BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

1.1. Pengujian

Tahapan pengujian ini merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem, dimana tahapan ini dikerjakan untuk menguji kelayakan sistem yang akan digunakan, mempunyai nilai serta kualitas yang baik dan mengungkap kesalahan atau *eror* yang belum terjadi sebelumnya.

1.1.1. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak ini menggunakan Xampp 2.5, NetBean IDE 7.3, Adobe Dreamweaver CS6 dan MySQL.

Xampp dipilih karena sudah mencukupi spesifikasi yang di butuhkan, NetBean IDE 7.3 dipilih sebagai media perangkat lunak pengembang karena paling mutakhir dibandingkan dengan versi sebelumnya serta sangat memadai dalam pembuatan perangkat lunak berbasis Web. Sementara MySQL digunakan sebagai media pembuatan basis data.

1.1.2. Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan website yang dirancang maka dibutuhkan satu perangkat keras yang mampu menunjangnya. Adapun perangkat keras yg dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Prosesor minimal intel dua core, lebih tinggi lebih baik.
2. RAM minimal 1GB
3. Harddisk Minimal 50GB
4. Mouse, Keyboard, Monitor

1.1.3. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Struktur basis data dan tabel yang akan digunakan untuk menampung data-data dari sistem diemplementasikan ke dalam Sintax SQL untuk menciptakan *database* dan tabel-tabel, dimana DBMS Yang digunakan adalah MySQL implementasi basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

	user_id	nama_pelanggan	tanggal_lahir	no_hp	alamat
	K004	Dedi	1967-07-26	08172383883	Bandung
	K003	firman	2013-07-26	085720225020	Bojongsoang
	K002	Sandy	1992-07-24	085721344466	cimahi
	K001	jupri aji zakariya	1993-07-24	085294404366	bandung

Gambar 5.1. Tabel pelanggan

	kode	nama	hrg_jual
	M001	Monster Steak	149000
	M002	Monster Pizza	100000
	M003	Kebab Libanon	25000
	M004	Coffe Rubbed	79000
	M005	Chicken Steak	25000
	M006	T-Rex Bone	49000
	M007	Moroccan Wings	25000
	M008	Meat Pizza	35000
	M009	Oro	25000
	M010	Meat Tower	149000
	M011	Wagyu Steak	110000
	M012	Confetti Toast	15000
	M014	Jones Pizza	35000

Gambar 5.2. Tabel Menu

←T→	user_id	nonota	tanggal	total	no_hp	bayar	kembalian
	K004	3	2013-07-26	396000	08172383883	400000	4000
	K001	1	2013-07-26	377000	085294404366	400000	23000

Gambar 5.3. Tabel Penjualan

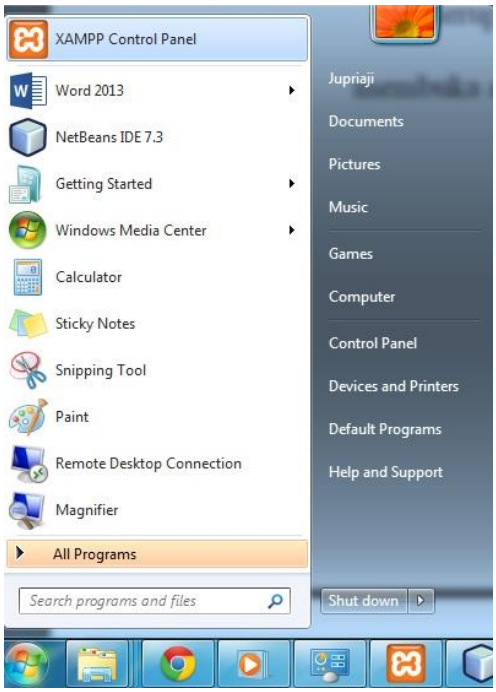
←T→	nonota	kode	harga	jumlah	subtotal
	4	M003	25000	2	50000
	1	M001	149000	2	298000

Gambar 5.4. Tabel Detail Penjualan

1.1.4. Implementasi Instalasi Program

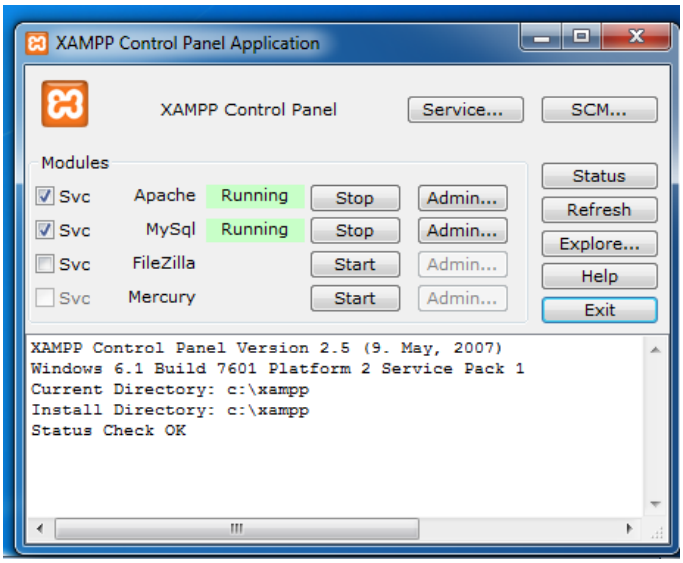
Berikut merupakan implementasi instalasi program, bagaimana cara menggunakan program aplikasi yang telah dirancang :

1. Jalankan xampp



Gambar 5.5 menjalankan xampp

2. Aktifkan service xampp



Gambar 5.6 aktifkan service xampp

1.1.5. Penggunaan Program

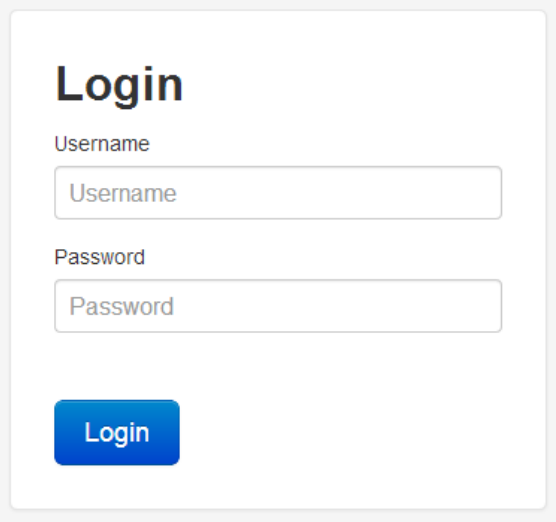
Penggunaan program bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagaimana tatacara dalam menjalankan dan mengunakan progran aplikasi ini bagi administrator dan kasir.

1.1.5.1. Pengunaan program administrator

Berikut adalah penjelasan tentang penggunaan program bagi admin yaitu:

1. **Halaman Login**

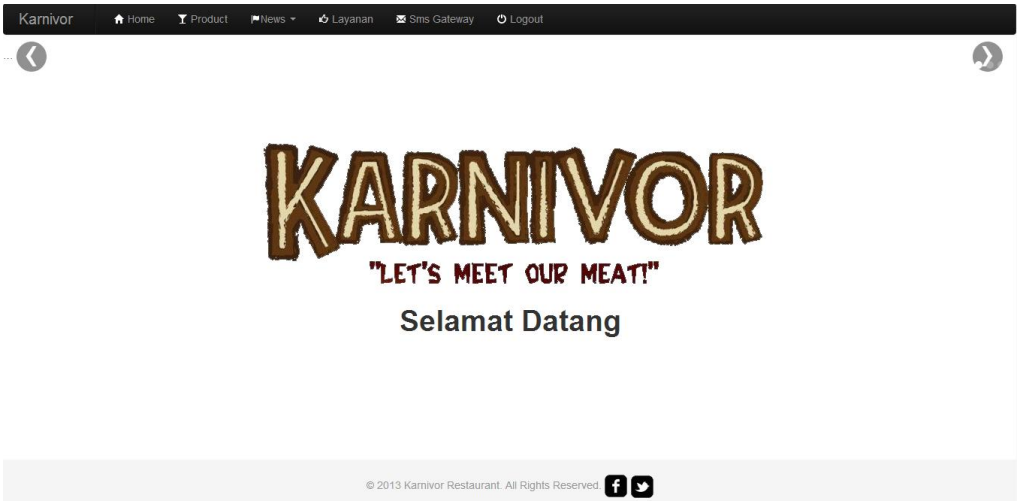
   Halaman pertama dimana admin harus menginputkan username dan password untuk bisa menggunakan sistem.



Gambar 5.7 halaman login admin

2. **Halaman Home admin dan kasir**

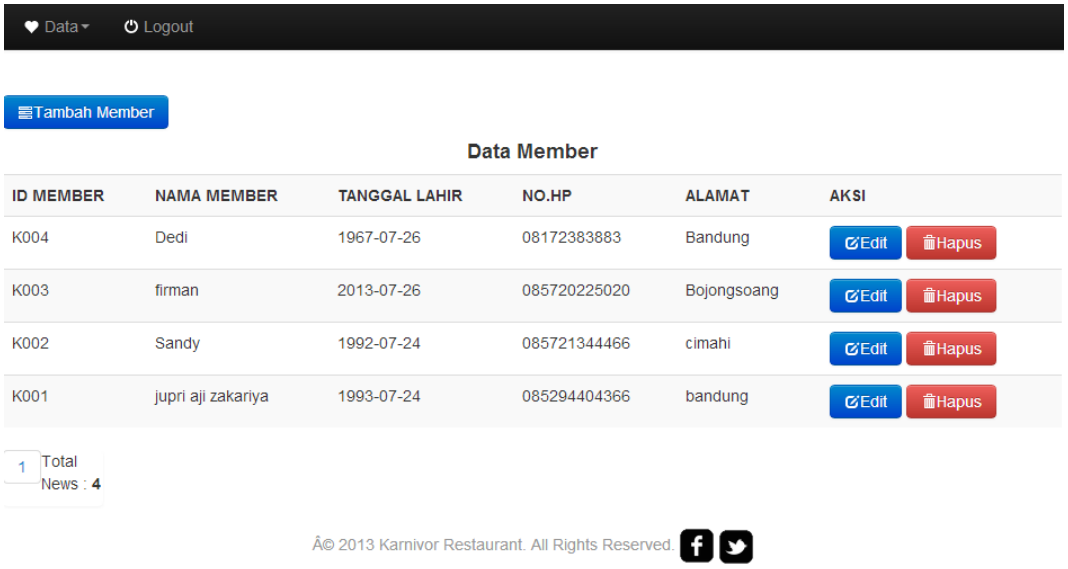
   Halaman pertama ketika berhasil masuk.



Gambar 5.8 Tampilan Home

3. Halaman member pada kasir

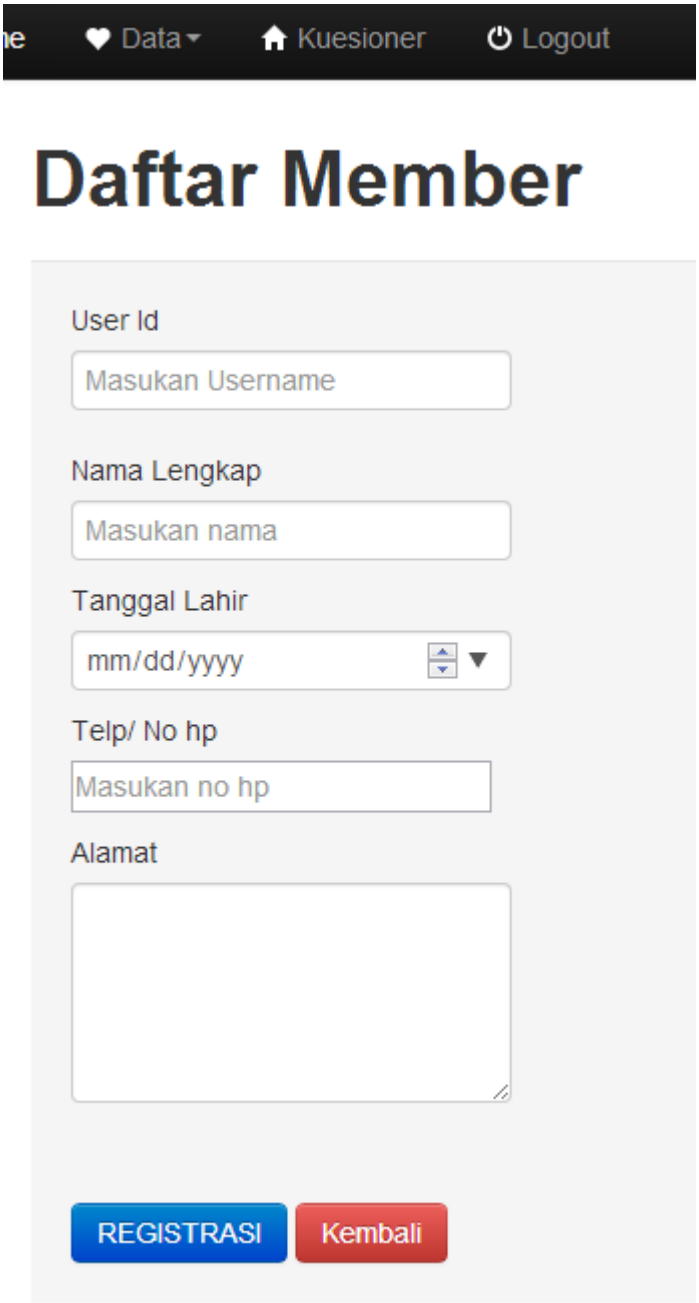
Halaman dimana kasir menambahkan pelanggan sebagai member untuk bertansaksi di karnivor restaurant.



Gambar 5.9 Tampilan halaman member

4. Tampilan tambah member

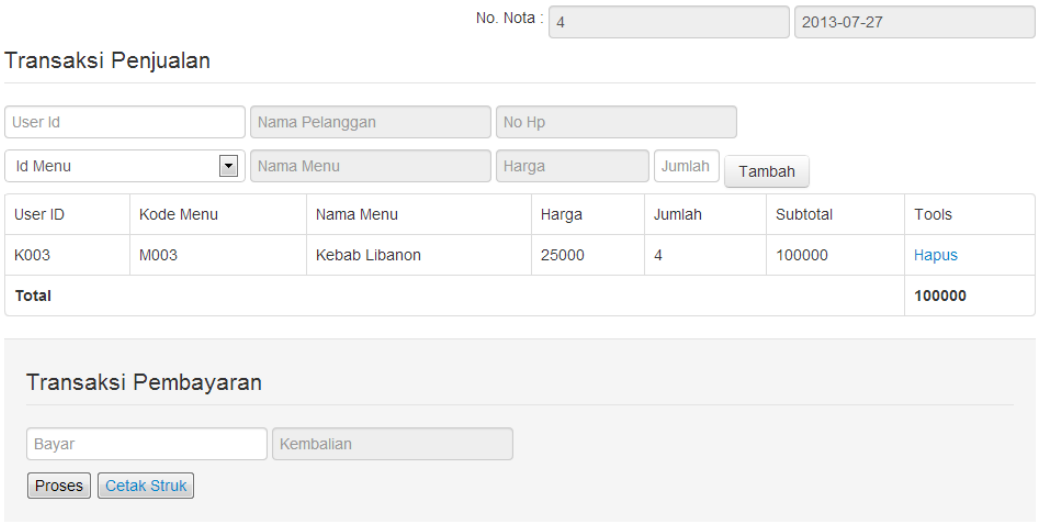
Halaman dimana kasir bisa menambahkan member.



Gambar 5.10. tambah member

5. Tampilan transaksi

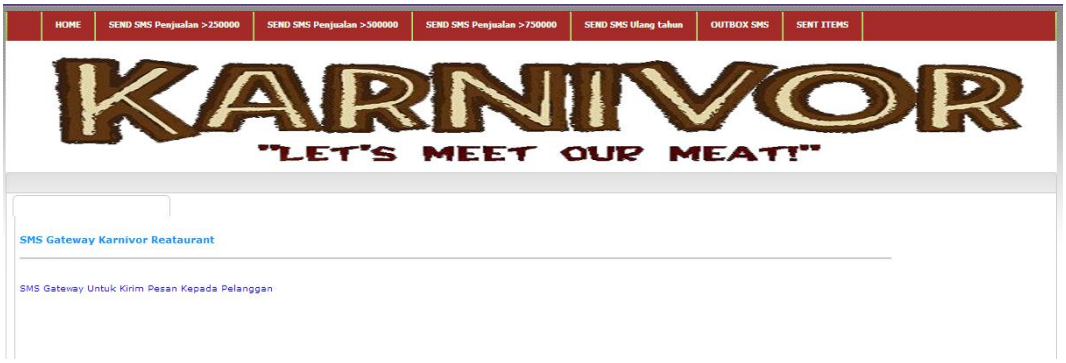
Tampilan dimana kasir mengelola transaksi penjualan yang berlangsung.



Gambar 5.11. halaman transaksi

6. Tampilan *Sms Gateway*

Halaman dimana menampilkan keseluruhan isi dari *sms gateway*



Gambar 5.12. tampilan *Sms Gateway*

5.2. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal. Pengujian terhadap program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Berikut ini adalah rencana pengujian input/output perancangan aplikasi transaksi penjualan dengan pemanaatan *sms gateway*.

5.2.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Tingkat Uji
Login	Username
	Password
Input Data	Data member
	Data transaksi
	Data menu makanan
Proses	Mendaftarkan Pelanggan
	Transaksi

Output	SMS
	Struk transaksi

5.2.1.1. Kasus dan hasil pengujian

Setelah melakukan tahap rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian, yaitu sebagai berikut :

5.2.1.2. Pengujian Login

Berikut adalah tabel pengujian login user untuk dapat mengakses sistem :

Tabel 5.2 pengujian Login User

Kasus dan hasil uji (Data normal)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Paswword : admin	Dapat masuk ke halaman utama admin	Dapat login dan masuk kehalaman utama admin	[X] Diterima [ ] Ditolak
Login	Dapat masuk ke halaman utama admin	Setiap menu ada bebrapa yang masih belum berfungsi	[ ] Diterima [X] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : bebas Paswword : bebas	Tidak dapat masuk ke halaman utama admin	Jika username dan password salah tidak akan dapat masuk halaman menu utama admin	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.1.3. Pengujian data member

Berikut adalah tabel pengujian data member:

Tabel 5.3 pengujian Data Member

Kasus dan hasil uji (Data normal)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data pelanggan	Dapat input member yang baru.	Ketika data member sudah berhasil disimpan maka dapat melakukan transaksi.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data member	Ketika form input data member tidak diisi dengan lengkap maka memberikan alert gagal disimpan	Sistem memberikan alert gagal disimpan dan data tidak disimpan	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.1.4. Pengujian Data Transaksi

Berikut adalah data tabel pengujian data news

Tabel 5.4 Tabel Pengujian Data Transaksi

Kasus dan hasil uji (Data normal)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Input data transaksi	Dapat input data transaksi baru.	Ketika data transaksi sudah berhasil disimpan maka dapat melakukan transaksi lagi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data news	Ketika form input data Transaksi tidak diisi dengan lengkap maka memberikan alert gagal disimpan	Sistem memberikan alert gagal disimpan dan data tidak disimpan	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.1.5. Pengujian Data Input Menu Makanan

Berikut merupakan tabel pengujian data input menu makanan

Tabel 5.5. Tabel Pengujian Data Input Menu Makanan

Kasus dan hasil uji (Data normal)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data menu makanan	Dapat input data menu makanan baru.	Ketika data menu makanan sudah berhasil disimpan dan bisa kembali menginputkan data menu makanan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Data yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Input data menu makanan	Ketika form input data menu makanan tidak diisi dengan lengkap maka memberikan alert gagal disimpan	Sistem memberikan alert gagal disimpan dan data tidak disimpan	[X] Diterima [ ] Ditolak