BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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. Implementasi sistem meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Merchandise Pada The Original Viking Persib Fanshop menggunakan bahasa pemrograman Java dengan aplikasi Netbeans 6.9 serta basis data yang digunakan ialah MySQL.

5.1.1. Batasan Implementasi

Dalam Batasan Implementasi ini Penulis Membatasi Pada :

1. Implementasi perangkat lunak.
2. Implementasi perangkat keras.
3. Implementasi basis data
4. Implementasi antar muka.
5. Implementasi instalasi program.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah sebuah program aplikasi komputer yang dibuat untuk membuat sebuah sistem.

Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. NetBeans IDE 6.9 sebagai perangkat lunak yang menyediakan fasilitas memadai untuk membuat suatu program aplikasi.
2. MySql sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data.
3. iReport-4.0.2 sebagai pembuatan output berupa laporan.
4. Sistem Operasi yang digunakan Windows XP dan Windows 7.

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras adalah alat / perangkat komputer yang dibuat untuk menjalankan suatu program aplikasi. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Processor Intel Pentium dual core
2. Hard Disk 80 Gb
3. SDRAM minimal 256 MB
4. VGA On Board 32 bit
5. Motherboard
6. Monitor VGA
7. Mouse
8. Keyboard
9. Printer Cannon Pixma

5.1.4. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL.

Adapun implementasi basis datanya dalam bahasa MySQL adalah sebagai berikut :

1. Data databarang

   Create table databarang (

   kode_barang varchar(30),

   nama_barang varchar(30),

   jenis_barang varchar(30),

   quantity varchar(30),

   harga int(10),

   tanggal varchar(15),)

2. Data detailpembuatan

   Create table supplier (

   Kode_pemesanan varchar(30),

   Kode_barang varchar(30),

   Nama_barang varchar(30),

   Quantity varchar(15),

3. Data detailtransaksi

   Create table Transaksi (

   kode_transaksi varchar(15),

   kode_barang varchar(30),

   nama_barang varchar(30),

   quantity varchar(30),

   subtotal varchar(30),)

4. Data Login

   Create table login (

   Id varchar(10),

   Password varchar(15),

   Type varchar(15),)

5. Data Pembuatan

   Create table Produksi (

   kode_pemesanan varchar(16),

   tanggal varchar(16),)

6. Data Pemesanan

   Create table Pemesanan (

   kode_barang varchar(30),

   nama_barang varchar(30),

   quantity varchar(30),

   tanggal varchar(30),)

7. Data transaksi

   Create table Transaksi (

   Tanggal varchar(15),

   Kode_transaksi varchar(15),

   Total_harga int(11),

   Cash int(11),

   Change int(11),)

5.1.5. Implementasi Antar Muka

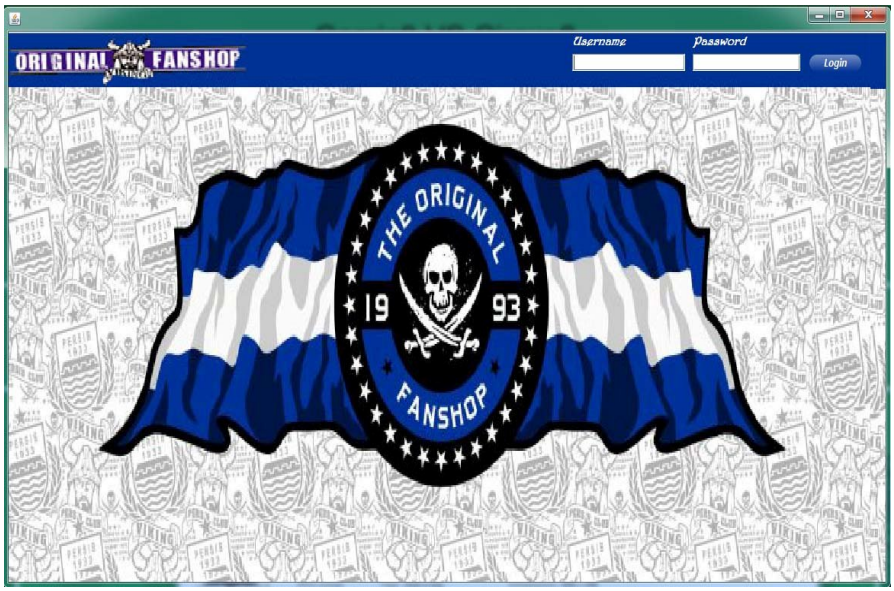
Sistem informasi penjualan merchandise pada took the original Viking persib fanshop terdiri dari tampilan-tampilan dan proses yang berhubungan dengan sistem. Untuk memperjelas sistem informasi tersebut maka dapat dilihat pada penjelasan gambar berikut di bawah ini :

5.1.5.1. Implementasi Antar Muka Login

Nama Dialog Screen : Login

Fungsi : Untuk menampilkan form login sebelum memasuki sub menu program.

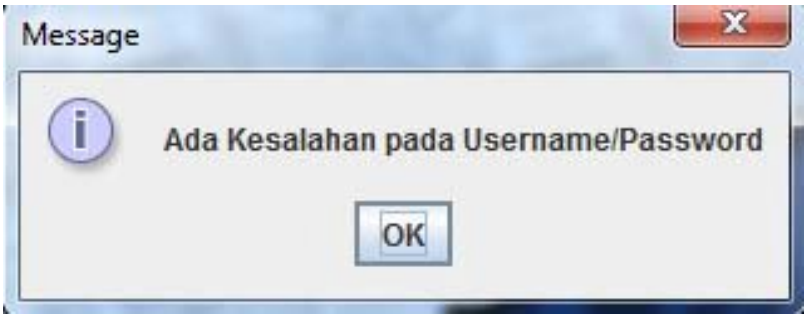
Bentuk :



Gambar 5.1. Form Login

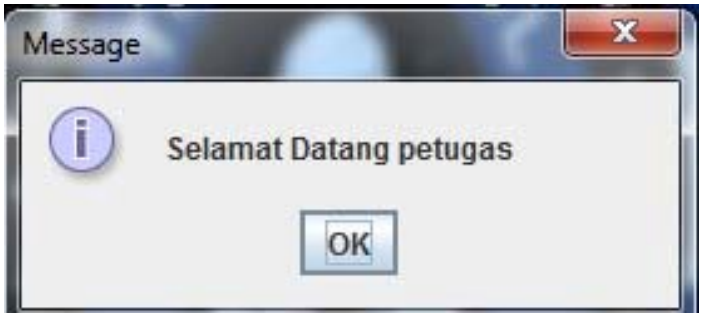
Uraian Cara Penggunaan :

1. Apabila bagian gudang atau petugas (kasir) salah memasukkan *username* atau *password* maka akan muncul pesan “Ada Kesalahan pada Username / Password”.



Gambar 5.2. Dialog Pesan Login Gagal

2. Apabila berhasil login maka akan muncul pesan “Selamat Datang Bag” dan “Selamat Datang Petugas” dan menu-menu yang tersedia akan dapat digunakan.



Gambar 5.3. Dialog Pesan Login Berhasil



Gambar 5.4. Dialog Pesan Login Berhasil

5.1.5.2. Implementasi Antar Muka Stok Barang

Nama Dialog Screen : Stok Barang

Fungsi : Untuk menampilkan stok barang.

Bentuk :



Gambar 5.5. Form Stok Barang

Uraian Cara Penggunaan :

1. Login sebagai bagian gudang.
2. Terdapat menu input data untuk memasuki antar muka input barang.

5.1.5.3. Implementasi Antar Muka Input Barang Bagian Gudang

Nama Dialog Screen : Input Data Barang.

Fungsi : Untuk memasukan stok barang.

Bentuk :



Gambar 5.6. Form Input Data barang

Uraian Cara Penggunaan :

1. Terdapat beberapa inputan kode barang, nama barang, jenis barang, quantity, dan harga.
2. Terdapat pilihan pencarian data berdasarkan field yang akan di pilih.
3. Terdapat menu edit, klik data barang yang mau di edit lalu klik edit, masukan perubahan data yang akan dirubah lalu klik update untuk menyimpan.
4. Terdapat menu hapus lalu klik data barang yang akan dihapus dan tekan hapus.
5. Klik menu pemesanan untuk pindah ke form pemesanan barang
6. Klik logut untuk keluar dari halaman form input barang.

5.1.5.4. Implementasi Antar Muka Pemesanan Barang Bag Gudang

Nama Dialog Screen : Data Pemesanan.

Fungsi : Melakukan pemesanan barang

Bentuk :



Gambar 5.7. Form Data Pemesanan

Uraian Cara Penggunaan :

1. Klik table yang ada data barangnya.
2. Klik tombol ambi.
3. Isi quantity barang yang ingin dipesan.
4. Lalu tekan tombol + untuk menyimpannya jika ingin melakukan pemesanan lagi.
5. Tekan tombol simpan untuk memesan, jika tidak memesanan batal dan tekan kembali untuk ke form data barang.

5.1.5.5. Implementasi Antar Muka Penjualan Petugas (kasir)

Nama Dialog Screen : Data Penjualan.

Fungsi : Melakukan transaksi penjualan

Bentuk :



Gambar 5.8. Form Data Penjualan

Uraian Cara Penggunaan :

1. Tekan tambah untuk memulai transaksi penjualan.
2. Terdapa pilihan kode barang berdasarkan field yang akan di pilih.
3. Setalah itu isikan quantity barang yang dibeli
4. Tekan + untuk melanjutkan dan menambah transaksi pembelian
5. Tekan simpan jiga transaksi selesai
6. Tekan cetak to owner untuk memberikan laporan penjualan kepada owner.

5.1.5.6. Implementasi Antar Muka Produksi

Nama Dialog Screen : form Produksi

Fungsi : Melakukan produksi dan membuat laporan

Bentuk :



Gambar 5.9. Form Produksi

Uraian Cara Penggunaan :

1. Klik nama barang yang akan di produksi
2. Sesudah itu tekan menu ambil
3. Jika sudah mensortir barangnya lalu klik menu simpan
4. Terdapat menu laporan untuk mencetak laporan produksi

5.1.5.7. Implementasi Antar Muka Laporan Data Penjualan

Nama Dialog Screen : Laporan Data Penjualan

Fungsi : Untuk menampilkan laporan data penjualan

Bentuk :



Transaksi Penjualan

The Original Viking Persib Fanshop

Jl. Riau No 199 Bandung

12/07/2013

Kode Barang	Nama Barang	Qty	Harga	Subtotal
ovpc_BJ05	Baju Persib	2	80000	160000
ovpc_BJ08	Baju Hooligan	1	90000	90000
ovpc_SP10	sepatu casual	1	650000	650000
ovpc_TP01	topi persib	1	75000	75000
ovpc_JS07	jersey perseikatan	5	450000	2250000
ovpc_JS06	jersey kansas	2	450000	900000
ovpc_BJ05	Baju Persib	2	80000	160000
ovpc_CL11	clana hitam	1	150000	150000
ovpc_BJ08	Baju Hooligan	3	90000	270000
ovpc_BJ05	Baju Persib	1	80000	80000

Kasir

(.....)

Owner

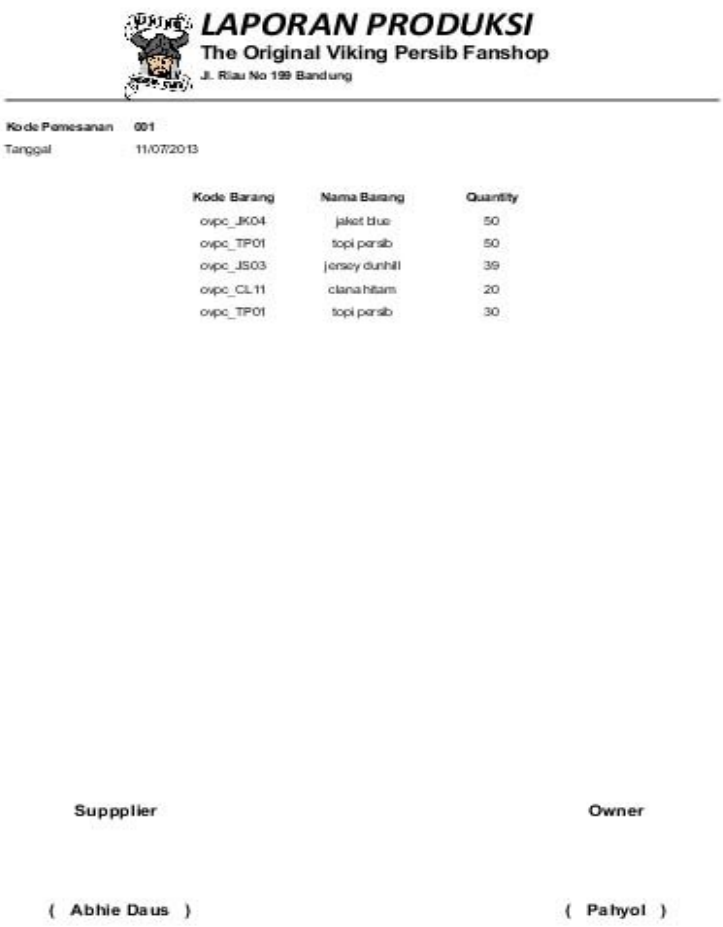
(Pahyol)

Gambar 5.10. Laporan Data Penjualan

Uraian Cara Penggunaan :

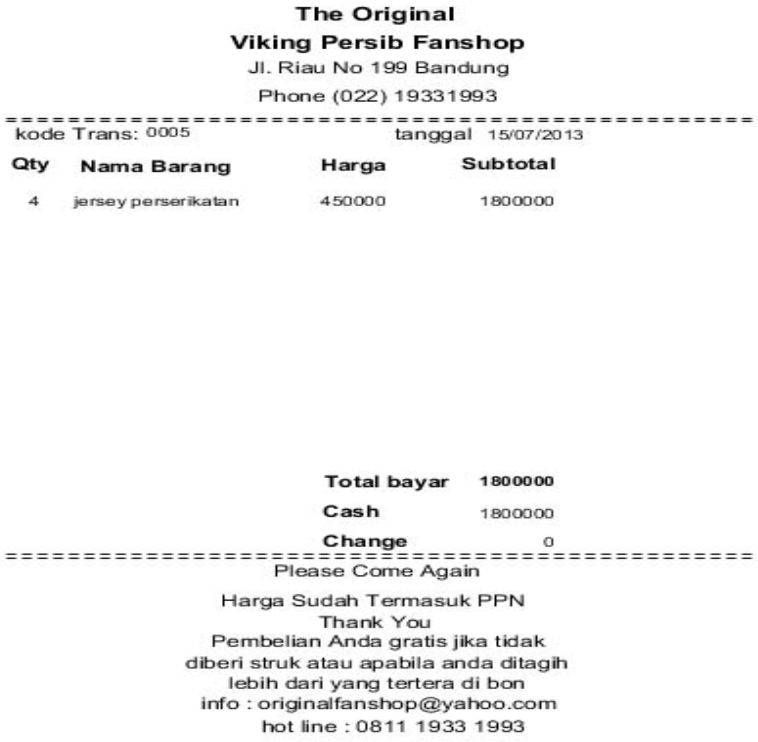
1. klik button cetak to owner maka akan tampil seperti gambar 5.10.

5.1.5.8. Implementasi Antar Muka Laporan Produksi



Gambar 5.11. Laporan Produksi

5.1.5.9. Implementasi Antar Muka faktur Penjualan



The Original
Viking Persib Fanshop
Jl. Riau No 199 Bandung
Phone (022) 19331993

kode Trans: 0005 tanggal 15/07/2013

Qty	Nama Barang	Harga	Subtotal
4	jersey perserikatan	450000	1800000

Total bayar 1800000
Cash 1800000
Change 0

Please Come Again

Harga Sudah Termasuk PPN
Thank You
Pembelian Anda gratis jika tidak
diberi struk atau apabila anda ditagih
lebih dari yang tertera di bon
info : originalfanshop@yahoo.com
hot line : 0811 1933 1993

Gambar 5.11. faktur Penjualan

5.1.6. Implementasi Instalasi Program

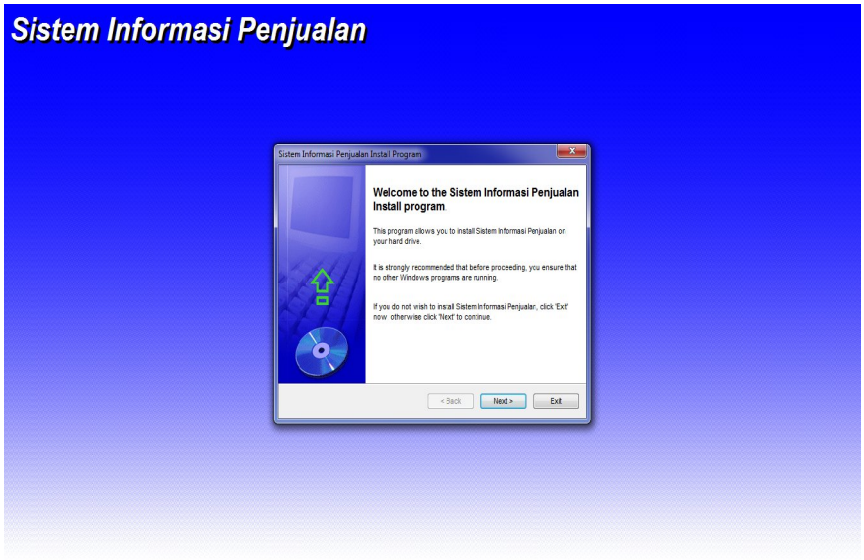
Langkah-langkah untuk proses instalasi Sistem Informasi Penjulan Merchandise Pada Toko The Original Viking Persib Fanshop adalah sebagai berikut :

1. Dobel klik pada *icon* setup yang berada di dalam folder aplikasi penjualan.



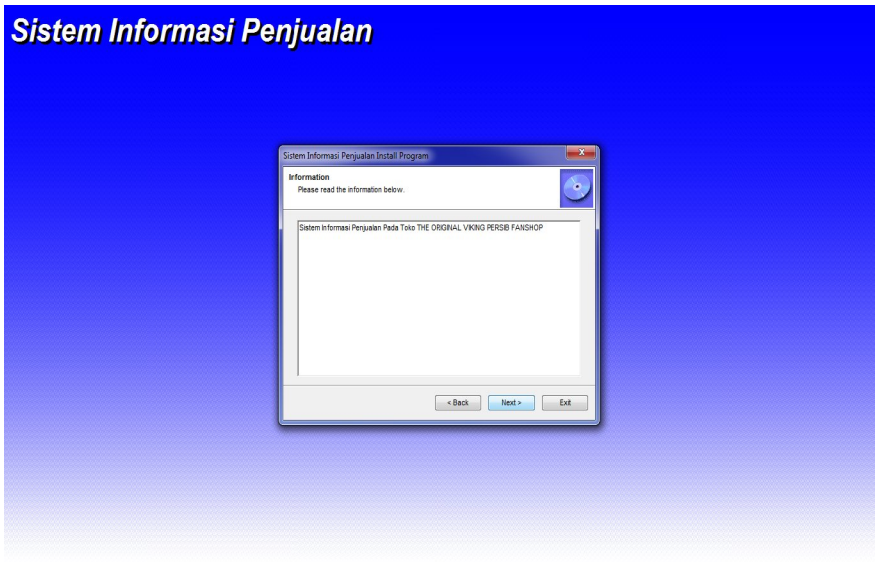
Gambar 5.12. *icon* setup

2. Maka akan terlihat tampilan awal proses instalasi seperti pada gambar 5.26. Tekan tombol Next> untuk melanjutakn proses penginstalan, tekan tombol Exit untuk keluar atau cancel penginstalan.



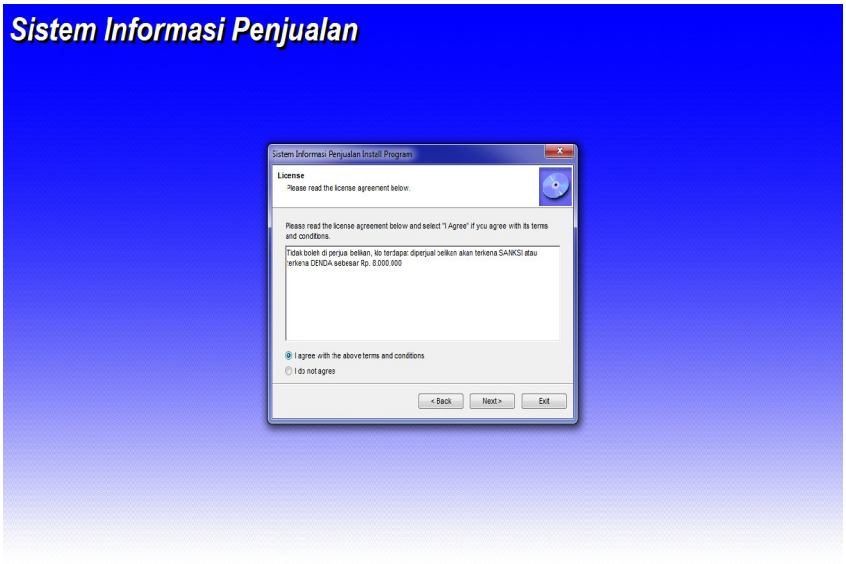
Gambar 5.13. Tampilan Awal Proses Instalasi

3. Lalu tekan tombol Next> lagi, seperti terlihat pada gambar 5.10.



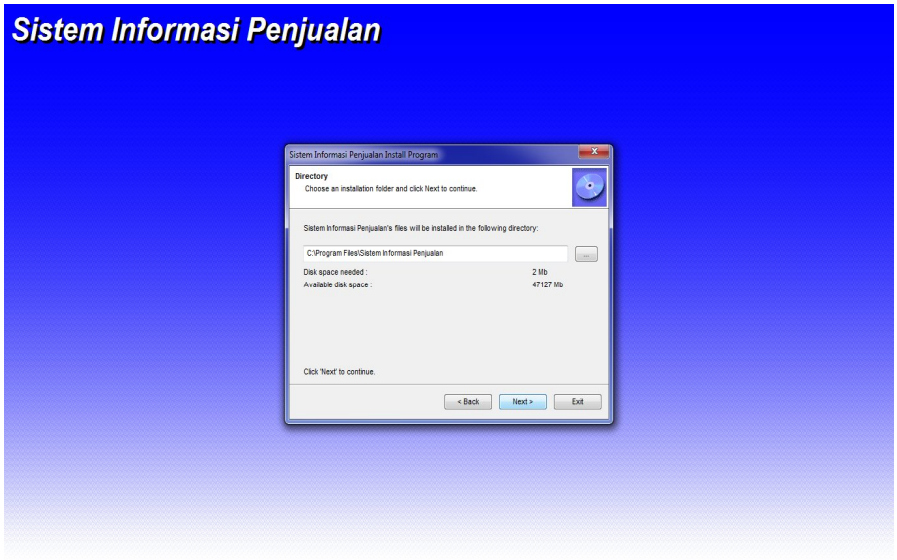
Gambar 5.14. Tampilan *Information* Proses Instalasi

4. Pilih "*I agree with the above terms and conditions*" lalu tekan tombol Next> untuk melanjutkan proses installasi.



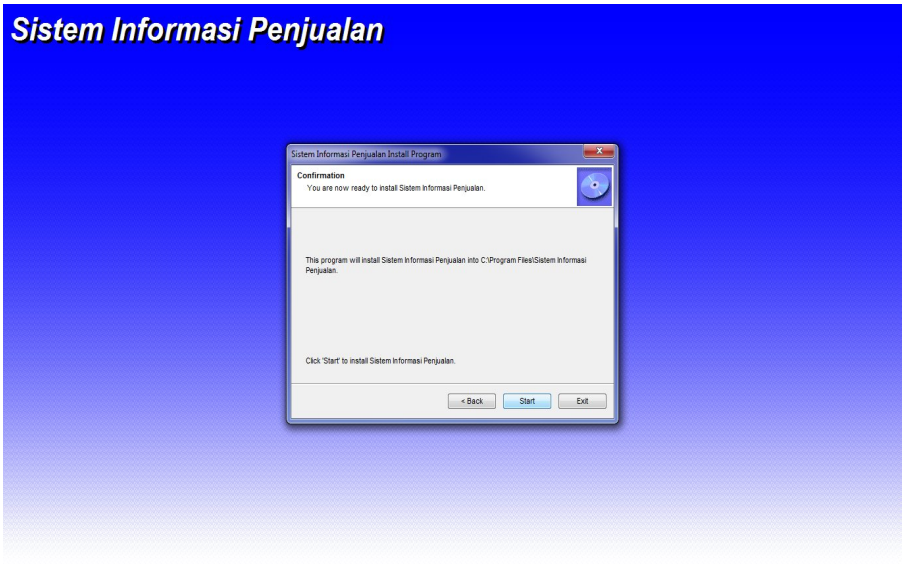
Gambar 5.15. Tampilan *License Information*

5. Tentukan *directory* untuk menyimpan hasil instalasi program sesuai kebutuhan. Tekan tombol Next> untuk melanjutkan proses instalasi.



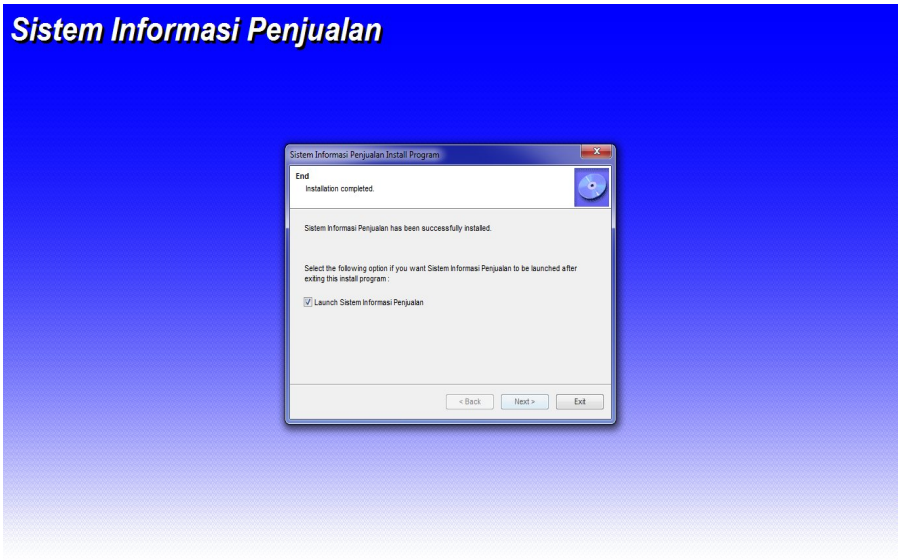
Gambar 5.16. Tampilan *Directory Information*

6. Lalu muncul tampilan *Confirmation*, tekan tombol Start untuk melanjutkan proses instalasi.



Gambar 5.17. Tampilan *Confirmation*

7. Selanjutnya tunggu sampai selesai untuk proses instalasi.
8. Instalasi selesai, tekan tombol Exit.



Gambar 5.18. Tampilan Proses Instalasi Selesai

5.1.7. Penggunaan Program

Penggunaan program dilakukan selelah proses instalasi selesai, aplikasi ini berfungsi untuk membantu pengelolaan data barang, stok barang, penjulan, dan laporan penjualan barang.

5.2. Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak .Pengujian dilakukan adalah menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

5.2.1. Rencana Pengujian

Adapun rencana pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengujian login.
2. Pengujian input data barang
3. Pengujian stok barang.
4. Pengujian input transaksi penjualan barang.
5. Pengujian pemesanan barang.
6. Pengujian pensortiran dan produksi barang.

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa kasus dan hasil pengujian yang dilakukan,diantaranya :

5.2.2.1. Pengujian Login

Tabel 5.1. Pengujian Login

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : persib Password : 1933	Tercantum pada Textfield Username dan Password	Dapat mengisi Login sesuai dengan yang diharapkan	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Klik Login	Dapat masuk ke menu	Tombol Login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Klik Logout	Dapat keluar dari menu	Tombol Logout dapat berfungsi sesuai yang	[✓] Diterima [ ] Ditolak

		diharapkan	

5.2.2.2. Pengujian Input Data Barang

Tabel 5.2. Pengujian Input Data Barang

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan data baru yang belum tersimpan dalam tabel data barang	Data tersimpan ke tabel data barang	Disimpan dalam database tabel databarang	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data baru yang telah tersimpan dalam tabel data barang	Data tidak dapat tersimpan ke tabel data barang	Tidak tersimpan dalam database tabel databarang	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data kosong	Tidak valid	Tidak tersimpan dalam database tabel databarang	[✓]Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.3. Pengujian Input Data Penjualan

Tabel 5.3. Pengujian Input Data Transaksi Penjualan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan data baru yang belum tersimpan dalam tabel transaksi penjualan	Data tersimpan ke tabel transaksi penjualan	Disimpan dalam database tabel transaksi penjualan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data baru yang telah tersimpan dalam tabel transaksi penjualan	Data tidak dapat tersimpan ke tabel transaksi penjualan	Tidak tersimpan dalam database tabel transaksi penjualan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data kosong	Tidak valid	Tidak tersimpan dalam database tabel transaksi penjualan	[✓]Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.4. Pengujian Data Pemesanan

Tabel 5.4. Pengujian Input Data Pemesanan Barang

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan data yang belum tersimpan dalam tabel pemesanan	Data tersimpan ke tabel pemesanan	Disimpan dalam database tabel pemesanan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data baru yang telah tersimpan dalam tabel pemesanan	Data tidak dapat tersimpan ke tabel pemesanan	Tidak tersimpan dalam database tabel pemesanan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data kosong	Tidak valid	Tidak tersimpan dalam database tabel transaksi	[✓]Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.5. Pengujian Data Pensortiran dan Produksi Barang

Tabel 5.5. Pengujian Data Pensortiran dan Produksi Barang

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukan data baru yang belum tersimpan dalam tabel pembuatan	Data tersimpan ke tabel pembuatan	Disimpan dalam database tabel pembuatan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data baru yang telah tersimpan dalam tabel pembuatan	Data tidak dapat tersimpan ke tabel pembuatan	Tidak tersimpan dalam database tabel pembuatan	[✓]Diterima [ ] Ditolak
Memasukan data kosong	Tidak valid	Tidak tersimpan dalam database tabel pembuatan	[✓]Diterima [ ] Ditolak