BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan akhir dari proses penerapan sistem baru dimana tahap ini merupakan tahap meletakan sistem supaya siap untuk dioprasikan. Dalam *E-Commerce* yang dibangun dengan menggunakan pemrograman utama yaitu PHP, dan menggunakan basis data MySQL server. Aplikasi tersebut dapat dijalankan pada berbagi sistem operasi, tetapi untuk implementasi dan pengujian dilakukan sepenuhnya pada perangkat keras PC (*personal computer*) dengan sistem operasi Microsoft Windows secara client server.

5.1.1. Batasan Implementasi (*optional*)

Dalam pengimplementasikan perangkat lunak *E-Commerce* pada Flicker Jersey ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan sistem yaitu :

1. Software web server yang digunakan pada saat implementasi adalah xampp 1.6.8
2. Tampilan untuk *web based* menggunakan bahasa Indonesia
3. *E-Commerce* di Flicker Jersey ini diimplementasikan khusus untuk pemesanan barang secara online.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak *E-Commerce* Flicker Jersey ini dapat dimanfaatkan bila dilengkapai dengan sistem operasi, sedangkan aspek penunjang dari software ini diharapkan dapat menghasilkan informasi melalui monitor maupun printer sebagai cetak laporan.

Adapun spesifikasi perangkat lunak tersebut adalah:

a. Perangkat lunak pada administrator yang dibutuhkan adalah:

1. Sistem Operasi Windows Xp SP2 sebagai sistem operasi
2. Apache sebagi *web server*
3. PHP sebagai bahasa pemrograman
4. MySQL sebagai *server database management system*
5. Microsoft internet Explorer, Flork, Mozilla sebagai *web browser*

b. Perangkat lunak pada user yang dibutuhkan adalah

1. Microsoft Windows XP SP2 sebagai sitem operasi
2. Microsofr internet Explorer, Flork, Mozilla sebagai *web browser*

5.1.3. **Implementasi Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi server maupun client adalah sebagai berikut :

1. Proccesor Intel Pentium IV atau setara yang menunjang fasilitas internet
2. Hardisk 60 – 80 GB
3. RAM minimal 1GB
4. Vga 128 MB

5. Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagi peralatan antar muka
6. Kartu jaringan atau modem
7. Sistem operasi yang mendukung aplikasi browser

5.1.4. **Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)**

Pembuatan basis data yang dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dimana perangkat lunak yang digunakan adalah MySQL. Implementasi basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagagi berikut:

```
-- Database: `db_flickerjersey`--
-- Table structure for table `tb_admin`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_admin` (
`no` int(11) NOT NULL auto_increment,
`username` varchar(50) NOT NULL,
`password` varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`no`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;

-- Table structure for table `tb_barang`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_barang` (

`kode_b` varchar(7) NOT NULL,
```

```
`id_kategori` int(10) NOT NULL,
`nama_b` varchar(35) NOT NULL,
`harga_bl` int(11) NOT NULL,
`harga_jlb` int(11) NOT NULL,
`stok_b` int(3) NOT NULL,
`gambar` varchar(50) NOT NULL,
`ukuran_b` varchar(12) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`kode_b`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `tb_detail_pesan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_detail_pesan` (
  `kode_b` varchar(7) NOT NULL,
  `kode_ps` varchar(5) NOT NULL,
  `jumlah` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `tb_kota`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_kota` (
`id_kota` int(3) NOT NULL,
`nama_kota` varchar(25) NOT NULL,
`harga_kota` int(10) NOT NULL,
```

```
`estimasi_kota` varchar(20) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`id_kota`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `tb_pelanggan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pelanggan` (
`no_p` int(6) NOT NULL,
`user_p` varchar(30) NOT NULL,
`pass_p` varchar(50) NOT NULL,
`nama_p` varchar(50) NOT NULL,
`alamat_p` text NOT NULL,
`kota_p` varchar(35) NOT NULL,
`provinsi_p` varchar(25) NOT NULL,
`telepon_p` int(15) NOT NULL,
`email_p` varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`no_p`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `tb_pemesanan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pemesanan` (
`kode_ps` varchar(5) NOT NULL,
`tgl_ps` date NOT NULL,
```

```
`status_ps` varchar(20) NOT NULL,
`no_p` int(5) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`kode_ps`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `tb_transaksi`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_transaksi` (
`kode_t` varchar(5) NOT NULL,
`no_rek` int(30) NOT NULL,
`bank` varchar(20) NOT NULL,
`tgl_t` date NOT NULL,
`jumlah_t` int(11) NOT NULL,
`pengirim_t` varchar(35) NOT NULL,
`status_t` varchar(20) NOT NULL,
`kode_ps` varchar(15) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`kode_t`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

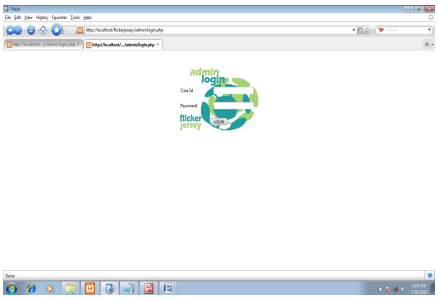
5.1.5. **Implementasi Antar Muka**

Implementasi antarmuka dari *E-Commerce* Fllicer Jersey desain dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Dalam PHP implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah modul *web page* yang yang salaing berekstensi PHP.

Implementasi antar muka ini terdapat beberapa form yang menjelaskan tentang penginputan data. Untuk lebih jelasnya bagian implementasi antar muka dapat dilihat sebagai berikut :

a. Halaman Admin

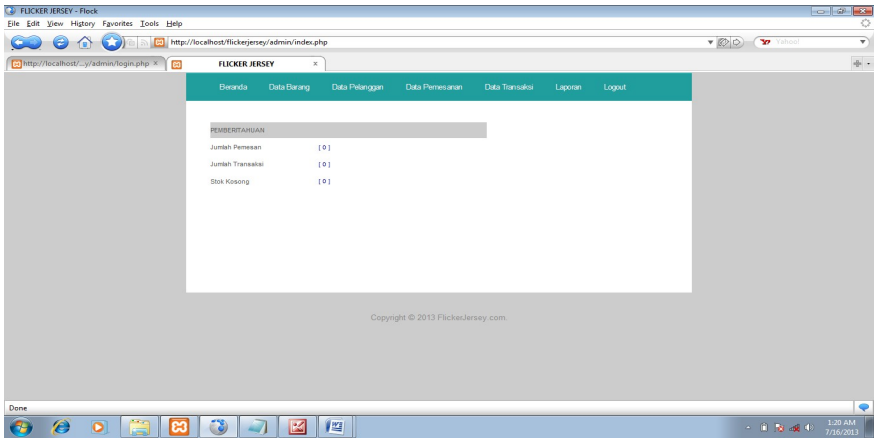
1. Tampilan Form Login Admin



Gambar 5.1 Form Login Admin

Gambar diatas, adalah pintu masuk admin ke E-commerce Flicker Jersey. User id dan password dapat diisi dengan data kunci yang telah admin dapatkan, bila admin salah mengisi di satu dari dua kunci tersebut, maka admin tidak akan bias masuk ke aplikasi.

2. Tampilan Form index atau Halaman Utama Admin



Gambar 5.2 Form Menu Utama/Index

Form diatas, adalah gambaran halaman utama *E-commerce* Flicker Jersey. Admin akan selalumendapatkan pemberitahuan pemesanan dan transaksi yang telah dilakukan member, dan data tersebut dapat diketehui di Info Pemberitahuan.

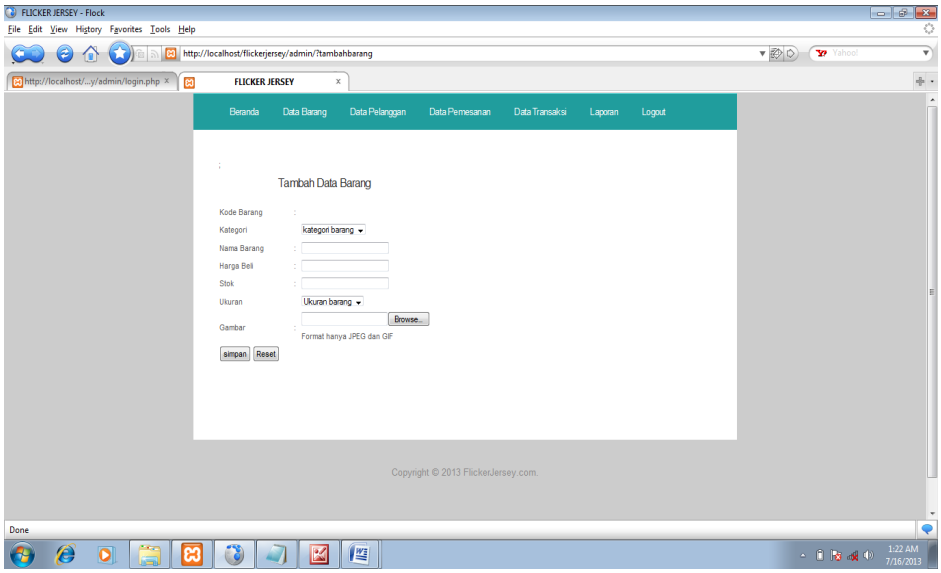
Halaman Admin terdiri dari beberapa menu seperti :

Tabel 5.1 Halaman Utama Administrator

MENU	**DESKRIPSI**
Beranda	Untuk memberikan informasi apabila ada pemesanan atau transaksi baru
Data barang	Untuk memberikan informasi mengenai data barang dan menangani penambahan barang baru, pencarian data barang dan pengubahan data barang
Data pelanggan	Untuk memberikan informasi mengenai data pelanggan dan mengubah data barang

Data pemesanan	Untuk menangani data pemesanan barang yang dilakukan pelanggan
Data transaksi	Untuk menagani mengenai data transaksi pembayaran
Laporan	Untuk memanggil menu laporan pemesanan barang dan laporan saldo
Logout	Untuk keluar atau mengakhiri Aplikasi

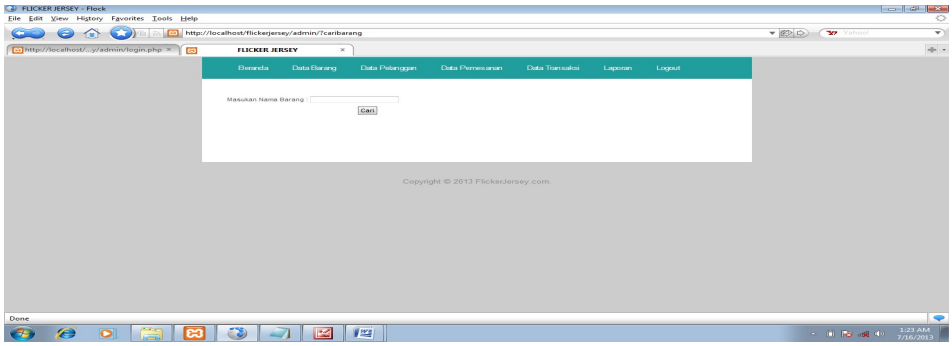
3. Tampilan Input Data Barang



Gambar 5.3 Form Input Data Barang

Form diatas berguna, bila admin ingin memsukan barang baru dengan mengisi data yang sudah tersedia. bila data dirasa kurang lengkap, maka aplikasi akan langsung memberikan peringatan. Dan diharuskan mengisi kembali.

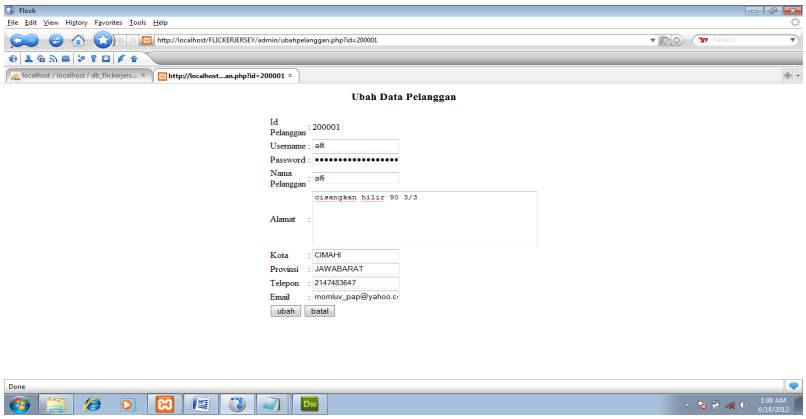
4. Tampilan Form Cari Data Barang



Gambar 5.4 Form Cari Data Barang

Form diatas berguna, bila admin ingin mencari barang dengan cepat tanpa harus mencari satu persatu data. Admin tinggal mengetik nama barang yang di dan setelah itu mengklik tombol cari.

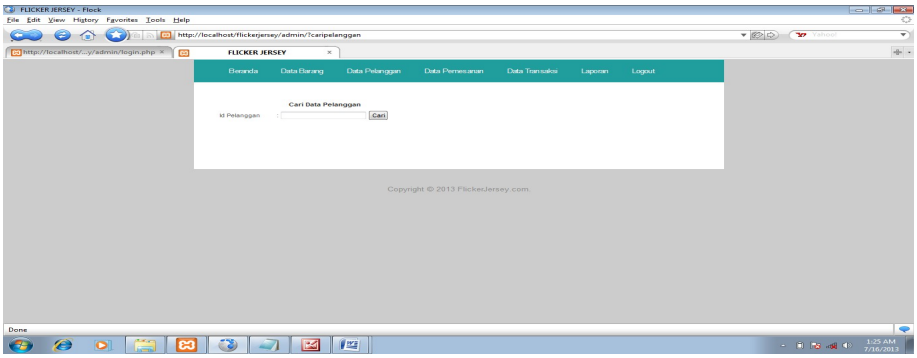
5. Tampilan Form Ubah Data Pelanggan



Gambar 5.5 Ubah Data Pelanggan

form diatas berguna, bila pelanggan meminta perubahan data pelanggan

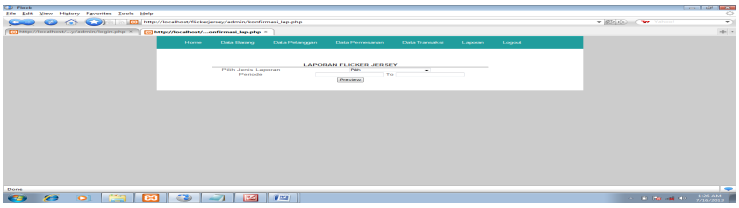
6. Tampilan Form Cari Pelanggan



Gambar 5.6 Form Cari Pelanggan

Form diatas berguna, bila admin ingin mencari nama pelanggan yang admin butuhkan. Admin tinggal mengetik no member pelanggan yang di tuju dan setelah itu menglik tombol cari yang tersedia.

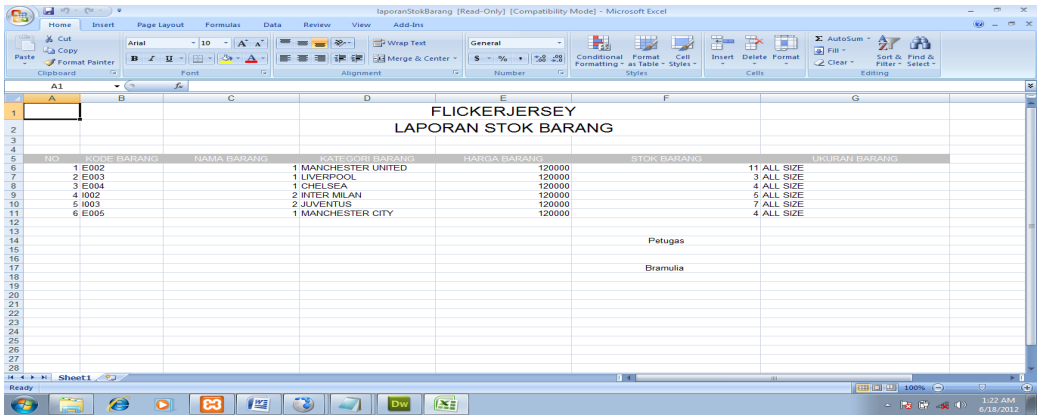
7. Tampilan Form Laporan



Gambar 5.7 Form Laporan

Form diatas berguna, bila admin ingin merekap laporan yang admin inginkan. Admin tinggal memilih laporan apa yang diinginkan dan memilih periode tanggal yang admin tuju setelah itu tekan tombol proses.

8. Tampilan Output Laporan Stok Barang



FLICKERJERSEY
LAPORAN STOK BARANG

NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI BARANG	HARGA BARANG	STOK BARANG	UKURAN BARANG
1	E002	MANCHESTER UNITED	1	120000	11	ALL SIZE
2	E003	LIVERPOOL	1	120000	3	ALL SIZE
3	E004	CHELSEA	1	120000	4	ALL SIZE
4	I002	INTER MILAN	2	120000	5	ALL SIZE
5	I003	JUVENTUS	2	120000	7	ALL SIZE
6	E005	MANCHESTER CITY	1	120000	4	ALL SIZE

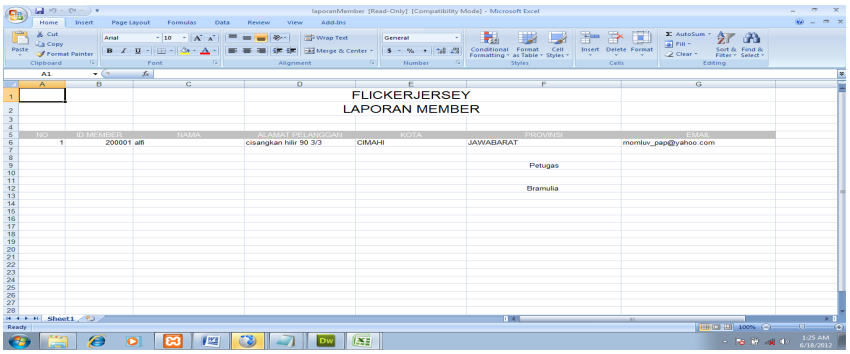
Petugas

Bramulia

Gambar 5.8 Form Laporan Stok Barang

Form diatas, adalah tampilan laporan yang telah admin lakukan di form 5.7. admin akan mengetahui barang apa saja yang masih tersedia dan telah habis.

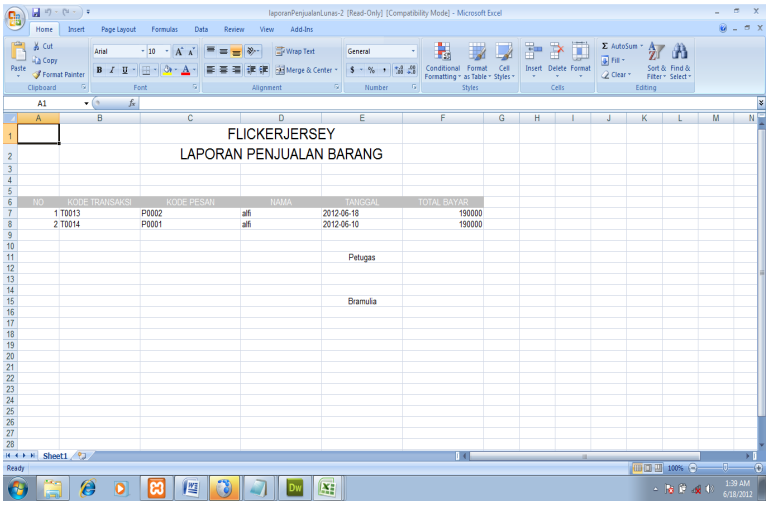
9. Tampilan Output Laporan Member



Gambar 5.9 Form Laporan Member

Form diatas adalah, laporan tentang anggota yang telah masuk di Fliker Jersey.

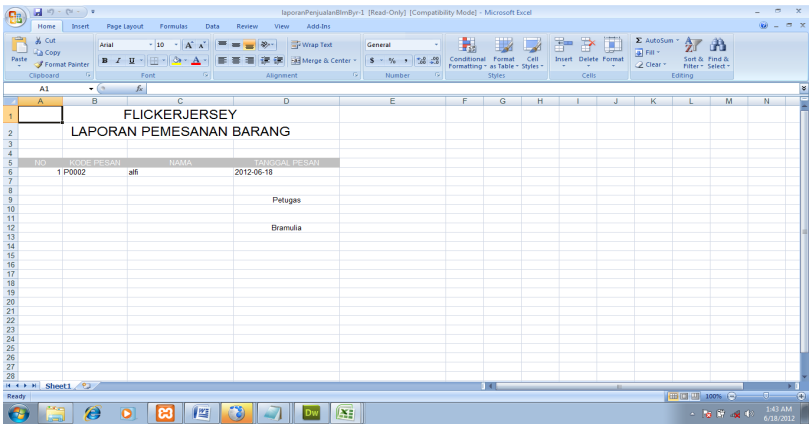
10. Tampilan Output Laporan Penjualan Barang



Gambar 5.10 Laporan Penjualan Barang

Gambar diatas, adalah laporan penjualan Flicker jersey. Yang terdiri dari tanggal penjualan kode pesan, nama pembeli dan total pembelian.

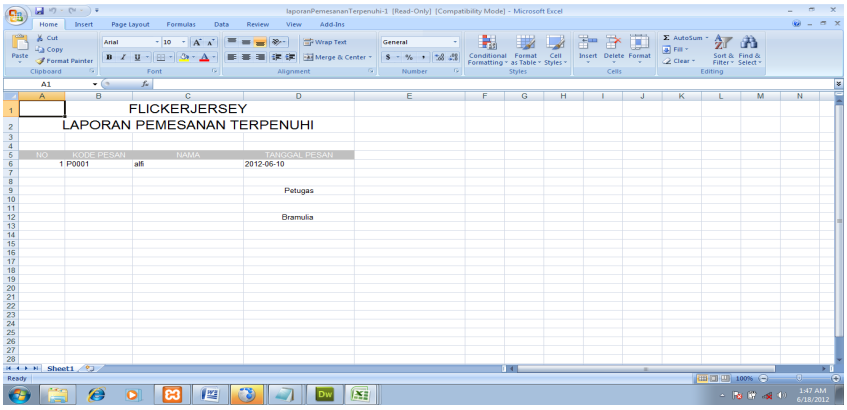
11. Tampilan Output Laporan Pemesanan Barang



Gambar 5.11 Laporan Pemesanan Barang

Gambar diatas adalah, laporan pemesanan di fliker jersey. yang terdiri dari kode pesan nama pemesan dan tanggal pesan.

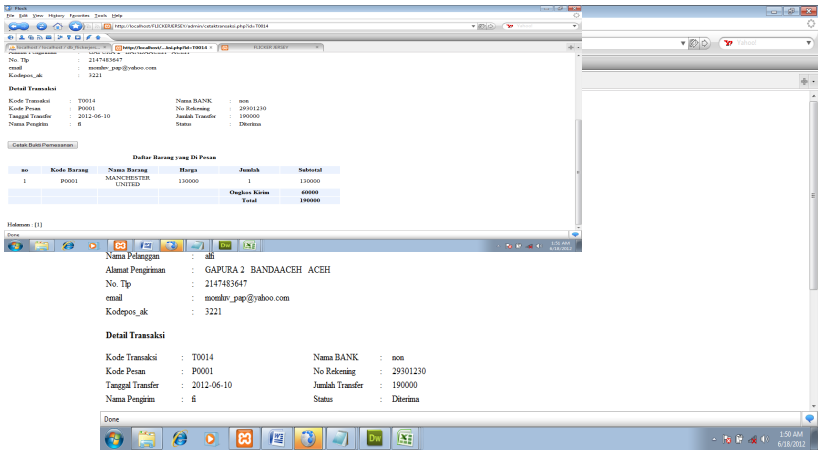
12. Laporan Pemesanan Terpenuhi



Gambar 5.12 Laporan Pemesanan Terpenuhi

Gambar diatas laporan pemesanan yang bisa dipenuhi oleh Flicker Jersey.

13. Tampilan Output Bukti Transaksi



Nama Pelanggan : alfi
Alamat Pengiriman : GAPURA 2 BANDAACEH ACEH
No. Tlp : 2147483647
email : momhrr_pap@yahoo.com
Kodepos_ak : 3221

Detail Transaksi

Kode Transaksi	: T0014	Nama BANK	: non
Kode Pesan	: P0001	No Rekening	: 29301230
Tanggal Transfer	: 2012-06-10	Jumlah Transfer	: 190000
Nama Pengirim	: fi	Status	: Diterima

Gambar 5.13 Cetak bukti Transaksi

Gambar diatas, adalah bukti transaksi sebagai bukti pelanggan yang telah memenuhi pembayaran barang.

b. Halaman User

1. Tampilan Menu Utama dan Login User



Gambar 5.14 Form Index dan Login User

Gambar diatas, adalah tampilan dari menu utama yang akan di dapatkan pengguna yang telah mendaftar menjadi anggota di Flicker Jersey.

Form utama user terdiri dari beberapa menu diantaranya :

Tabel 5.2 Tabel Halaman Utama Sistem

MENU	DESKRIPSI
Login	Untuk menangani seleksi login user
Registrasi Pelanggan	Untuk menangani pendaftaran member baru
Beranda	Untuk memberikan informasi tentang flicker jersey, produk dan lintas berita
Tentang Kami	Untuk memberikan informasi mengenai sejarah singkat Flicker Jersey
Produk	Untuk memberikan informasi dalam hal barang pemesanan
Kontak	Untuk memberikan informasi tentang alamat dan nomor kontak Flicker Jersey
Cara Pembayaran	Untuk memberikan informasi tentang tata cara transaksi.

2. Form Registrasi Pelanggan



5.15 Form Registrasi Pelanggan

Form diatas adalah form registrasi pengguna yang belum menjadi anggota di flicker jersey. yang terdiri dari biodata yang harus diisi oleh calon member.

3. Tampilan Form Setelah Login



Gambar 5.16 Form Beranda

Form diatas adalah, form utama setelah para member memasuki halaman utama member di *E-commerce* Flicker Jersey, member dapat melihat produk, data pemesanan, cara pembayaran yang ada di flicker jersey.

Form setelah user login terdiri dari beberapa menu yaitu:

Tabel 5.3 Halaman Utama User

MENU	**DESKRIPSI**
Beranda	Untuk memberikan informasi cara pemesanan barang yang dapat dilakukan
Produk	Untuk memberikan informasi mengenai data barang yang ditawarkan dan pemesanan barang yang dapat dilakukan
Data pemesanan	Untuk menangani data pemesanan barang yang telah dilakukan pelanggan serta konfirmasi dari pemesanan

	tersebut
Kasir Flicker	Untuk menagani mengenai data transaksi pembayaran
Cara Pembeyaran	Untuk memberikan informasi mengenai tata cara Pemesanan
Logout	Untuk Keluar dari Area Aplikasi
Laporan	Untuk menangani transaksi yang dilakukan pelanggan serta konfirmasi dari transaksi tersebut

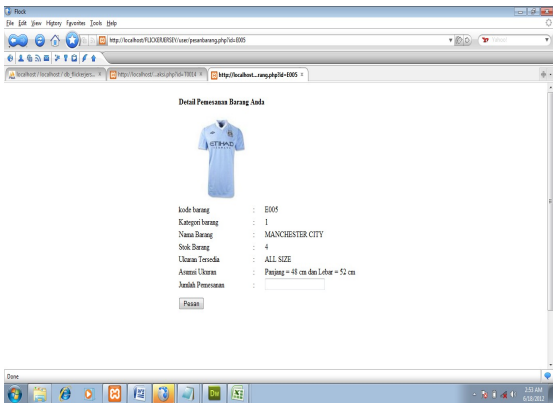
4. Tampilan Form Cari Barang



Gambar 5.17 Form Cari Barang

Form diatas berguna bila, pelanggan ingin mencari barang yang pelanggan ingin kan untuk di ketahui, bila pelanggan salah mengetik maka barang yang dicari tidak akan di tampilkan.

5. Tampilan Form Pemesanan barang



Gambar 5.18 Form Pemesanan Barang

Pada form diatas, terjadi ketika pelanggan menginginkan jual beli, pelanggan hanya memasukan berapa banyak barang yang diinginkan dan klik tombol pesan.

5.1.6. **Implementasi Instalasi Program**

Untuk implementasi program ini pengguna harus mendaftarkan nama domain agar program ini dapat di akses dimana saja asalkan memiliki akses internet. Cara untuk mengakses *E-Commerce* ini pengguna cukup memasukkan alamat domain pada *web browser* .

5.1.7. **Penggunaan Program**

Setelah dilakukan instalasi. Pengguna bisa menggunakan *web browser* yang ada, misalkan Mozilla atau Internet Explorer. Login pengguna disini dibagi menjadi dua bagian yaitu halaman admin sebagai pengelola sistem dan halaman user sebagai pengguna sistem.

1. Pengguna Sistem / User



Gambar 5.19 Form Utama dan Login User

Pada halaman index ini terdapat beberapa menu yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi dari perusahaan diantaranya menu p Produk,

menu Cara Pembeyaran, registrasi pelanggan dan menu login pelanggan agar pelanggan dapat mengakses sistem sesuai dengan kebutuhan.

Setelah login pada sistem, pelanggan dapat mengakses sistem dan melakukan pemesanan barang dan pengecekan data seperti men home, data barang, data pemesanan barang, data kasir flicker dan bukti transaksi



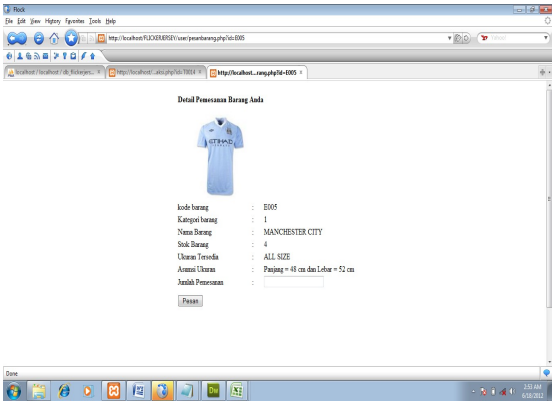
Gambar 5.20 Form Index setelah User Login

Proses dimulai dari pemesanan data barang yang dilakukan user. Pemesanan dengan cara memilih menu Produk seperti pada gambar 5.21 sehingga menghasilkan informasi data barang yang tersedia di perusahaan.



Gambar 5.21 Form Data Barang

Kemudian hal yang harus dilakukan user (pelanggan) adalah memilih menu "pesan sekarang" yang terdapat dalam tabel produk. Isikan jumlah barang yang dikehendaki seperti pada gambar 5.22



Gambar 5.22 Form Pemesanan Barang

Setelah pelanggan memasukkan jumlah barang yang akan dipesan maka pelanggan akan memiliki suatu data pemesanan barang seperti pada gambar 5.23

yang nantinya akan diajukan pada perushaan seperti apabila pelanggan mengkonfirmasi data pemesanan tersebut



Gambar 5.23 Form Data Pemesanan

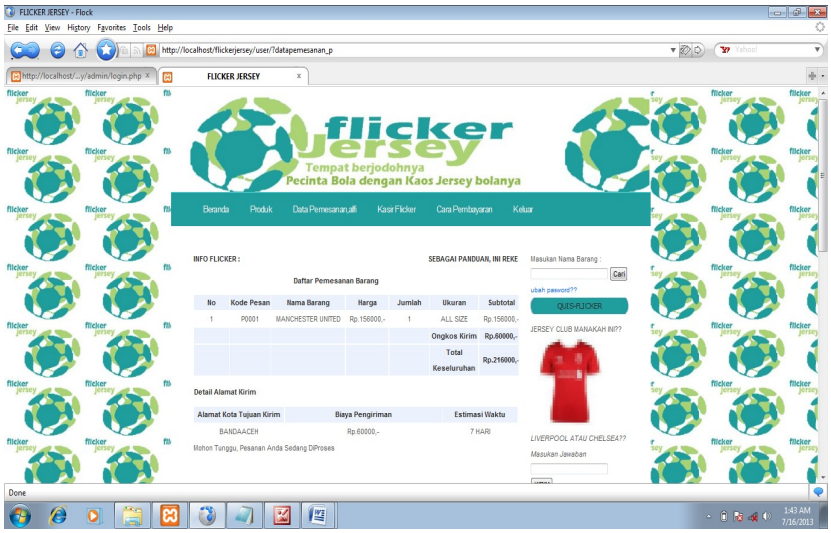
Jika pelanggan menginginkan untuk menambah jenis barang yang diingikan maka pelanggan dapat memesan kembali ataupun membatalkan pemesanan barang tersebut. Tetapi jika pelanggan ingin mengajukan pemesanan barang tersebut pelanggan dapat mengkonfirmasi alamat kirim bahwa pemesanan barang diajukan.

Jika pemesanan barang telah diajukan, pelanggan diharuskan mengisi form alamat kirim sebagai patokan pengiriman barang. seperti pada gambar 5.24 agar barang yang dipesan bisa segera dikirm.



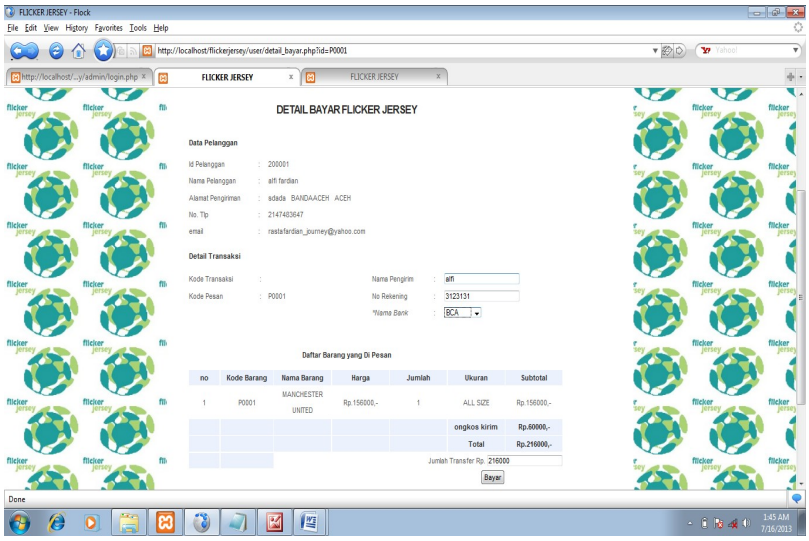
Gambar 5.24 Form Data Pengiriman

pelanggan tinggal menunggu konfirmasi pemesanan barang terpenuhi dari pihak perusahaan (admin), sehingga pelanggan akan dianjurkan untuk melakukan transaksi pembayaran. Seperti terlihat pada gambar 5.25.



Gambar 5.25 Form Data Transaksi Flicker Jersey

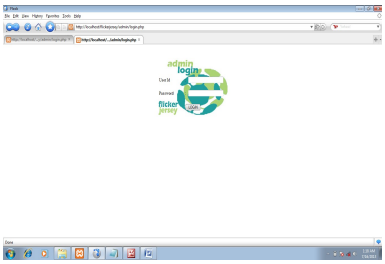
Setelah pelanggan mendapat konfirmasi pemesanan terpenuhi maka pelanggan dianjurkan untuk membayar sesuai dengan barang yang dipesan dengan memilih menu bayar dengan memasukkan keterangan pembayaran nama pengirim, no rekening, nama BANK dan jumah transfer seperti pada gambar 5.26 agar kemudian dikonfirmasi oleh perusahaan.



Gambar 5.26 Form Detail Barang

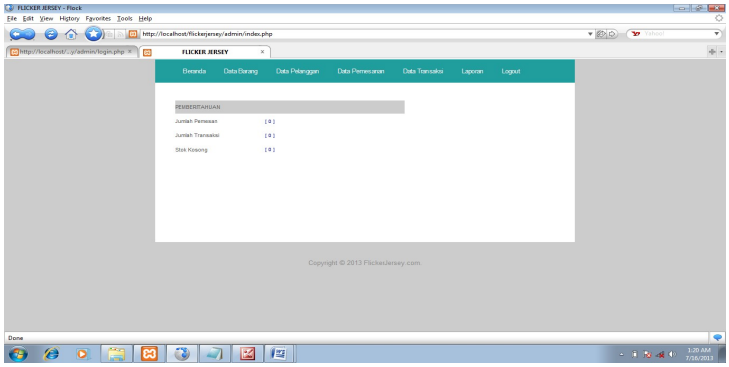
2. Pengelola Sistem / Admin

Sama halnya seperti login pada form user atau pelanggan, admin pun harus melakukn loginn terlebih dahulu seperti pada gambar 5.27 berikut.



Gambar 5.27 Form Login Admin

Setelah login pada sistem, admin dapat melakukan pengeditan data barang, melakukan mengubah data pelanggan, mengelola data pemesanan dan mengelola data transaksi dan mencetak laporan pemesanan ataupun laporan transaksi.

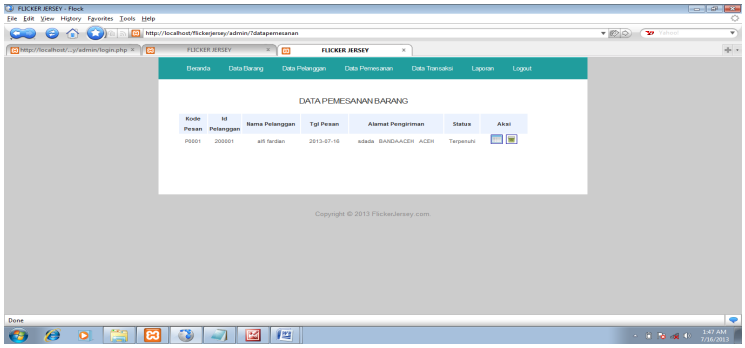


Gambar 5.28 Form Menu beranda

Proses dimulai dari Pemberitahuan mengenai jumlah yang diinformasikan dalam menu beranda yaitu banyaknya jumlah pemesanan dan jumlah transaksi seperti gambar 5.28 diatas.

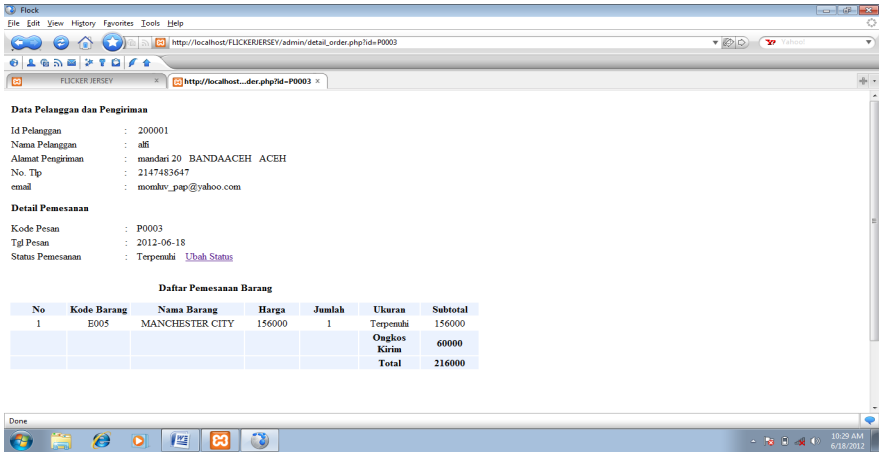
Dengan adanya pemberitahuan jumlah pemesanan tersebut maka admin dapat mengetahui pemesanan ataupun transaksi baru, misalkan dengan memilih *link* jumlah pemesanan maka admin dapat melihat data pemesanan baru yang dilakukan

pelanggan seperti pada gambar 5.29 sehingga admin dapat mengetahui status pemesanan pelanggn apakah masih baru atau sudah terpenuhi



Gambar 5.29 Form Data Pemesanan

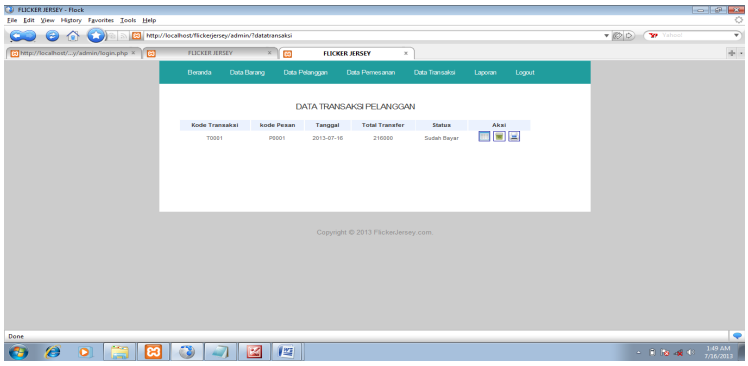
Kemudian admin dapat melihat status dari pelanggan, dan dapat meliahat data pelanggan yang melakukan pemesanan barang dengan memilih *link* detail, yang kemudian admin akan mengkonfirmasi pemesanan barang tersebut dengan mengubah status pemesanan pelangan seperti pada gambar 5.30.



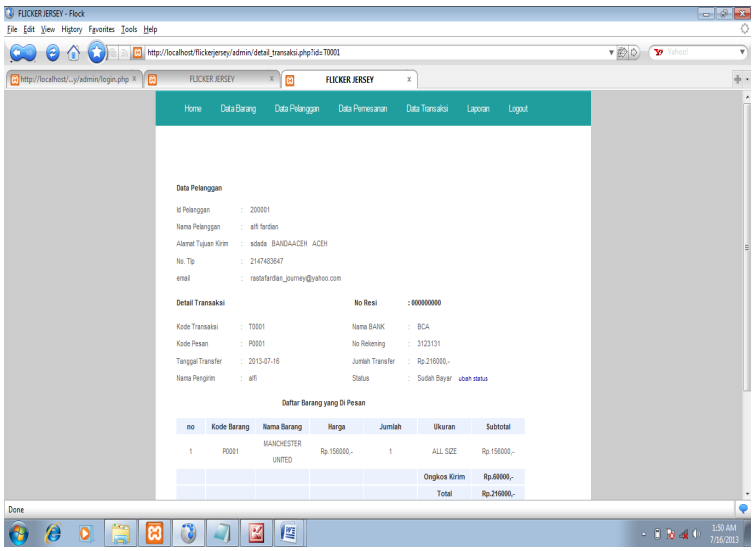
Gambar 5.30. Form Detail Pemesanan

Setelah perubahan status terjadi admin menunggu konfirmasi pembayaran yang dilakukan pelanggan, admin akan mengetahui pelanggan telah melakukan

transaksi ketika jumlah transaksi pada menu home berubah atau bertambah. Seperti halnya yang telah dijelaskan diatas admin dapat melihat status dari data transaksi seperti pada gambar 5.31 sehingga admin dapat merubah status transaksi untuk memberikan konfirmasi pada pelanggan seperti gambar 5.31 bahwa transaksi diterima dan barang siap kirim.

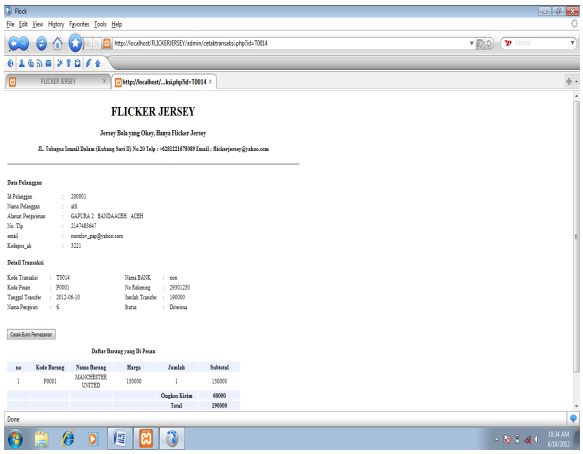


Gambar 5.31 Form Data Transaksi



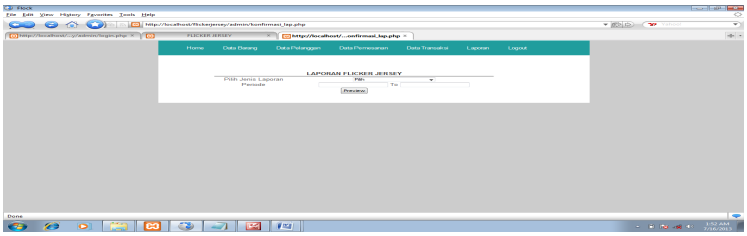
Gambar 5.32 Form Detail Transaksi

Dari data diatas admin dapat mencetak data transaksi dan pemesanan barang yang dilakukan pelanggan seperti pada gambar 5.33 untuk diarsipkan dan sebagai bukti bahwa pelanggan telah melakukan transaksi pembayaran dan barang siap dikirim.

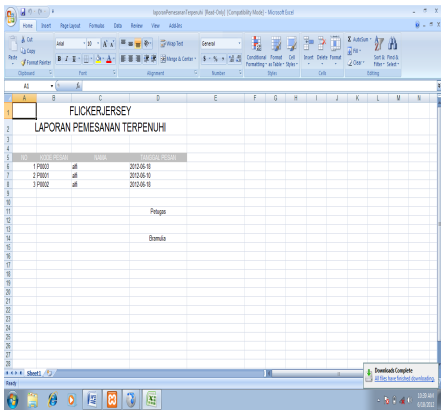


Gambar 5.33 Form Cetak Detail Transaksi

Sedangkan laporan untuk pihak perusahaan dilakukan secara berkala bisa perminggu ataupun perbulan seperti gambar 5.34 sehingga data-data tersebut dapat dilihat dioutput yang sudah tercetak.

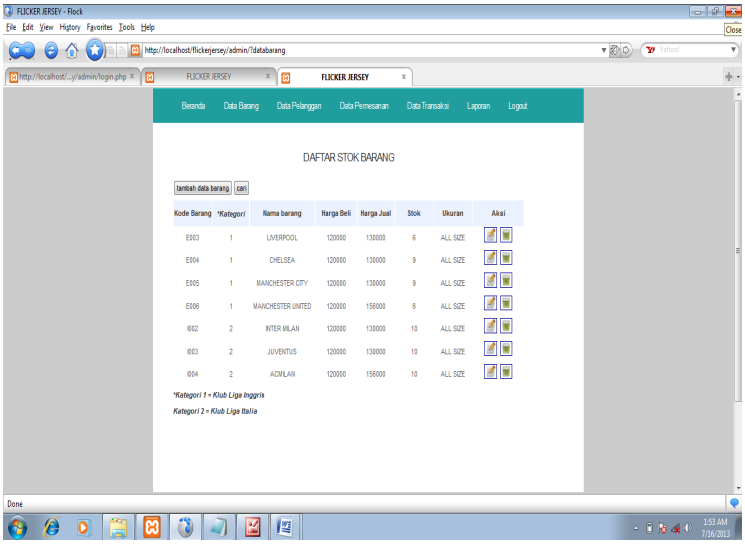


Gambar 5.34 Laporan Pembayaran terpenuhi

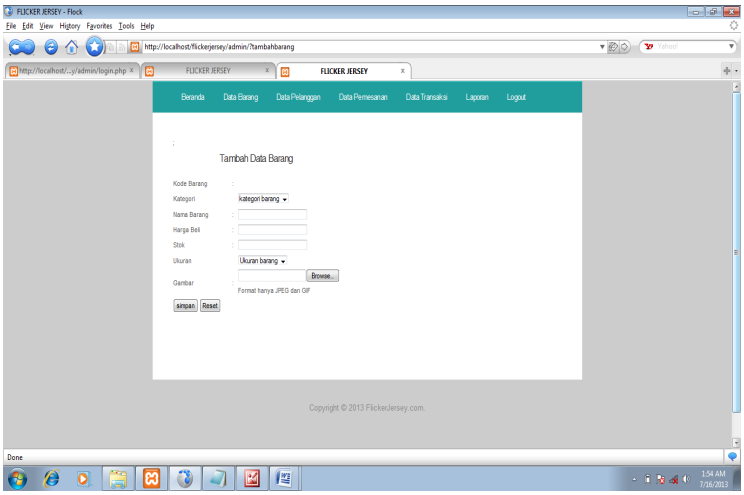


Gambar 5.35 Laporan Output Pemesanan terpenuhi

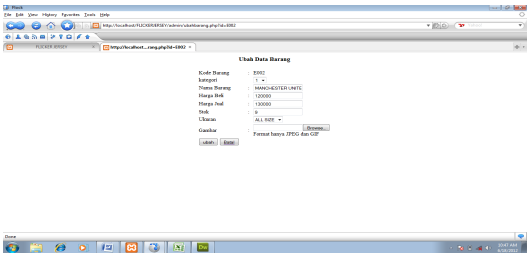
Selain pengelolaan proses validasi pemesanan barang dan transaksi barang, admin dapat mengelola data barang seperti gambar 5.36, dengan melakukan pengelolaan *update* data barang seperti pada gambar 5.37. dimana terjadi penambahan data barang dan pengubahan data barang seperti pada gambar 5.38.



Gambar 5.36 Form Data Barang

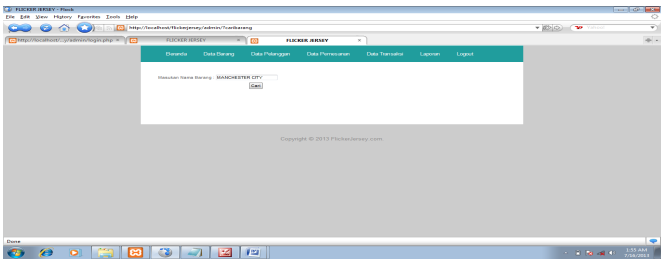


Gambar 5.37 Form Tambah Data Barang

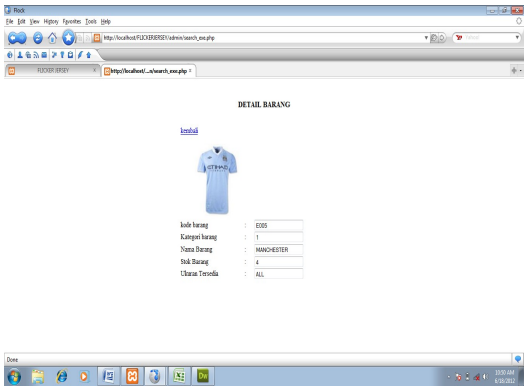


Gambar 5.38 Form Ubah data Barang

Dalam melakukan pencarian data barang, data dicari berdasarkan kategori barang seperti pada gambar 5.39 dan menghasilkan data barang yang dicari seperti pada gambar 5.40



Gambar 5.39 Form Cari Barang



Gambar 5.40 Form Tampil Barang

5.2. **Pengujian**

Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua element – element perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuia dengan yang diharapkan.

5.2.1 **Rencana Pengujian**

Pengujian *software* dalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak user atau pengguna, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box

merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada sepesifikasi perangkat lunak yang dibuat. Adapun hal – hal yang akan diujikan menggunakan metode black box ini adalah sebagai berikut

Tabel 5.4 Rencana Pengujian *E-Commerce* Flicker Jersey

No	**Requirement yang diuji**	**Butir Uji**
1	Login admin	Melakukan Login
2	Data barang (input data barang)	Menginputkan Data barang
	Data barang (ubah data barang)	Mengubah Data Barang
	Data barang (cari data barang)	Mencari data barang
	Data barang (hapus data barang)	Menghapus data barang
3	Data pelangan (input data pelanggan)	Menambah data barang
	Data pelanggan (cari pelanggan)	Mencari data pelanggan
4	Data pemesanan (merubah status pesan)	Merubah status pesan
5	Data transaksi (merubah status transaksi)	Merubah status transaksi

5.2.2 **Kasus dan Hasil Pengujian**

1. Pengujian Login

Berikut ini adalah hasil pengujian sistem menggunakan metode *black box* berdasarkan requitment pada rencana pengujian :

Tabel 5.5 Pengujian Form Login

Data masukan	Scenario Uji		Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Login ke admin	1	Input data login jika benar	Tampil index (halaman utama)	Sesuai
	2	Input data login jika salah	Peringatan “Invalid username or password”	Sesuai
	3	Input data login jika kosong	Peringatan “Isi semua field pada form”	Sesuai

Tabel 5.6 Pengujian Form Data Barang

Data masukan	Scenario Uji		Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Tambah Data barang	1	Input data barang terisi semua	Data barang menambah	Sesuai

	2	Input data jika tidak terisi	Peringatan “isi semua field”	Sesuai
Ubah Data Barang	1	Data field diubah	Data barang berubah	Sesuai
	2	Data field batal diubah	Data barang tetap	Sesuai
Hapus data barang	1	Tekan perintah “hapus”	Muncul pemberitahuan “Hapus berhasil”	Sesuai
Cari barang	1	Input kode barang sesuai dengan kode barang	Muncul pemberitahuah “data berhasil ditemukan”	Sesuai
	2	Input kode barang tidak sesuai kode barang	Peringatan “data tidak ditemukan”	Sesuai

Tabel 5.7 Pengujian Form Data Pelanggan

Data masukan	Scenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	
Registrasi data Pelanggan Baru	1	Input data barang terisi semua	Data pelanggan bertambah	Sesuai
	2	Input data jika tidak terisi	Peringatan “input gagal data belum diisi”	Sesuai
Cari data pelanggan	1	Input Id pelanggan	Data pelanggan ditemukan	Sesuai

	2	Input Id pelanggan tidak sesuai dengan Id	Peringantan “Data Kosong”	Sesuai
Hapus data pelanggan	1	Tekan perintah “hapus”	Muncul pemberitahuan “Hapus berhasil”	Sesuai

Tabel 5.8 Pengujian Form Data Pemesanan

Data masukan	Scenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Status data pemesanan	Detail status dipilih	Tampil data pemesanan secara keseluruhan	Sesuai
Ubah status pemesanan	Ubah status dipilih	Status berubah	Sesuai

Tabel 5.9 Pengujian Form Data Transaksi

Data masukan	Scenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Status data transaksi	Detail status dipilih	Tampil data transaksi secara keseluruhan	Sesuai
Ubah status transaksi	Ubah status dipilih	Status berubah	Sesuai

Cetak data transaksi	Cetak dipilih	Tampil halaman cetak data	Sesuai

Tabel 5.10 Pengujian Form Laporan

Data masukan	Scenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Laporan	Memilih jenis laporan dan memasukkan periode	Tampil data Laporan	Sesuai
	Tidak memilih jenis laporan dan tidak memasukkan kode	Peringatan “masukan pilihan laporan”	Sesuai

5.2.3 **Kesimpulan Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara fungsional perangkat lunak sudah sesuai dengan yang diharapkan bahwa tidak ada redudansi pada sistem. Data barang , data pelanggan, data pemesanan, data transaksi dan laporan tidak akan ada yang sama karena system tidak akan memperoses jika data tersebut sudah terdaftar dalam database sistem.