BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Tahap Implementasi merupakan kelanjutan dari tahap perancangan sistem, yaitu penerapan hasil perancangan ke dalam suatu pemograman tertentu dengan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapannya. Pembahasan mengenai tahap implementasi adalah sebagai berikut:

5.1.1. Implementasi Perangkat Lunak

Dalam implementasi Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Industries dibutuhkan dukungan perangkat lunak tertentu agar sistemnya dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Perangkat lunak tersebut antara lain:

1. Eclipse Juno versi 4.2.1
2. Android SDK 7.1 (*Software Development Kit*)
3. JDK-7u45-windows-i586 (*Java Development Kit*)
4. JRE-7-windows-i586 (*Java Runtime Environment*)
5. ADT 20.0.3 (*Android Development Tools*).
6. Sistem Operasi Windows 7 *Ultimate*.
7. *Local Server* menggunakan *Xammp*
8. *Database* menggunakan MySQL
9. Pembangunan Website menggunakan *Macromedia Dreamweaver* 8
10. *Web Browser* menggunakan *Mozilla Firefox*

5.1.2. Implementasi Perangkat Keras

Sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak yang telah disebutkan pada tahap implementasi perangkat lunak dibutuhkan suatu perangkat keras (*hardware*) yang dapat menjalankan intruksi-intruksi yang diinputkan dan mengeluarkannya dalam bentuk informasi.

Perangkat Keras yang digunakan pada *server* menggunakan Laptop dengan spesifikasi sebagai berukut:

1. Processor Intel(R) Core(TM) i5 CPU
2. Sistem Oprasi Windows 7 Ultimate
3. RAM 6 Gb
4. System 32 Bit
5. Hardisk 600 Gb
6. Monitor 14 inchi

Sedangkan perangkat keras yang digunakan pada *client* menggunakan perangkat mobile (*handphone*) sebagai berikut:

1. Sistem Oprasi Android OS, v2.2 (Froyo)
2. Jenis Layar yaitu TFT touchscreen, 16M colors
3. *Processor* 800MHz
4. Memory *Internal* : 158 MB
5. Layar 320 x 480 pixels, 3.2 inches

5.1.3. Implementasi Basis Data (Sintaks *SQL*)

Pada implementasi basis data akan digambarkan sintaks dalam pembuatan basis data dan tabel pada sistem yang diusulkan. Dimana dalam

pembuatannya menggunakan bahasa *SQL*. Implementasi basis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Pembuatan Database

Implementasi Pembuatan Database pada sistem yang diusulkan adalah sebagai ;berikut:

Sintaks :

```
CREATE DATABASE db_fawwaz;
```

2. Implementasi Tabel admin

Implementasi Tabel Admin pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips :

```
CREATE TABLE `db_fawwaz `admin` (
`id_admin` INT( 2 ) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`username` VARCHAR( 7 ) NOT NULL ,
`password` VARCHAR( 15 ) NOT NULL ,
`nama_lengkap` VARCHAR( 50 ) NOT NULL ,
`email` VARCHAR( 24 ) NOT NULL ,
`telepon` VARCHAR( 20 ) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_admin`)
)
```

3. Implementasi Tabel barang

Implementasi Tabel Barang pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
`id_barang` varchar(5) NOT NULL,
`nama_barang` varchar(25) NOT NULL,
`harga` int (8) NOT NULL,
`kategori` enum (`Laki-laki`,`Perempuan`) NOT NULL,
`fhoto` varchar(150) ) NOT NULL,
`berat` decimal(2,1) ) NOT NULL,
`deskripsi` varchar(70) ) NOT NUL,
 PRIMARY KEY (`id_barang`)
)
```

4. Implementasi Tabel detail_transaksi

Implementasi Tabel Barang pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_transaksi`(
  `id_detail` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_transaksi` int(4) NOT NULL,
  `id_barang` varchar(5) NOT NULL,
  `jumlah_barang` int(3) NOT NULL,
  `ukuran_barang` varchar(2) NOT NULL,
  `total_bayar` int(11) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_detail`),
   KEY `id_barang` (`id_barang`)
   KEY `id_transaksi` (`id_transaksi`)
)
```

5. Implementasi Tabel ekspedisi

Implementasi Tabel ekspedisi pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ekspedisi` (
`id_ekspedisi` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama_kota` varchar(30) NOT NULL,
`id_provinsi` varchar(2) NOT NULL,
`harga` varchar(8) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_ekspedisi`),
 KEY `id_provinsi` (`id_provinsi`)
 )
```

6. Implementasi Tabel pembayaran

Implementasi Tabel pembayaran pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaran` (
  `id_pembayaran` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_transaksi` int(4) NOT NULL,
  `no_rekening` int(20) NOT NULL,
  `nama_bank` varchar(100) NOT NULL,
  `nama_lengkap` varchar(30) NOT NULL,
  `total_bayar` int(11) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_pembayaran`),
   KEY `id_transaksi` (`id_transaksi`))
```

7. Implementasi Tabel pengiriman

Implementasi Tabel pembayaran pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrips:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pengiriman` (
`id_pengiriman` int(4) NOT NULL   AUTO_INCREMENT,
`id_transaksi` int(4) NOT NULL,
`fhoto` varchar(150) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_pengiriman`),
KEY `id_transaksi` (`id_transaksi`)
)
```

8. mentasi Tabel transaksi

Implementasi Tabel transaksi pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrip:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `transaksi` (
`id_transaksi` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`id_ekspedisi` int(3) NOT NULL,
`ip_address` varchar(15) NOT NULL,
`tgl_transaksi` date NOT NULL,
`nama_konsumen` varchar(30) NOT NULL,
`alamat_lengkap` varchar(75) NOT NULL,
`email` varchar(50) NOT NULL,
`telepon` int(15) NOT NULL,
`total_bayar` varchar(11) NOT NULL,
```

```
`status` enum('Baru', 'Lunas', 'Batal') NOT NULL,
`status2` varchar ( 4 ) NULL,
PRIMARY KEY (`id_transaksi`),
KEY `id_ekspedisi` (`id_ekspedisi`)
)
```

9. Implementasi Tabel provinsi

Implementasi Tabel provinsi pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrip:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `provinsi` (
`id_provinsi` varchar(2) NOT NULL,
`nama_provinsi` varchar(30) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_provinsi`)
)
```

10. Implementasi Tabel temp_order

Implementasi Tabel temp_order pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrip:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `temp_order` (
`id_temp_order` int(2) NOT NULL,
`id_barang` varchar(5) NOT NULL,
`ip_address` int(15) NOT NULL,
`jumlah` int(3) NOT NULL,
```

```
  `ukuran` varchar(3) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_temp_order`),
  KEY `id_barang` (`id_barang`)
)
```

11. Implementasi Tabel ukuran

Implementasi Tabel ukuran pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Skrip:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ukuran` (
 `id_ukuran` int(5) NOT NULL,
 `nama_ukuran` int(3) NOT NULL,
 `stok` int(3) NOT NULL,
 `id_barang` varchar(5) NOT NULL,
 `terjual` int(3) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_ukuran`),
 KEY `id_barang` (`id_barang`)
)
```

5.1.4. Implementasi Antar Muka

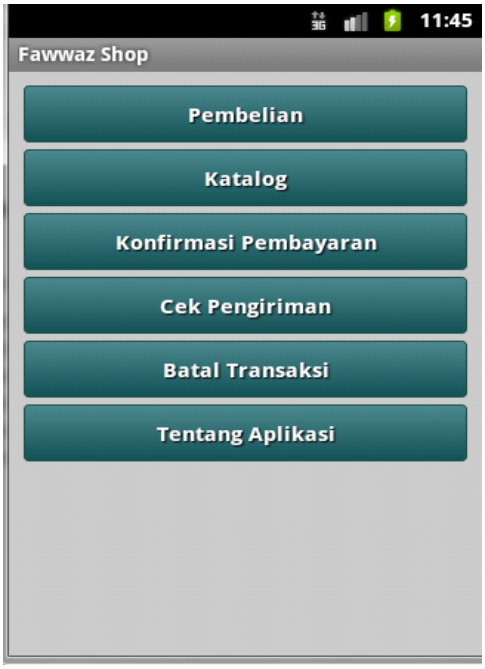
Implementasi antar muka merupakan media komunikasi antara *user* (konsumen) dengan sistem yang diusulkan, baik pada *client* yang berupa aplikasi maupun *server* (admin) yang berupa web. Pada *client* dilakukan dengan file yang berekstensi .php atau .html, sedangkan pada *server* dilakukan dengan file yang berekstensi .xml. Implementasi antar muka tersebut adalah sebagai berikut:

5.1.4.1. Implementasi Antar Muka Konsumen/Client (Android)

Implementasi antar muka *client* (konsumen) yang berupa aplikasi android pada sistem yang diusulkan diawali dengan implementasi instalasi Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Antar Muka Menu Utama Aplikasi

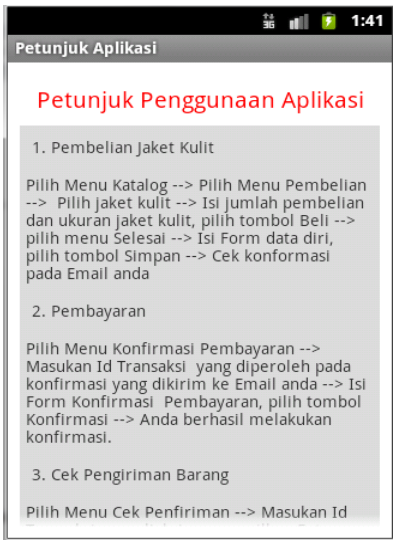
Menu utama berisi menu-menu untuk melakukan transaksi penjualan, konfirmasi pembayaran, cek pengiriman, batal transasksi, dan petunjuk penggunaan aplikasi, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.1 Implementasi Antar Muka Menu Utama Aplikasi

2. Implementasi Antar Muka Menu Petunjuk Penggunaan Aplikasi

Pada menu ini berisi petunjuk atau langkah-langkah cara penggunaan aplikasi bagi konsumen.



Gambar 5.2 Implementasi Antar Muka Menu Petunujuk Penggunaan Aplikasi

3. Implementasi Antar Muka Menu kategori Barang

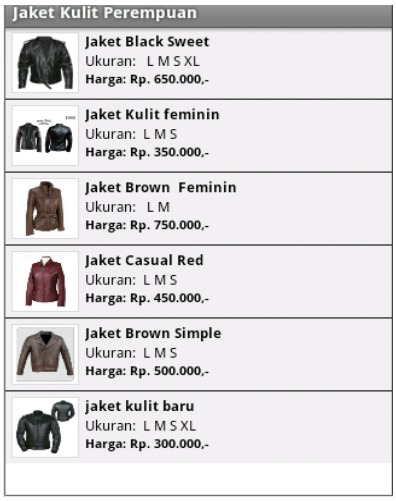
Pada menu transaksi terdapat 2 menu yaitu menu kategori jaket kulit yaitu “perempuan” dan “laki-laki” untuk m kategoreasuk ke halaman detail barang.



Gambar 5. 3 Implementasi Tampilan Antar Muka Menu Kategori Barang

4. Implementasi Antar Muka Menu Pilih Barang

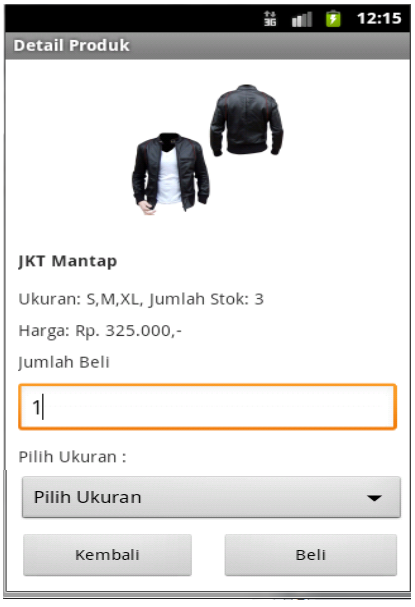
Halaman ini berisi daftar barang berdasarkan kategori (laki-laki/perempuan) yang akan dipilih oleh konsumen.



Gambar 5.4 Implementasi Antar Muka Menu Pilih Barang

5. Implementasi Antar Muka Menu Detail Barang

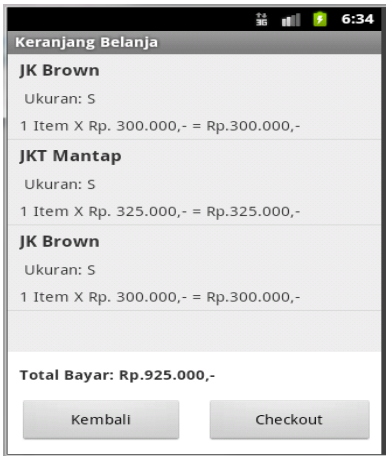
Halaman ini berisi data barang lebih lengkap dan terdapat *button* (tombol) beli untuk melakukan pembelian jaket kulit.



Gambar 5.5 Implementasi Antar Muka Menu Detail Barang

6. Implementasi Antar Muka Menu Keranjang Belanja

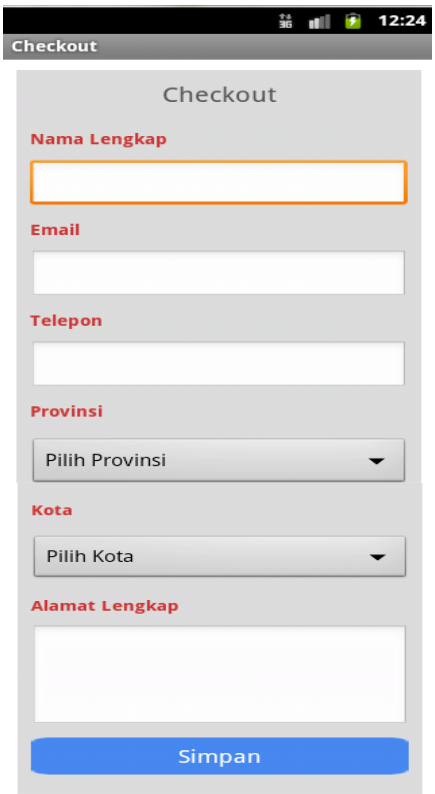
Pada halaman ini konsumen dapat melihat barang apa saja yang telah dipilih untuk dibeli.



Gambar 5.6 Implementasi Antar Muka Menu Keranjang Belanja

7. Implementasi Antar Muka Data Diri Konsumen

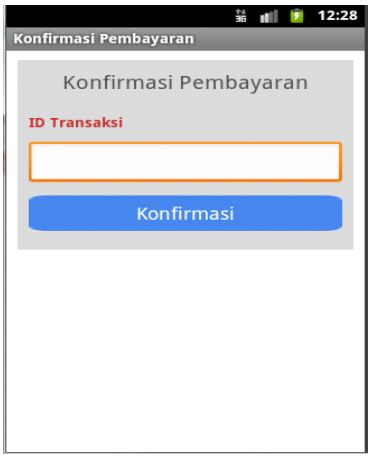
Dibawah ini merupakan form untuk memasukan data konsumen pada halaman data diri konsumen yang nantinya akan digunakan pada saat pengiriman barang.



Gambar 5.7 Implementasi *Form* Data Diri Konsumen

8. Implementasi Antar Muka Menu Id Transaksi Pembayaran

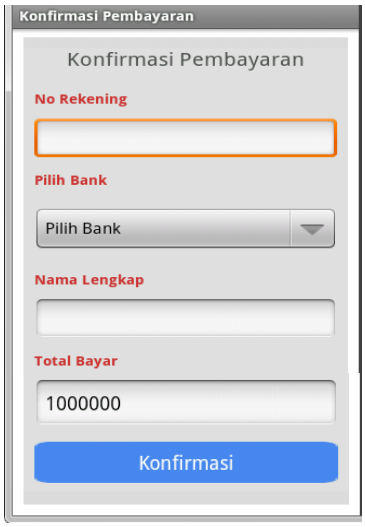
Di bawah ini berisi form untuk memasukan id transaksi, sistem akan melakukan verifikasi Id Transaksi pada database, jika benar maka akan masuk ke halaman pembayaran.



Gambar 5.8 Implementasi Antar Muka Id Transaksi Pembayaran

9. Implemenatasi Antar Muka Menu Pembayaran

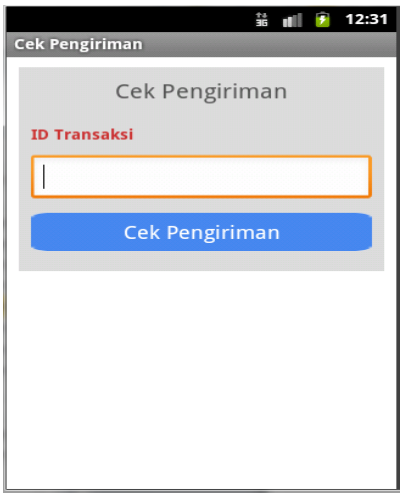
Halaman ini berisi form untuk memasukan data pembayaran, yaitu nama konsumen, no rekening, dan total pembayaran. Dimana pembayaran tersebut dilakukan sebelum batas waktu paling lambat pembayaran yaitu 3 hari.



Gambar 5.9 Implementasi Antar Muka Menu Pembayaran

10. Implemenatasi Antar Muka Id Transaksi Pengiriman

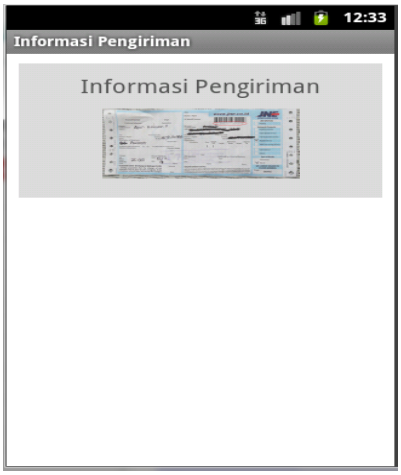
Di bawah ini berisi form untuk memasukan id transaksi, sistem akan melakukan verifikasi Id Transaksi pada database, jika benar maka akan masuk ke halaman cek pengiriman.



Gambar 5.10 Implementasi Antar Muka Id Transaksi Pengiriman

11. Implemenatasi Antar Muka Menu Pengiriman

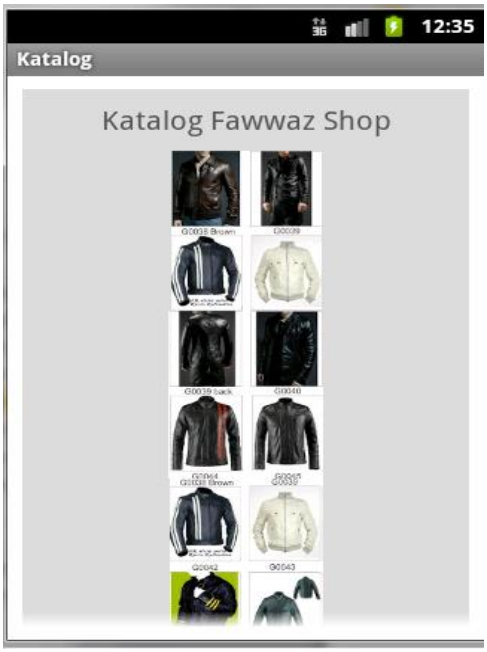
Halaman ini akan menampilkan tentang informasi pengiriman barang yang telah dibeli, menu pengiriman ini akan kosong jika konsumen belum melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 5.11 Implementasi Antar Muka Menu Pengiriman

12. Implemenatasi Antar Muka Halaman Menu Katalog

Dibawah ini tampilan dari halaman katalog yang berisi daftar barang (jaket kulit) yang tersedia di Fawwaz Leather Industries, dengan dilengkapi informasi nama barang dan harga.



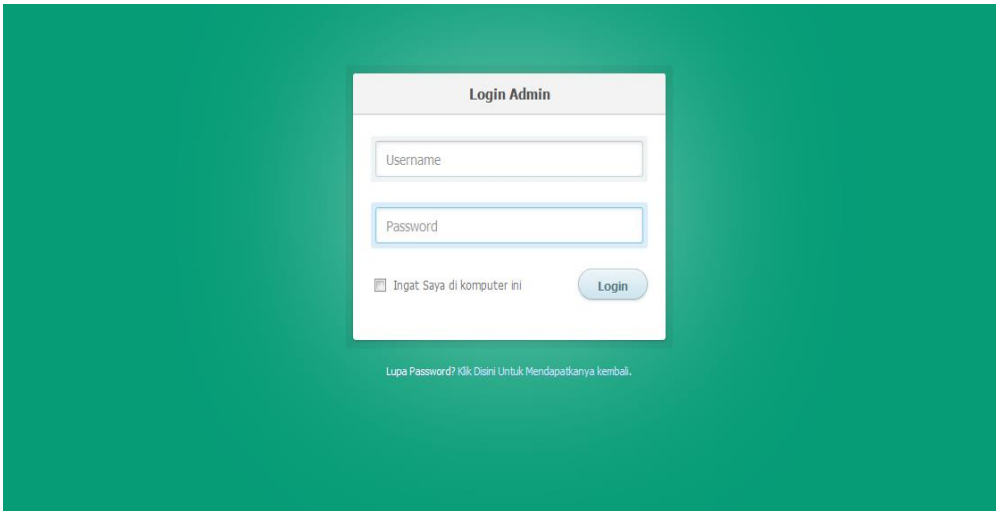
Gambar 5.12 Implementasi Antar Muka Menu Halaman Menu Katalog

5.1.4.2. Implementasi Antar Muka Admin/Server (Web)

Implementasi antar muka *Server* (Admin) yang berupa *website* pada sistem usulkan yaitu Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Antar Muka Menu *Login*

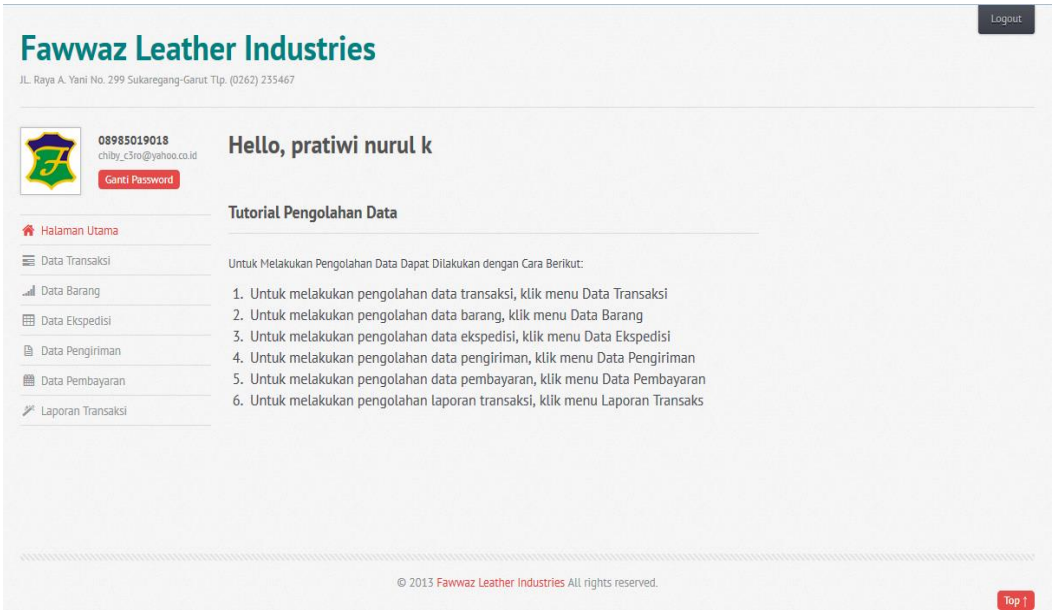
Halaman ini berisi *form* login untuk admin yang terdiri dari form untuk menginput *username* dan *password. Login* dilakukan untuk dapat mengakses halaman admin.



Gambar 5.13 Implementasi Antar Muka Menu *Login*

2. Implementasi Antar Muka Halaman Utama

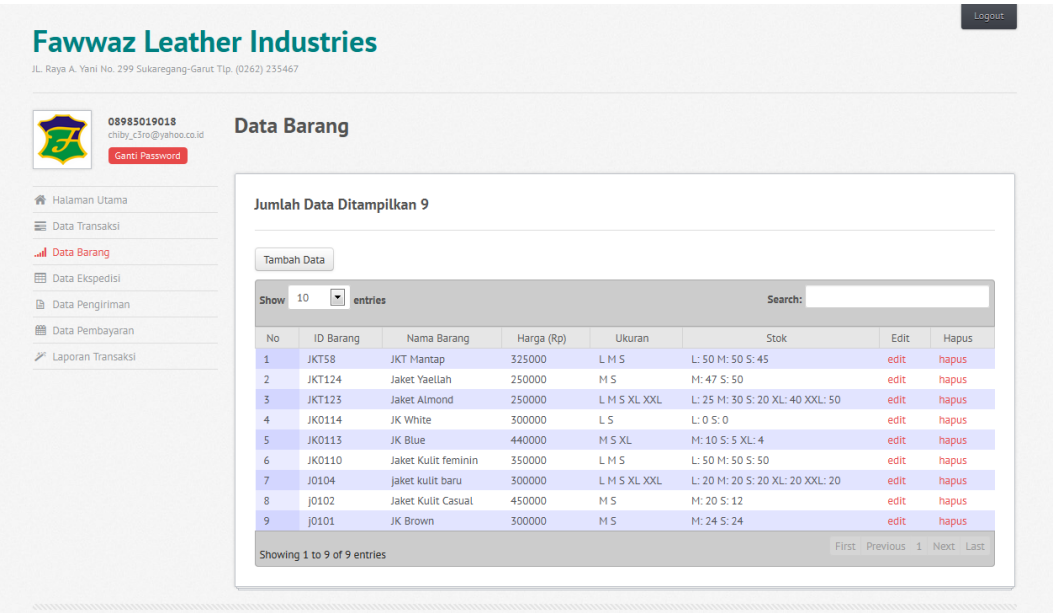
Halaman ini berisi seluruh menu yang akan digunakan untuk pengolahan data yang dilakukan oleh admin setelah melakukan login, yaitu pengolahan data transaksi, data barang, data ekspedisi, data pengiiman, data pembayaran dan laporan transaksi.



Gambar 5.14 Implementasi Antar Muka Menu Utama

3. Implementasi Antar Muka Data Barang

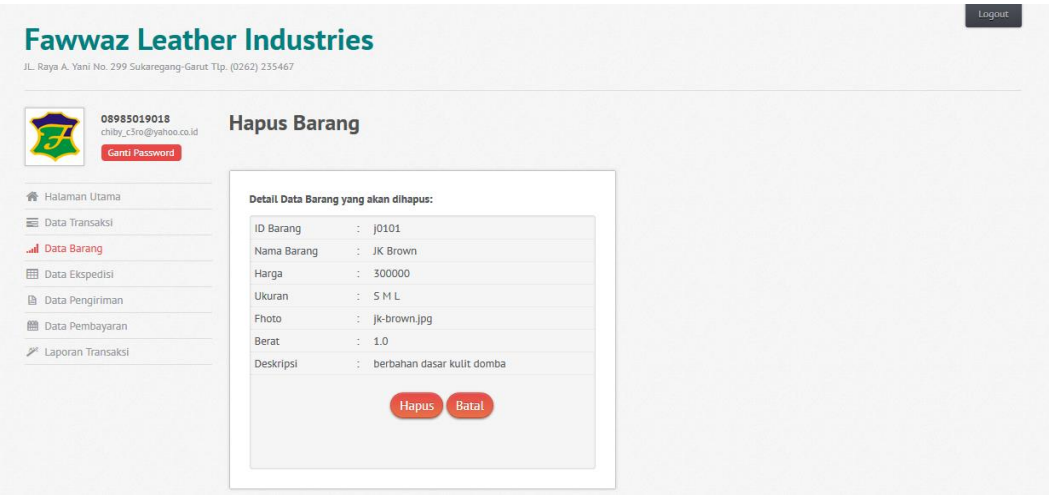
Pada halaman ini menampilkan data barang yang telah diinput oleh admin, seperti yang terlihat di bawah ini.



Gambar 5.15 Implementasi Antar Muka Menu Data Barang

4. Implementasi Antar Muka Hapus Barang

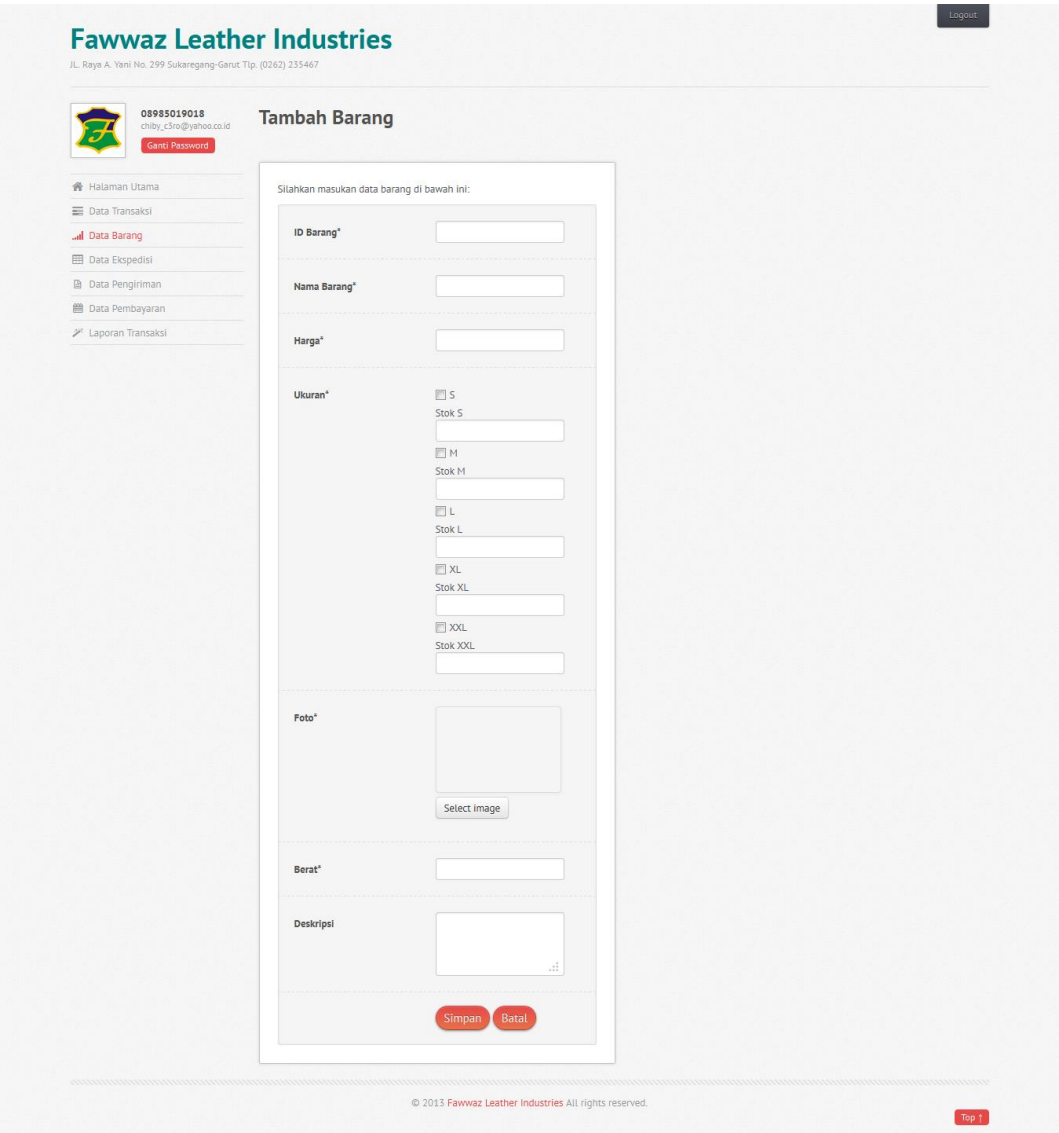
Pada halaman ini admin dapat menghapus data barang yang telah tersimpan di *database*, seperti di bawah ini.



Gambar 5.16 Implementasi Antar Muka Menu Hapus Barang

5. Implementasi Antar Muka Tambah Barang

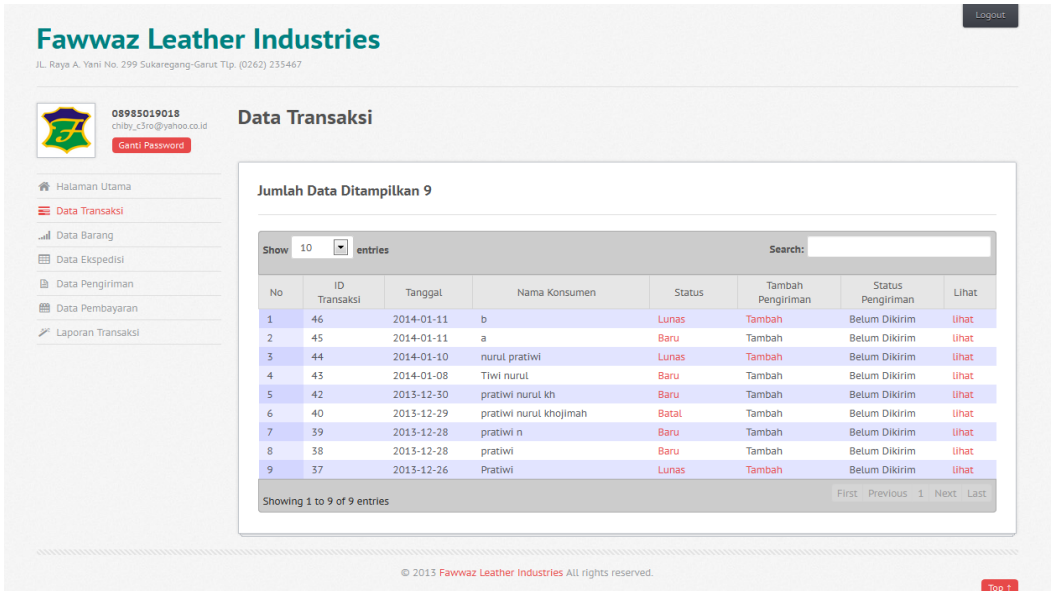
Pada halaman ini terdapat form untuk admin agar dapat menambah data barang dengan memasukan data barang pada form yang sudah disediakan tersebut, dari mulai id barang, harga, nama barang, foto, ukuran, stok, hingga deskripsi mengenai barnag yang dimasukan. Sehingga data barang yang dimasukan akan tersimpan di *database*.



Gambar 5.17 Implementasi Antar Muka Menu Tambah Barang

6. Implementasi Antar Muka Data Transaksi

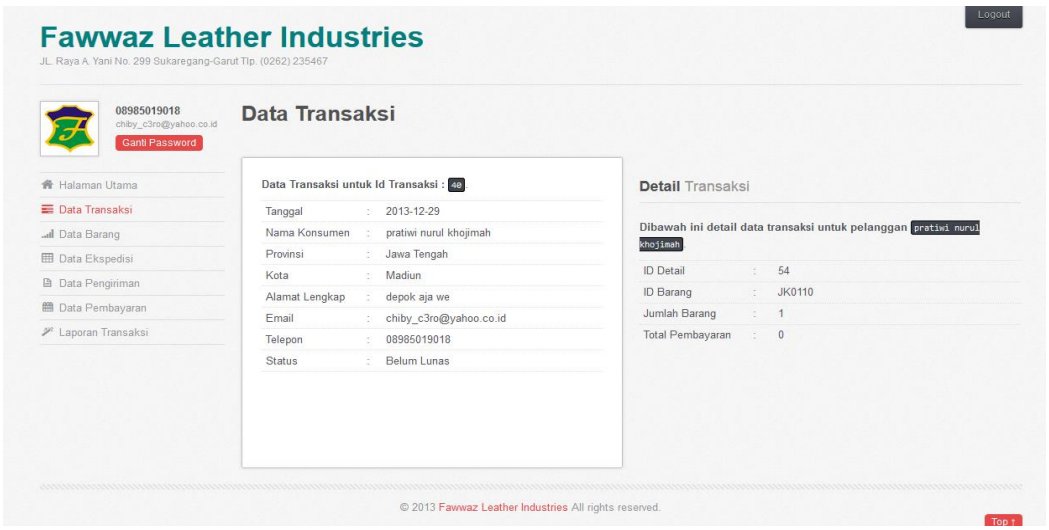
Pada halaman ini berisi data transaksi yang telah konsumen kirimkan melalui aplikasi penjualan di handphone android.



Gambar 5.18 Implementasi Antar Muka Data Transaksi

7. Implementasi Antar Muka Lihat Data Transaksi

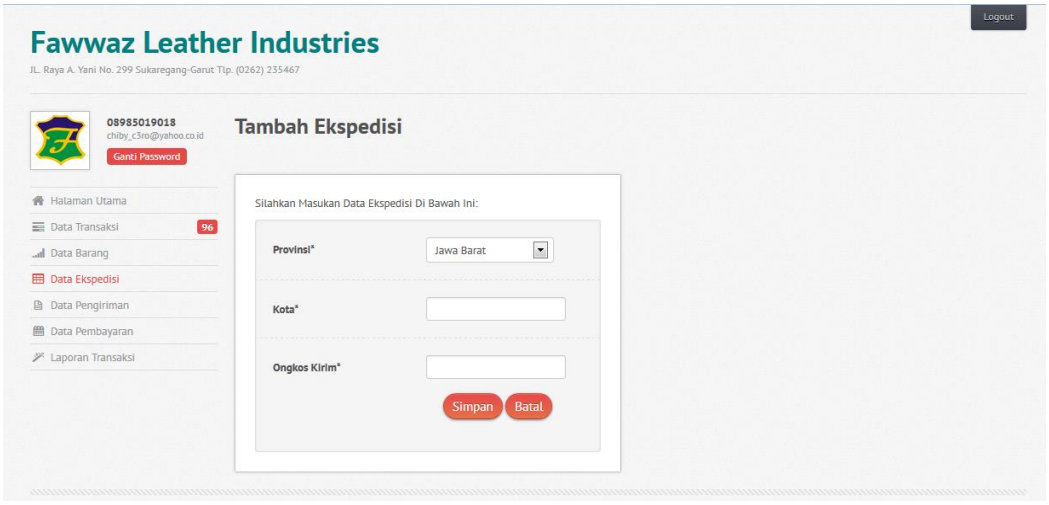
Halaman ini menampilkan *detail* data transaksi secara lengkap. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.19 Implementasi Antar Muka Lihat Data Transaksi

8. Implementasi Antar Muka Tambah Ekspedisi

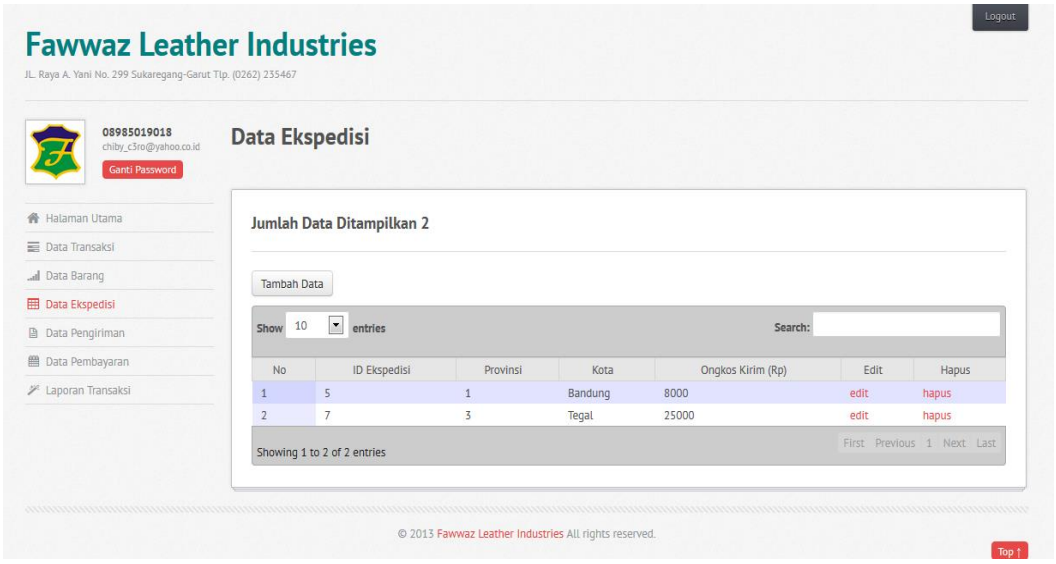
Pada halaman ini admin dapat menambah data ekspedisi dengan memasukan data ekspedisi pada form yang sudah disediakan, maka data ekspedisi akan tersimpan di *database*.



Gambar 5.20 Implementasi Antar Muka Tambah Ekspedisi

9. Implementasi Antar Muka Data Ekspedisi

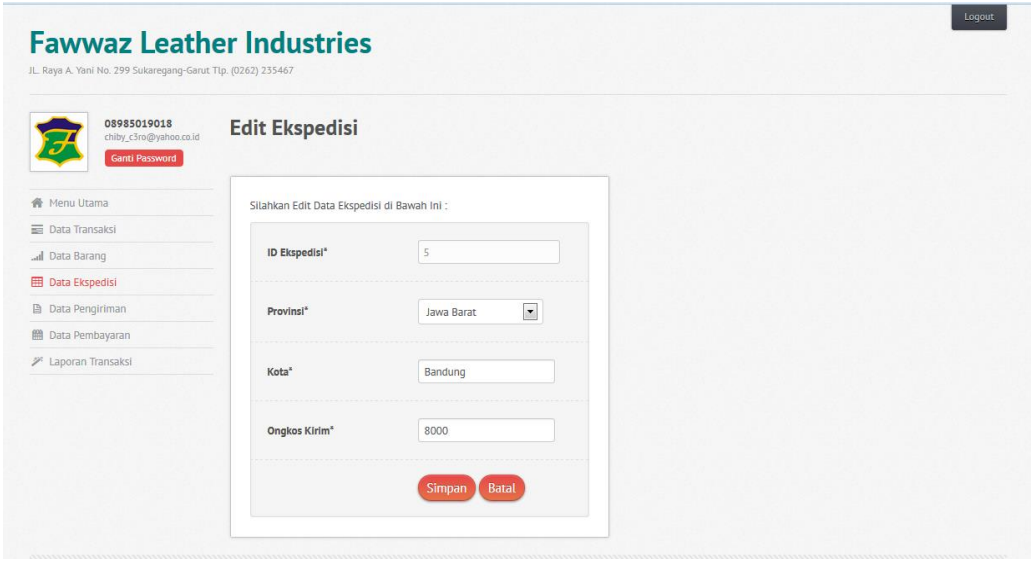
Pada halaman ini berisi data ekspedisi yang sebelumnya telah diinputkan oleh admin, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.21 Implementasi Antar Muka Data Ekspedisi

10. Implementasi Antar Muka Edit Data Ekspedisi

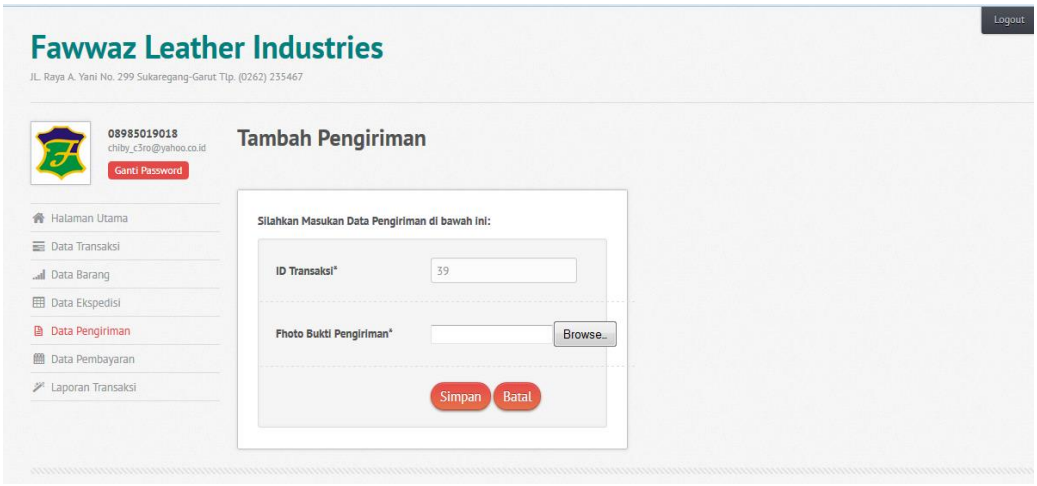
Halaman ini menampilkan *form* edit data ekspedisi ketika admin akan melakukan perubahan data pada data ekspedisi yang telah diinputkan sebelumnya.



Gambar 5.22 Implementasi Antar Muka Edit Data Ekspedisi

11. Implementasi Antar Muka Tambah Data Pengiriman

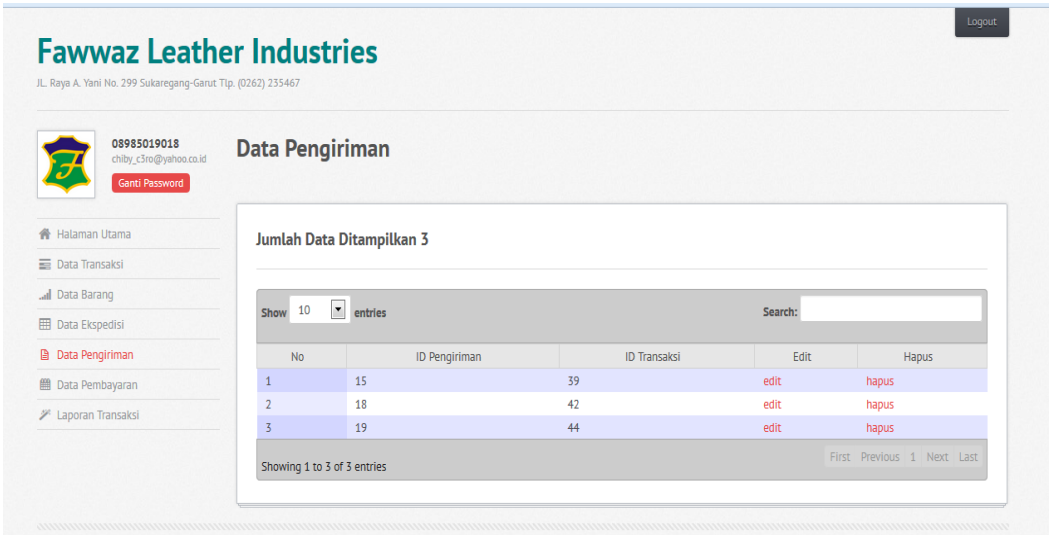
Halaman ini berisi *form* tambah data pengiriman yang digunakan admin ketika akan melakukan konfirmasi pengiriman barang kepada konsumen yang akan diterima oleh konsumen melalui email.



Gambar 5.23 Implementasi Antar Muka Tambah Data Pengiriman

12. Implementasi Antar Muka Data Pengiriman

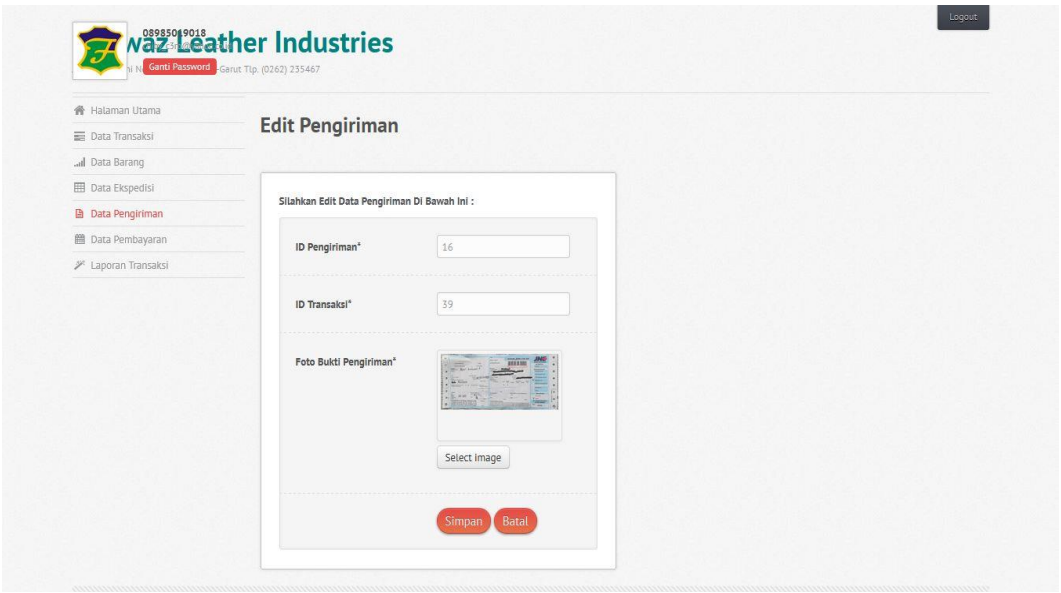
Halaman ini menampilkan data pengiriman barang yang sebelumnya telah diinputkan oleh admin, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.24 Implementasi Antar Muka Data Pengiriman

13. Implementasi Antar Muka Edit Data Pengiriman

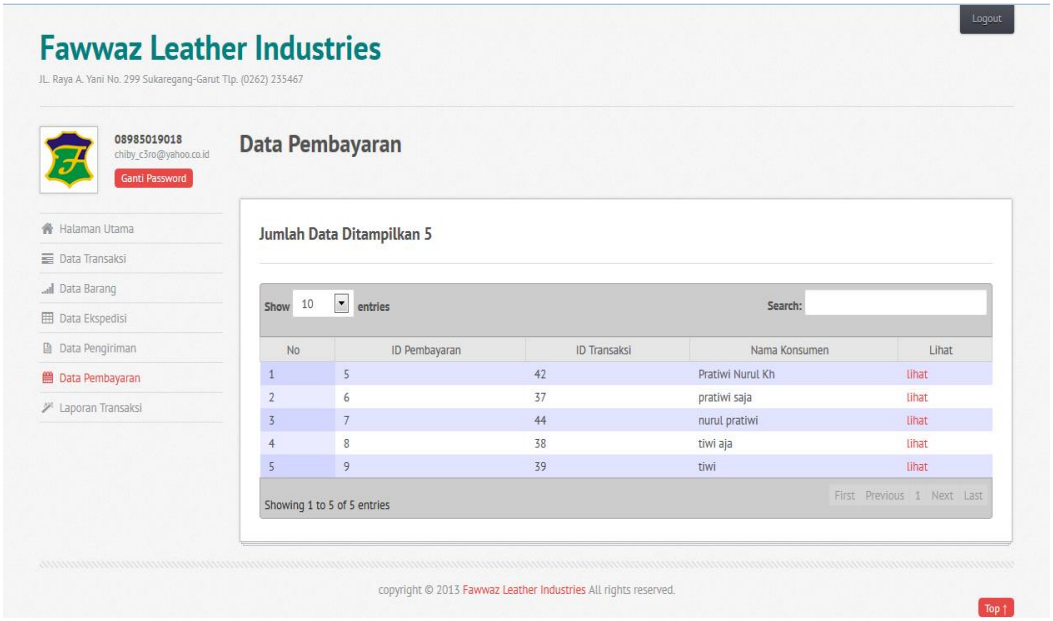
Halaman ini menampilkan *form* edit data pengiriman ketika admin akan melakukan perubahan data pada data pengiriman barng yang telah diinputkan.



Gambar 5.25 Implementasi Antar Muka Edit Data Pengiriman

14. Implementasi Antar Muka Data Pembayaran

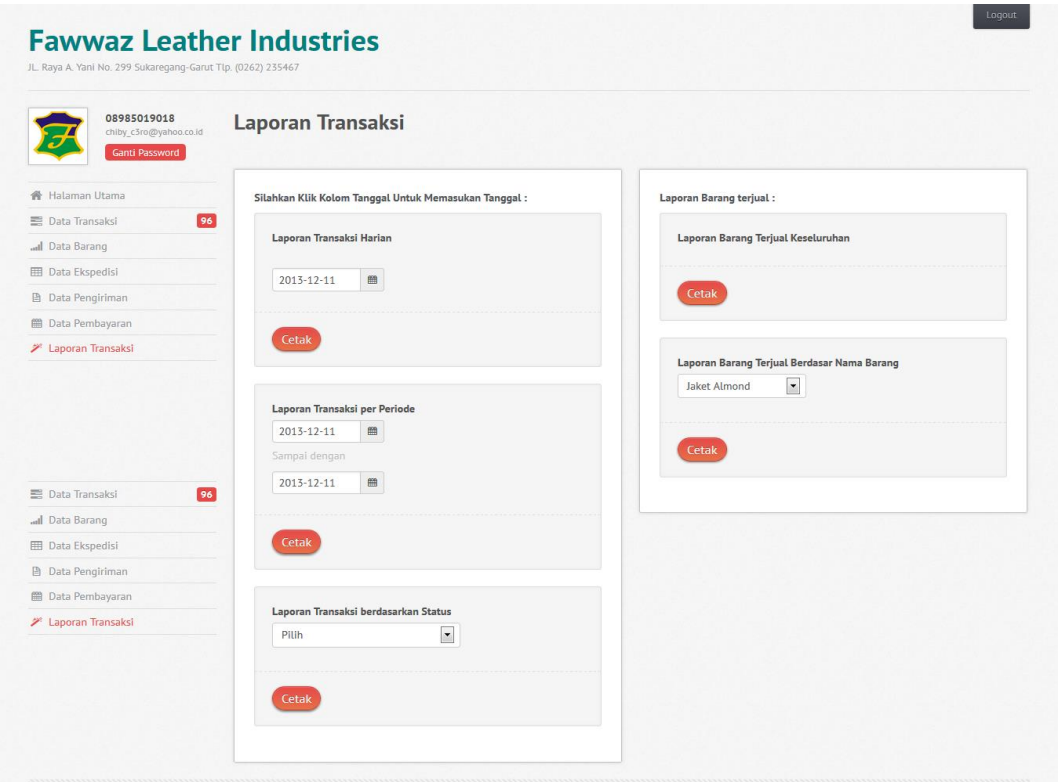
Halaman ini menampilkan data pembayaran dari konsumen yang telah dikirim melalui Aplikasi Penjualan (Fawwaz shop).



Gambar 5.26 Implementasi Antar Muka Menu Pembayaran

15. Implementasi Antar Muka Laporan Transaksi

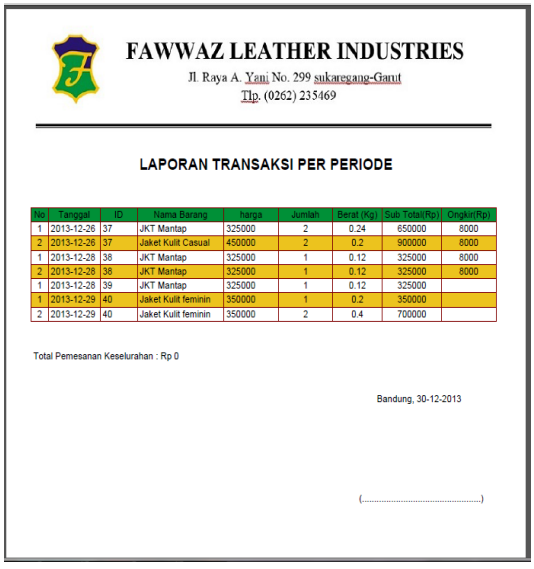
Pada halaman ini berisi *form* untuk membuat laporan transaksi dapat dibuat baik laporan harian, per status atau pun per periode sesuai menu yang dipilih dengan memasukan tanggal transaksi yang akan dibuatkan laorannya pada *form* yang telah disediakan. Dimana dalam laporan ini akan terlihat barang apa saja yang terjual dan berapa banyak barang yang terjual, serta sisa stok barang yang ada. Seperti yang telihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.27 Implementasi Antar Muka Laporan Transaksi

16. Implementasi Antar Muka Cetak Laporan Transaksi

Dibawah ini merupakan contoh tampilan laporan transaksi yang telah dibuat.



FAWWAZ LEATHER INDUSTRIES
Jl. Raya A. Yani No. 299 sukaregang-Garut
Tlp. (0262) 235469

LAPORAN TRANSAKSI PER PERIODE

No	Tanggal	ID	Nama Barang	harga	Jumlah	Berat (Kg)	Sub Total(Rp)	Ongkir(Rp)
1	2013-12-26	37	JKT Mantap	325000	2	0.24	650000	8000
2	2013-12-26	37	Jaket Kulit Casual	450000	2	0.2	900000	8000
1	2013-12-28	38	JKT Mantap	325000	1	0.12	325000	8000
2	2013-12-28	38	JKT Mantap	325000	1	0.12	325000	8000
1	2013-12-28	39	JKT Mantap	325000	1	0.12	325000	
1	2013-12-29	40	Jaket Kulit feminin	350000	1	0.2	350000	
2	2013-12-29	40	Jaket Kulit feminin	350000	2	0.4	700000	

Total Pemesanan Keselurahan : Rp 0

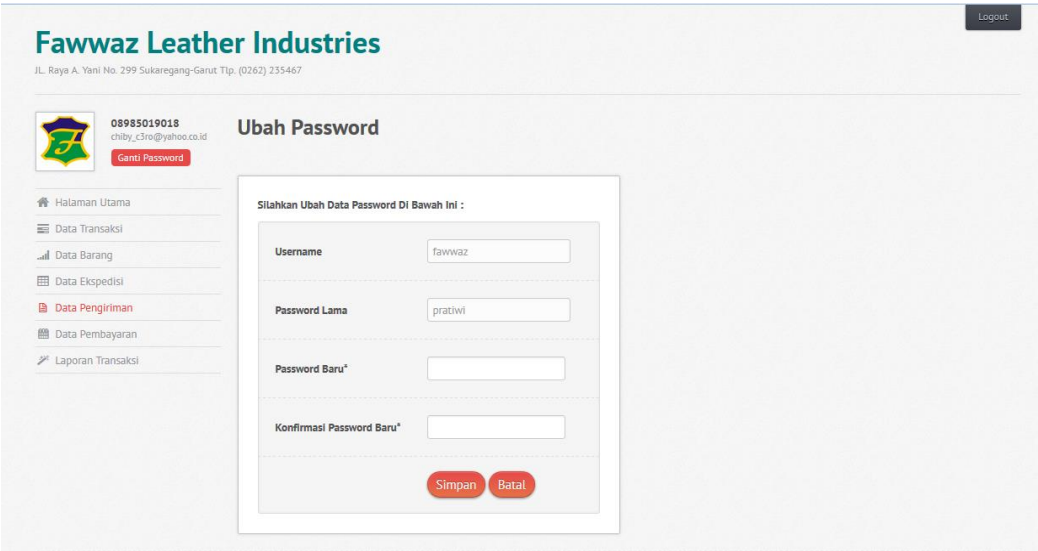
Bandung, 30-12-2013

(.....)

Gambar 5.28 Implementasi Antar Muka Cetak Laporan Transaksi

17. Implementasi Antar Muka Ganti *Password*

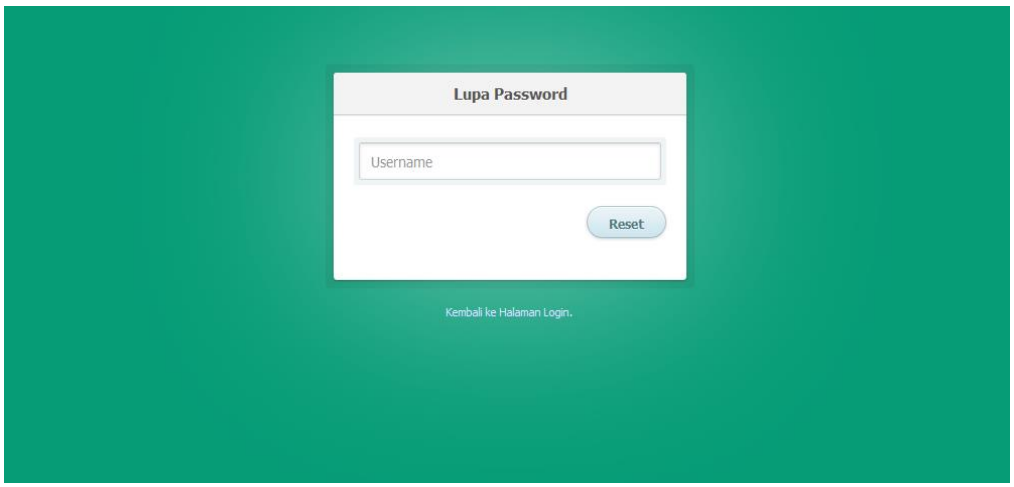
Halaman ini manampilkan form untuk mengubah *password* dengan memasukan *password* baru dan konfirmasi *password* baru.



Gambar 5.29 Implementasi Antar Muka Ganti *Password*

18. Implementasi Antar Muka Lupa *Password*

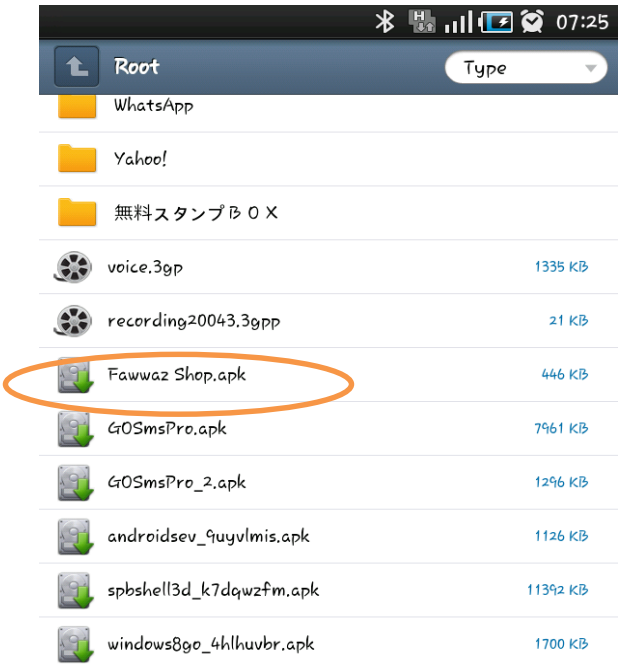
Halaman ini berisi form untuk memasukan *username* yang digunakan untuk mereset *password* admin dengan *password* baru yang akan dikirimkan melalui email admin.



Gambar 5.30 Implementasi Antar Muka Lupa *Password*

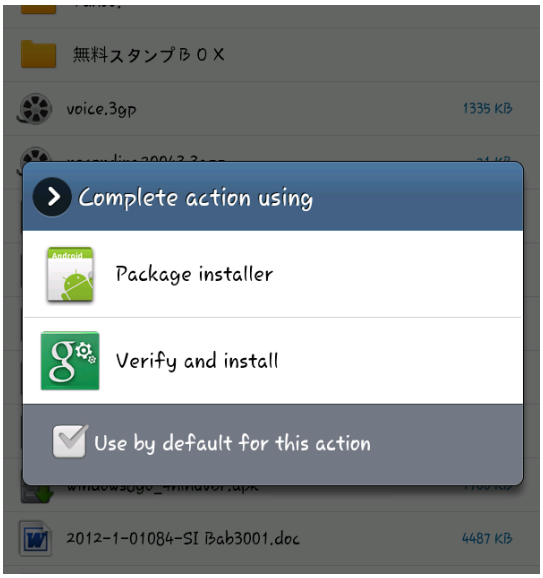
5.1.5. Implementasi Instalasi Program

1. Buka file Fawwaz Shop.apk



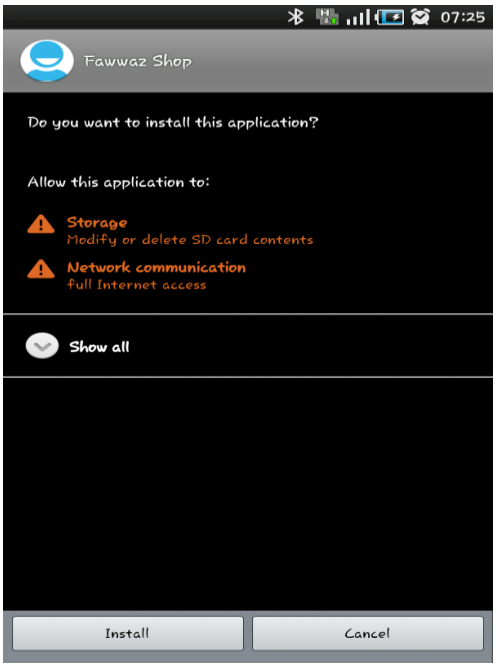
Gambar 5.31 Tampilan file Fawwaz Shop.apk

2. Klik file Fawwaz Shop.apk hingga muncul tampilan seperti dibawah ini.



Gambar 5.32 Tampilan untuk menginstall Fawwaz Shop.apk

3. **Klik tombol ”Install” lalu akan dilakukan proses penginstalasian seperti pada gambar di bawah ini.**



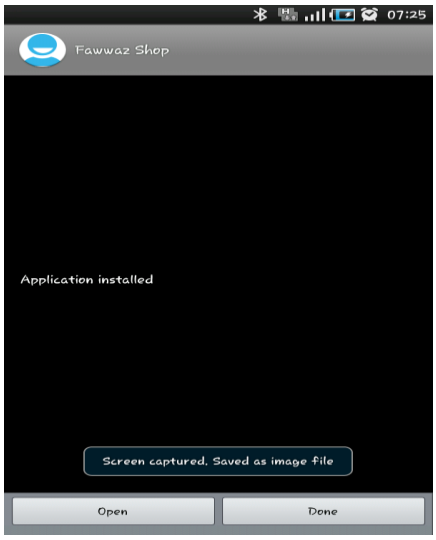
Gambar 5.33 Tampilan proses mengistall Fawwaz Shop.apk

4. **Dibawah ini adalah tampilan ketika instalasi selesai, *user* dapat memilih mau langsung membuka aplikasi atau tidak.**



Gambar 5.34 Tampilan setelah selesai menginstall Fawwaz Shop.apk

5. **Aplikasi yang telah terinstall akan menampilkan tampilan seperti di bawah ini**



Gambar 5.35 Tampilan Aplikasi Fawwaz Shop yang telah diinstal pada *smartphone* Android

5.1.6. Penggunaan Program

Penggunaan program merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menerangkan secara singkat bagaimana penggunaan Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries bagi konsumen dalam melakukan transaksi penjualan. Penggunaan program tersebut adalah sebagai berikut:

1. Konsumen membuka Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Adroid di Fawwaz Leather Industries yang telah terinstal di *smartphone* android dengan Sistem Oprasi minimal 2.2 (froyo) hingga tampil halaman utama.
2. Pilih menu transaksi, menampilkan daftar jaket kulit yang tersedia.
3. Konsumen memilih salah satu barang yang akan dibeli, masuk ke halaman detail barang.

4. Pilih tombol beli untuk melakukan pembelian barang, masuk ke halaman keranjang belanja.
5. Konsumen memilih ukuran dan jumlah jaket kulit yang akan dibeli.
6. Pilih tombol beli, masuk ke halaman data diri konsumen.
7. Masukan data diri konsumen, pilih tombol simpan.
8. Buka email untuk mengetahui id transaksi dan no rekening untuk melakukan pembayaran *via bank*.
9. Lakukan pembayaran pada menu Pembayaran dengan memasukan id transaksi terlebih dahulu untuk masuk ke *form* pembayaran.
10. Masukan data pembayaran yaitu nama konsumen, no rekening dan total pembayaran pada form pembayarn, pilih tombol kirim.
11. Cek pengiriman barang pada menu Cek Pengiriman dengan memasukan id transaksi terlebih dahulu, pilih tombol kirim.
12. Halaman cek pengiriman menampilkan data pengiriman berupa id pengiriman, id transaksi dan fhoto bukti pengiriman.

5.2. Pengujian

Dalam melakukan pembangunan suatu perangkat lunak, tahap yang paling penting adalah melakukan pengujian terhadap perangkat lunak tersebut, karena pada pengujian tersebut akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari perangkat lunak yang dibangun.

Pada pengujian Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries ini, metode pegujian perangkat lunak yang digunakan adalah metode pengujian *black box*. Pengujian ini dilakukan dengan memperhatikan *input* (data masukan) dan *output* (data keluaran) dari perangkat

lunak tersebut. Dimana pada pengujian Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leathter Industries ini juga dilakukan oleh pemilik perusahaan untuk mengetahui apakah perangkat lunak tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan atau masih mempunyai kelemahan.

5.2.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian pada pembangunan Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leathter Industries dilakukan dengan menginput data pada perangkat lunak dan memperhatikan outputnya. Dimana rencana pengujian tersebut akan dikelompokan dalam suatu tabel pengujian yang menggambarkan data yang diinput, hasil atau output yang diharapkan dari data yang diinput dan jenis pengujian yang digunakan, tabel pengujian tersebut adalah sebagai berikut:

5.2.1.1. Rencana Pengujian Pada *Client*/Konsumen (Android)

Di bawah ini adalah tabel yang menggambarkan rencana pengujian pada *client*/Konsumen (Android).

Tabel 5.1 Rencana Pengujian Pada *Client*/Konsumen (Android)

Kelas Uji	Skenario Butir Uji`	Jenis Pengujian
Menu Utama	Menguji apakah menu utama menampilkan semua menu,yaitu menu katalog, pembelian, konfirmasi pembayaran, cek pengiriman, batal transaksi, dan petunjuk penggunaan aplikasi	*Modul*

Menu Pembelian	Menguji apakah proses pada menu pembelian sudah berjalan dengan benar atau belum.	*Integrasi*
Menu Pembayaran	Menguji apakah proses pada menu konfirmasi pembayaran sudah berjalan dengan benar atau belum.	*Integrasi*
Menu Cek Pengiriman	Menguji apakah proses pada menu cek pengiriman sudah berjalan dengan benar atau belum.	*Integrasi*
Menu Batal Transaksi	Menguji apakah proses pada menu batal transaksi sudah berjalan dengan benar atau belum.	*Integrasi*
Menu Petunjuk Penggunaan Aplikasi	Menguji apakah menu petunjuk penggunaan aplikasi sudah menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi dengan benar atau belum.	*Modul*

5.2.1.2. Rencana Pengujian Pada *Server*/Admin (*Website*)

Di bawah ini adalah tabel yang menggambarkan rencana pengujian pada *server*/Admin (*Website*).

Tabel 5.2 Rencana Pengujian Pada *Server*/Admin (*Website*)

Kelas Uji	Skenario Butir Uji`	Jenis Pengujian
Menu *Login*	Menguji apakah menu login sudah berjalan	*Integrasi*

	dengan baik sebagai pintu hak akses admin.	
Menu Data Transaksi	Menguji apakah halaman data transaksi telah menampilkan data transaksi dengan benar dan apalah menu lihat telah berjalan dengan baik.	*Integrasi*
Menu Data Barang	Menguji apakah data barang telah ditampilkan dengan benar pada halaman data barang dan apakah menu tambah data, edit data dan hapus data sudah berjalan dengan baik.	*Integrasi*
Menu Data Ekspedisi	Menguji apakah data ekspedisi telah ditampilkan dengan benar pada halaman data ekspedisi dan apakah menu tambah data, edit data dan hapus data sudah berjalan dengan baik.	*Integrasi*
Menu Data Pengiriman	Menguji apakah data pengiriman telah ditampilkan dengan benar pada halaman data pengiriman dan apakah menu tambah data, edit data dan hapus data sudah berjalan dengan baik.	*Integrasi*
Menu Data Pembayaran	Menguji apakah data pembayaran telah ditampilkan dengan benar pada halaman data ekspedisi dan apakah menu lihat data	*Integrasi*

	sudah berjalan dengan baik.	
Menu Laporan Transaksi	Menguji apakah proses pembuatan laporan sudah benar.	*Integrasi*
Menu Cari Data	Menguji apakah proses pencarian data dengan menekan tombol cari data sudah berjalan dengan benar.	*Integrasi*
Menu Hapus	Menguji apakah proses hapus data dari database dengan menekan tombol hapus data sudah berjalan dengan benar.	*Integrasi*
Menu Lupa Password	Menguji apakah proses resest password dan konfirmasi password baru pada menu lupa password sudah berjalan dengan baik	*Integrasi*

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dimana kasus dan hasil pengujian tersebut disajikan dalam bentuk tabel.

5.2.2.1. Kasus dan Hasil Pengujian Pada *Client*/Konsumen (Android)

Di bawah ini adalah tabel pengujian yang menggambarkan kasus dan hasil pengujian pada *client*/Konsumen (Android).

Tabel 5.3 Kasus dan Hasil Pengujian pada *client*/Konsumen (Android)

Komponen yang diuji	***Scenario* Butir Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Home.java	Menampilkan	Ketika pertama kali aplikasi	[√] Berhasil

	menu utama	dijalankan maka akan menampilkan menu utama	[ ] Gagal
Kategori_ barang.java	Menampilkan halaman Kategori Barang	Ketika menu transaksi dipilih, maka menampilkan halaman kategori barang	[√] Berhasil [ ] Gagal
Detail_ produk.java	Menampilkan detail data barang	Ketika salah satu daftar barang dipilih, *Detail* data barang yang ditampilkan sesuai dengan data barang yang dipilh.	[√] Berhasil [ ] Gagal
Keranjang_ belanja.java	Menampilkan halaman keranjang belanja dan input ukuran dan jumlah barang	ketika memilih tombol beli maka akan menampilkan halaman keranjang belanja, kemudian proses memilih ukuran dan memasukan jumlah barang berjalan dengan baik	[√] Berhasil [ ] Gagal
Checkout. java	Menginput data diri konsumen	Ketika menginput data konsumen *exception* jika ada bagian yang harus diisi namun tidak diisi berfungsi dengan baik.	[√] Berhasil [ ] Gagal
Konfirmasi_	Menginput Id	Ketika menu “konfirmasi	[√] Berhasil [ ] Gagal

pembayaran.java	Transaksi pembayaran	pembayaran" maka akan menampilkan halaman masukan id transaksi untuk pembayaran	
Input_konfirmasi_pembayaran.java	Menginput data konfirmasi pembayaran	Ketika menekan tombol "konfirmasi" setelah menginput id transaksi, menampilkan halaman input data konfirmasi pembayaran	[√] Berhasil [ ] Gagal
Cek_pengiriman.java	Menginput Id Transaksi pengiriman	Ketika menu "Cek Pengiriman" maka akan menampilkan halaman masukan id transaksi untuk cek pengiriman	[√] Berhasil [ ] Gagal
Input_konfirmasi_pembayaran.java	Menginput data konfirmasi pembayaran	Ketika menekan tombol "Cek Pengiriman" setelah menginput id transaksi pengiriman, menampilkan halaman informasi pengiriman yang berisi gambar kwitansi JNE.	[√] Berhasil [ ] Gagal
Batal_transaksi.	Menginput Id Transaksi Batal	Ketika memilih tombol kirim setelah menginput id	[√] Berhasil [ ] Gagal

java	Transaksi	transaksi batal transaksi, menampilkan form batalkan transaksi. Dan menampilkan *toast* bahwa transaksi sudah dibatalkan.	
About.java	Menampilkan halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi	Ketika memilih menu petunjuk penggunaan aplikasi maka menampilkan informasi petunjuk penggunaan aplikasi	[√] Berhasil [ ] Gagal

5.2.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian Pada *Server*/Admin (*Website*)

Di bawah ini adalah tabel pengujian yang menggambarkan kasus dan hasil pengujian pada *server*/Admin (*Website*).

Tabel 5.4 Kasus dan Hasil Pengujian pada *Server*/Admin (*Website*)

Kasus / yang diuji	***Scenario* Butir Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
login.php	Menampilkan Halaman utama	Ketika menekan tombol *login* maka menampilkan halaman utama	[√] Berhasil [ ] Gagal
data_ transaksi. php	Menampilkan data Transaksi	Ketika Memilih menu data transaksi, maka menampilkan halaman data transaksi	[√] Berhasil [ ] Gagal

lihat_ transaksi. php	Menampilkan detail transaksi	Ketika Memilih tombol lihat, maka akan menampilkan detail data transaksi	[√] Berhasil [ ] Gagal
data_ barang.php	Menampilkan data barang	Ketika memilih menu data barang, maka menampilkan halaman data barang.	[√] Berhasil [ ] Gagal
edit_barang.php	Melakukan Edit data barang	Ketika memilih *link* edit maka menampilkan form edit data dan ketika klik tombol simpan setelah mengedit data, maka data barang yang diedit akan berubah.	[√] Berhasil [ ] Gagal
hapus_ barang.php	Menekan tombol hapus	Ketika menekan *link* hapus, maka akan menampilkan halaman hapus data dan ketika tombol hapus di klik maka data yang dipilih akan terhapus dari halaman data barang.	[√] Berhasil [ ] Gagal
data_ ekspedisi. php	Menampilkan data ekspedisi	Ketika memilih menu data ekspedisi, maka menampilkan halaman data ekspedisi.	[√] Berhasil [ ] Gagal
edit_ ekspedisi. php	Melakukan Edit data ekspedisi	Ketika memilih *link* edit maka menampilkan *form* edit data ekspedisi dan ketika di klik	[√] Berhasil [ ] Gagal

		tombol simpan setelah mengedit data, maka data ekspedisi yang diedit akan berubah.	
hapus_ ekspedisi. php	Menekan tombol hapus	Ketika menekan *link* hapus, maka akan menampilkan halaman hapus data ekspedisi dan ketika tombol hapus di klik maka data yang dipilih akan terhapus dari halaman data ekspedisi.	[√] Berhasil [ ] Gagal
data_ pengiriman. php	Menampilkan data pengiriman	Ketika memilih menu data barang, maka menampilkan halaman data pengiriman.	[√] Berhasil [ ] Gagal
edit_ pengiriman. php	Melakukan Edit data pengiriman	Ketika memilih *link* edit maka menampilkan *form* edit data dan ketika klik tombol simpan setelah mengedit data, maka data pengiriman yang diedit akan berubah.	[√] Berhasil [ ] Gagal
hapus_ pengiriman. Php	Menekan tombol hapus	Ketika menekan *link* hapus, maka akan menampilkan halaman hapus data dan ketika tombol hapus di klik maka data yang dipilih akan terhapus dari halaman data	[√] Berhasil [ ] Gagal

		pengiriman.	
data_ pembayaran. php	Menampilkan data pembayaran	Ketika menekan menu data pembayaran, maka menampilkan halaman data pembayaran	[√] Berhasil [ ] Gagal
lihat_ pembayaran. php	Menekan link “lihat”	Ketika menekan link “lihat”, maka menampilkan data pembayaran yang lengkap.	[√] Berhasil [ ] Gagal
Laporan. php	Menampikan halaman laporan transaksi	Ketika menekan menu laporan transaksi, maka masuk ke halaman laporan transaksi dan menampilkan menu input tanggal laporan	[√] Berhasil [ ] Gagal
laporan_ transaksi. php	Membuat laporan	Ketika admin memasukan tanggal pada form tanggal transaksi dan kemudian menekan tombol cetak, maka akan otamatis mendownload laporan transaksi berdasarkan menu laporan transaksi yang dibuat	[√] Berhasil [ ] Gagal
lupapassword. php	Menekan menu Lupa Password	Ketika menekan tombol Lupa Password, maka akan masuk kehalaman lupa *password* yang	[√] Berhasil [ ] Gagal

		berisi form input *password* baru dan sistem akan mengirimkan konfirmasi *password* baru melalui email admin.	
ubahpassword.php	Menekan menu Ganti Password	Ketika menekan menu Ganti Password, maka akan masuk kehalaman ganti *password* yang berisi form input *password* lama dan *password* baru, kemudian sistem akan merubah *password* yang lama menjadi *password* yang baru. Sehingga ketika melakukan login, *password* yang *valid* adalah *password* yang baru.	[√] Berhasil [ ] Gagal

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi yang diusulkan dengan menggunakan metode *black box* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang dirancang, namu tidak menutup kemungkinan kesalahan atau *error* bisa saja muncul ketika aplikasi sudah mulai digunakan, hal tersebut disebabkan karna faktor-faktor tertentu, misalnya karena koneksi internet yang kurang memadai sehingga aplikasi berjalan lambat, spesifikasi handphone yang digunakan, dan lain-lain.