BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi Sistem

Implementasi prototype adalah suatu kelanjutan dari perancangan sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang pada KATIE Pet Shop Sukabumi yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemograman Java dan alat bantu pemrograman yaitu Netbeans 7.2 serta basis data yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi Java Netbeans 7.2 dapat dijalankan pada sistem operasi Windows, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan di perangkat keras Notebook dengan sistem operasi Microsoft Windows 8.

5.1.1. Batasan Implementasi

Dalam pengimplementasian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan dari implementasi, hal ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup pemahaman. Adapun batasan-batasan dari implementasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manajemen hak akses sesuai dengan deskripsi pekerjaan setiap bagian.

2. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL dan basis data tersebut digunakan secara terpusat.

3. Aplikasi ini dilengkapi dengan penggunaan bahasa Indonesia hampir disetiap bagian aplikasi, adapun beberapa istilah dalam bahasa asing

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak , sistem yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Java Netbeans 7.2

Untuk membuat Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan pembelian barang di KATIE Pet Shop ini menggunakan bahasa pemrograman java Netbenas 7.2. IDE 7.2 dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk pembuatan aplikasi berbasis desktop

2. Database

Database yang digunakan adalah MySQL (5.1.41) untuk menyimpan sumber data Aplikasi.

3. Windows 8 dan Microsoft Office 2010

Windows 8 sebagai Sistem Operasi dan Microsoft Office 2010 sebagai program tambahan dalam pembuatan draft.

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan minimum requirement yang harus dipenuhi dalam penerapannya adalah sebagai berikut :

1. Minimum requirement hardware komputer server :

   a. Processor : Intel Pentium 4 (2,6 Ghz) atau yang sekelasnya

   b. Memory : 1 GB

   c. VGA : 256 MB

   d. Hardisk : 120 GB

   e. CD-ROM Drive

f. Monitor & Printer standard

g. Mouse & Keyboard standard

2. Minimum requirement hardware komputer client :

a. Processor 1,5 GHz

b. 512 MB RAM

c. VGA 256 MB

d. Harddisk 40 GB

e. Monitor, keyboard, mouse

5.1.4. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah MySQL, implementasi basis datanya dalam bahas SQL adalah sebagai berikut :

1. Tabel Barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
  `kode_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(30) NOT NULL,
  `jenis_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `kode_supplier` varchar(10) NOT NULL,
  `harga_jual` int(20) NOT NULL,
  `harga_beli` int(20) NOT NULL,
  `jumlah_barang` int(10) NOT NULL,
  `tglKadaluarsa` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`kode_barang`)
```

2. Tabel Jual_kucing

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jual_kucing` (
 `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `kode_transaksi` varchar(10) NOT NULL,
```

```
`tanggal` varchar(10) NOT NULL,
`id_kucing` varchar(10) NOT NULL,
`harga` int(15) NOT NULL,
`kode_karyawan` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id`)
```

3. Tabel Karyawan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `karyawan` (
`kode_karyawan` varchar(10) NOT NULL,
`nama_karyawan` varchar(20) NOT NULL,
`pendidikan` varchar(10) NOT NULL,
`jabatan` varchar(10) NOT NULL,
`telepon` varchar(10) NOT NULL,
`alamat` varchar(40) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`kode_karyawan`)
```

4. Tabel Kucing

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kucing` (
`id_kucing` varchar(10) NOT NULL,
`nama_kucing` varchar(20) NOT NULL,
`jenis_kucing` varchar(20) NOT NULL,
`warna` varchar(30) NOT NULL,
`tanggal_lahir` date NOT NULL,
`jenis_kelamin` varchar(10) NOT NULL,
`induk_betina` varchar(15) NOT NULL,
`induk_jantan` varchar(15) NOT NULL,
`harga` varchar(15) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_kucing`)
```

6. Tabel pelayanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pelayanan` (
`id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`jenis_hewan` varchar(30) NOT NULL,
`jenis_pelayanan` varchar(20) NOT NULL,
```

```
`harga` varchar(10) NOT NULL,
`kode_order` varchar(10) NOT NULL,
`kode_karyawan` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id`)
```

6. Tabel Pembelian

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian` (
`id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`kode_faktur` varchar(10) NOT NULL,
`tanggalPembelian` date NOT NULL,
`kode_supplier` varchar(10) NOT NULL,
`kode_karyawan` varchar(10) NOT NULL,
`kode_barang` varchar(10) NOT NULL,
`jumlah_beli` int(11) NOT NULL,
`total` int(11) NOT NULL,
`harga_beli` int(11) NOT NULL,
`status` int(1) NOT NULL COMMENT '1=sudah, 0=belum',
PRIMARY KEY (`id`)
```

7. Tabel Penitipan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penitipan` (
`idPentitipan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`tglMasuk` date NOT NULL,
`jenisKucing` varchar(50) NOT NULL,
`namaKucing` varchar(50) NOT NULL,
`kode_transaksi` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`idPentitipan`)
```

8. Tabel Penjualan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan` (
`id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`kode_barang` varchar(10) NOT NULL,
`harga_jual` varchar(10) NOT NULL,
`jumlah_beli` varchar(10) NOT NULL,
```

```
`kode_order` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id`)
```

5.1.5. Implementasi Antarmuka

Implementasi dari proses perancangan antar muka, merupakan gambaran mengenai antar muka perangkat lunak yang dibuat. Implementasi antar muka perangkat lunak dirancang menggunakan form-form untuk setiap modul. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang.

1. Antarmuka Menu Utama.

Dibawah ini merupakan implementasi antarmuka dari form utama.

Tabel 5.1. Implementasi Menu Utama

Menu	Deskripsi	Nama File
File	Untuk melakukan login dan logout maupun keluar dari program	Utama
Data Master	Untuk mengolah data-data seperti data master barang	Utama
Transaksi	Untuk mengolah proses Transaksi Pelayanan Penjualan dan Pembelian Barang	Utama
Laporan	Untuk melihat dan mencetak output/hasil proses transaksi yang telah dilakukan	Utama

2. Implementasi Menu File

Pada form menu ini terdapat beberapa sub menu pilihan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 5.2. Menu File

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Untuk melakukan login sesuai hak akses agar bisa masuk kedalam sistem	Utama
Logout	Untuk keluar dari hak akses	Utama
Setting User	Untuk mengolah data username dan password pengguna sistem	SettingUser
Exit	Untuk keluar dari program	Utama

3. Implementasi Menu Data Master

Pada form menu ini terdapat beberapa sub menu pilihan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 5.3. Menu Data Master

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Data Barang	Untuk mengolah data barang	MasterBarang
Data Supplier	Untuk mengolah data supplier	MasterSupplier
Data Karyawan	Untuk mengolah data karyawan	MasterKaryawan
Data Kucing	Untuk mengolah data kucing	MasterKucing
Data Kandang	Untuk mengolah data kandang	MasterKandang

4. Implementasi Menu Transaksi

Pada form menu ini terdapat beberapa sub menu pilihan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 5.4. Menu Transaksi

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Pembelian	Untuk melakukan proses transaksi pembelian ke supplier	TransakiPembelian
Konfirmasi Pembelian	Untuk melakukan proses konfirmasi pembelian ketika barang datang	KonfirmasiPembelian
Pelayanan jasa	Untuk melakukan proses pelayanan jasa	TransaksiPelayanan
Penitipan	Untuk melakukan proses penitipan kucing	TransaksiPenitipan
Penjualan Barang	Untuk melakukan proses transaksi Penjualan Barang	TransaksiPenjualanBarang
Penjualan Kucing	Untuk melakukan proses transaksi Penjualan Kucing	TransaksiPenjualanKucing
Pembayaran	Untuk melakukan transaksi pembayaran proses pelayanan dan penitipan	TransaksiPembayaran

5. Implementasi Menu Laporan

Pada form menu ini terdapat beberapa sub menu pilihan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 5.5. Menu Laporan

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Pembelian	Untuk menampilkan dan mencetak proses transaksi pembelian	LaporanPembelian
Pelayanan jasa	Untuk menampilkan dan mencetak proses pelayanan jasa	LaporanPelayanan
Penitipan	Untuk menampilkan dan mencetak proses penitipan kucing	LaporanPenitipan
Penjualan Barang	Untuk menampilkan dan mencetak Penjualan Barang	LaporanPenjualanBarang
Penjualan Kucing	Untuk menampilkan dan mencetak Penjualan Kucing	LaporanPenjualanKucing

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

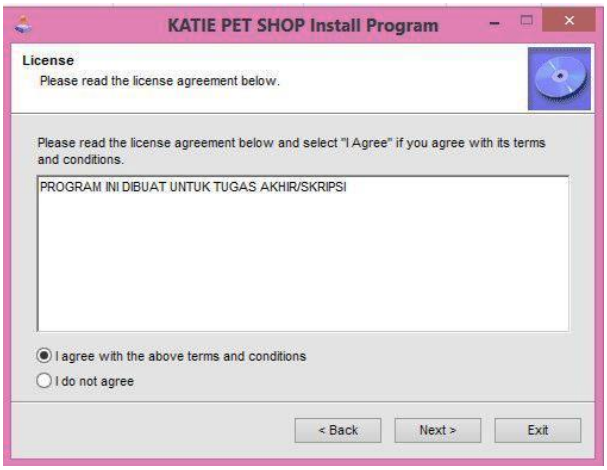
Perangkat lunak yang dibangun ini, untuk dapat diintegrasikan terhadap PC (personal computer)/notebook harus terlebih dahulu dilakukan proses instalasi.

1. Langkah pertama adalah membuka file setup Katie Pet Shop dengan cara double click atau arahkan kursor pada file setup.exe kemudian tekan enter. Dan akan memunculkan tampilan setup awal seperti terlihat pada gambar dibawah ini, kemudian klik tombol next



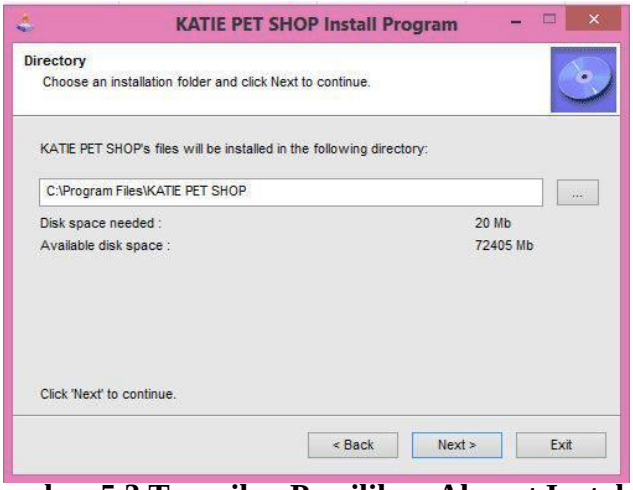
Gambar 5.1 Tampilan Awal Instalasi

2. Selanjutnya Jika muncul gambar dibawah ini pilih I agree with the above terms and conditions dan tekan tombol next



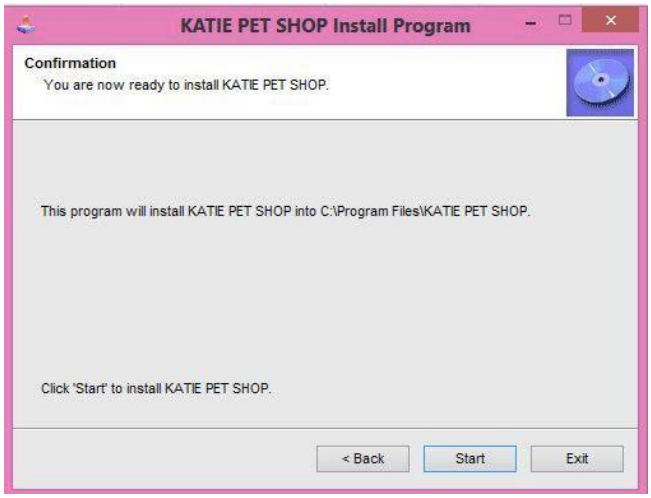
Gambar 5.2 Persiapan Instalasi

3. Kemudian dilanjutkan pada pengisian alamat penginstalan pada komputer dan tekan tombol Next.



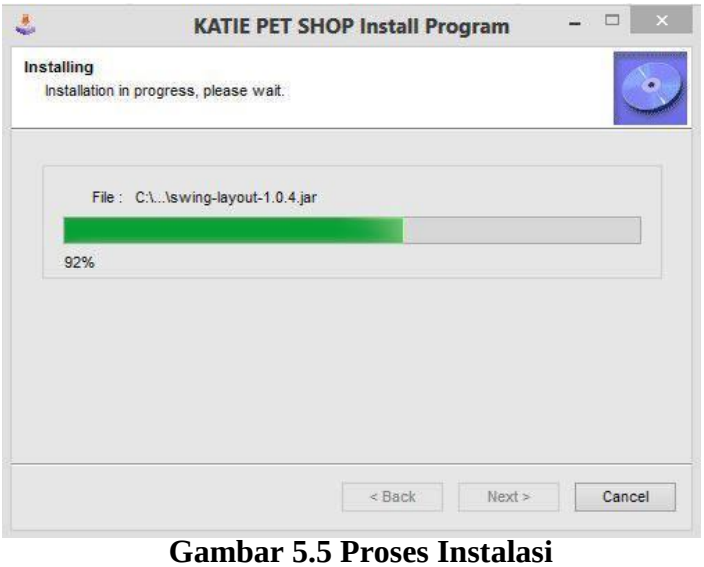
Gambar 5.3 Tampilan Pemilihan Alamat Instalasi

4. Dan akan menampilkan form instalan berisi konfirmasi kesiapan penginstalan dan tekan start



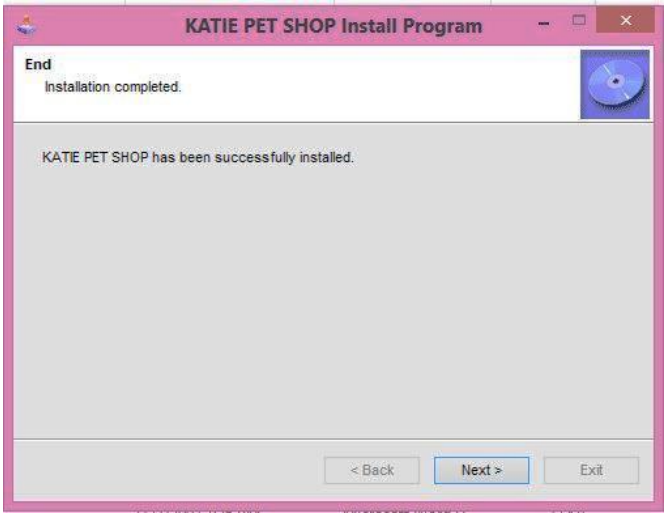
Gambar 5.4 Tampilan Konfirmasi dimulai Instalasi

5. Proses Instalasi sedang berlangsung, silahkan tunggu



Gambar 5.5 Proses Instalasi

6. Tampilan akhir installasi, tekan tombol next



Gambar 5.6 Tampilan Akhir Instalasi

5.1.7. Penggunaan Program

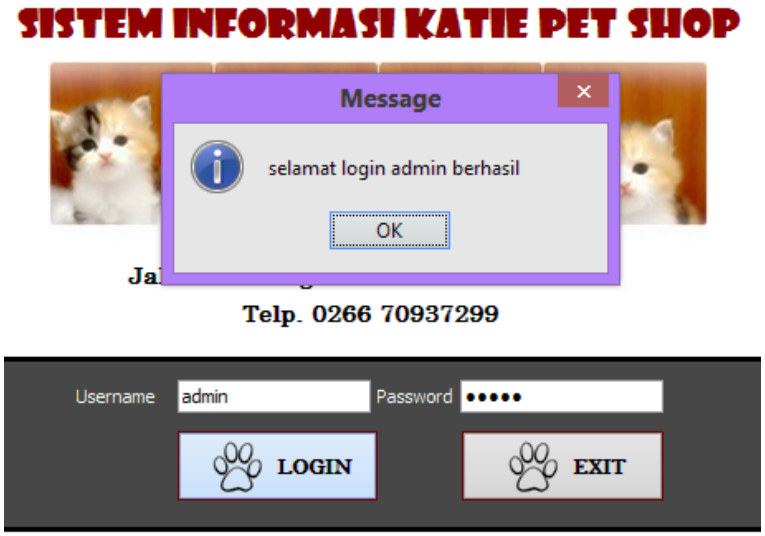
Penggunaan program merupakan langkah-langkah dalam menggunakan dan menjalankan suatu sistem informasi yang dilakukan oleh pengguna (user). Langkah-langkah penggunaan program Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan pembelian Barang adalah sebagai berikut :

1. Form Login

Sebelum masuk ke menu utama, user harus memasukkan username dan Password terlebih dahulu sesuai dengan hak aksesnya.

a. Tombol Login, digunakan untuk masuk ke menu utama berdasarkan hak akses masing-masing user apabila login berhasil akan muncul notifikasi login berhasil.

b. Tombol Exit, digunakan untuk membatalkan proses yang dilakukan.



Gambar 5.7 Menu Login

2. Form Menu Utama

Pada menu utama program terdapat menu-menu pilihan dimana user harus memilih menu mana yang akan digunakan atau diolah. Pilihan menu yang terdapat pada menu utama adalah File, Data Mater, Transaksi dan Laporan.

a. File, dalam menu file terdapat menu item login yang digunakan untuk masuk kedalam program sesuai hak akses, menu item logout digunakan untuk keluar dari hak akses, menu item setting user untuk mengelola user dan menu item Exit untuk keluar dari sistem

b. Data Master, digunakan untuk melakukan pengolahan data yaitu data barang, data karyawan dan data kucing serta data supplier.

c. Transaksi, dalam menu transaksi terdapat menu item penjualan barang dan kucing digunakan untuk melakukan proses transaksi, menu pelayanan jasa dan penitipan digunakan untuk melakukan proses pelayanan, menu pembelian dan konfirmasi pembelian digunakan untuk mencetak nota pengiriman barang, serta menu pembayaran untuk mengolah transaksi pelayanan.

d. Laporan, dalam menu laporan ini dapat menampilkan laporan data penjualan barang dan kucing, laporan pembelian, laporan master data yang bisa dilihat sesuai periode



Gambar 5.8 Form Utama

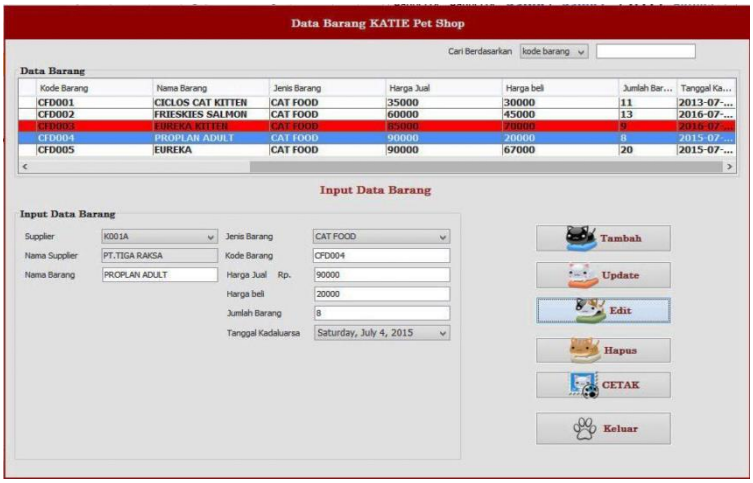
3. Form Data Barang

Form Data Barang terdapat pada menu Data Master, Form ini berfungsi untuk mngolah data barang yang berupa cat food, cat accesoris dll. Berikut ini tampilan dari form Data Barang :

a. Tabel data barang berisikan data barang yang telah diinputkan oleh user.
b. Jika user ingin mencari data barang, user bisa menginputkan kode atau nama barang pada kolom cari berdasarkan .
c. Tombol tambah, digunakan pertama kali untuk menginputkan data barang yaitu dengan menginputkan supplier , nama dan jenis barang serta haraga jual dan harga beli serta jumlah barang yang ada .
d. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data barang yang telah diinputkan sehingga muncul pada tabel data barang.
e. Tombol edit, digunakan untuk mengkoreksi data barang jika terdapat kesalahan saat input dan tombol simpan berubah menjadi tombol Update sehingga data yang telah didedit berhasil disimpan.
f. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus data barang pada table.

g. Tombol cetak, digunakan untuk mencetak data barang sehingga user bisa melihat laporan keseluruhan data barang.

h. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form data barang dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.9 Form Data Barang

4. Form Data Supplier

Form Data Supplier terdapat pada menu Data Master, Form ini berfungsi untuk mengolah data supplier. Berikut ini tampilan dari form Data Supplier :

a. Table data supplier berisikan rincian data supplier yang telah diinputkan.

b. Jika user ingin mencari data supplier, user bisa menginputkan kode atau nama supplier pada kolom cari berdasarkan .

c. Tombol tambah, digunakan pertama kali untuk menginputkan data Supplier sehingga bisa menginputkan data supplier yang berupa nama, telepon dan alamat supplier.

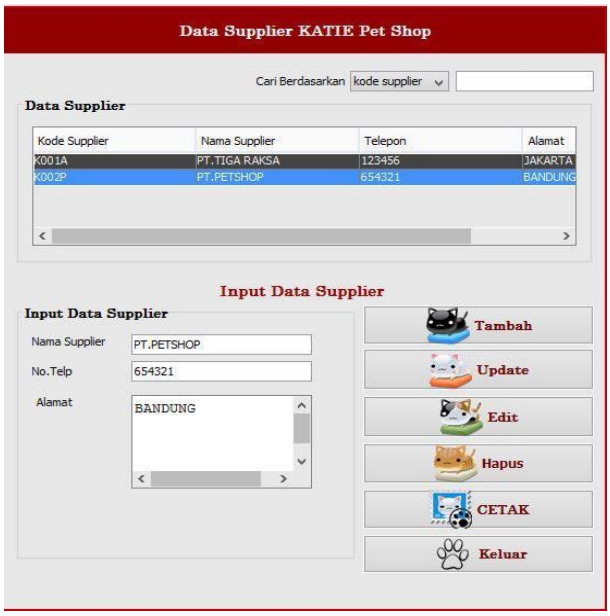
d. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data Supplier yang telah diinputkan sehingga masuk ke dalam table data supplier.

e. Tombol edit, digunakan untuk mengkoreksi data Supplier jika terdapat kesalahan saat input dan tombol simpan berubah menjadi tombol Update.

f. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus data Supplier pada table.

g. Tombol cetak, digunakan untuk mencetak data supplier sehingga user bisa melihat laporan keseluruhan data supplier.

h. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form data Supplier dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.10 Form data Supplier

5. Form Data User

Form Data User terdapat pada menu Data Master, Form ini berfungsi untuk mengolah data user/data karyawan. Berikut ini tampilan dari form Data User :

a. Table data user berisikan rincian data user yang telah diinputkan.

b. Jika user ingin mencari data user/karyawan, user bisa menginputkan kode atau nama user pada kolom cari berdasarkan .

c. Tombol tambah, digunakan untuk menginputkan data user yang berupa nama,pendidikan,jabatan,telepon dan alamat user.

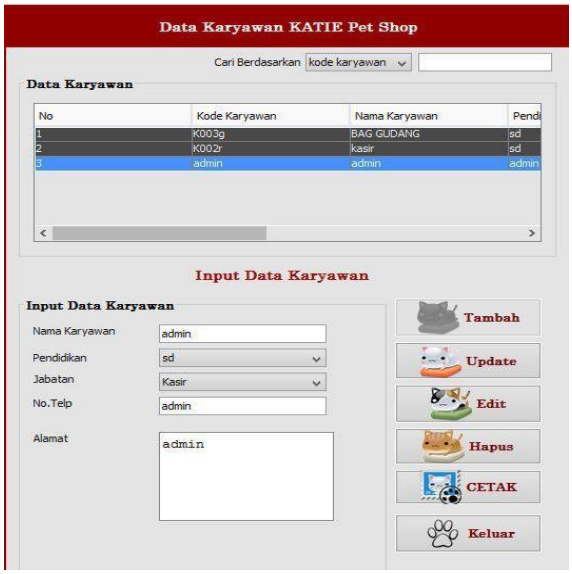
d. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data User yang telah diinputkan sehingga masuk pada table user.

e. Tombol edit, digunakan untuk mengkoreksi data User jika terdapat kesalahan saat input dan tombol simpan berubah menjadi tombol Update.

f. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus data User pada table .

g. Tombol cetak, digunakan untuk mencetak data user sehingga bisa melihat laporan keseluruhan data usr/karywan.

h. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form data User dan kembali pada menu utama

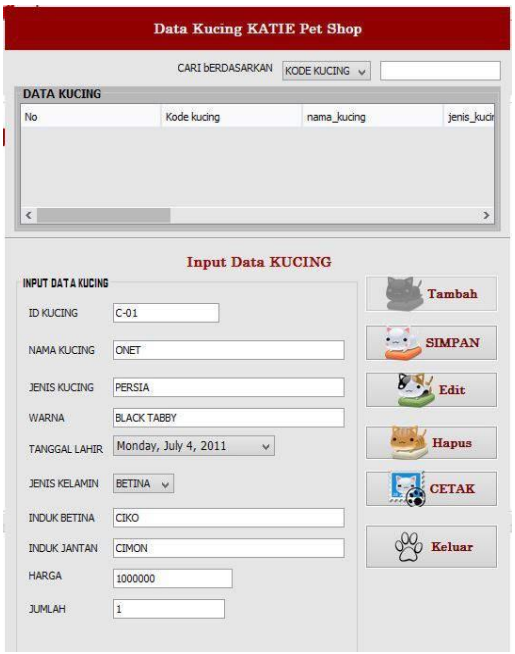


Gambar 5.11 Form data user

6. Form Data Kucing

Form Data Kucing terdapat pada menu Data Master, Form ini berfungsi untuk mengolah data kucing. Berikut ini tampilan dari form Data Kucing :

a. Table data kucing berisikan rincian data kucing yang telah diinputkan.
b. Jika user ingin mencari data kucing, user bisa menginputkan kode atau nama kucing pada kolom cari berdasarkan .
c. Tombol tambah, digunakan untuk menginputkan data Kucing yang berupa nama,jenis,warna,tanggal lahir,jenis kelamin,induk betona dan jantan,harga serta jumlah kucing yang tersedia.
d. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data ke dalam table data kucing yang telah diinputkan.
e. Tombol edit, digunakan untuk mengkoreksi data Kucing jika terdapat kesalahan saat input dan tombol simpan berubah menjadi tombol Update
f. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus data Kucing pada table.
g. Tombol cetak, digunakan untuk mencetak data Kucing sehingga bisa melihat laporan keseluruhan data Kucing.
h. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form data Kucing



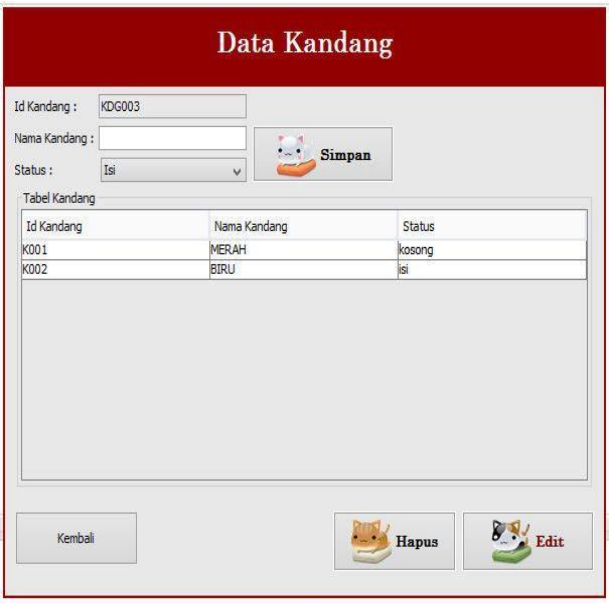
\

Gambar 5.12. Form Data Kucing

7. Form Data Kandang

Form Data Kandang terdapat pada menu Data Master, Form ini berfungsi untuk mengolah data kandang. Berikut ini tampilan dari form Data Kandang :

a. Table data kandang berisikan rincian data kandang yang telah diinputkan.
b. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data kandang yang diinputkan berupa na kamnadang dan status kandang yaitu isi atau kosong.
c. Tombol edit, digunakan untuk mengkoreksi data Kandang jikaterdapat kesalahan saat input .
d. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus data Kandang pada table.
e. Tombol kembali, digunakan untuk kembali pada menu utama.



Gambar 5.13. Form Data Kandang

9. Form Penjualan Barang

Form Penjualan Barang terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk mengolah data transaksi penjualan barang .Berikut ini tampilan dari form Penjualan Barang :

a. Dalam form penjualan barang, user menginputkan data penjualan yang berupa kode barang yang dipilih dari tombol … (List Barang) sehingga muncul otomatis nama dan harga barang, selanjutnya dengan menginputkan jumlah barang yang dibeli maka total akan muncul otomatis.

b. Tombol tambah, digunakan untuk memasukan data Penjualan Barang sementara ke dalam tabel sebelum di simpan.

c. Setelah penginputan data penjualan selesai, maka total keseluruhan akan muncul, lalu user akan menginputkan kembali jumlah pembayaran di kolom bayar , kemudian kembalian akan otomatis muncul.

d. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data Penjualan Barang setelah selesai proses transaksi dan data penjualan yang ada pada table akan otomatis terhapus dan sistem akan mengeluarkan struk penjulan barang.

e. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus List Penjualan Barang pada table yang dibatalkan pada saat akan membayar.

f. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form Penjualan Barang dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.14. Form Penjualan Barang

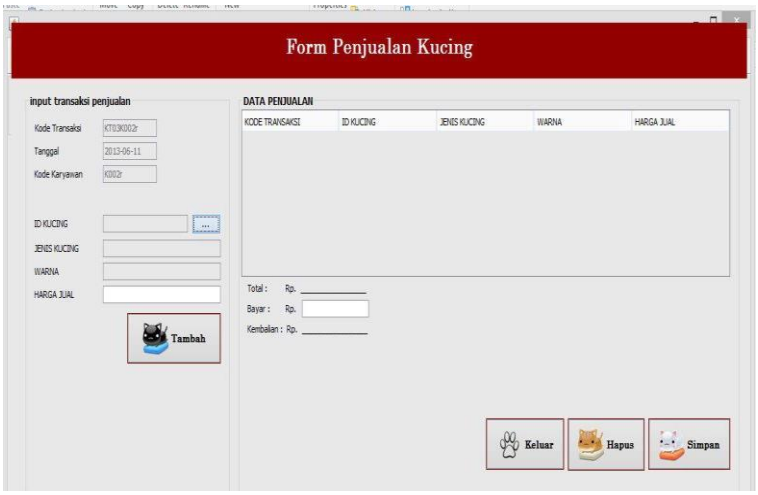


Gambar 5.15. Struk Penjualan Barang

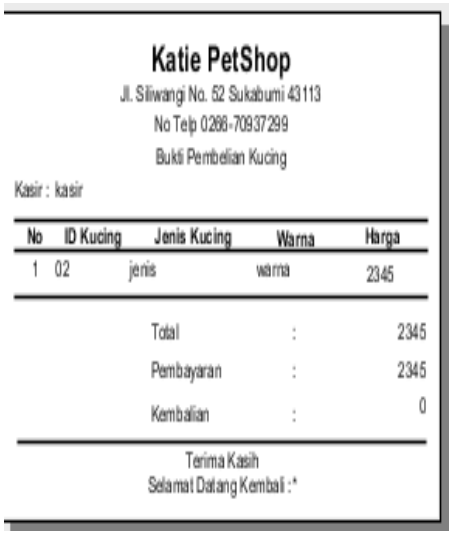
10. Form Penjualan Kucing

Form Penjualan Kucing terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk mengolah data transaksi penjualan kucing. Berikut ini tampilan dari form Penjualan Kucing :

a. Dalam form penjualan kucing, user menginputkan data penjualan yang berupa kode kucing yang dipilih dari tombol … (List Kucing) sehingga muncul otomatis jenis,warna dan harga kucing, selanjutnya dengan menginputkan jumlah kucing yang dibeli maka total akan muncul otomatis.
b. Tombol tambah, digunakan untuk memasukan data Penjualan Kucing sementara ke dalam tabel sebelum di simpan.
g. Setelah penginputan data penjualan selesai, maka total keseluruhan akan muncul, lalu user akan menginputkan kembali jumlah pembayaran di kolom bayar , kemudian kembalian akan otomatis muncul.
h. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data Penjualan Kucing setelah selesai proses transaksi dan data penjualan yang ada pada table akan otomatis terhapus dan sistem akan mengeluarkan struk penjulan kucing.
i. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus List Penjualan Kucing pada table yang dibatalkan pada saat akan membayar.
j. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form Penjualan Kucing dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.16. Form Penjualan Kucing



Katie PetShop

Jl. Siliwangi No. 52 Sukabumi 43113

No Telp 0266-70937299

Bukti Pembelian Kucing

Kasir : kasir

No	ID Kucing	Jenis Kucing	Warna	Harga
1	02	jenis	warna	2345

Total	:	2345
Pembayaran	:	2345
Kembalian	:	0

Terima Kasih

Selamat Datang Kembali :*

Gambar 5.17. Struk Penjualan Kucing

11. Form Pelayanan Jasa

Form Pelayanan Jasa terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk mengolah data trandakasi pelayanan kucing, Berikut ini tampilan dari form Pelayanan Jasa :

a. Dalam form pelayanan jasa, user menginputkan data pelayanan jasa yang berupa nama pelanggan, telepon, jenis kucing, dan jenis pelayanan sehingga muncul otomatis harga pelayanan.

b. Tombol tambah, digunakan untuk memasukan data Pelayanan jasa sementara ke dalam tabel sebelum di simpan.

c. Setelah penginputan data pelayanan selesai, Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data pelayanan ke dalam table pelayanan dan akan sistem otomatis akan mengeluarkan struk pengambilan pelayanan jasa yang berisikan kode transaksi untuk nanti diiputkan kembali di form pembayaran.

d. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus List pelayanan jasa pada table yang dibatalkan pada saat akan membayar.

e. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form Pelayanan dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.18. Form Pelayanan



Gambar 5.19. Struk Pengambilan Pelayanan

12. Form Penitipan

Form Penitipan terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk mengolah data penitipan khusus kucing. Berikut ini tampilan dari form Penitipan:

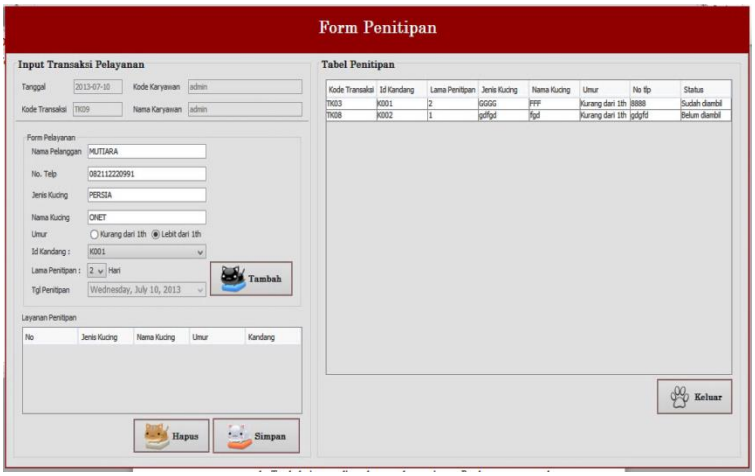
a. Dalam form penitipan, user menginputkan data penitipan kucing yang berupa nama pelanggan, telepon, jenis kucing, umur, tempat kandang dimana kucing disimpan dan lama penitipan.

f. Tombol tambah, digunakan untuk memasukan data penitipan kucing sementara ke dalam tabel sebelum di simpan.

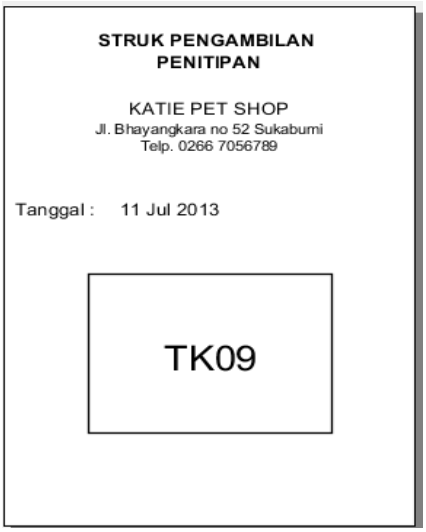
g. Setelah penginputan data penitipan selesai, Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data penitipan ke dalam table penitipan dan sistem otomatis akan mengeluarkan struk pengambilan penitipan kucing yang berisikan kode transaksi untuk nanti diiputkan kembali di form pembayaran.

h. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus List penitipan pada table yang dibatalkan pada saat akan membayar.

i. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form penitipan dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.20. Form Penitipan Kucing

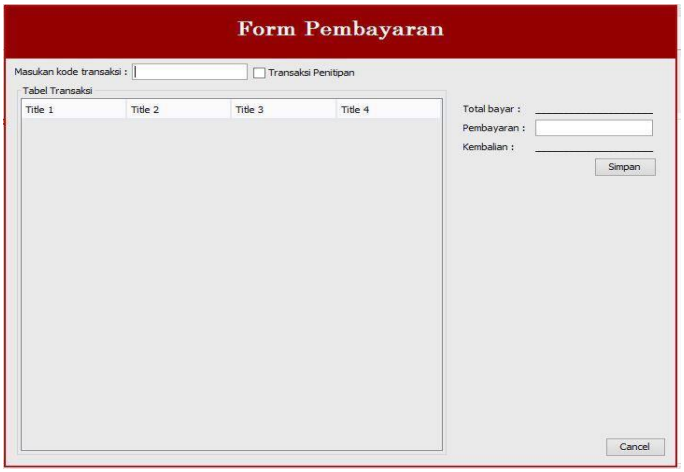


Gambar 5.21. Struk Pengambilan Penitipan Kucing

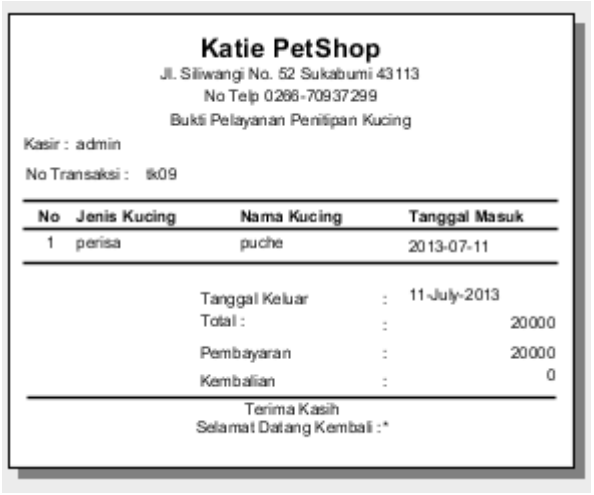
13. Form pembayaran

Form Pembayaran terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk melakukan penginputan kode transaksi pelayanan jasa dan penitipan kucing . Berikut ini tampilan dari form Pembayaran :

a. Pertama user menginputkan kode transaksi pelayanan jasa , jika user menginputkan kode transaksi penitipan, user harus menceklis checkbox sehingga ketika ditekan enter transaksi yang dilakukan tampil pada table pembayaran transaksi sehingga muncul otomatis total pembayaran
b. Selanjutnya user menginputkan pembayaran dari pelanggan dan kembalian muncul otomatis.
c. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan Pembayaran yang ada pada tabel dan otomatis mengeluarkan struk pelayanan/penitipan
d. Tombol cancel, digunakan untuk keluar dari form Pembayaran dan kembali pada menu utama



Gambar 5.22. Form Pembayaran



Gambar 5.23. Struk Pelayanan/Penitipan Kucing

14. Form Pembelian Barang

Form Pembelian Barang terdapat pada menu Transaksi, Form ini berfungsi untuk mengolah Transaksi pembelian kepada supplier. Berikut ini tampilan dari form Pembelian Barang :

a. Dalam form pembelian, user menginputkan data pembelian yang berupa supplier sehingga muncul otomatis list barang yang akan dipesan dan menginputkan jumalah barang yang akan dipesan sehingga total bayar akan muncul otomatis.

b. Tombol tambah, digunakan untuk memasukan data pembelian barang yang dipesan sementara ke dalam tabel sebelum di simpan.

c. Tombol simpan, digunakan untuk menyimpan data Pembelian barang yang akan yang ada pada table dan akan otomatis terhapus dan sistem serta mengeluarkan faktur pembelian barang untuk supplier.

d. Tombol hapus, digunakan untuk menghapus List Pemesanan Barang pada table yang dibatalkan pada saat pembelian.

e. Tombol keluar, digunakan untuk keluar dari form Pembelian Barang dan kembali pada menu utama.



Gambar 5.24. Form Pembelian Barang



PURCHASE ORDER
KATIE PET SHOP
Jl. Siliwangi No. 52 Sukabumi 43113
No Telp 0266-70937299

Kepada Yth :
PT.TIGA RAKSA
JAKARTA
123456

No. Faktur : TR-0711-4
Tanggal : 2013-07-11

Bersama dengan formulir pesanan ini kami mengharapkan saudara/i mengirim pesanan kami sesuai dengan rincian sebagai berikut :

No	Nama Barang	Jumlah Beli	Harga Beli	Total
1	PROPLAN ADULT	20	20000	400000

Demikian surat ini kami sampaikan agar barang dikirimkan seminggu setelah pemesanan

Hormat kami,

Katie Pet Shop

Gambar 5.25. Faktur Pembelian Barang

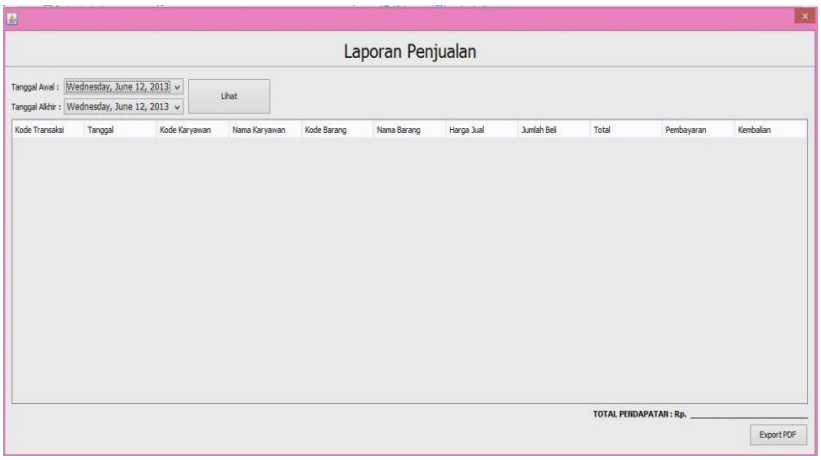
15. Form Laporan

Form Laporan terdapat pada menu Laporan, Form ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan dari setiap transaksi . Berikut ini tampilan dari form Laporan :

a. Untuk melihat laporan transaksi yang dipilih sesuai periode, user memilih tanggal awal dan akhir untuk melihat laporan transaksi dari sekitar tanggal yang akan dipilih.

b. Tombol lihat, digunakan untuk melihat laporan transaksi berdasarkan periode yang kita pilih.

c. Tombol Export Pdf menampilkan dan mencetak laporan





LAPORAN PENJUALAN

Tanggal pembuatan laporan : Thu Jul 11 14:34:49 PDT 2013

Kode Transaksi	Tanggal	Kode Karyawan	Nama Karyawan	Kode Barang	Nama Barang	Harga Jual	Jumlah Beli	Total	Pembayaran	Kembalian
KT00	2013-07-04	admin	admin	CFD001	CICLOS CAT KITTEN	35000	2	70000	100000	30000
KT03	2013-07-05	admin	admin	CFD003	EUREKA KITTEN	85000	1	85000	100000	15000
KT04	2013-07-05	admin	admin	CFD004	PROPLAN ADULT	90000	1	90000	100000	10000
KT06	2013-07-10	admin	admin	CFD001	CICLOS CAT KITTEN	35000	2	340000	500000	160000
KT06	2013-07-10	admin	admin	CFD004	PROPLAN ADULT	90000	3	340000	500000	160000

Total : Rp.925000

Staff Gidang

admin

Owner Katie Pet Show

Susi Norpianti Sunor S.SOS

Gambar 5.26. Tampilan Laporan

5.2. Pengujian Sistem

Pengujian diperlukan sebagai salah satu tahapan implementasi untuk menguji tingkat minimal kesalahan dan keakuratan perangkat lunak yang dirancang. Pengujian dilakukan dengan metode pengujian black box.

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian ini menggunakan metode black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Rencana pengujian program meliputi :

Tabel 5.6. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Tingkat Uji
LOGIN	Username
	Password
INPUT DATA	Data Barang
	Data Kucing
	Data Karyawan
	Data Supplier
	Data Kandang

PROCESS	Pelayanan jasa dan penitipan
	Penjualan Barang dan Kucing
	Pembelian
OUTPUT	Laporan penjualan,pelayanan dan pembelian
	Struk pembayaran untuk pelanggan

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

5.2.2.1. Pengujian Login

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian login admin :

Tabel 5.7. Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : Admin Password : Admin	Notif Login berhasil dan langsung masuk ke halaman utama	Dapat mengisi login sesuai yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik LOGIN	Masuk ke halaman utama	Berfungsi dan sesuai	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Exit	Keluar dari form Login	Berfungsi dan sesuai	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : (tidak sesuai dengan username user) password : (tidak sesuai dengan password user)	Notif kesalahan Login dan Tidak dapat Login	Gagal Login	[ ] Diterima [X] Ditolak

5.2.2.2. Pengujian Pengisian Data Master

Pengujian Pengisian data terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengisian data barang, data supplier, data karyawan dan data kucing.

Tabel 5.8. Pengujian Data Master

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Tambah	Memulai proses input	Textfield dan tombol aktif	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Simpan	Menyimpan data	Data tersimpan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Edit	Mengoreksi data yang salah	Data Pelanggan berhasil diubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Update	Mengubah data	Data dapat diupdate	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Hapus	Menghapus Data	Data bisa di hapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Cetak	Menampilkan dan Mencetak data laporan	Laporan dapat ditampilkan dan dicetak	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik Keluar	Keluar dari form data master	Form Data Master dapat ditutup	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.3. Pengujian Proses Transaksi

Pengujian Proses Transaksi terbagi menjadi tiga bagian yaitu transaksi pelayanan jasa, penjualan dan pembelian.

A. Transaksi Pelayanan jasa

Tabel 5.9. Pengujian Pelayanan Jasa

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Tambah	Memulai proses input transaksi	Textfield dan tombol aktif	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Simpan	Menyimpan data transaksi berhasil dan menampilkan struk pengambilan	Data tersimpan dan menampilkan struk	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Hapus	Menghapus Data Transaksi	Data bisa di hapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Keluar	Keluar dari form pelayanan	Form Pelayanan dapat ditutup	[X] Diterima [ ] Ditolak

B. Transaksi Penjualan Barang

Tabel 5.10. Pengujian Penjualan Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Tambah	Memulai proses	Textfield dan	[X] Diterima

	input transaksi	tombol aktif	[ ] Ditolak
Klik Simpan	Menyimpan data transaksi berhasil dan menampilkan struk penjualan	Data tersimpan dan menampilkan struk	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Hapus	Menghapus Data Transaksi	Data bisa di hapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Keluar	Keluar dari form pelayanan	Form Penjualan dapat ditutup	[X] Diterima [ ] Ditolak

C. Transaksi Pembelian barang

Tabel 5.11. Pengujian Pembelian Barang

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Tambah	Memulai proses input transaksi	Textfield dan tombol aktif	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Simpan	Menyimpan data transaksi berhasil dan menampilkan faktur pemesanan	Data tersimpan dan menampilkan faktur	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Hapus	Menghapus Data Transaksi	Data bisa di hapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Keluar	Keluar dari form pelayanan	Form Pembelian dapat ditutup	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.4. Pengujian Laporan

Pengujian Laporan terbagi menjadi 3 bagian yaitu laporan pelayanan, laporan penjualan, dan laporan pembelian

Tabel 5.12. Pengujian Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Cb1	Memilih Awal Periode Transaksi	Dapat memilih periode awal	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Cb2	Memilih Akhir Periode Transaksi	Dapat memilih periode akhir	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Lihat	Menampilkan laporan transaksi sesuai periode	Dapat melihat laporan sebelum dicetak	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Export2Pdf	Menampilkan dan Mencetak Laporan transaksi dalam format Pdf	Laporan dalam bentuk pdf	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan dari hasil implementasi dan pengujian terhadap hasil dari perancangan sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang ini, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan kasus - kasus yang diberikan terhadap pengujian yang dilakukan. Prosedur - prosedur perangkat lunak telah berjalan dengan baik dengan tingkat pemahaman pengguna terhadap perangkat lunak yang dibangun dapat dipahami dengan mudah