# BAB V

# IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

## 5.1. Implementasi

Implementasi *prototype web* pelayanan pelanggan pada pasar cisangkuy ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, basis data yang digunakan ialah *MySQL*. Implementasi dan pengujian dilakukan di perangkat *PC* (*personal computer*) dengan sistem operasi *Microsoft Windows 7 SP1* dan perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *Android 4.3 Jelly Bean* .

### 5.1.1. Batasan Implementasi

Dalam pengimplementasian perangkat lunak ada beberapa hal yang perlu menjadi batasan implementasi yaitu :

1. Tidak terhubung ke jaringan internet hanya menggunakan *local area network.*
2. Penggunaan *smartphone* hanya diimplementasikan pada halaman utama pelanggan.
3. Browser yang digunakan hanya yang sudah mendukung HTML5.

### 5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perancangan *Web* Pelayanan Pelanggan yang dibangun ini, dibangun dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dapat mudah untuk dikembangkan. Penyimpanan data yang digunakan adalah MySql.

### 5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

Pada implementasi perangkat keras dibutuhkan beberapa perangkat keras sebagai pendukung sistem diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Komputer Server
    a. *Processor Intel core* i3
    b. *Memory* 4GB DDR 3
    c. *Harddisk* 320 GB
    d. Monitor LCD 14”
2. Komputer Client
    a. *Processor intel core 2 Duo*
    b. *Memory* 2GB DDR 3
    c. *Harddisk* 80GB
    d. Monitor LCD 14”
3. Perangkat Jaringan
    a. 1 buah *Switch* 4 *port*
    b. Kabel UTP dan RJ 45
    c. NIC (*Network Interface Card)* pada masing – masing computer
    d. *Router Wireles mikrotik*

### 5.1.4. Implementasi Basis Data

Pada bagian implementasi basis data diuraikan dalam sintak basis data sebagai berikut :

a. Sintak Pembuat *Database*/Basis Data

```
CREATE DATABASE `cisangkuy`;
```

b. Sintak untuk membuat table user

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
 `userid` varchar(20)
 `password` varchar(50) ,
 `nama_user` varchar(50),
 `level` varchar(15),
 `inisial` varchar(3),
 PRIMARY KEY (`userid`),
 UNIQUE KEY `insial` (`inisial`)
) ENGINE=InnoDB
```

c. Sintak untuk membuat table kategori

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
 `id_kategori` int(5) AUTO_INCREMENT,
 `nama_kategori` varchar(30),
 `userid` varchar(20),
 PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu pada tabel kategori :

```
ALTER TABLE kategori
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`userid`)
REFERENCES user(`userid`)
```

d. Sintak untuk membuat tabel item

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `item` (
  `id_item` varchar(6),
  `nama_item` varchar(50),
  `deskripsi` text,
  `harga` int(6),
  `gambar_item` varchar(30),
  `id_kategori` int(5),
  PRIMARY KEY (`id_item`)
) ENGINE=InnoDB
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu pada tabel item :

```
ALTER TABLE item
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`id_kategori`)
REFERENCES kategori(`id_kategori`)
```

e. Sintak untuk membuat tabel captainorder

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `captainorder` (
  `id_captain` bigint(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
  `id_item` varchar(6),
  `id_session` varchar(100),
  `tgl_keranjang` date,
  `qty` int(4),
  `teenant` varchar(20),
  PRIMARY KEY (`id_captain`)
) ENGINE=InnoDB
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu pada tabel captainorder :

```
ALTER TABLE captainorder
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`id_item`)
REFERENCES item(`id_item`)
```

f. Sintak untuk membuat tabel pesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesanan` (
  `no_nota` varchar(13),
  `no_meja` varchar(20),
  `tanggal_pesanan` date,
  `id_pemesan` varchar(100),
  `total_bayar` bigint(20),
  `status_bayar` varchar(4),
  `status_proses` varchar(4),
  PRIMARY KEY (`no_nota`)
) ENGINE=InnoDB
```

g. Sintak untuk membuat tabel detailpesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpesanan` (
  `no_nota` varchar(13),
  `id_item` varchar(6),
  `teenant` varchar(20),
  `qty` int(4),
  `subtotal` bigint(20)
) ENGINE=InnoDB
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu no_nota pada tabel detailpesanan :

```
ALTER TABLE detailpesanan
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`no_nota`)
REFERENCES pesanan(`no_nota`)
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu id_item pada tabel detailpesanan :

```
ALTER TABLE detailpesanan
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`id_item`)
REFERENCES item(`id_item`)
```

h. Sintak untuk membuat tabel pembayaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaran` (
  `id_bayar` bigint(20) AUTO_INCREMENT,
  `tgl_bayar` date,
  `no_nota` varchar(13),
```

```
  `total_bayar` bigint(20),
  `jml_bayar` int(11),
  `jml_kembali` int(11),
  PRIMARY KEY (`id_bayar`)
) ENGINE=InnoDB
```

Tambahkan Sql Query berikut untuk menambahkan kunci tamu pada tabel pembayaran:

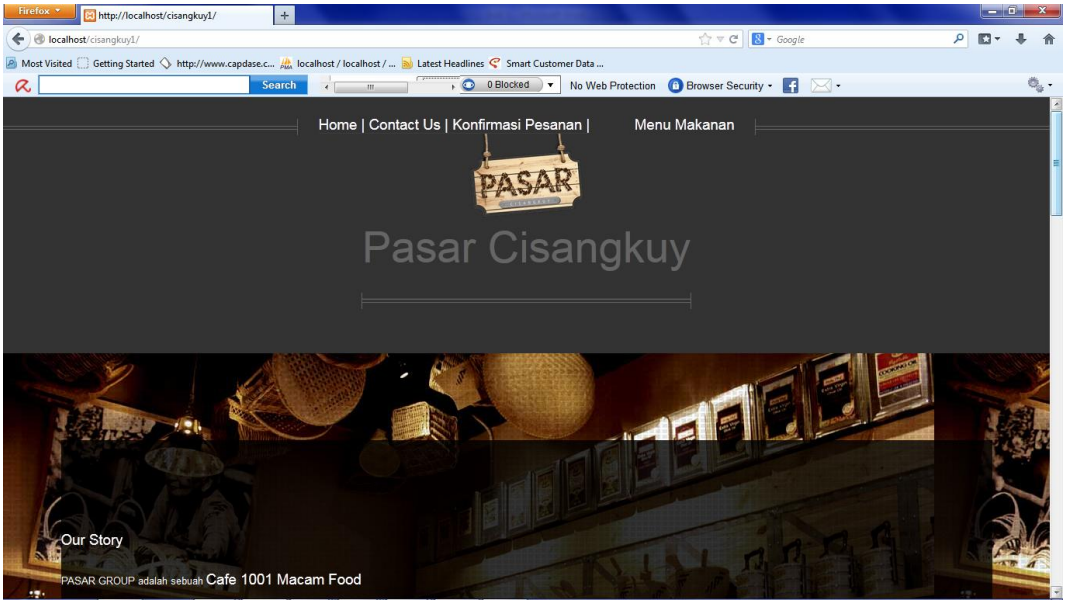
```
ALTER TABLE pembayaran
ADD CONSTRAINT FOREIGN KEY (`no_nota`)
REFERENCES pesanan(`no_nota`)
```

### 5.1.5. Implementasi Antar Muka

Antarmuka merupakan tampilan awal dari suatu program dan berisi menu – menu yang dapat di akses dan menjadi *interface* antara pengguna dan sistem. Berikut implementasi antarmuka web pelayanan pelanggan:

1. Halaman Utama Pelanggan

   Halaman ini adalah halaman utama ketika pelanggan mengakses web pelayanan pelanggan Pasar Cisangkuy.




**Gambar 5. 1. Halaman Utama Pelanggan Dari Browser Komputer**




**Gambar 5. 2. Halaman Utama Pelanggan Dari Browser Smartphone**

2. Halaman Menu Makanan

Halaman ini adalah halaman untuk memesan makanan.



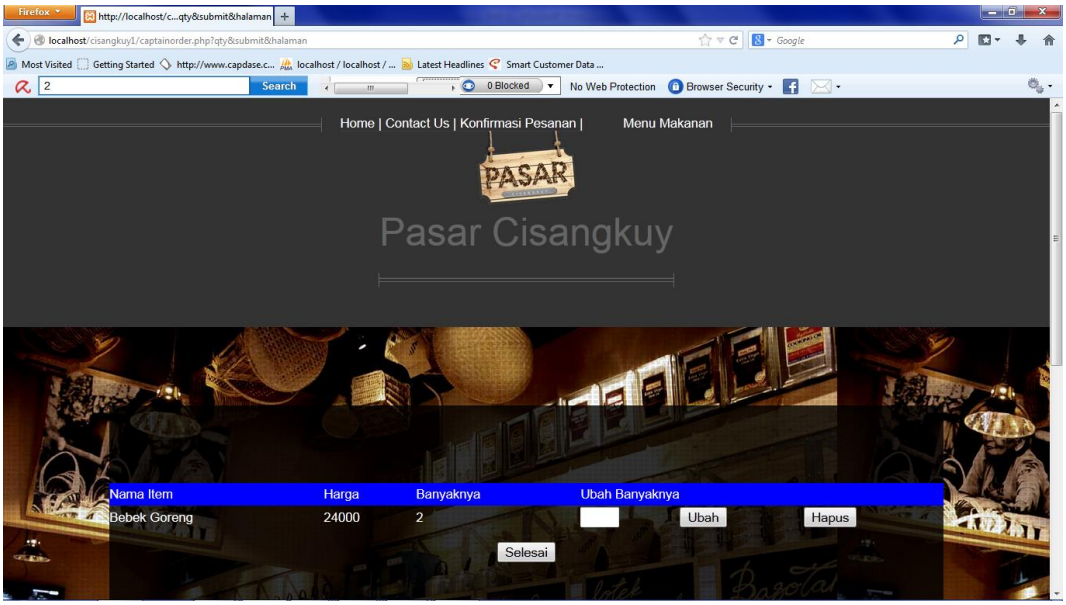

**Gambar 5. 3. Halaman Menu Makanan Dari Browser Komputer**




**Gambar 5. 4. Halaman Menu Makanan Dari Browser Smartphone**

3. Halaman Konfirmasi Pesanan

   Halaman ini untuk mengkonfirmasi pesanan yg sudah dilakukan di halaman menu makanan.



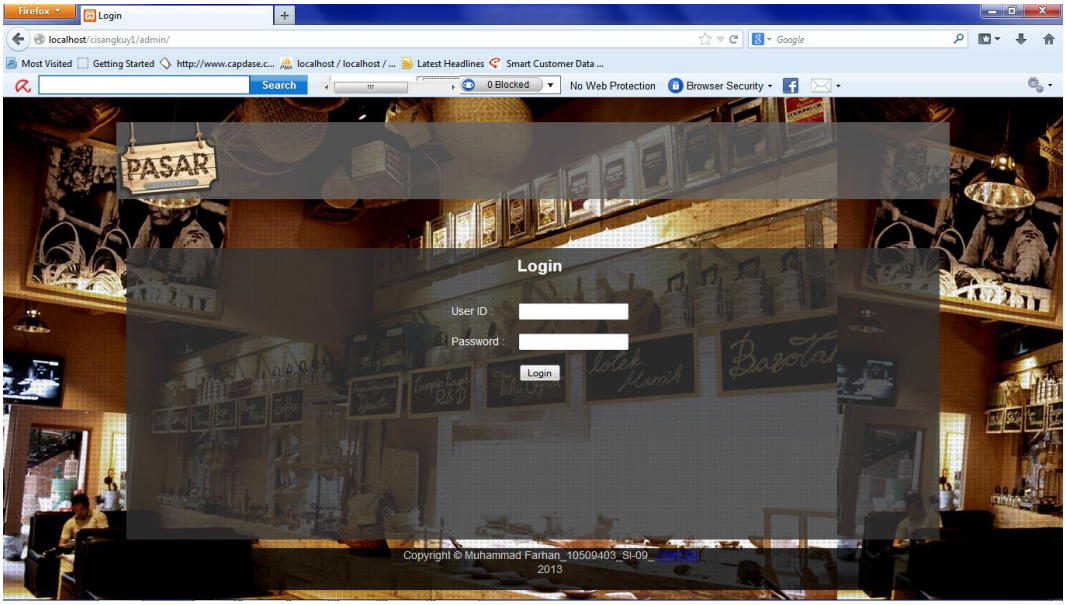

**Gambar 5. 5. Halaman Konfirmasi Pesanan Dari Browser Komputer**




**Gambar 5. 6. Halaman Konfirmasi Pesanan Dari Browser Smartphone**

4. Login

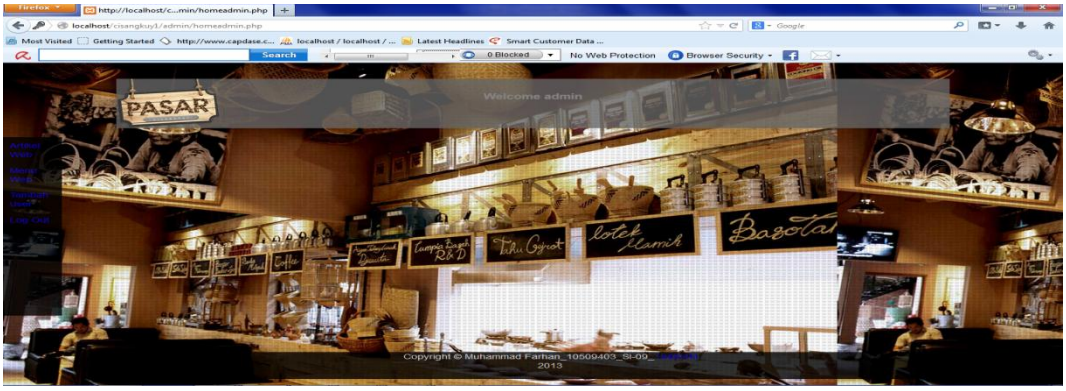
   Halaman login ini untuk menentukan hakakses antara admin, teenant,dan kasir.Untuk masuk kedalam menu utama masing-masing.




**Gambar 5. 7. Halaman Login**

5. Halaman utama Admin

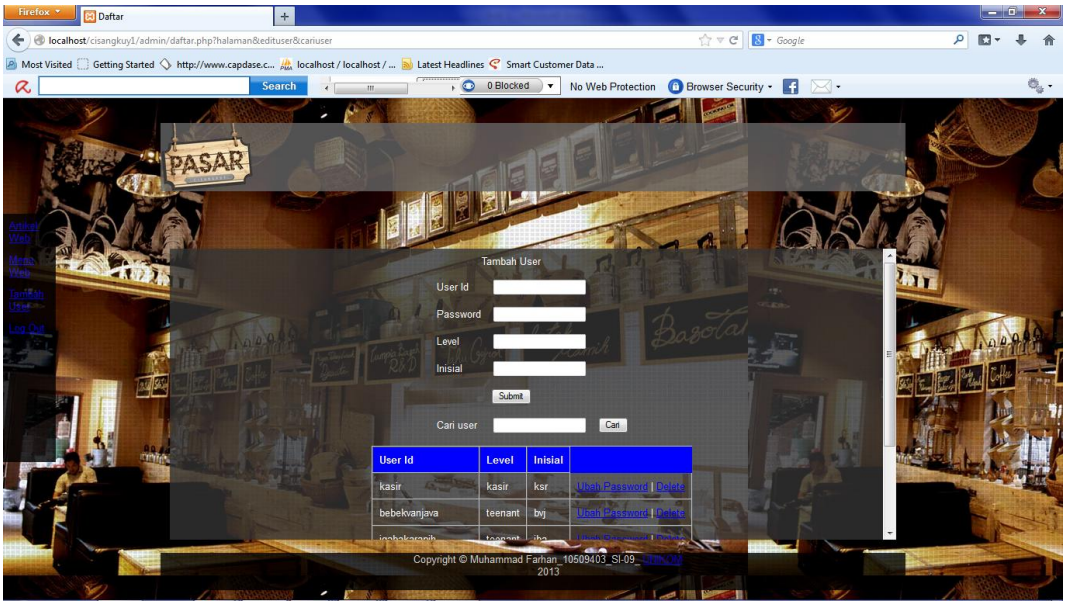
   Halaman ini adalah halaman utama ketika admin login.




**Gambar 5. 8. Halaman Utama Admin**

6. Halaman Tambah User

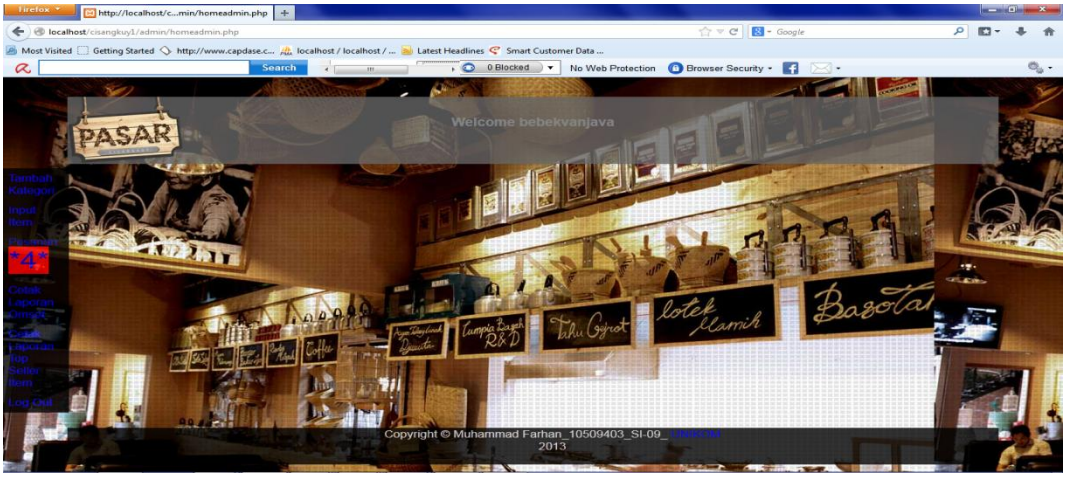
   Halaman ini digunakan admin untuk menambah user baru,baik itu kasir ataupun teenant.




**Gambar 5. 9. Halaman Tambah User**

7. Halaman Utama Teenant

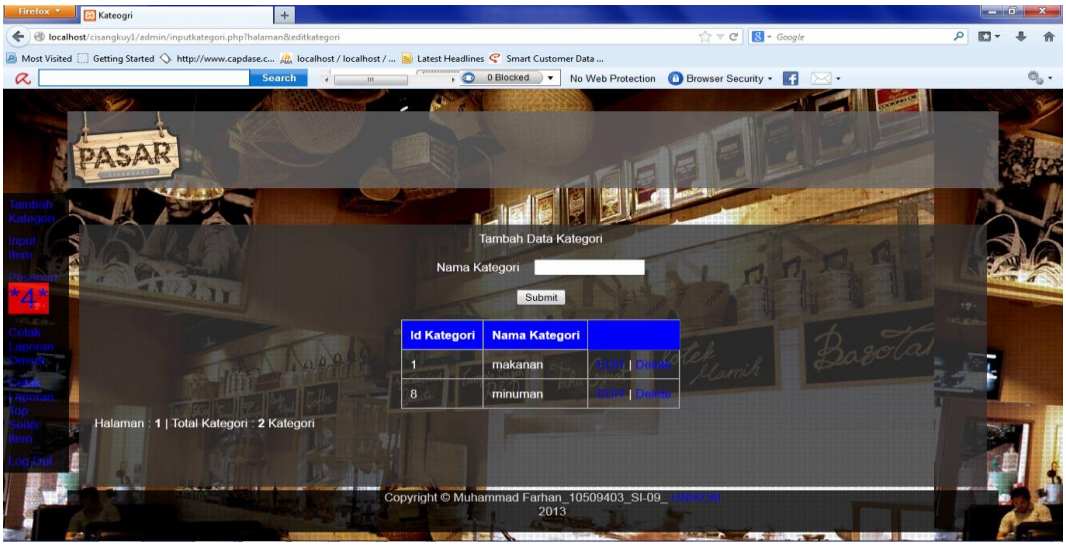
   Halaman ini adalah halaman utama ketika teenant login.




**Gambar 5. 10. Halaman Utama Teenant**

8. Halaman Tambah Kategori

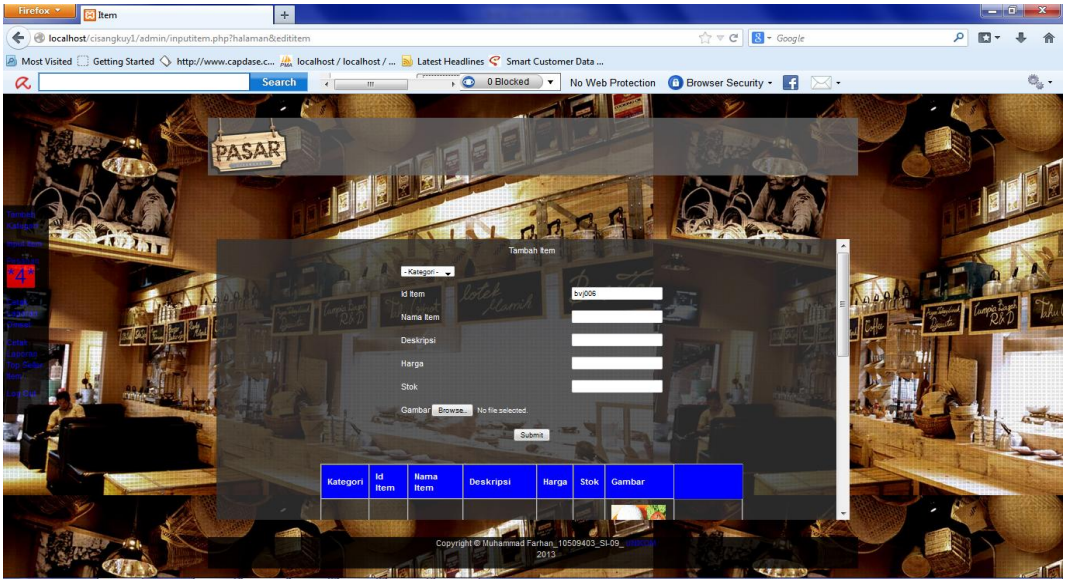
   Halaman ini untuk menambah data kategori item.




**Gambar 5. 11. Halaman Tambah Kategori**

9. Halaman Tambah Item

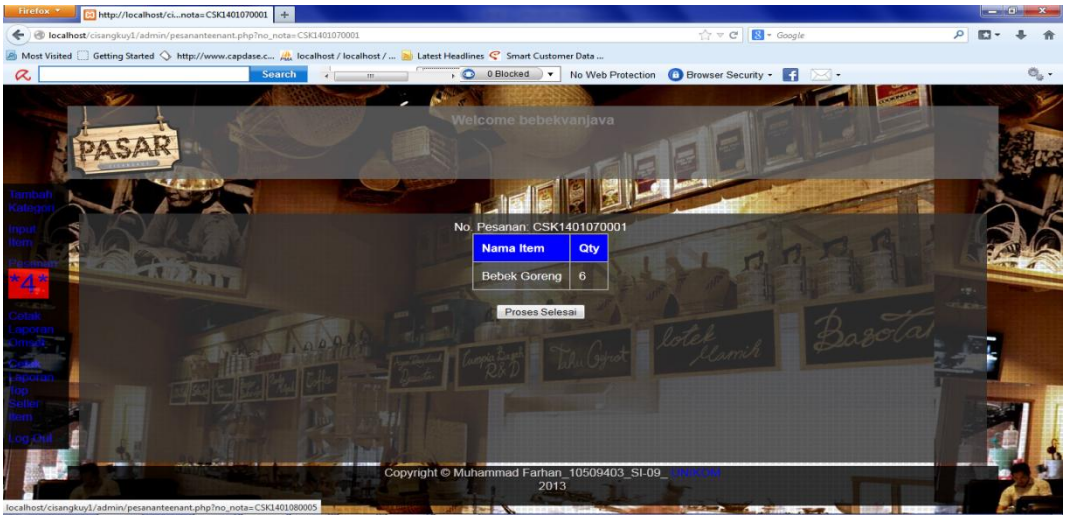
   Halaman ini untuk menambah data item makanan.




**Gambar 5. 12. Halaman Tambah Item**

10. Halaman Pesanan Teenant

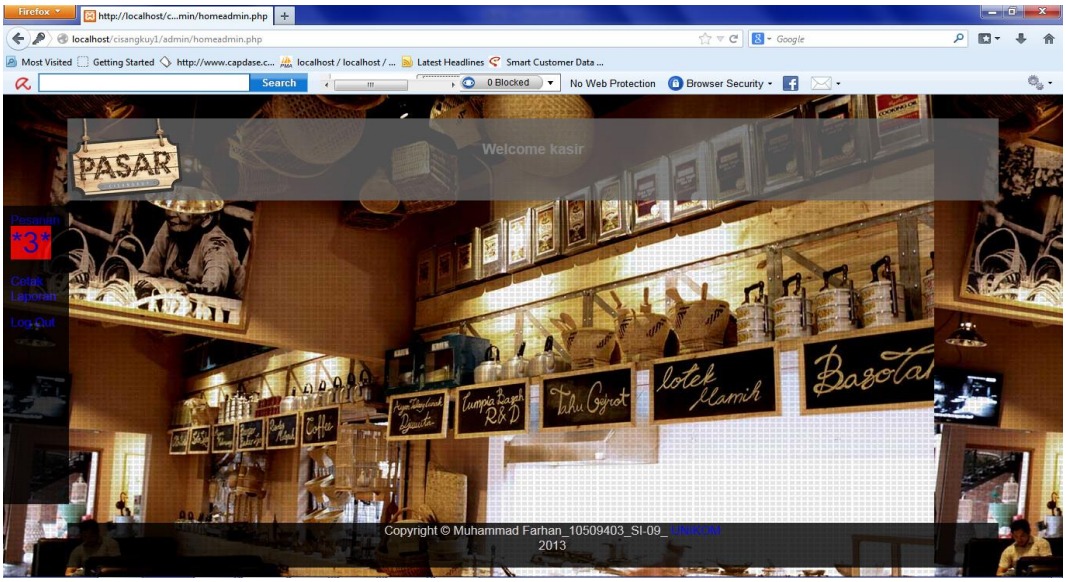
Halaman ini untuk melihat pesanan yang masuk ke teenant dan mengupdate status pesanan.




**Gambar 5. 13. Halaman Pesanan Teenant**

11. Halaman utama Kasir

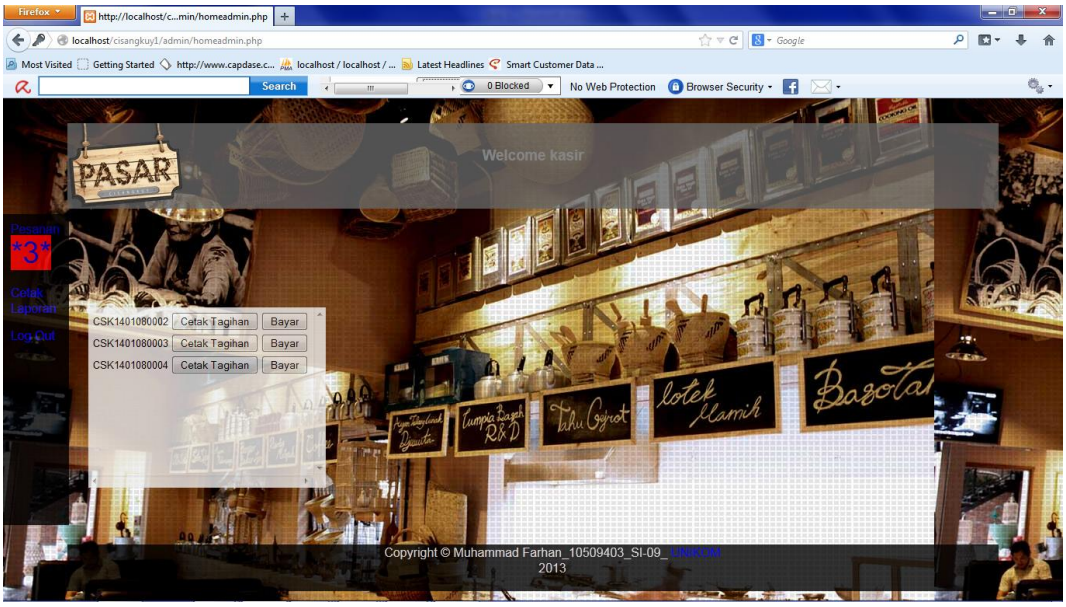
Halaman ini adalah halaman utama ketika Kasir login.




**Gambar 5. 14. Halaman Utama Kasir**

12. Halaman Pesanan Kasir

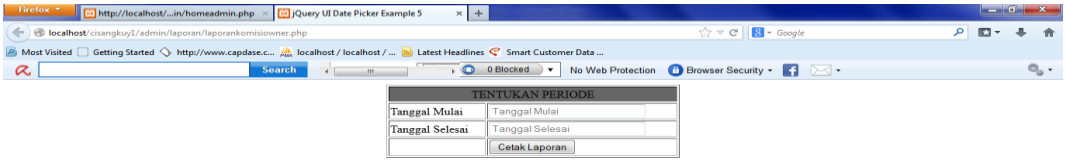
Untuk menampilkan pesanan yang belum dibayar.




**Gambar 5. 15. Halaman Pesanan Kasir**

13. Halaman Laporan.

Untuk Memasukkan periode laporan.




**Gambar 5. 16. Halaman Laporan**

### 5.1.6. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program merupakan aspek awal untuk menjelaskan bagaimana perancangan aplikasi *web* pelayanan pelanggan ini dapat dijalankan secara utuh didalam sistem komputer. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan proses instalasi program agar berjalan pada kondisi *offline*. Berikut merupakan langkah dalam instalasi program :

1. Install program *web server* Xampp .
2. Copy folder aplikasi web pada C:\XAMPP\htdocs.
3. Buka *browser* dan ketikkan http://localhost/phpmyadmin lalu pilih tab database, lalu pada field create new database ketikkan nama database yaitu cisangkuy dan klik create.
4. Kemudian pilih database yang telah dibuat dan klik tab import, klik browse dan pilih file cisangkuy.sql ,lalu klik go.

### 5.1.7. Penggunaan Program

Panggil tampilan program awal aplikasi *web* dengan mengetikan pada *web browser*: http://localhost/pasarcisangkuy dan untuk *admin* menggunakan alamat http://localhost/pasarcisangkuy/admin

## 5.2. Pengujian Program

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam *siklus* pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang memiliki kualitas yang baik yaitu mampu untuk mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

### 5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Alasannya karena metode *blackbox* dapat mengetahui apakah program dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Kelebihan metode *blackbox* ini adalah kita dapat melakukan pengujian program dengan kondisi nyata saat program berjalan, jadi kita dapat mengetahui langsung apakah program dapat berjalan dan menghasilkan *output* seperti yang diharapkan. Pengujian web pelayanan pelanggan ini menggunakan data uji berupa data masukan dari *user* ,*admin* kasir dan teenant pada program aplikasi yang telah dibuat.

Tabel di bawah ini akan menjelaskan mengenai rencana pengujian *Web* Pelayanan Pelanggan Pasar Cisangkuy.

**Tabel 5. 1. Rencana Pengujian**

| Kasus Uji | Butir Uji | Jenis Pengujian |
|---|---|---|
| Pesan Makanan | Memasukan pesanan makanan | Blackbox |
| Konfirmasi Pesanan | Mengubah jumlah pesanan,hapus item,dan menyelesaikan konfirmasi | Blackbox |
| Login | Memeriksa proses login | Blackbox |
| Input Data user di menu admin | Proses penambahan data user sekaligus proses simpan | Blackbox |
| Input data kategori di menu teenant | Proses penambahan data kategori sekaligus proses simpan | Blackbox |
| Input data item di menu teenant | Proses penambahan data item sekaligus proses simpan | Blackbox |
| Update status proses pesanan di menu teenant | Proses update status proses pesanan simpan | Blackbox |
| Cetak Tagihan di menu kasir | Proses cetak tagihan | Blackbox |
| Input Data Pembayaran Di menu kasir | Proses penambahan data pembayaran | Blackbox |

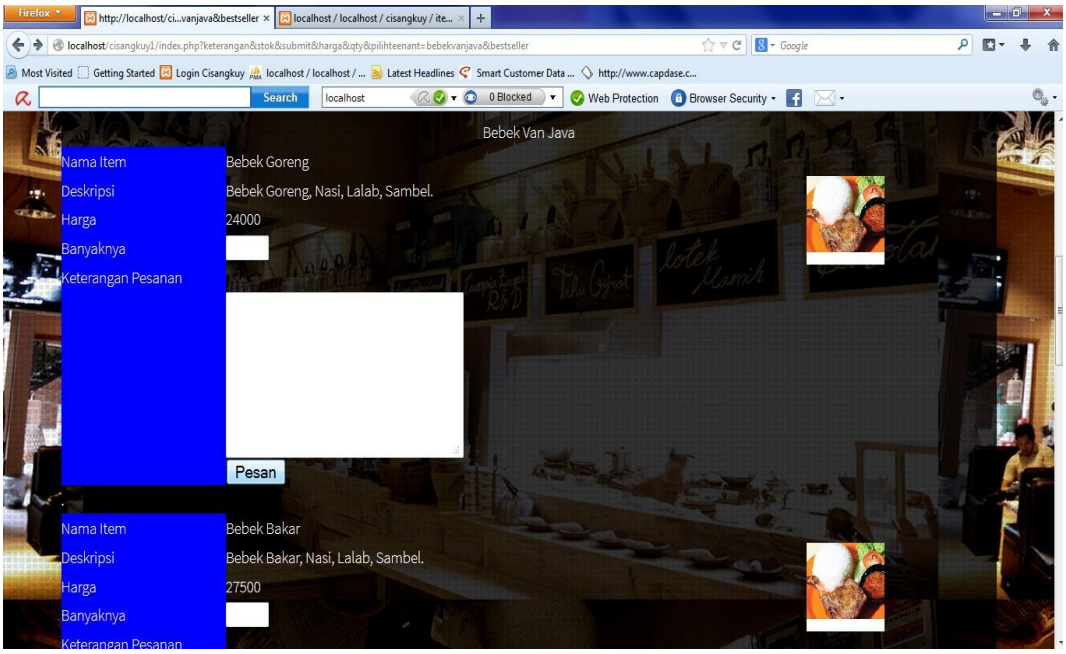
| | | |
|---|---|---|
| | sekaligus proses cetak bukti pembayaran | |
| Cetak laporan | Proses menampilkan laporan dan mencetak laporan | Blackbox |

### 5.2.2. Kasus Dan Hasil Pengujian

Berikut ini akan dijelaskan mengenai kasus dan hasil dari pengujian.

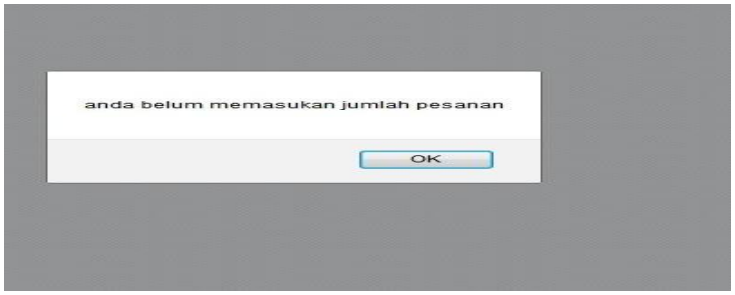
1. **Pengujian Pesan Makanan**

Berikut ini adalah pengujian proses pesan makanan.



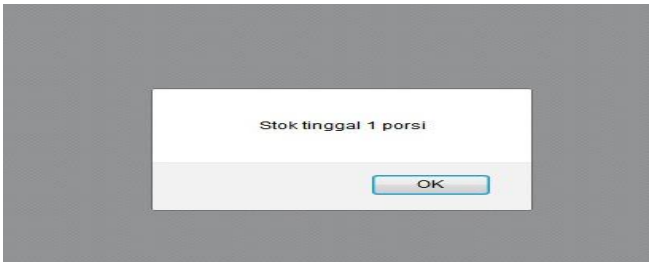

**Gambar 5. 17. Halaman Menu Makanan**

Jika di tekan Pesan pada saat data kosong maka akan muncul alert seperti pada gambar di bawah ini:



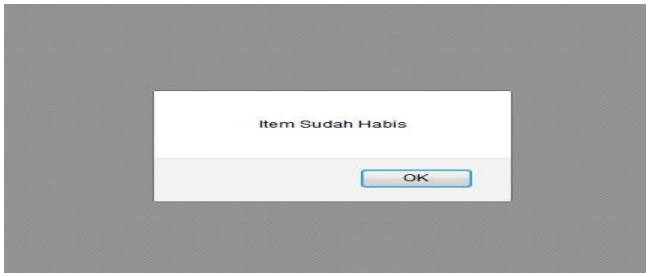

**Gambar 5. 18. Alert Jumlah Pesanan Kosong**

Jika di tekan Pesan pada saat jumlah pesanan terisi dan jumlah stok kurang maka data akan masuk ke captain order sesuai jumlah stok dan akan muncul alert seperti pada gambar di bawah ini:



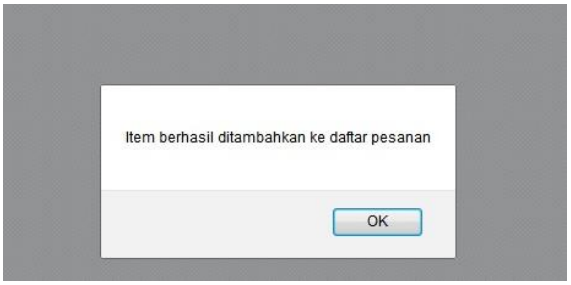

**Gambar 5. 19. Alert Stok Kurang**

Jika di tekan Pesan pada saat jumlah pesanan terisi dan stok habis maka akan muncul alert seperti pada gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 20. Alert Item Habis**

Jika di tekan Pesan pada saat jumlah pesanan terisi dan stok mencukupi maka data akan masuk ke captain order dan akan muncul alert seperti pada gambar di bawah ini:



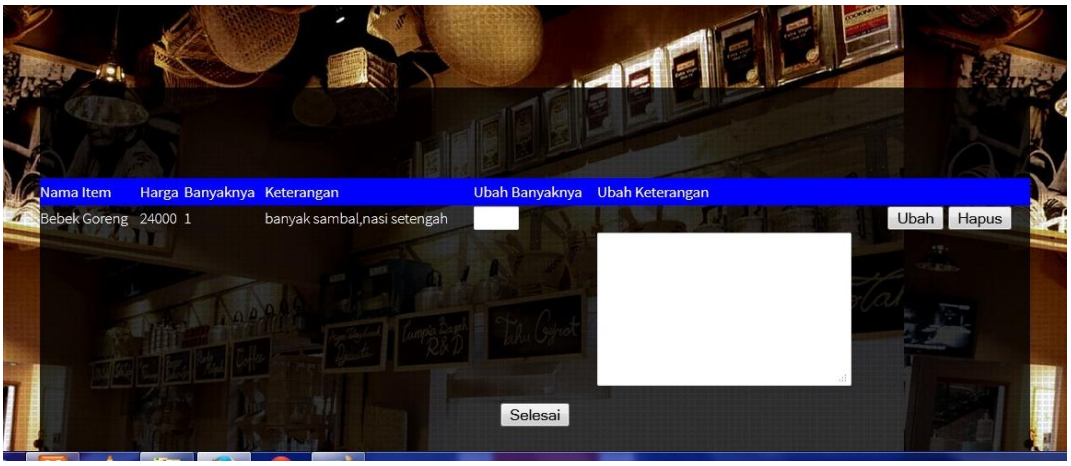

**Gambar 5. 21. Alert Item Berhasil Ditambahkan**

**Tabel 5. 2. Pengujian Pesan Makanan**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Input jumlah item yang dipesan | Data masuk ke captain order | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

**2. Pengujian Konfirmasi Pesanan**

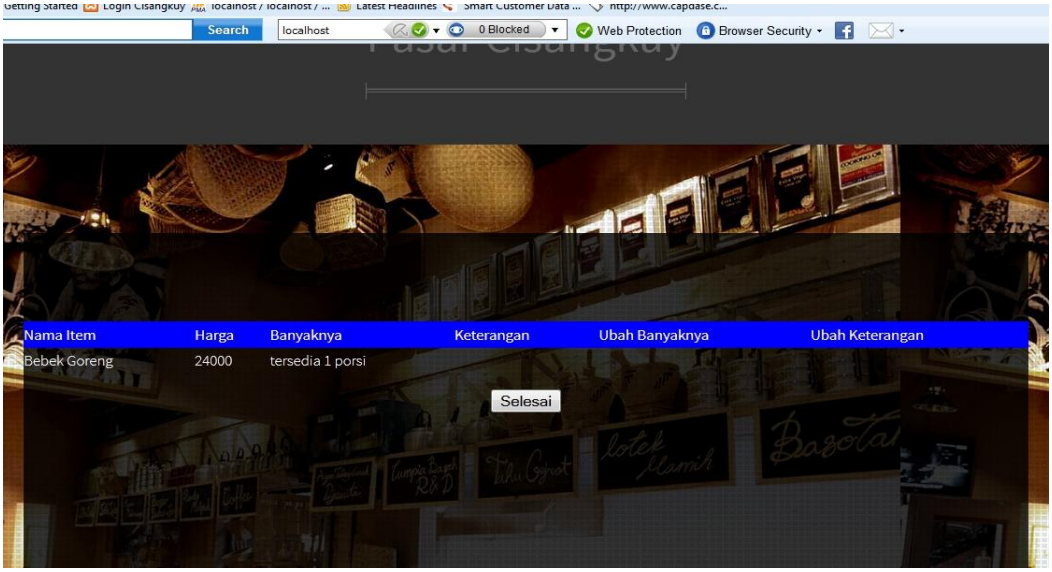
Berikut ini adalah pengujian proses pesan makanan.




**Gambar 5. 22.Halaman Konfirmasi Pesanan**

Jika di tekan ubah pada saat field ubah banyaknya dan ubah keterangan kosong maka tidak akan terjadi sesuatu.

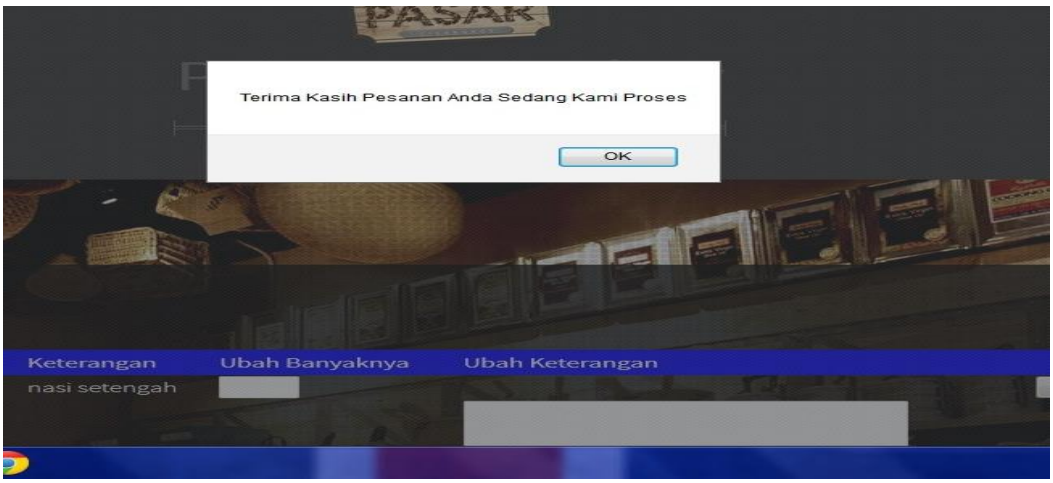
Jika di tekan ubah pada saat field ubah banyaknya terisi dan ubah keterangan kosong maka banyaknya akan berubah sesuai yang di inputkan di field atau akan muncul seperti pada gambar di bawah ini jika jumlah yg di masukkan melebihi stok:




**Gambar 5. 23. Ubah Banyaknya Melebihi Stok**

Jika di tekan ubah pada saat field ubah banyaknya kosong dan ubah keterangan terisi maka keterangan akan berubah sesuai yang di inputkan di field.

Jika di tekan selesai data akan masuk ke database pesanan dan akan menampilkan notifikasi di bagian kasir serta alert seperti gambar di bawah ini:



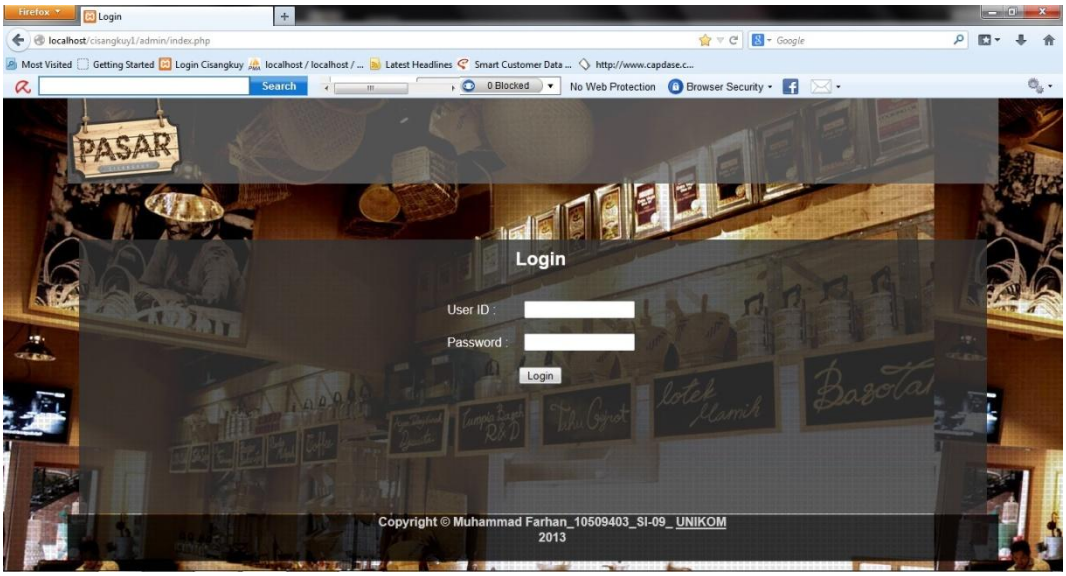

**Gambar 5. 24. Pesanan Diproses**

**Tabel 5. 3. Pengujian Konfirmasi Pesanan**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Ubah Jumlah item yang dipesan | Jumlah item berubah | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Ubah Keterangan item yang dipesan | Keterangan item berubah | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Ubah Jumlah item dan Keterangan item yang dipesan | Jumlah item dan Keterangan item berubah | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Hapusitem yang dipesan | Item Yang di pesan terhapus | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Menyelesaikan pesanan | Data pesanan masuk ke notifikasi di menu kasir | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

### 3. Pengujian Login

Berikut ini adalah pengujian proses login.




**Gambar 5. 25. Halaman Login**

Jika User ID dan Password tidak diisi dan menekan tombol login maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 26. Alert User Id dan Password Kosong**

Jika User ID dan Password salah dan menekan tombol login maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 27. Alert User Id dan Password Tidak Sesuai**

Jika User ID tidak diisi dan menekan tombol login maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 28. Alert User Id Kosong**

Jika Password tidak diisi dan menekan tombol login maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 29. Alert Password Kosong**

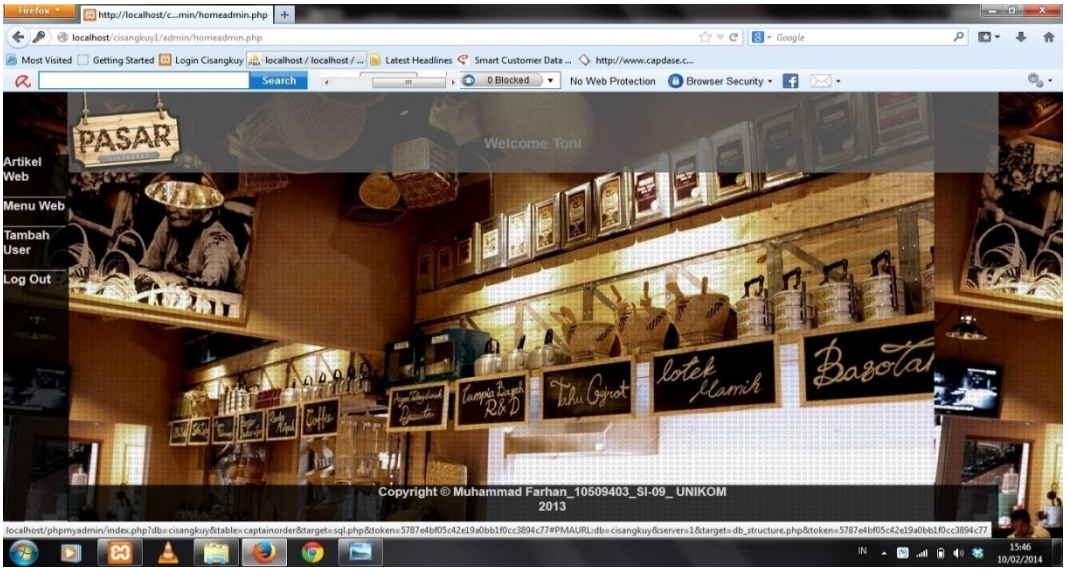
Jika User ID dan Password sesuai dan menekan tombol login maka akan masuk ke halaman utama sesuai dengan hak akses yang ada yaitu admin, kasir, dan seluruh teenant.

**Tabel 5. 4. Pengujian Login**

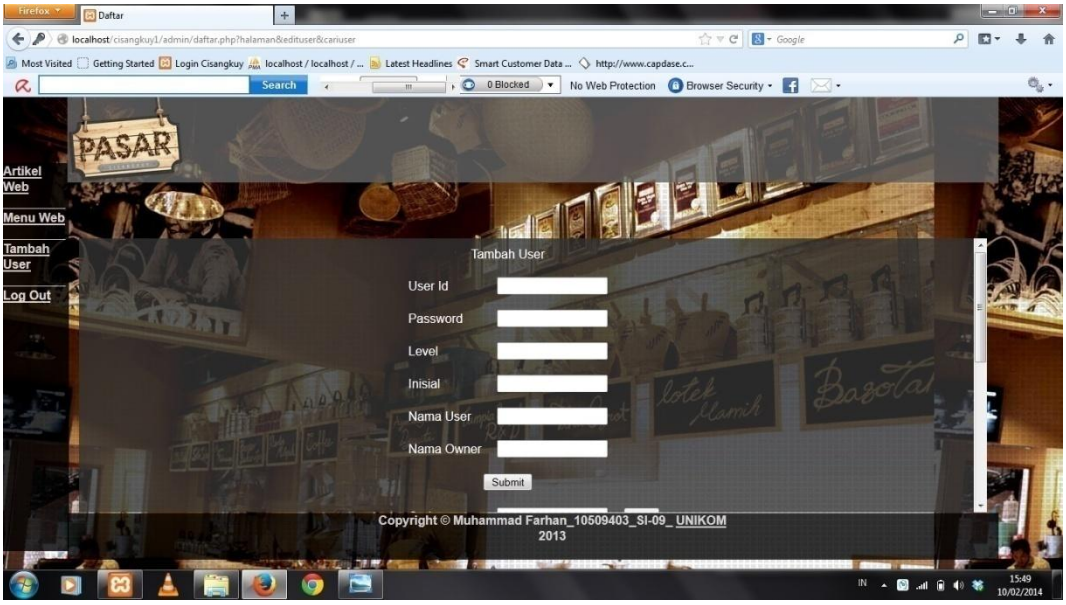
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| User Id: Benar<br><br>Password: Benar | Masuk menu utama dengan menu-menu yang sesuai dengan hak akses | User Id dan Password sesuai dengan hak akses | [ **X** ] Diterima<br><br>[ ] Ditolak |
| User Id:<br><br>Benar<br><br>Password:<br><br>Salah | Tidak dapat login dan menampilkan pesan user id dan Password salah | User Id dan Password tidak sesuai dengan hak akses | [ **X** ] Diterima<br><br>[ ] Ditolak |

**4. Pengujian Input Data User**

Berikut ini adalah pengujian prosesinput data user.




**Gambar 5. 30. Halaman Utama Admin**



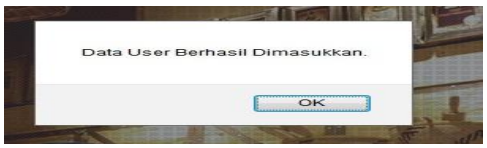

**Gambar 5. 31. Halaman Tambah User**

Jika ditekan submit dengan field masih ada yang kosong maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:



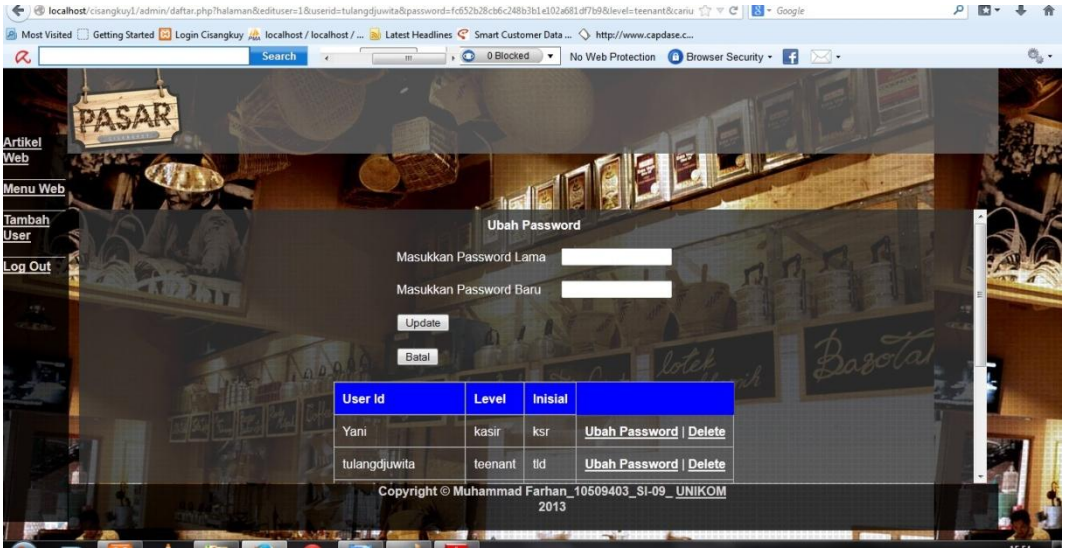

**Gambar 5. 32. Alert Belum Memasukkan Data User Dengan Benar**

Jika ditekan submit dengan data yang benar maka data user akan di simpan dan akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:



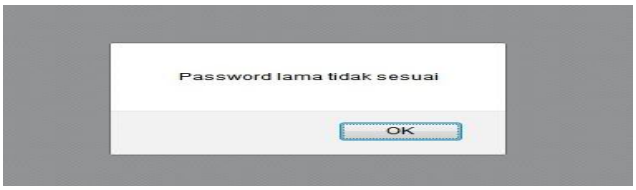

**Gambar 5. 33. Alert Data User Berhasil Dimasukkan**

Jika Ubah Password di tekan maka akan muncul form seperti gambar di bawah ini:



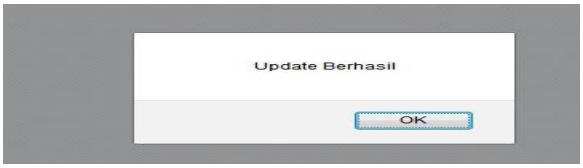

**Gambar 5. 34. Form Ubah Password**

Jika menekan tombol submit langsung atau password lama yang di masukkan salah maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 35. Alert Password Lama Tidak Sesuai**

Jika menekan tombol submit dengan data yang benar maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



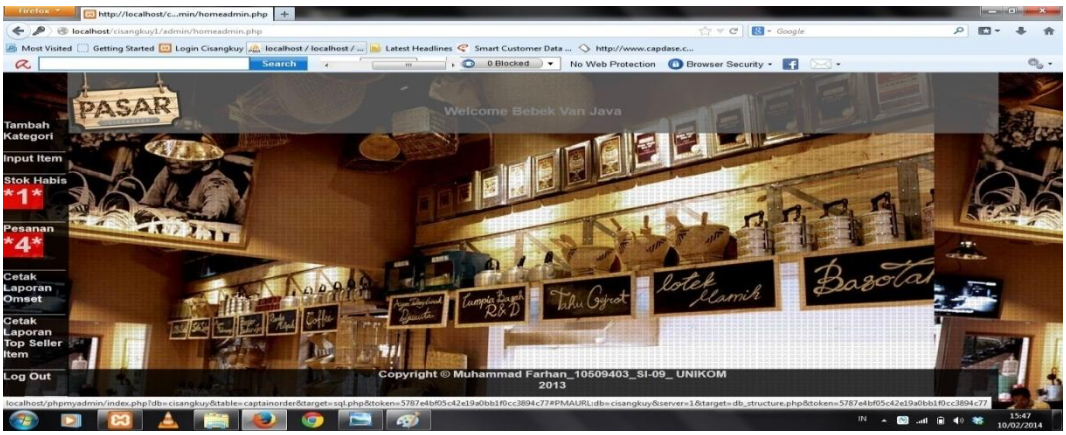

**Gambar 5. 36. Alert Update Pasword Berhasil**

**Tabel 5. 5. Pengujian Input Data User**

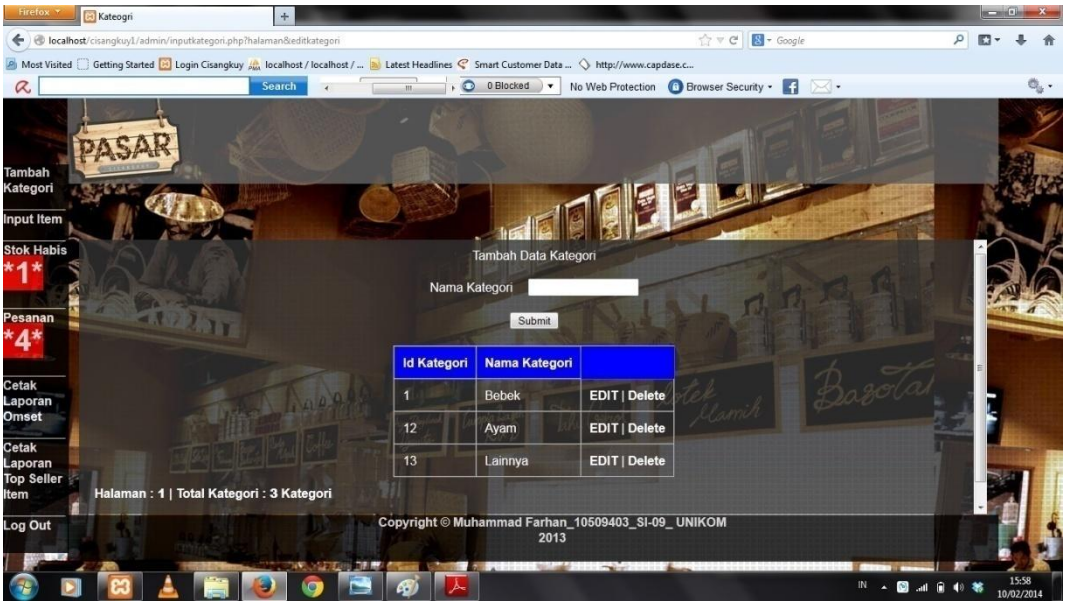
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Input user dengan field terisi | Data tersimpan | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Input user dengan field kosong | Menampilkan Alert "anda belum memasukkan data dengan benar silahkan input kembali data anda" | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

**5. Pengujian Input Data Kategori**

Berikut ini adalah pengujian proses input data kategori

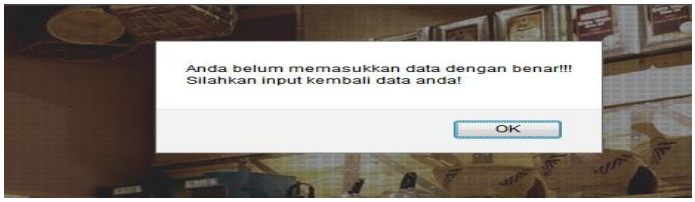



**Gambar 5. 37. Halaman Utama Teenant**



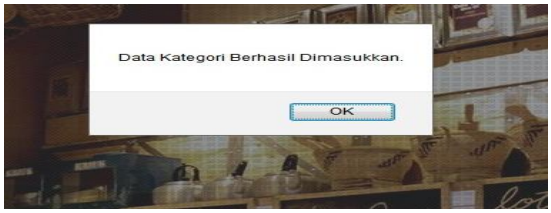

**Gambar 5. 38. Halaman Tambah Data Kategori**

Jika ditekan submit dengan field masih kosong maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 39. Alert Belum Memasukkan Data Kategori Dengan Benar**

Jika ditekan submit dengan field terisi maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 40. Alert Data Kategori Berhasil Dimasukkan**

Jika ditekan delete maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:



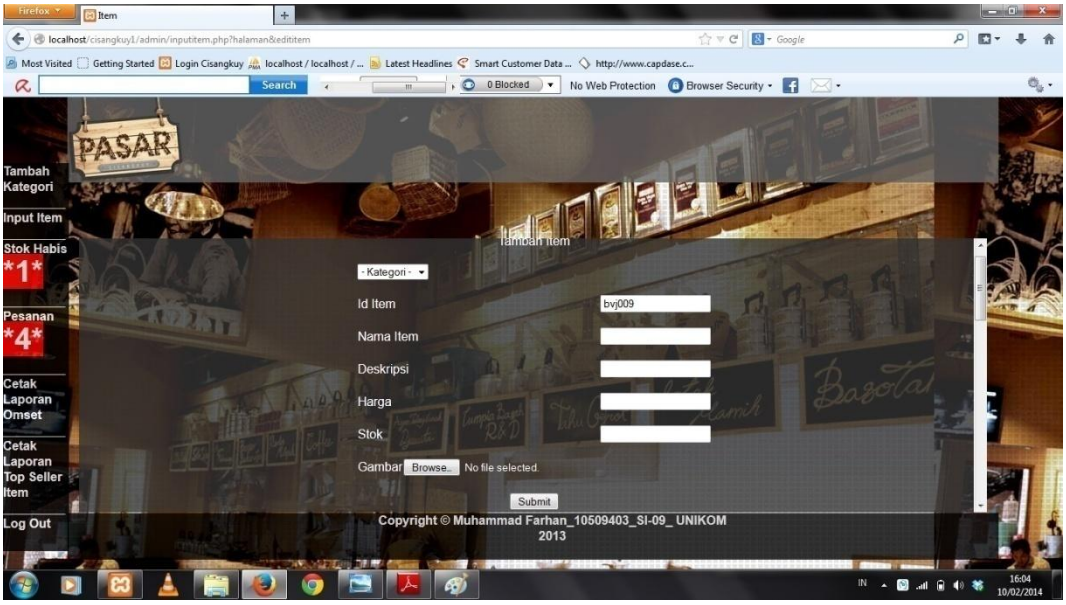

**Gambar 5. 41. Alert Data Kategori Berhasil Dihapus**

**Tabel 5. 6. Pengujian Input Data Kategori**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Input data kategori dengan field terisi | Data tersimpan | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Input data kategori dengan field kosong | Menampilkan Alert “anda belum memasukkan data dengan benar silahkan input kembali data anda” | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

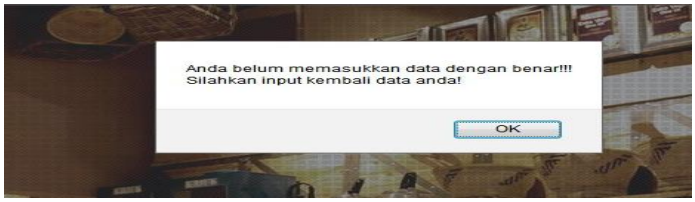
**6. Pengujian Input Data Item**

Berikut ini adalah pengujian proses input data item.




**Gambar 5. 42. Halaman Tambah Item**

Jika ditekan submit dengan field masih ada yang kosong maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 43. Alert Belum Memasukkan Data Item Dengan Benar**

Jika ditekan submit dengan field terisi maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:



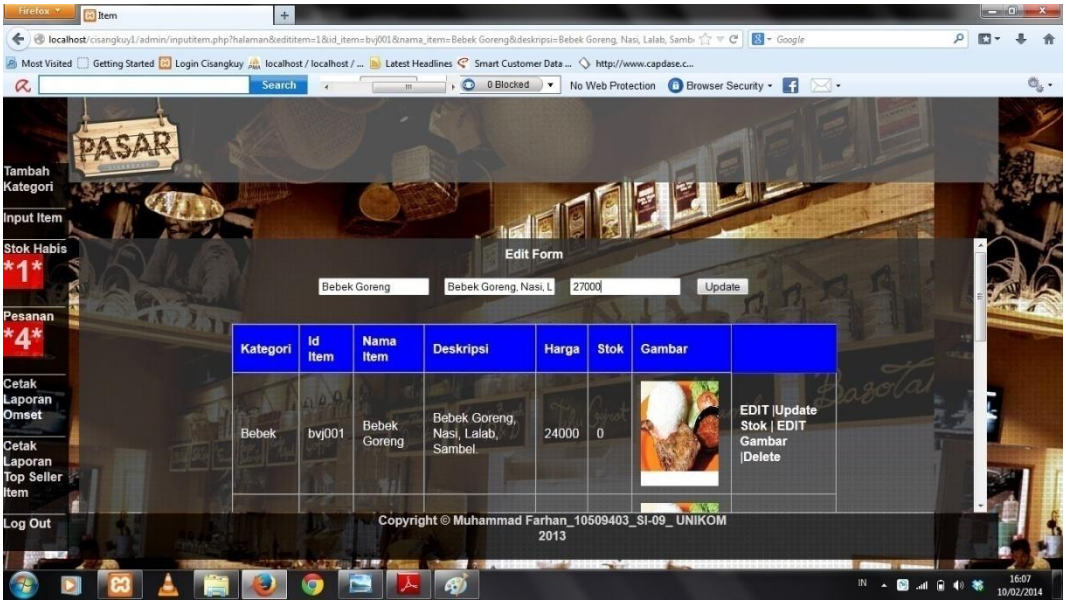

**Gambar 5. 44. Alert Data ItemBerhasil Dimasukkan**

Jika ditekan delete maka akan tampil alert seperti gambar di bawah ini:



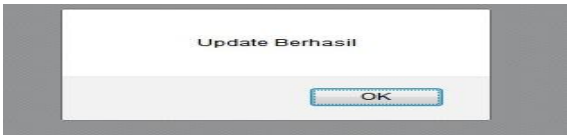

**Gambar 5. 45. Alert Data Item Berhasil Dihapus**

Jika ditekan edit maka akan muncul form edit data seperti gambar di bawah ini:



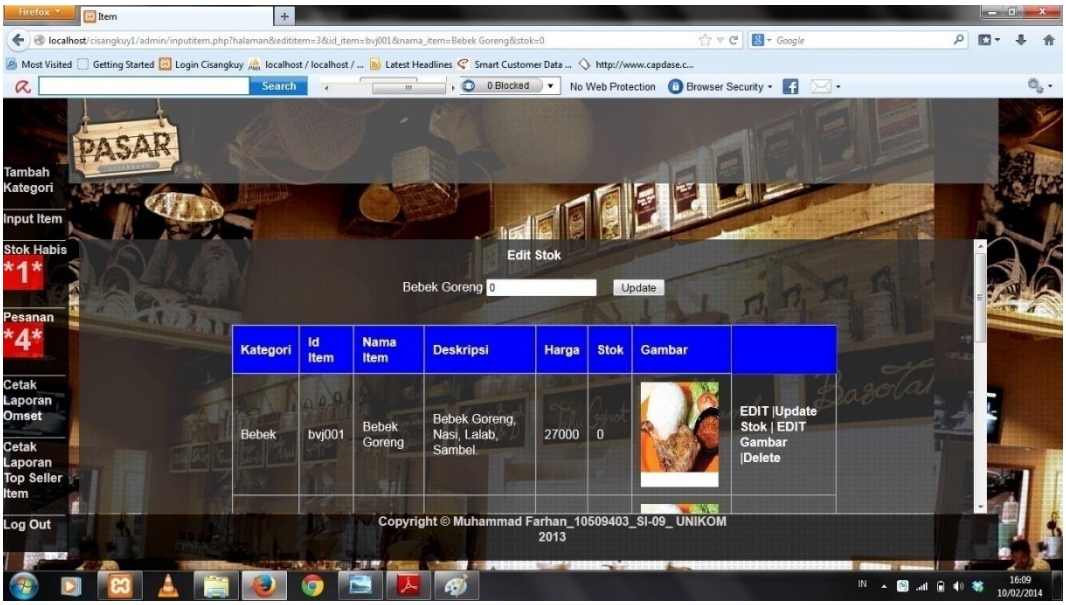

**Gambar 5. 46. Form Edit Item**

Jika tekan Update maka data akan terupdate dan akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 47. Alert Update Data Item**

Jika tekan edit stok maka akan muncul form edit stok seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 48. Form Edit Stok**

Jika tekan Update maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



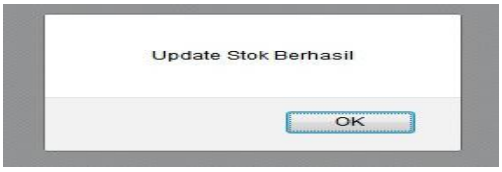

**Gambar 5. 49. Alert Tidak Mengubah Jumlah Stok**

Jika tekan Update dengan mengisi jumlah lebih kecil maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 50. Alert Tidak Dapat Mengurangi Stok**

Jika tekan Update dengan mengisi jumlah lebih besar maka data stok akan terupdate dan akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



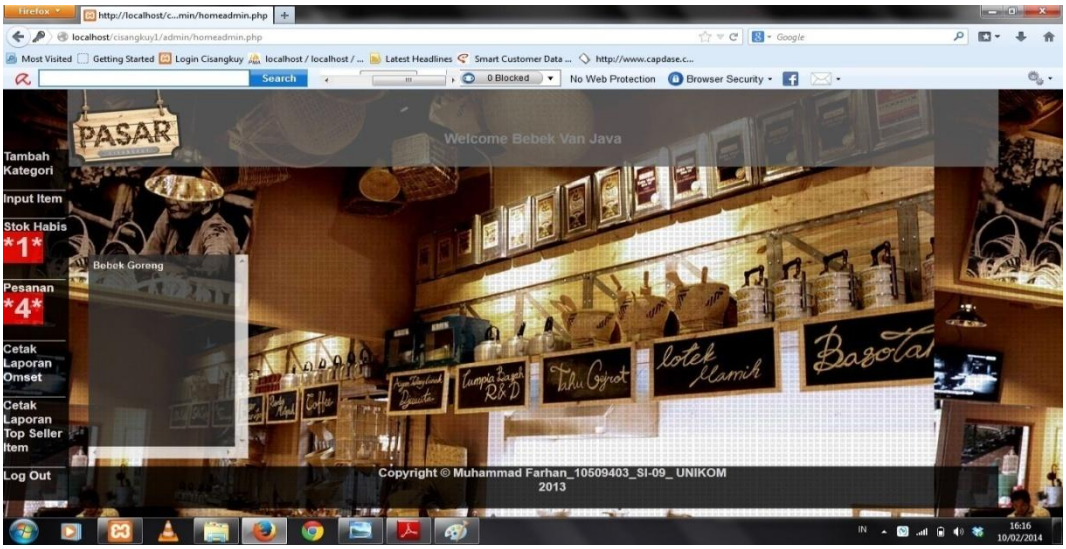

**Gambar 5. 51. Alert Update Stok Berhasil**

**Tabel 5. 7. Pengujian Input Data Item**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Input data item dengan field terisi | Data tersimpan | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Input data item dengan field kosong | Menampilkan Alert “anda belum memasukkan data dengan benar silahkan input kembali data anda” | Pengisian sesuai dengan yang di harapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

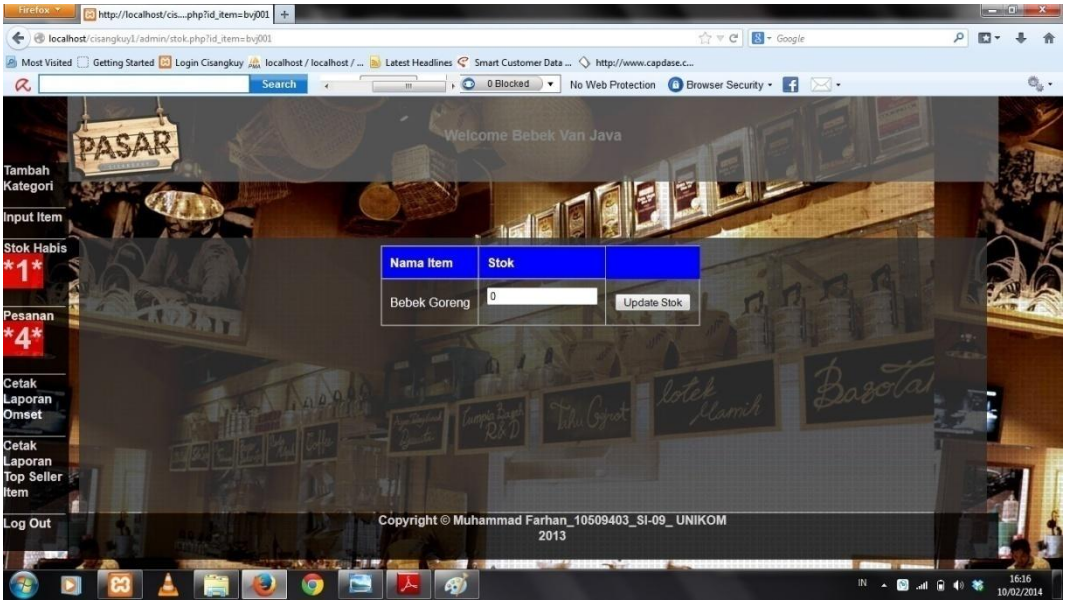
## 7. Pengujian Update Stok

Berikut ini adalah pengujian proses Update Stok.




**Gambar 5. 52. Daftar Notifikasi Stok Habis**

Jika item dipilih maka akan tampil halaman seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 53. Halaman Edit Stok**

Jika tekan Update maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



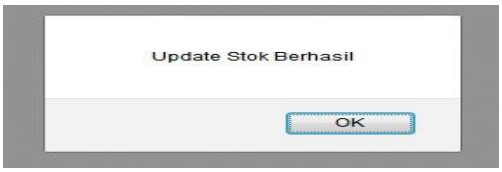

**Gambar 5. 54. Alert Tidak Mengubah Jumlah Stok**

Jika tekan Update dengan mengisi jumlah lebih kecil maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 55. Alert Tidak Dapat Mengurangi Stok**

Jika tekan Update dengan mengisi jumlah lebih besar maka data stok akan terupdate dan  akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



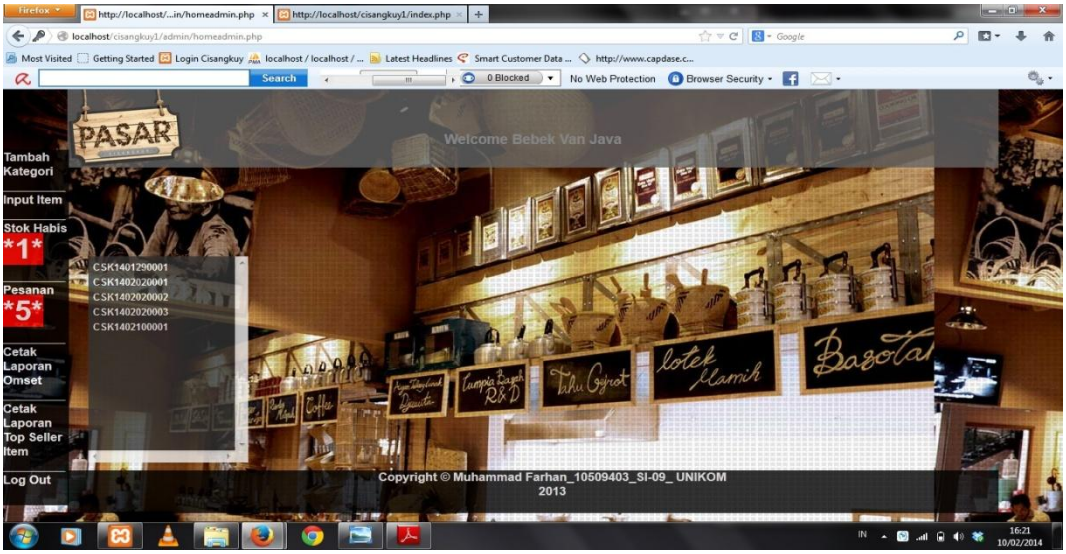

**Gambar 5. 56. Alert Update Stok Berhasil**

**Tabel 5. 8. Pengujian Update Stok**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Update Stok Habis | Notifikasi stok habis berkurang | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

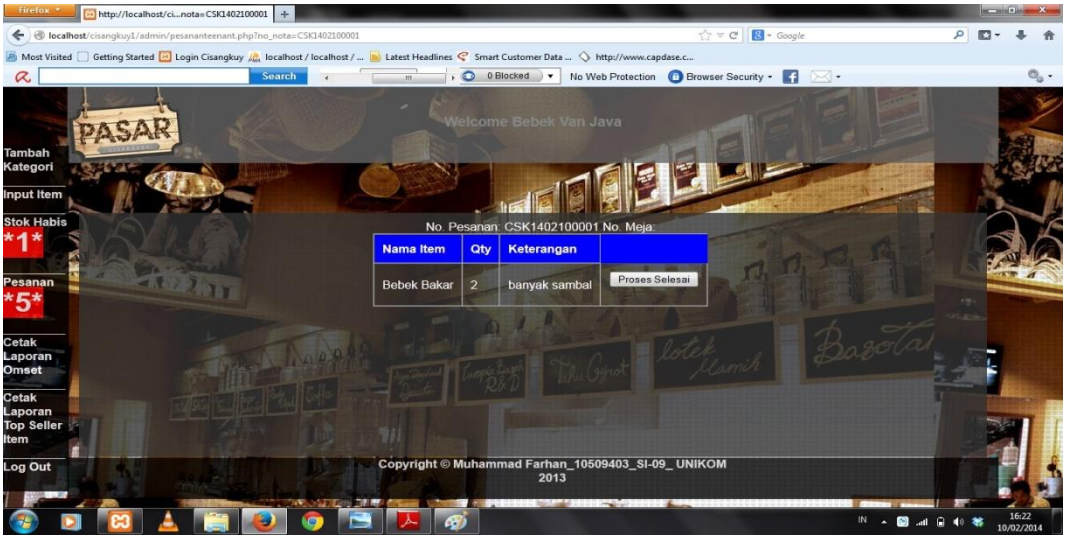
**8. Pengujian Update Status Proses Pesanan**

Berikut ini adalah pengujian proses Update Status Proses Pesanan.



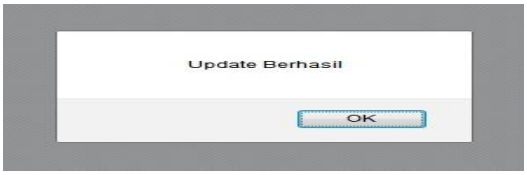

**Gambar 5. 57. Daftar Pesanan**

Jika Pesanan dipilih akan tampil halaman seperti pada gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 58. Halaman Update Status Proses Pesanan**

Jika tekan proses selesai maka status proses akan terupdate, notifikasi pesanan berkurang dan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



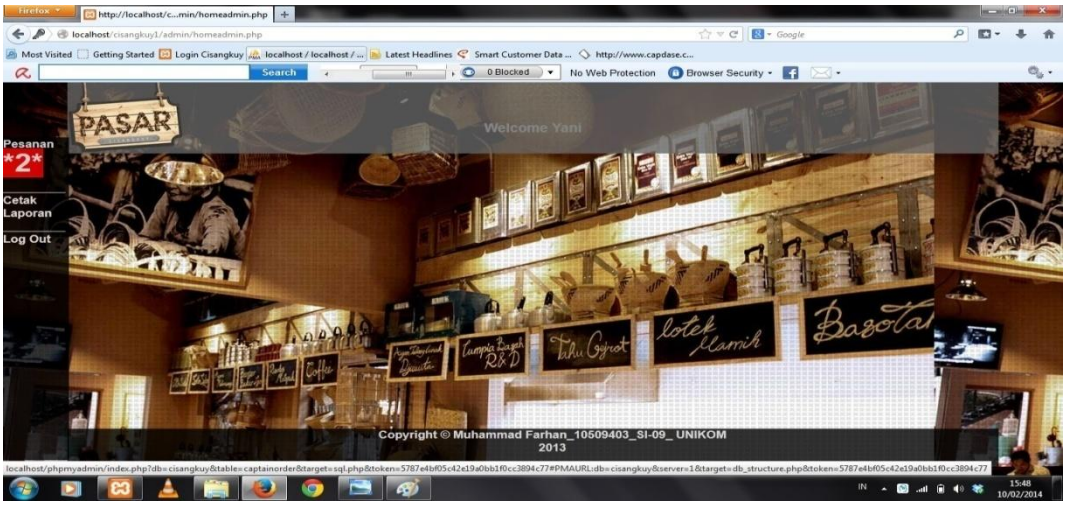

**Gambar 5. 59. Alert Update Status Proses Berhasil**

**Tabel 5. 9. Pengujian Update Status Proses Pesanan**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Update Status Proses Pesanan | Notifikasi pesanan berkurang | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

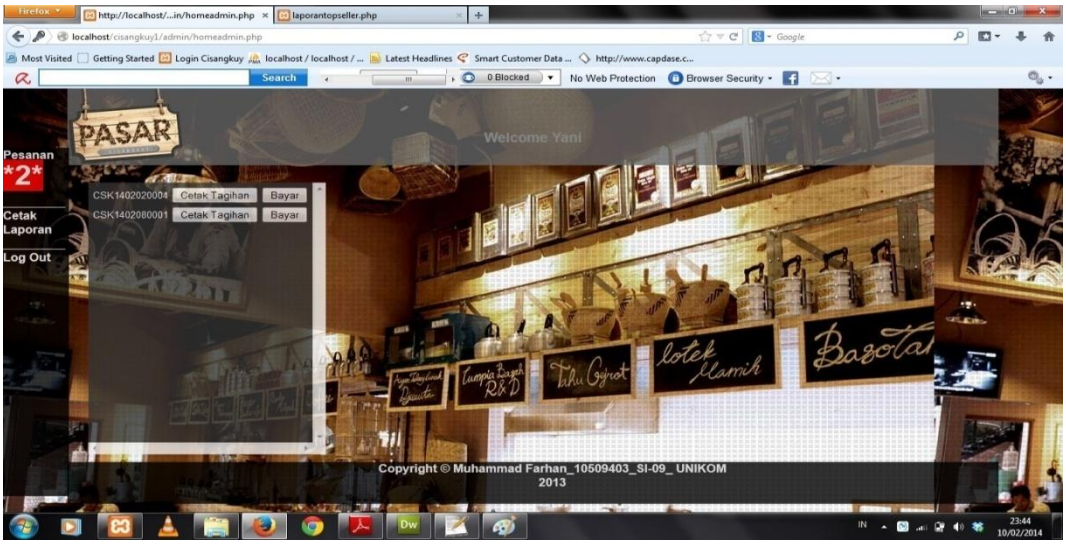
### 9. Pengujian Cetak Tagihan

Berikut ini adalah pengujian proses cetak tagihan.




**Gambar 5. 60. Halaman Utama Kasir**

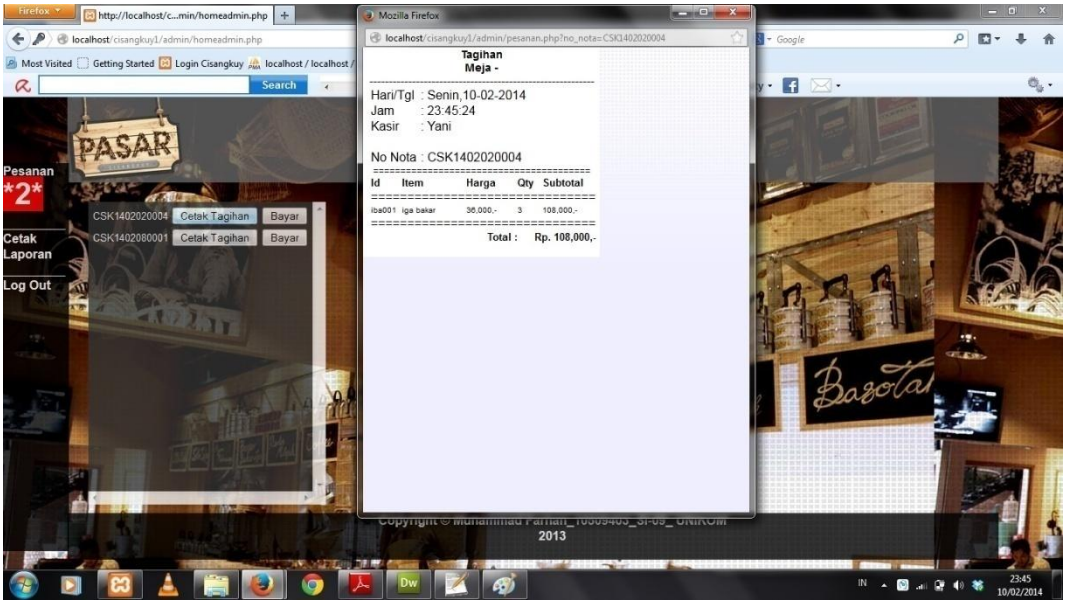
Jika tekan Pesanan akan muncul daftar pesanan seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 61. Daftar Pesanan Kasir**

Jika tekan cetak tagihan akan muncul halaman tampilan tagihan dan jika di tekan enter akan langsung tercetak.

Berikut Halaman tampilan cetak tagihan:




**Gambar 5. 62. Halaman Tampilan Cetak Tagihan**

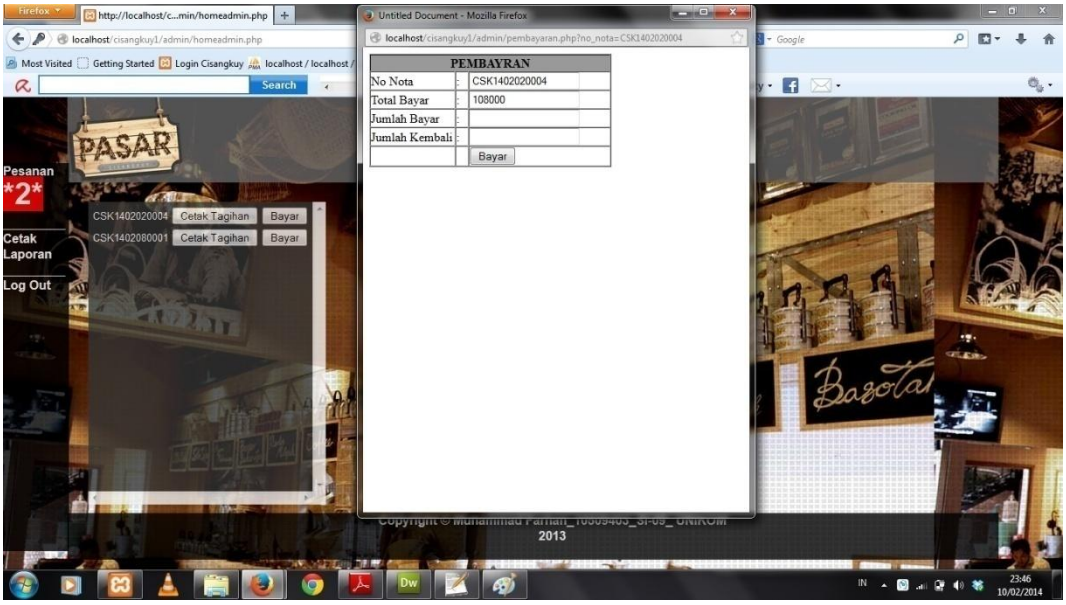
**Tabel 5. 10. Pengujian Cetak Tagihan**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Cetak tagihan | Menampilkan dan mencetak ketika di tekan enter | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

**10. Pengujian Input Data Pembayaran**

Berikut ini adalah pengujian input data pembayaran.

Jika tekan bayar dari daftar pesanan akan muncul halaman input data pembayaran seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 63. Halaman Input Data Pembayaran**

Jika Langsung tekan Bayar maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 64. Alert Masukkan Jumlah Pembayaran**

Jika tekan bayar dengan memasukkan jumlah uang kurang maka akan muncul alert seperti gambar di bawah ini:



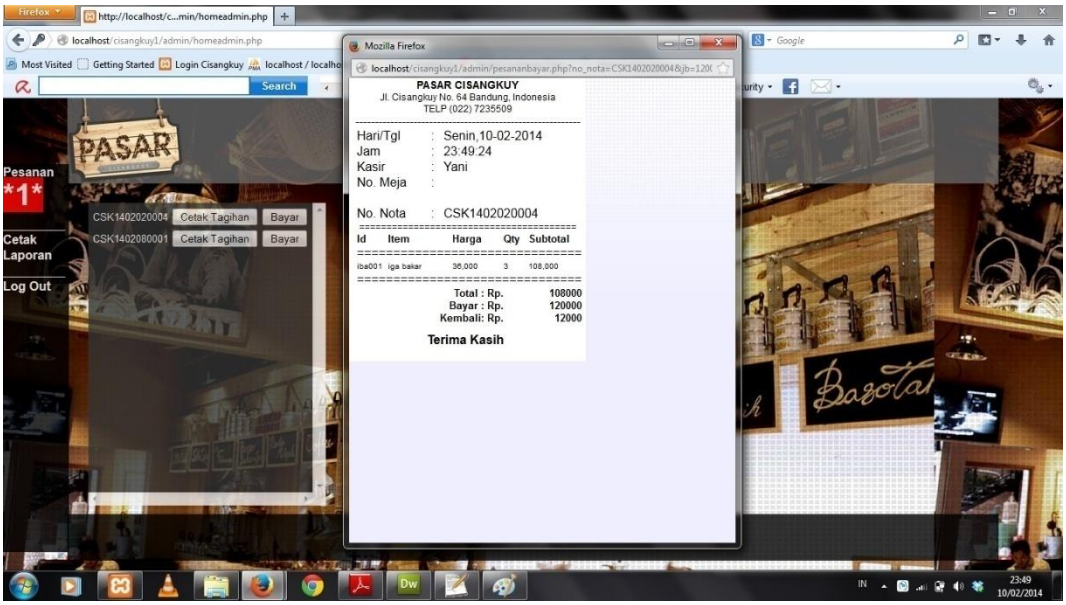

**Gambar 5. 65. Alert Uang Kurang**

Jika memasukan jumlah uang yang cukup dan tekan tab maka kembali akan terhitung otomatis seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 66. Perhitungan Kembalian**

Jika Menekan enter atau bayar akan muncul halaman tampilan struk seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 67. Halaman Tampilan Struk**

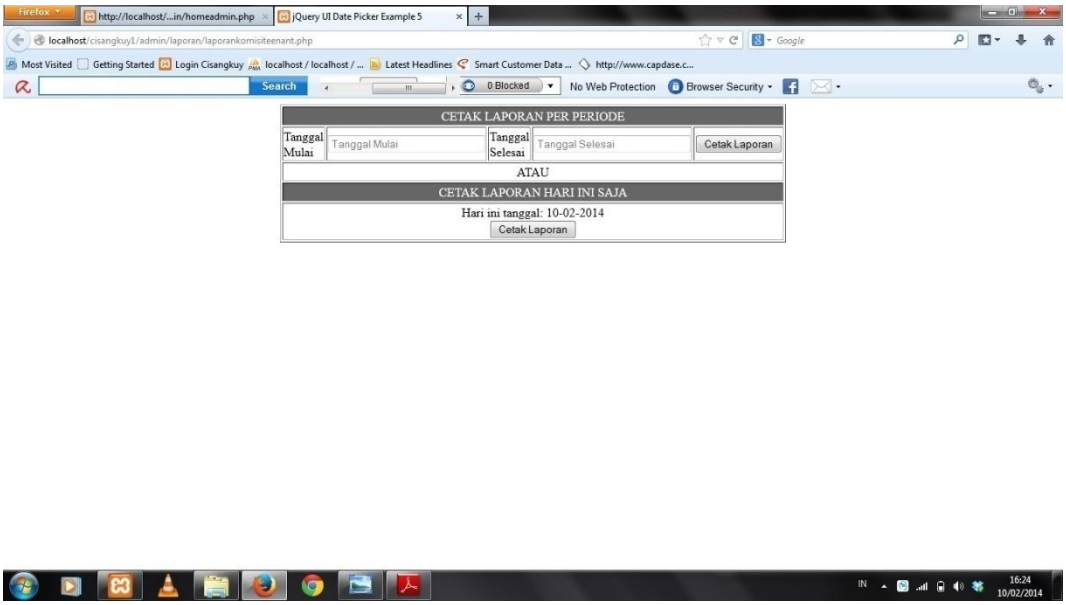
Jika tekan enter struk akan tercetak.

**Tabel 5. 11. Pengujian Input Data Pembayaran**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Input Jumlah bayar terisi | Data pembayaran tersimpan, menampilkan dan mencetak bukti pembayaran jika di tekan enter akan | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Input Jumlah bayar kosong | Menampilkan alert "silahkan masukan jumlah bayar" | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |
| Input Jumlah bayar kurang | Menampilkan alert "Uang Kurang" | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

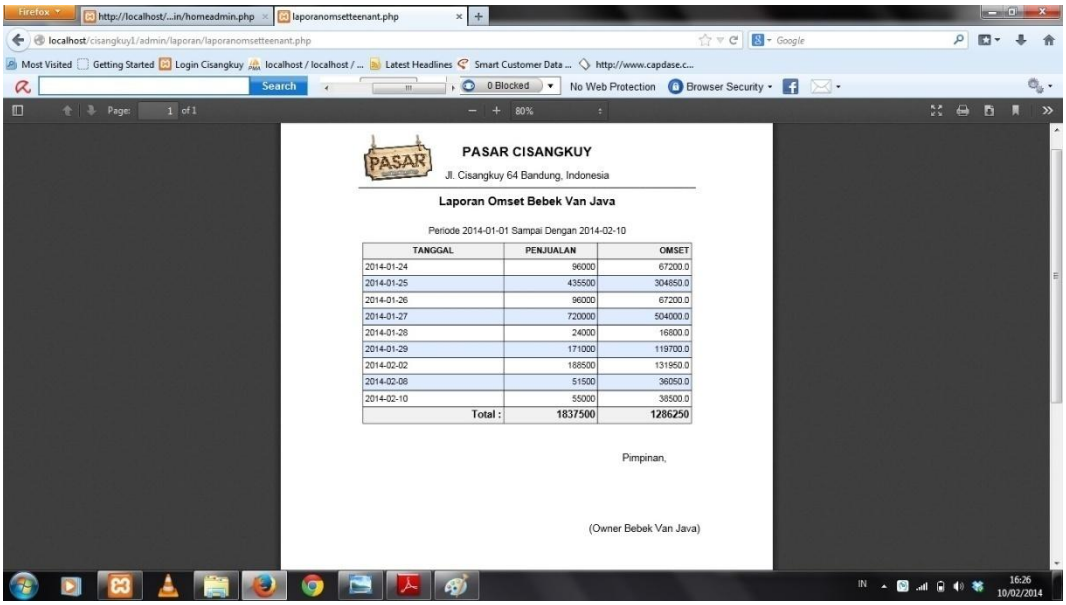
### 11. Pengujian Laporan

Berikut ini adalah pengujian proses laporan.

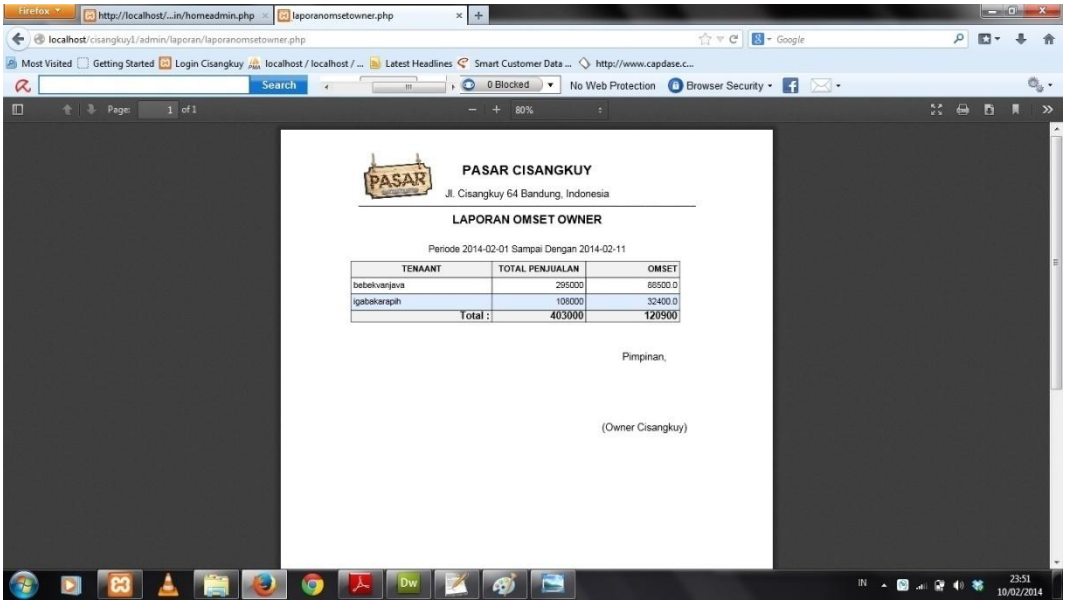



**Gambar 5. 68. Halaman Cetak Laporan Omset**

Jika tekan cetak laporan pada bagian cetak per periode maka akan tampil laporan seperti gambar di bawah ini:

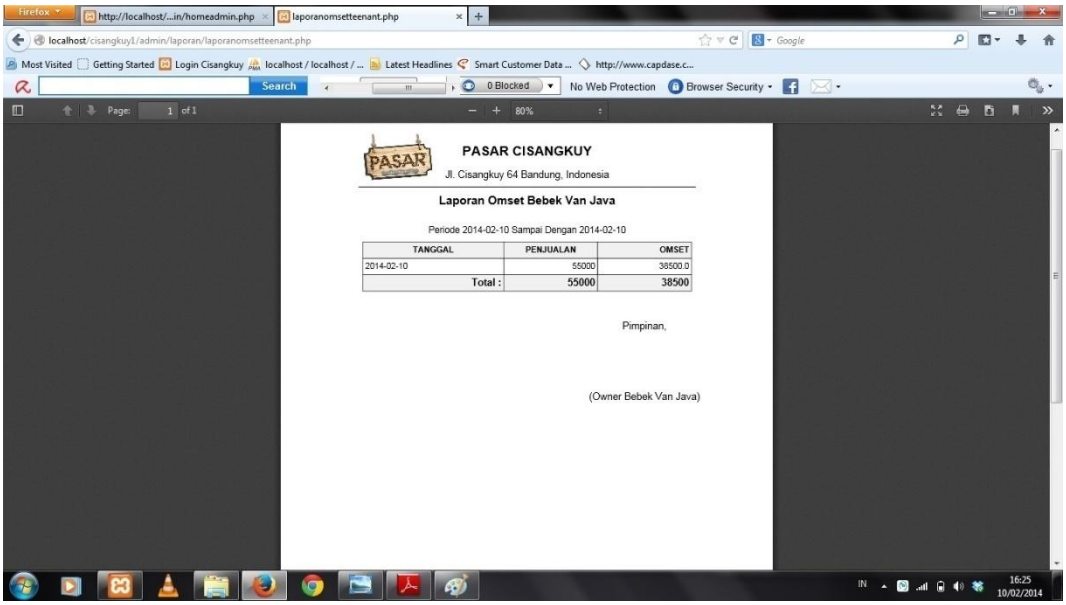



**Gambar 5. 69. Laporan Omset Per Periode Teenant**

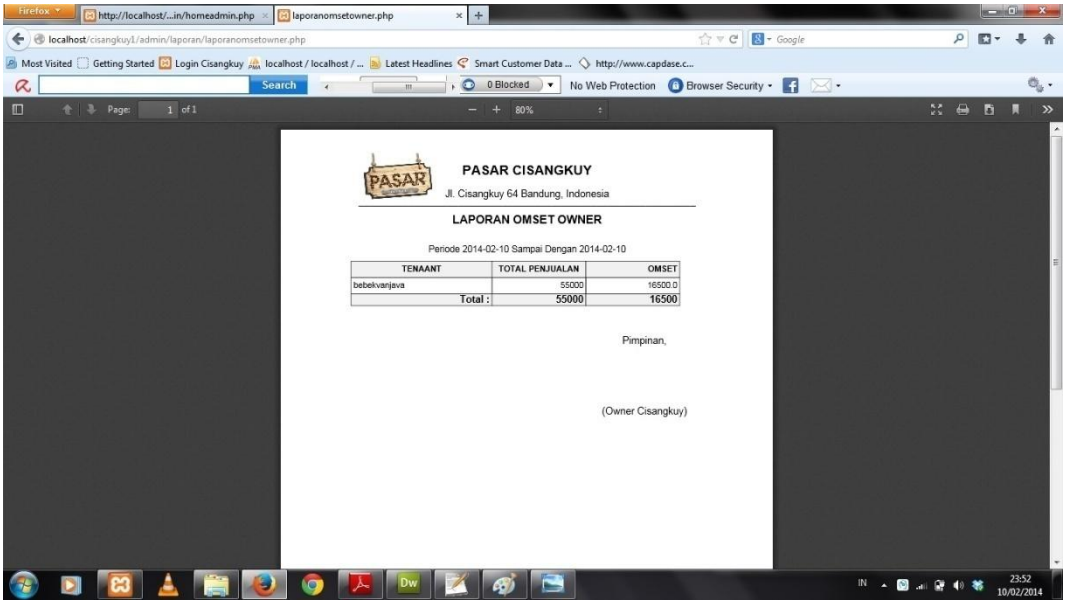



**Gambar 5. 70. Laporan Omset Per Periode Owner Foodcourt**

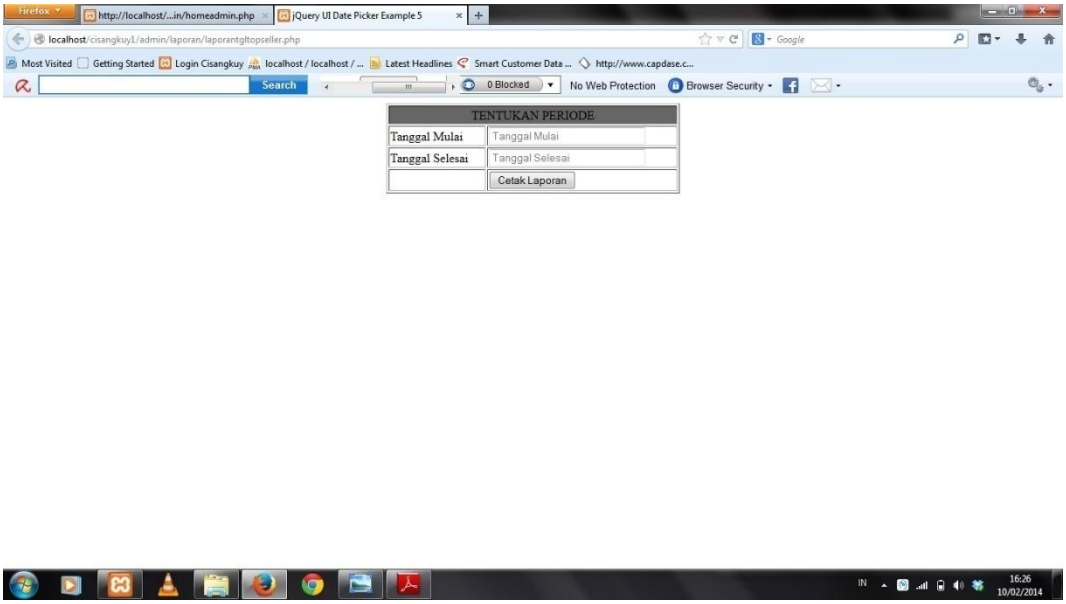
Jika tekan cetak laporan pada bagian cetak hari ini maka akan tampil laporan seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 71. Laporan Omset Harian Teenant**

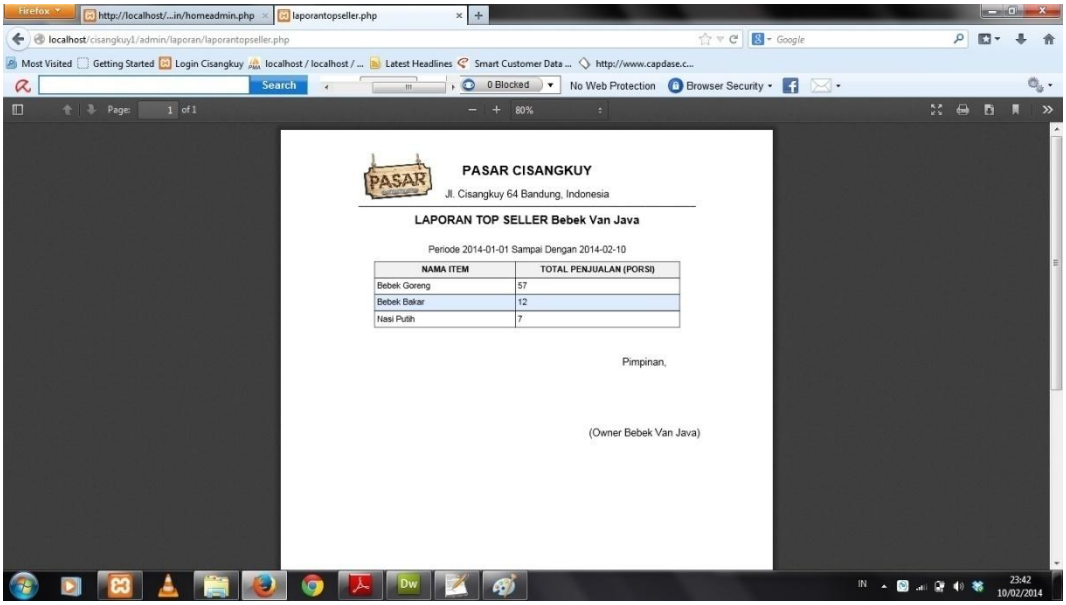



**Gambar 5. 72. Laporan Omset Harian Owner Foodcourt**




**Gambar 5. 73. Halaman Cetak Laporan Top Seller Item**

Jika tekan cetak laporan maka akan muncul halaman seperti gambar di bawah ini:




**Gambar 5. 74. Laporan Top Seller Item**

**Tabel 5. 12. Pengujian Laporan**

| Data Masukan | Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| Tekan Cetak Laporan Pada bagian Hari Ini | Menampilkan laporan hari ini | | |
| Tanggal awal dan akhir periode terisi dan tekan cetak laporan | Menampilkan laporan per periode | Proses sesuai yg diharapkan | [ **X** ] Diterima<br>[ ] Ditolak |

### 5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa perangkat lunak ini dapat digunakan dengan baik, namun pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, karena hanya dilakukan pada satu sisi pengujian. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam aplikasi web pelayanan pelanggan di Pasar Cisangkuy.