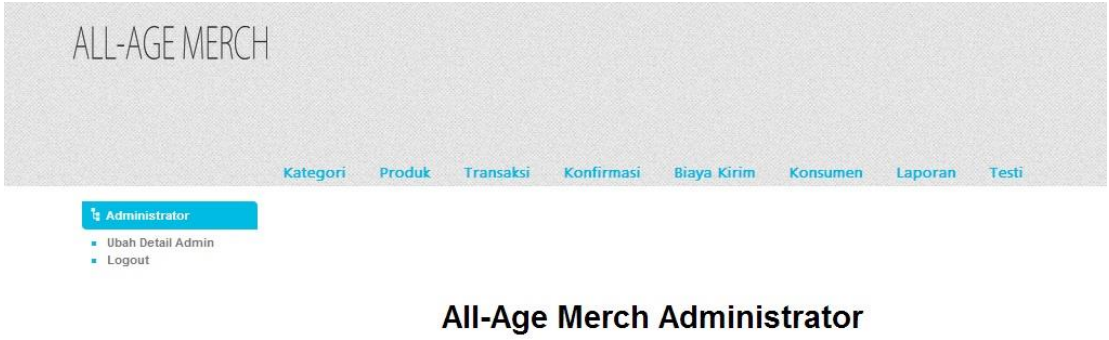
Tampilan administrator merupakan tampilan yang digunakan oleh *admin* untuk melakukan kontrol terhadap data yang akan ditampilkan pada *website* All-Age Merch. Selain itu *admin* juga dapat melakukan kontrol terhadap data produk, data pemesanan, serta mencetak laporan stok barang dan laporan penjualan.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

1) Login Administrator



Gambar 5.9 Menu *Login Administrator* Pada All-Age Merch

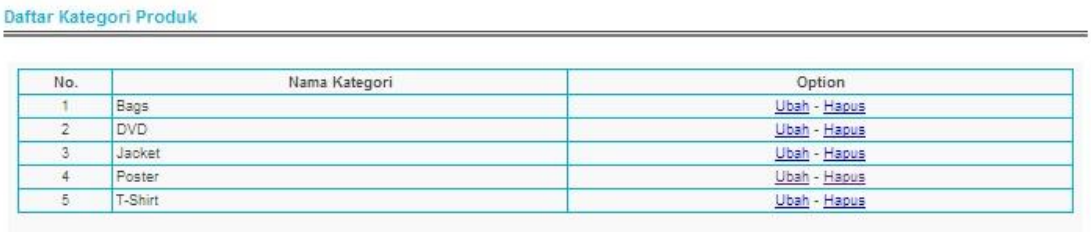
2) Menu Utama *Administrator*



Gambar 5.10 Menu Halaman Utama *Administrator* Pada All-Age Merch

3) Menu Kategori

a. Data Kategori



Gambar 5.11 List Data Kategori Pada All-Age Merch

b. Tambah Data Kategori

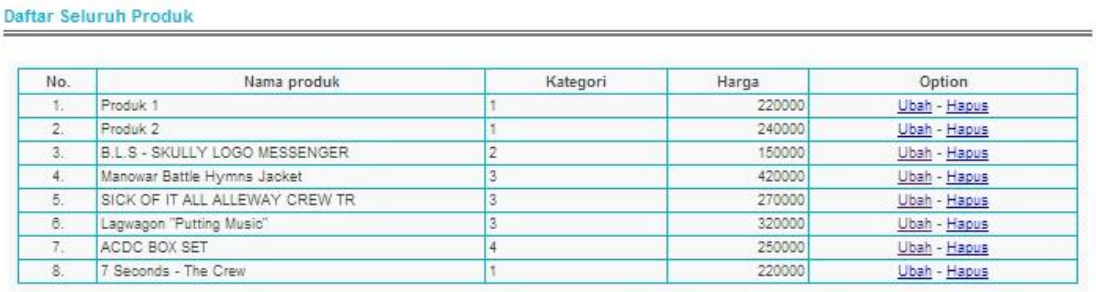
Di menu ini admin dapat menambah data kategori dengan mengisi form kode kategori dan nama kategori kemudian simpan.



Gambar 5.12 Menu Tambah Data Kategori Pada All-Age Merch

4) Menu Data Produk

a. List Data Produk

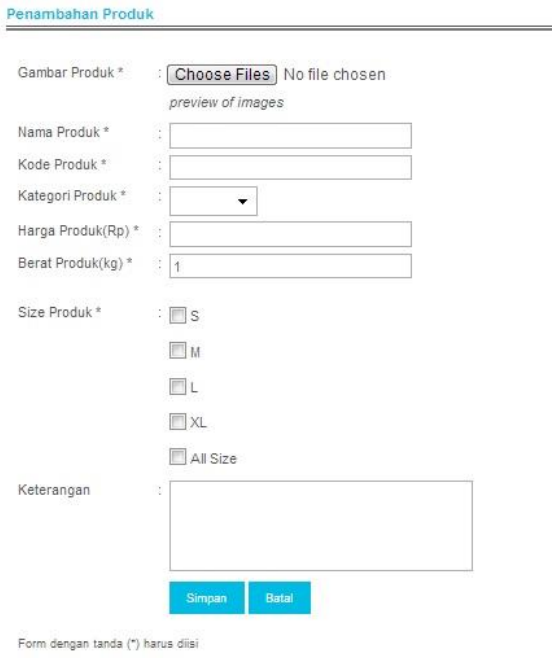


Daftar Seluruh Produk

No.	Nama produk	Kategori	Harga	Option
1.	Produk 1	1	220000	Ubah - Hapus
2.	Produk 2	1	240000	Ubah - Hapus
3.	B.L.S - SKULLY LOGO MESSENGER	2	150000	Ubah - Hapus
4.	Manowar Battle Hymns Jacket	3	420000	Ubah - Hapus
5.	SICK OF IT ALL ALLEWAY CREW TR	3	270000	Ubah - Hapus
6.	Lagwagon "Putting Music"	3	320000	Ubah - Hapus
7.	ACDC BOX SET	4	250000	Ubah - Hapus
8.	7 Seconds - The Crew	1	220000	Ubah - Hapus

Gambar 5.13 List Data Produk Pada All-Age Merch

b. Tambah Data Produk



Gambar 5.14 Tambah Data Produk Pada All-Age Merch

5) Menu Biaya Kirim

Daftar Provinsi - Ongkos Kirim

No.	Provinsi	Option
1	Aceh	Detail
2	Bali	Detail
3	Banten	Detail
4	Bengkulu	Detail
5	DKI Jakarta	Detail
6	Gorontalo	Detail
7	Jambi	Detail
8	Jawa Barat	Detail
9	Jawa Tengah	Detail
10	Jawa Timur	Detail
11	Kalimantan Barat	Detail
12	Kalimantan Selatan	Detail
13	Kalimantan Tengah	Detail
14	Kalimantan Timur	Detail
15	Kep. Bangka Belitung	Detail
16	Kepulauan Riau	Detail
17	Lampung	Detail
18	Maluku	Detail
19	Maluku Utara	Detail
20	Nusa Tenggara Barat	Detail
21	Nusa Tenggara Timur	Detail
22	Papua	Detail
23	Papua Barat	Detail
24	Riau	Detail
25	Sulawesi Barat	Detail
26	Sulawesi Selatan	Detail
27	Sulawesi Tengah	Detail
28	Sulawesi Tenggara	Detail
29	Sulawesi Utara	Detail
30	Sumatra Barat	Detail
31	Sumatra Selatan	Detail
32	Sumatra Utara	Detail
33	Yogyakarta	Detail

Gambar 5.15 Data Provinsi Pada All-Age Merch

6) Menu Data Member

a. Data Member Aktif

Pada menu ini berfungsi untuk menunjukan data member yang aktif.

Kelola User

No.	Nama	Email	Status	Option
1.	Bobby Febriantoro	warzone1983@hotmail.com	Active	Detail Blokir
2.	Rizwan Falah	straightedge@gmail.com	Active	Detail Blokir
3.	Linda Wulansari	linwulan@hotmail.com	Active	Detail Blokir
4.	R. Sri Aminah	amineh1988@ymail.com	Active	Detail Blokir
5.	Hilman Nugraha	hilman1989@hotmail.com	Active	Detail Blokir
6.	Tri Ratno	3ratno@gmail.com	Active	Detail Blokir
7.	Frans Ferdian	frans_ferdian@yahoo.com	Active	Detail Blokir
8.	Yono Mulyono	yxmulx@ymail.com	Active	Detail Blokir
9.	Eki Nuraesti	ekinuraesti@gmail.com	Active	Detail Blokir
10.	Muhammad Ridwan	m_ridwan@gmail.com	Active	Detail Blokir
11.	Testing	test@gmail.com	Active	Detail Blokir
12.	Bad Religion	badreligion@gmail.com	Active	Detail Blokir
13.	Rio	rioplanerz@gmail.com	Active	Detail Blokir

Gambar 5.16 Data Member Aktif Pada All-Age Merch

b. Data Member Non Aktif

Kelola User

No.	Nama	Email	Status	Option
1.	Yono Mulyono	yxmulx@ymail.com	Blocked	Detail Aktifkan
2.	Testing	test@gmail.com	Blocked	Detail Aktifkan
3.	Bad Religion	badreligion@gmail.com	Blocked	Detail Aktifkan
4.	goi	gie_stone@ymail.com	Blocked	Detail Aktifkan
5.	Rio	rioplanerz@gmail.com	Blocked	Detail Aktifkan

Gambar 5.17 Data Member Non Aktif Pada All-Age Merch

7) Menu Status

a. Transaksi Baru

Daftar Transaksi Baru

No.	ID Order	Pemesan	Total Bayar		Status	Option
1.	TR13061303288	frans_ferdian@yahoo.com	Rp.	420000	Tunggu	Detail
2.	TR130613032612	linwulan@hotmail.com	Rp.	390000	Tunggu	Detail
3.	TR130613032510	hilman1989@hotmail.com	Rp.	250000	Tunggu	Detail
4.	TR13061303239	3ratno@gmail.com	Rp.	270000	Tunggu	Detail
5.	TR130613032214	warzone1983@hotmail.com	Rp.	440000	Tunggu	Detail

Gambar 5.18 Data Transaksi Baru Pada All-Age Merch

b. Transaksi Lunas

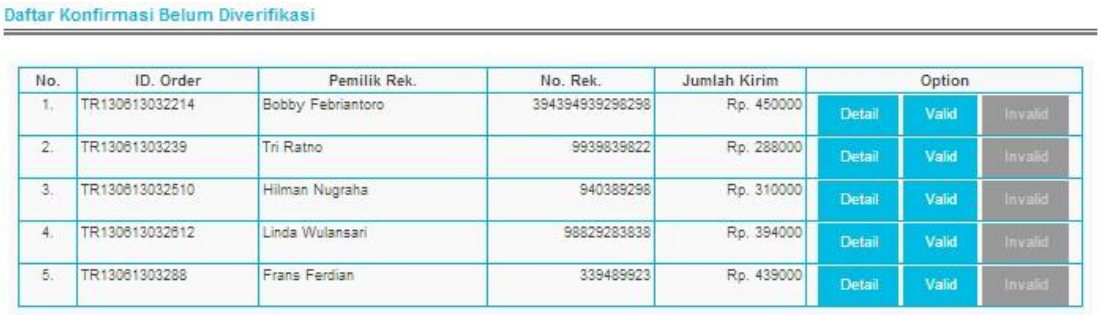
Daftar Order Sudah Lunas

No.	ID Order	Pemesan	No. Resi	Status	Option
1.	TR13061303288	frans_ferdian@yahoo.com		Belum Dikirim	Detail Kirim
2.	TR130613032612	linwulan@hotmail.com		Belum Dikirim	Detail Kirim
3.	TR130613032510	hilman1989@hotmail.com		Belum Dikirim	Detail Kirim
4.	TR13061303239	3ratno@gmail.com		Belum Dikirim	Detail Kirim
5.	TR130613032214	warzone1983@hotmail.com		Belum Dikirim	Detail Kirim
6.	TR12061322304	test@gmail.com	09800909889	Sudah Dikirim	Detail
7.	TR12061322233	badreligion@gmail.com	779898	Sudah Dikirim	Detail

Gambar 5.19 Data Transaksi Lunas Pada All-Age Merch

8) Sub Menu Konfirmasi Pembayaran

a. Konfirmasi Baru

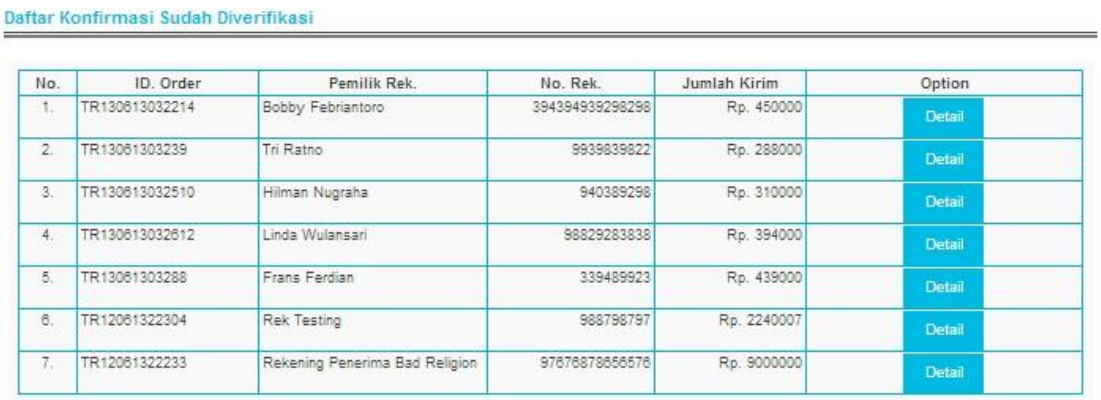


Daftar Konfirmasi Belum Diverifikasi

No.	ID. Order	Pemilik Rek.	No. Rek.	Jumlah Kirim	Option		
1.	TR130613032214	Bobby Febriantoro	394394939298298	Rp. 450000	Detail	Valid	Invalid
2.	TR13061303239	Tri Ratno	9939839822	Rp. 288000	Detail	Valid	Invalid
3.	TR130613032510	Hilman Nugraha	940389298	Rp. 310000	Detail	Valid	Invalid
4.	TR130613032612	Linda Wulansari	98829283838	Rp. 394000	Detail	Valid	Invalid
5.	TR13061303288	Frans Ferdian	339489923	Rp. 439000	Detail	Valid	Invalid

Gambar 5.20 Data Konfirmasi Pembayaran Baru Pada All-Age Merch

b. Konfirmasi Lama



Daftar Konfirmasi Sudah Diverifikasi

No.	ID. Order	Pemilik Rek.	No. Rek.	Jumlah Kirim	Option
1.	TR130613032214	Bobby Febriantoro	394394939298298	Rp. 450000	Detail
2.	TR13061303239	Tri Ratno	9939839822	Rp. 288000	Detail
3.	TR130613032510	Hilman Nugraha	940389298	Rp. 310000	Detail
4.	TR130613032612	Linda Wulansari	98829283838	Rp. 394000	Detail
5.	TR13061303288	Frans Ferdian	339489923	Rp. 439000	Detail
6.	TR12061322304	Rek Testing	988798797	Rp. 2240007	Detail
7.	TR12061322233	Rekening Penerima Bad Religion	97676878656576	Rp. 9000000	Detail

Gambar 5.21 Data Konfirmasi Pembayaran Lama Pada All-Age Merch

9) Menu Laporan Penjualan



Laporan : All Age Merch

´Juni 2013´

No.	ID. Pemesanan	Nama Produk	Harga		Jumlah Order	Size	Total	
1.	TR1206132233	ACDC BOX SET	Rp.	250.000	1	All_Size	Rp.	890.000
		Lagwagon 'Putting Music'	Rp.	320.000	2	L		
2.	TR1206132304	7 Seconds - The Crew	Rp.	220.000	1	XL	Rp.	220.000
3.	TR13061303214	7 Seconds - The Crew	Rp.	220.000	1	S	Rp.	440.000
		Produk 1	Rp.	220.000	1	S		
4.	TR1306130239	SICK OF IT ALL ALLEWAY CREW TR	Rp.	270.000	1	M	Rp.	270.000
5.	TR13061303510	ACDC BOX SET	Rp.	250.000	1	All_Size	Rp.	250.000
6.	TR13061303812	Produk 2	Rp.	240.000	1	M	Rp.	390.000
		B.L.S - SKULLY LOGO MESSENGER	Rp.	150.000	1	All_Size		
7.	TR1306130288	Manowar Battle Hymns Jacket	Rp.	420.000	1	M	Rp.	420.000

Banyak Konsumen = 7
Jumlah Barang Terjual = 11 item
Total penjualan = Rp. 2.860.000

Gambar 5.22 Menu Laporan Penjualan Pada All-Age Merch

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

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

1. Instal *software* Xampp.
2. Lakukan konfigurasi *software* Xampp (*xampp-control.exe*), dengan mengaktifkan Apache dan MySQL.
3. Konfigurasi *database* yang ada pada PhpMyAdmin, dengan menuju *url* http://localhost/phpmyadmin/.

4. Konfigurasi penyimpanan file data *web* All-Age Merch, dengan menyimpan file *web* All-Age Merch pada folder *htdocs*.
5. Setelah proses instalasi selesai maka untuk mengakses menu utama *web* All-Age Merch menggunakan alamat : http://localhost/aam dan untuk *admin* menggunakan alamat http://localhost/aam/admin.

5.2. Pengujian Program

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam *siklus* pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang memiliki kualitas yang baik yaitu mampu untuk mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

5.2.1 Rencana Pengujian

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

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

Tabel di bawah ini akan menjelaskan mengenai rencana pengujian *Website E-Commerce* All-Age Merch.

Tabel 5.1 Rencana Pengujian Untuk Tampilan *User*

Kasus Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Registrasi Member	Melakukan Pengisian data pendaftaran *user.*	*Blackbox*
Login User	Melakukan proses *login user.*	*Blackbox*
Ganti password	Melakukan ganti *password user*	*Blackbox*
Pesanan barang	Memasukkan pemesanan data barang ke keranjang belanja.	*Blackbox*
	Melakukan *update* jumlah pemesanan di keranjang belanja.	*Blackbox*
Input data pemesan	Melakukan penginputan data pemesan	*Blackbox*

Tabel 5.2 Rencana Pengujian Untuk Tampilan *Administrator*

Kasus Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login Admin	Melakukan proses *login* sebagai *admin*	*Blackbox*
Ganti password	Melakukan ganti *password admin*	*Blackbox*
Konsumen	Melakukan *input* dan *edit* data Konsumen.	*Blackbox*
Produk	Melakukan *input* dan *edit* data produk.	*Blackbox*

5.2.2. Kasus dan Hasil pengujian

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

5.2.2.1 Pengujian Untuk Tampilan *User*

Pengujian ini dilakukan pada tampilan *user* dari *Website* All-Age Merch sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat, antara lain sebagai berikut :

1. Proses Pendaftaran *Member*

   Berikut ini adalah hasil pengujian pendaftaran member.

Tabel 5.3 Pengujian Pendaftaran *Member*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap data pendaftaran member	Berhasil mendaftar dan akan muncul alert notifikasi sukses	Berhasil mendaftar dan muncul alert notifikasi sukses	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi lengkap *form* pendaftaran	Pendaftaran tidak berhasil dan muncul alert pesan untuk mengisi lengkap *form* pendaftaran	Muncul alert pesan "Isi terlebih dahulu"	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *Form* dengan format data yang tidak *valid*	Muncul alert pesan data berdasarkan *form* yang diisi	Muncul alert pesan validasi berdasarkan *form* yang salah di isi	[ ] diterima [ ] ditolak

2. Proses *Login User Client*

Berikut ini adalah hasil pengujian *login user.*

Tabel 5.4 Pengujian *Login User Client*

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

Mengisi Kombinasi *Password* dan *Username* dengan data tidak *valid*	Gagal *login* dan muncul pesan "email dan password tidak sesuai silahkan login lagi"	*Login* gagal dan muncul pesan "email dan password tidak sesuai"	[ ] diterima [ ] ditolak

3. Proses Ganti *Password*

Berikut ini adalah hasil pengujian ganti *password.*

Tabel 5.5 Pengujian Ganti *Password*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi *field password* lama, *password* baru dan ulangi password	Berhasil merubah *password* lama *user* menjadi *password* yang baru	Perubahan *password user* berhasil.	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi lengkap *form* ganti *password*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan "isi terlebih dahulu"	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan "isi terlebih dahulu"	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *password* lama dengan data tidak *valid*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan "error, password lama anda salah"	Password gagal diganti dan muncul pesan "password lama anda salah"	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengisi *field password* baru berbeda dengan *field* konfirmasi *password*	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan "fields do not match"	Gagal mengganti *password* dan muncul pesan "fields do not match"	[ ] diterima [ ] ditolak

4. Transaksi pesanan

Berikut ini adalah hasil pengujian transaksi pesanan

Tabel 5.6 Pengujian Pemesanan Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan data pemesanan ke keranjang belanja dengan menekan button "Tambah keranjang Belanja"	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja.	[ ] diterima [ ] ditolak
Mengupdate jumlah pesanan pada field jumlah di keranjang belanja	Jumlah data dikeranjang belanja berhasil di *update*.	Berhasil mengupdate jumlah pesanan produk	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Belum *login* dan menekan button "Pembayaran"	Pemesanan dilakukan dan muncul halaman login belum bisa melakukan pembayaran	Muncul halaman login belum bisa melakukan pembayaran	[ ] diterima [ ] ditolak
Memasukkan *field* banyak bukan angka	Muncul alert pesan "not a valid integer"	Muncul alert pesan "not a valid integer"	[ ] diterima [ ] ditolak

5. Input Data Pengiriman

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

Tabel 5.7 Pengujian *Input* Data Pengiriman

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap data pemesan dengan benar	Muncul alert pesan "Terima kasih,,, Pemesanan anda telah kami simpan, silahkan melak'ukan pembayaran secepat'ya. !!!"	Muncul alert pesan "Terima kasih,,, Pemesanan anda telah kami simpan, silahkan melakukan pembayaran secepat'ya. !!!"	[ ] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan salah satu *field* pemesan	Muncul alert pesan untuk "isi terlebih dahulu"	Muncul alert pesan untuk "isi terlebih dahulu"	[ ] diterima [ ] ditolak

5.2.2.2 Pengujian Untuk Tampilan Admin

Pengujian ini dilakukan pada tampilan Administrator dari *website* All-Age Merch sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat.

1. Proses *Login Admin*

Berikut ini adalah hasil pengujian *login admin.*

Tabel 5.8 Pengujian *Login Admin*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi *Username* dan *Password Valid*	Berhasil *login* dan masuk ke menu utama Administrator	*Login* berhasil dan masuk ke halaman menu utama Administrator	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kombinasi *Password* dan *Username* dengan data yang tidak valid	Gagal *login* dan muncul pesan "silahkan *login* lagi, password dan *username* yang anda masukkan salah"	*Login* gagal dan muncul pesan "silahkan login lagi, *password* dan *username* yang anda masukkan salah"	[X] diterima [ ] ditolak

2. Proses Ganti Password

Berikut ini adalah hasil pengujian ganti *password admin*

Tabel 5.9 Pengujian Ganti Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi valid semua data	Berhasil merubah password lama Admin menjadi password yang baru	Perubahan password Admin berhasil.	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Tidak mengisi lengkap *form* ganti password	Gagal mengganti password dan muncul pesan "isi data yang lengkap jika ingin merubah password anda"	Ganti password Admin gagal dan muncul pesan "isi data yang lengkap jika ingin merubah password anda"	[X] diterima [ ] ditolak
Mengisi password lama dengan data tidak valid	Gagal mengganti password dan muncul pesan "password lama anda salah"	Password gagal diganti dan muncul pesan "password lama anda salah"	[X] diterima [ ] ditolak
Mengisi field password baru berbeda dengan *field* konfirmasi password	Gagal mengganti password dan muncul pesan "konfirmasi password baru salah"	Password gagal diganti dan muncul pesan "konfirmasi password baru salah"	[X] diterima [ ] ditolak

3. Konsumen

Berikut ini adalah hasil pengujian penginputan dan pengeditan data konsumen oleh *admin.*

Tabel 5.10 Pengujian *Input* dan *Edit* Data Konsumen

. **Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)**			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data konsumen dengan data valid	Input data konsumen berhasil	Data konsumen baru berhasil di input.	[X] diterima [ ] ditolak
Edit data konsumen dengan data baru valid	Edit data konsumen berhasil	Data konsumen berhasil diedit	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Input data konsumen dengan format tidak valid	Data tidak berhasil di input dan muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Tidak mengisi semua data dalam Input data	Data tidak berhasil di input dan muncul pesan "Isi data dengan Lengkap"	Muncul pesan "Isi data dengan Lengkap"	[X] diterima [ ] ditolak
Edit data konsumen dengan format tidak valid	Data tidak berhasil di Edit dan muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Mengosongkan data dalam Edit data	Data tidak berhasil di input dan muncul pesan "Isi data dengan Lengkap"	Muncul pesan "isi data dengan lengkap"	[X] diterima [ ] ditolak

4. Produk dan Data Transasksi

Berikut ini adalah hasil pengujian penginputan dan pengeditan data transaksi dan produk oleh admin.

Tabel 5.11 Pengujian *Input* dan *Edit* Data Produk dan Data Transaksi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data Produk dengan data valid	Input data produk berhasil	Data produk baru berhasil di input.	[X] diterima [ ] ditolak
Edit data Produk dengan data baru valid	Edit data Produk berhasil	Data Produk berhasil diedit	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Input data Produk dengan format tidak valid	Data Produk tidak berhasil di input dan Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Tidak mengisi semua data dalam Input data	Data Produk tidak berhasil di input dan Muncul pesan "Data Produk harus lengkap"	Muncul pesan "Data produk harus lengkap"	[X] diterima [ ] ditolak
Edit data Produk dengan format tidak valid	Data Produk tidak berhasil di Edit dan muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Mengosongkan data dalam Edit data	Data tidak berhasil di input dan muncul pesan "Isi data dengan Lengkap"	Muncul pesan "isi data dengan lengkap"	[X] diterima [ ] ditolak

5.2.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian

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