BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi

Implementasi adalah suatu kelanjutan dari Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang di Naura Fashion yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemograman Java dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows dan Linux, implementasi dan pengujian sepenuhnya dilakukan di perangkat keras komputer dengan sistem operasi Microsoft Windows 8.

5.1.1. Batasan Implementasi

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

1. Manajemen hak akses sesuai dengan deskripsi pekerjaan setiap bagian.
2. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL dan basis data tersebut digunakan secara terpusat.
3. Antar muka untuk pengguna menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa inggris.

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun aplikasi, database dan sistem operasi yang diperlukan dalam implementasi perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. Java Netbeans 7.3

   Untuk membuat Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang di Naura Fashion ini digunakan bahasa pemrograman java Netbenas 7.3

2. Database

   Database yang digunakan adalah MySQL (5.0.67) untuk menyimpan sumber data Aplikasi.

3. Windows 7

   Windows 7 sebagai Sistem Operasi untuk menginstall aplikasi ini.

4. JasperReport iReport 5.1.0

   JasperReport iReport 5.1.0 digunakan untuk membuat output laporan

5. Adobe *Reader* 9.0

   Digunakan untuk membuka unduhan laporan yang degenerate oleh Program Aplikasi.

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras

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

1. Minimum requirement *hardware* komputer *server* :
   a. *Processor* : Intel Pentium 4 (2,6 Ghz) atau yang sekelasnya
   b. *Memory* : 1 GB
   c. VGA : 256 MB
   d. *Hardisk* : 120 GB
   e. CD-ROM *Drive*
   f. *Monitor* & *Printer* standard
   g. *Mouse* & *Keyboard* standard

2. Minimum requirement *hardware* komputer *client* :
   a. *Processor* 1,5 GHz
   b. 512 MB RAM
   c. VGA 256 MB
   d. *Harddisk* 40 GB
   e. *Monitor*
   f. *Keyboard*
   g. *Mouse*

5.1.4. Implementasi Basis Data

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

1. Tabel Pengguna

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
 `username` varchar(30) NOT NULL,
`password` varchar(20) NOT NULL,
 `nik` varchar(6) NOT NULL,
 `bagian` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`username`)
);
INSERT INTO `user` (`username`, `password`, `nik`, `bagian`) VALUES
('admin', '123', 'Admin', 'Admin'),
('gudang', '123', 'Gudang', 'Gudang'),
('kasir', '123', 'Kasir', 'Kasir');
```

2. Tabel Barang

```
  CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
`kode_barang` varchar(6) NOT NULL,
`nama` varchar(30) NOT NULL,
`kategori` varchar(30) NOT NULL,
`ukuran` varchar(10) NOT NULL,
`harga_produksi` int(20) NOT NULL,
`harga_jual` int(20) NOT NULL,
`harga_grosir` int(20) NOT NULL,
`jumlah` int(10) NOT NULL,
```

```
`keterangan` varchar(100) NOT NULL,
`foto` varchar(20) NOT NULL,
`warna` varchar(30) NOT NULL,
`kode_supplier` varchar(6) NOT NULL,
`max_stock` int(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY  (`kode_barang`)
);
```

3. Tabel karyawan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `karyawan`
(
    `nik` varchar(6) NOT NULL,
    `nama` varchar(50) NOT NULL,
    `tempat_lahir` varchar(50) NOT NULL,
    `tanggal_lahir` varchar(10) NOT NULL,
    `jenis_kelamin` varchar(6) NOT NULL,
    `alamat` varchar(100) NOT NULL,
    `no_telepon` varchar(20) NOT NULL,
    `bagian` varchar(30) NOT NULL,
    `foto` varchar(20) NOT NULL,
    `ind_user` varchar(1) NOT NULL,
    PRIMARY KEY  (`nik`)
);
```

4. Tabel Suplier

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `supplier`
(
 `kode_supplier` varchar(6) NOT NULL,
 `nama_supplier` varchar(50) NOT NULL,
 `alamat` varchar(100) NOT NULL,
 `no_telepon` varchar(20) NOT NULL,
 `keterangan` varchar(50) NOT NULL,
 PRIMARY KEY  (`kode_supplier`)
);
```

5. Table Produksi`;

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produksi`
(
    `no_produksi` int(10) NOT NULL auto_increment,
    `tanggal` varchar(30) NOT NULL,
    `total_qty` int(20) NOT NULL,
    `total_harga` int(20) NOT NULL,
     PRIMARY KEY  (`no_produksi` )
);
```

6. Tabel produksi_detail

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produksi_detail`(
  `no_produksi_detail` int(10) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(6) NOT NULL,
```

```
 `harga` int(20) NOT NULL,
 `jumlah` int(10) NOT NULL,
 `total` int(20) NOT NULL
 );
```

7. Tabel penjualan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan`
(
 `no_penjualan` int(10) NOT NULL auto_increment,
 `tanggal` varchar(30) NOT NULL,
 `total_qty` int(20) NOT NULL,
 `total_harga` Double NOT NULL,
 `total_diskon` Double NOT NULL,
 `total_kurang` int(20) NOT NULL,
`total_kembalian` int(20) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`no_penjualan` )
);
```

8. Tabel `penjualan_detail`;

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan_detail`
(
 `no_penjualan_detail` int(10) NOT NULL,
 `kode_barang` varchar(6) NOT NULL,
`harga` int(20) NOT NULL,
 `jumlah` int(10) NOT NULL,
```

```
  `total` int(20) NOT NULL,
  `keterangan_harga` varchar(6) NOT NULL
);
```

5.1.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi dari proses perancangan antar muka, merupakan gambaran mengenai antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang :

1. Tampilan halaman Login



Gambar 5.1. Tampilan Halaman Login

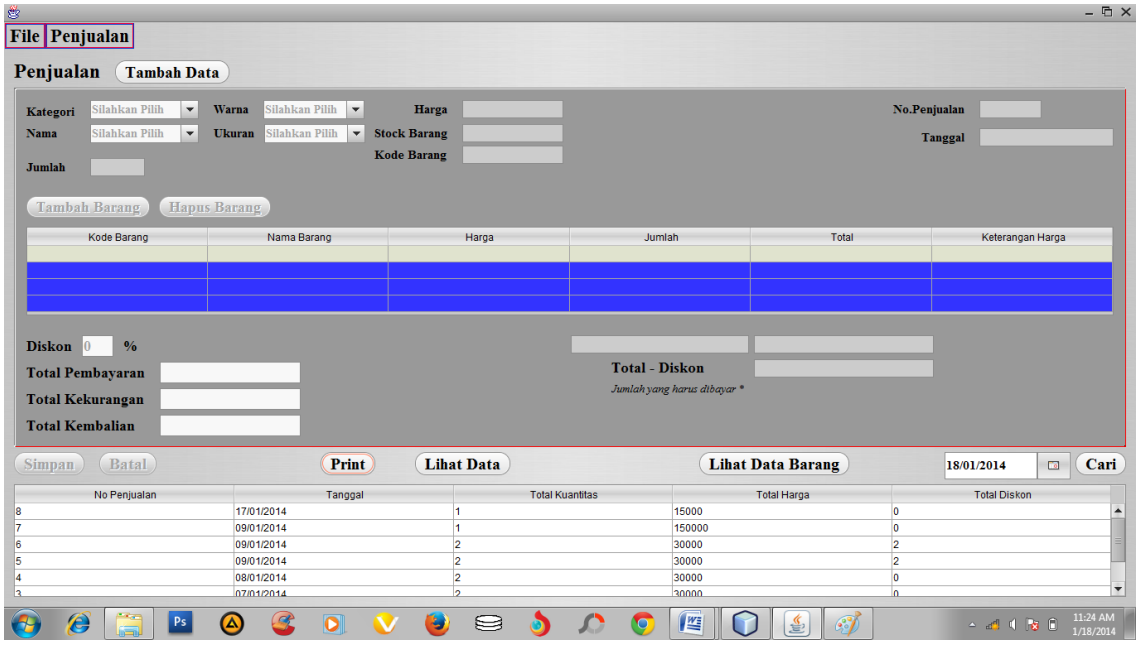
Tampilan ini merupakan tampilan yang pertama kali keluar pada saat program dijalankan di *browser*. *User* dapat memasukkan *username* dan *password* untuk masuk kedalam Program Aplikasi ini.



Gambar 5.2. tampilan output Login Salah

Apabila menginputkan *username* dan *password* salah maka akan muncul tampilan seperti di atas.

2. Tampilan halaman Penjualan



Gambar 5.3. Tampilan Halaman Penjualan

Berikut fungsi tombol yang tersedia di Penjualan :

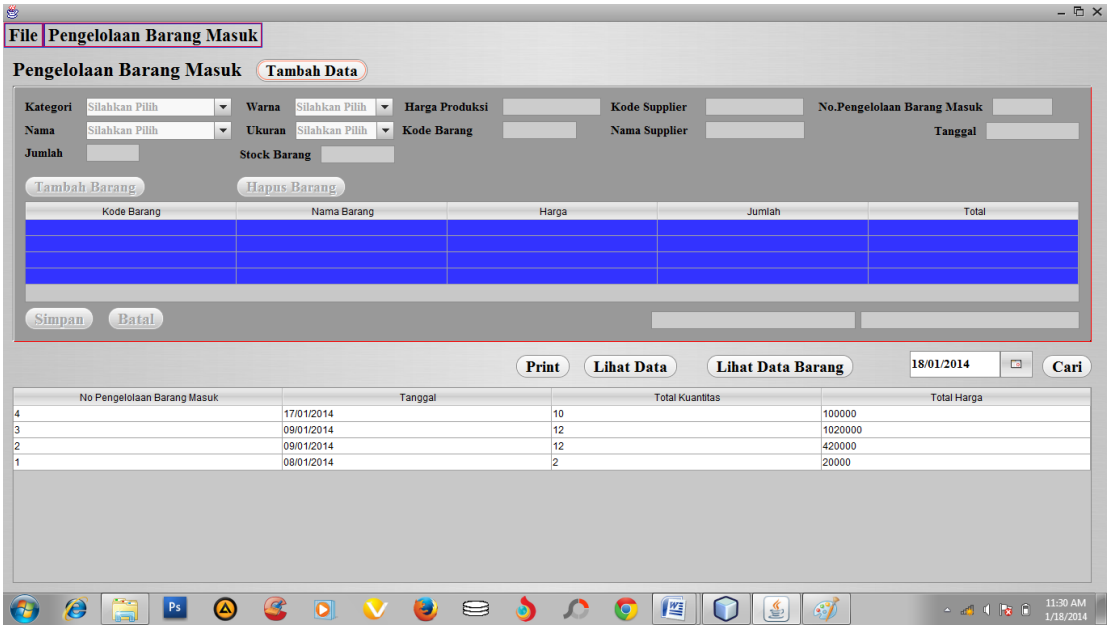
1. Tombol tambah data adalah untuk memulai menambahkan data barang
2. Tombol Tambah barang adalah untuk menyimpan kedalam table pesanan dan dapat menambahkan kembali data barang
3. Tombol Hapus Barang adalah untuk menghapus data barang yang telah tersimpan didalam table pesanan
4. Tombol Simpan adalah untuk menyimpan hasil transaksi dan pesanan yang telah di pesan
5. Tombol Batal adalah untuk membatalkan semuah proses yang ada
6. Tombol print adalah untuk mencetak proses transaksi yang telah ada
7. Tombol Lihat Data adalah untuk melihat data transaksi yang telah di proses
8. Tombol lihat data barang adalah untuk melihat seluruh data barang yang tersedia
9. Tombol cari adalah untuk mencari data transaksi berdasarkan tanggal yang dipilih.

Langkah-langkah penggunaannya :

1. Tekan tombol tambah data
2. Pilih jenis kategori, nama, warna, ukuran, setelah mengisi semuah data tersebut program akan menampilkan data harga, stok barang, kode barang, no penjualan, tanggal

3. Input jumlah data barang yang di pesan.
4. Kemudian tekan tombol tambah barang untuk menyimpan kedalam tabel barang dan apabila salah dapat menekan tombol hapus barang
5. Sistem akan otomatis menghitung total transaksi keseluruhan
6. Input total pembayaran atau menambahkan diskon bila diperlukan
7. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengakhiri proses transaksi

3. Halaman Pengelolaan barang Masuk



Gambar 5.4. Tampilan Halaman Pengelolaan barang masuk

Berikut fungsi tombol yang tersedia di Pengelolaan barang masuk :

1. Tombol tambah data adalah untuk memulai menambahkan data barang
2. Tombol Tambah barang adalah untuk menyimpan kedalam table barang dan dapat menambahkan kembali data barang
3. Tombol Hapus Barang adalah untuk menghapus data barang yang telah tersimpan didalam table pesanan
4. Tombol Simpan adalah untuk menyimpan hasil yang telah diinputkan
5. Tombol Batal adalah untuk membatalkan semuah proses yang ada
6. Tombol print adalah untuk mencetak proses input data barang yang telah ada
7. Tombol Lihat Data adalah untuk melihat data transaksi yang telah di proses
8. Tombol lihat data barang adalah untuk melihat seluruh data barang yang tersedia
9. Tombol cari adalah untuk mencari data barang berdasarkan tanggal yang dipilih.

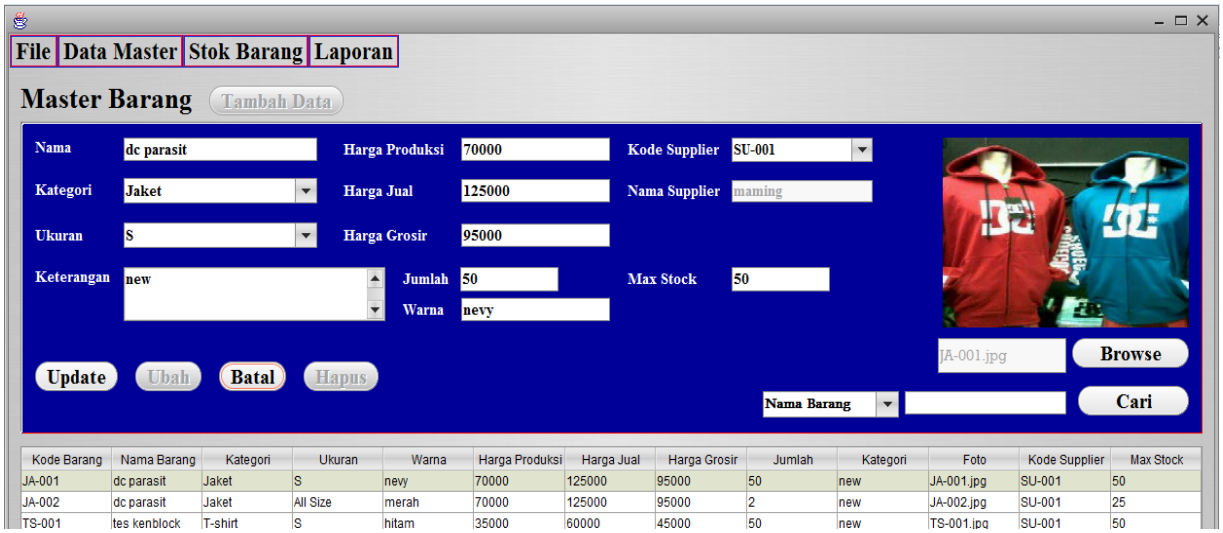
Langkah-langkah penggunaannya :

1. Tekan tombol tambah data
2. Pilih jenis kategori, nama, warna, ukuran, setelah mengisi semuah data tersebut program akan menampilkan harga produksi, stok barang, kode

barang, kode *supplier*, nama *supplier*, no pengelolaan barang masuk, tanggal

3. Input jumlah data barang yang ingin ditambahkan.
4. Kemudian tekan tombol tambah barang untuk menyimpan kedalam tabel barang dan apabila salah dapat menekan tombol hapus barang
5. Sistem akan otomatis menghitung total produksi keseluruhan
6. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengakhiri proses pengelolaan data barang

7. Halaman Master Barang



Gambar 5.5. Tampilan Halaman Master Barang

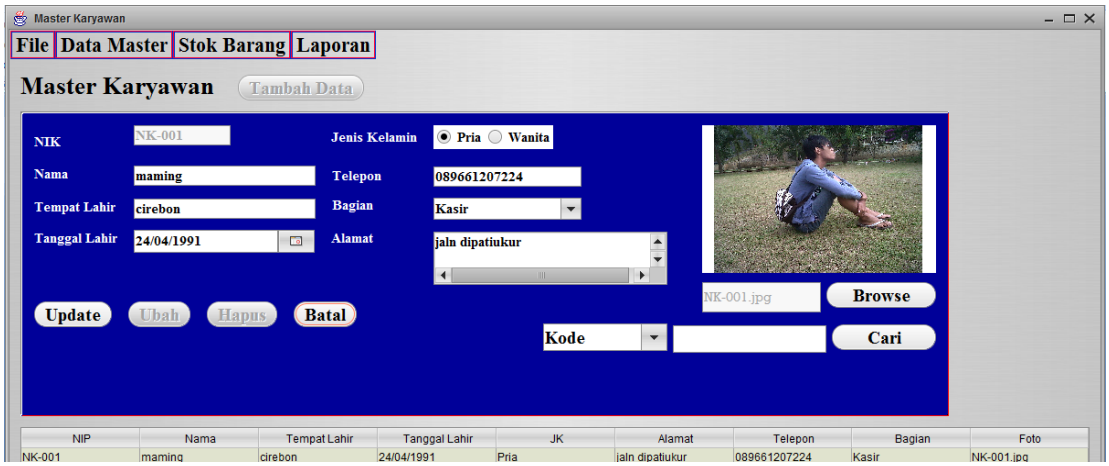
Berikut fungsi tombol yang tersedia di Master Barang :

1. Tombol tambah data adalah untuk memulai menambahkan data barang
2. Tombol Simpan adalah untuk menyimpan hasil yang telah diinputkan
3. Tombol Ubah untuk mengubah data yang salah
4. Tombol Update untuk menyimpan data yang telah dirubah
5. Tombol Batal adalah untuk membatalkan semuah proses yang ada
6. Tombol hapus untuk menghapus data yang ingin dihilangkan
7. Tombol browser untuk menambahkan gambar pada tampilan
8. Tombol cari adalah untuk mencari data barang berdasarkan nama atau kategori

Langkah-langkah penggunaannya :

1. Tekan tombol tambah data
2. Input nama, kategori, ukuran, keterangan, harga produksi, harga jual, harga grosir, jumlah, warna, kode supplier
3. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengakhiri proses.

4. Master Karyawan



Gambar 5.6. Tampilan Halaman Master Karyawan

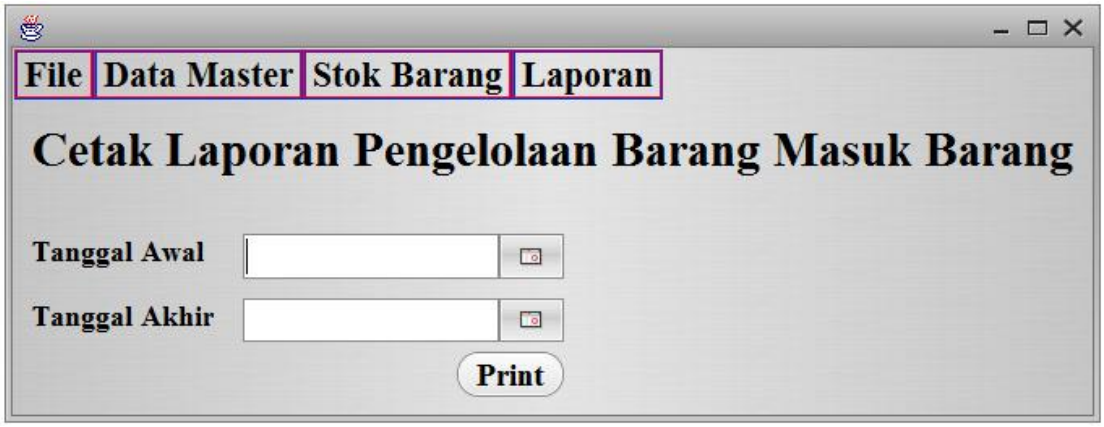
Berikut fungsi tombol yang tersedia di Master Karyawan :

1. Tombol tambah data adalah untuk memulai menambahkan data barang
2. Tombol Simpan adalah untuk menyimpan hasil yang telah diinputkan
3. Tombol Ubah untuk mengubah data yang salah
4. Tombol Update untuk menyimpan data yang telah dirubah
5. Tombol Batal adalah untuk membatalkan semuah proses yang ada
6. Tombol hapus untuk menghapus data yang ingin dihilangkan
7. Tombol browser untuk menambahkan gambar pada tampilan
8. Tombol cari adalah untuk mencari data barang berdasarkan nama atau kategori

Langkah-langkah penggunaannya :

1. Tekan tombol tambah data
2. Input Nik, nama, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, telepon, bagian, alamat.
3. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengakhiri proses.

4. Menu Halaman Laporan



Gambar 5.7. Tampilan Halaman Laporan

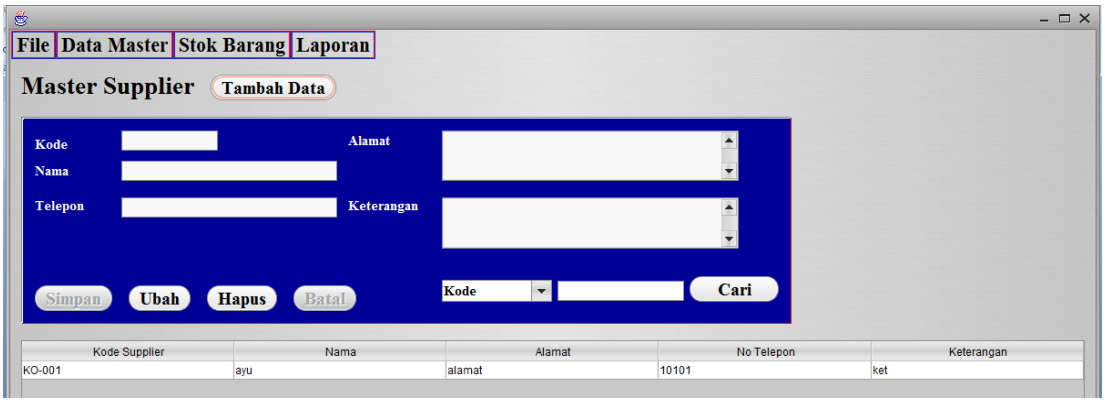
Berikut fungsi tombol yang tersedia di Laporan:

1. Tombol Print adalah untuk menampilkan data yang telah dipilih

Langkah-langkah penggunaannya :

1. Input tanggal awal mulai laporan dan tanggal akhir laporan
2. Tekan tombol print apabila sudah benar

3. Halaman Master Suplier



Gambar 5.8. Tampilan Halaman Master Suplier

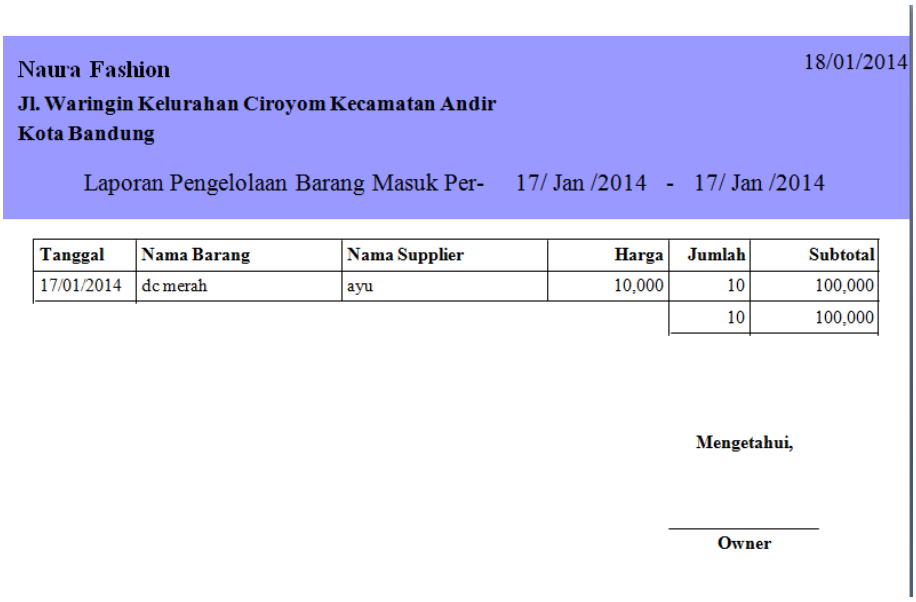
Berikut fungsi tombol yang tersedia di Master Suplier :

1. Tombol tambah data adalah untuk memulai menambahkan data barang
2. Tombol Simpan adalah untuk menyimpan hasil yang telah diinputkan
3. Tombol Ubah untuk merubah data yang salah
4. Tombol Update untuk menyimpan data yang telah dirubah
5. Tombol Batal adalah untuk membatalkan semuah proses yang ada
6. Tombol hapus untuk menghapus data yang ingin dihilangkan
7. Tombol cari adalah untuk mencari data barang berdasarkan nama atau Kode

Langkah-langkah penggunaannya :

1. Tekan tombol tambah data
2. Input Kode, nama, telepon, alamat, keterangan
3. Kemudian tekan tombol simpan untuk mengakhiri proses.

4. Menu Halaman Laporan barang masuk



Naura Fashion 18/01/2014

Jl. Waringin Kelurahan Ciroyom Kecamatan Andir
Kota Bandung

Laporan Pengelolaan Barang Masuk Per- 17/ Jan /2014 - 17/ Jan /2014

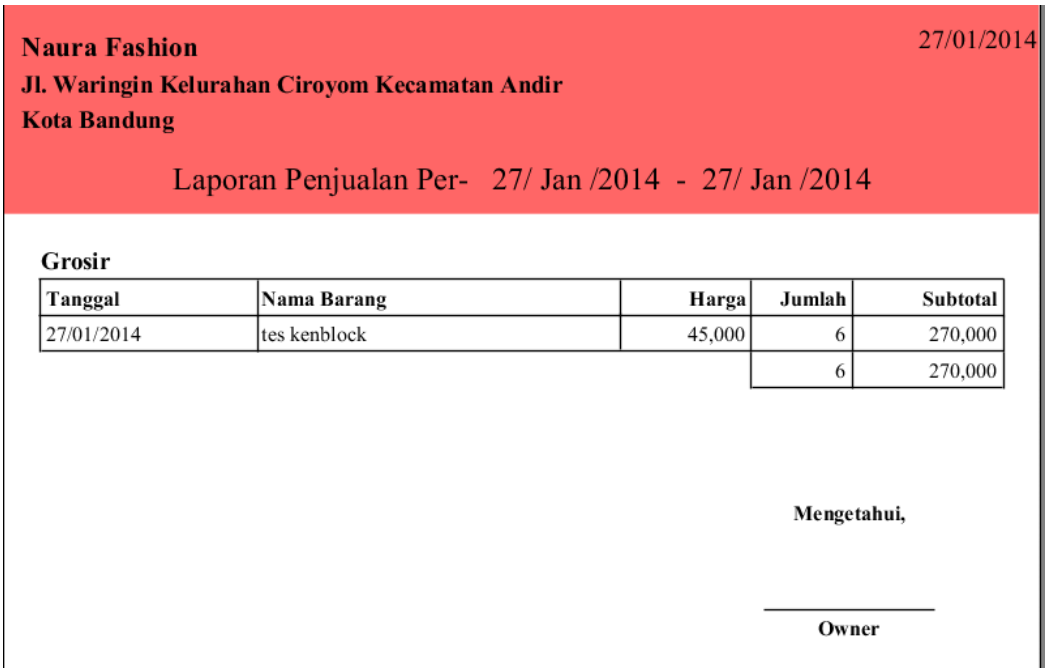
Tanggal	Nama Barang	Nama Supplier	Harga	Jumlah	Subtotal
17/01/2014	dc merah	ayu	10,000	10	100,000
				10	100,000

Mengetahui,

Owner

Gambar 5.9. Tampilan Laporan Barang masuk

5. Menu Halaman Laporan Penjualan Grosir



Naura Fashion 27/01/2014

Jl. Waringin Kelurahan Ciroyom Kecamatan Andir
Kota Bandung

Laporan Penjualan Per- 27/ Jan /2014 - 27/ Jan /2014

Grosir

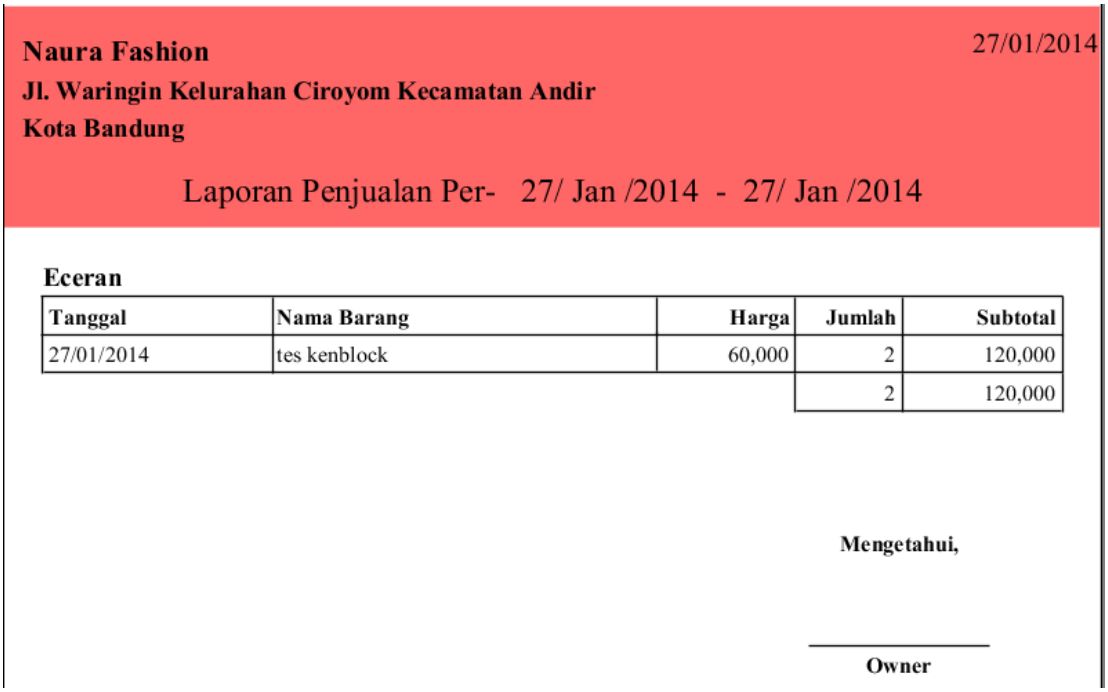
Tanggal	Nama Barang	Harga	Jumlah	Subtotal
27/01/2014	tes kenblock	45,000	6	270,000
			6	270,000

Mengetahui,

Owner

Gambar 5.10. Tampilan Laporan Penjualan Grosir

6. Menu Halaman Laporan Penjualan eceran



Naura Fashion 27/01/2014
Jl. Waringin Kelurahan Ciroyom Kecamatan Andir
Kota Bandung

Laporan Penjualan Per- 27/ Jan /2014 - 27/ Jan /2014

Eceran

Tanggal	Nama Barang	Harga	Jumlah	Subtotal
27/01/2014	tes kenblock	60,000	2	120,000
			2	120,000

Mengetahui,

Owner

Gambar 5.11. Tampilan Laporan Penjualan Eceran

5.2.Pengujian

Dalam penelitian ini pengujian yang dilakukan terhadap sistem yaitu pengujian secara fungsional.Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian *blackbox* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

5.2.1 Rencana Pengujian

Dalam metode pengujian *black box*, terdapat faktor-faktor pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan perangkat lunak. Rencana pengujian untuk

perangkat lunak yang dirancang akan dilakukan dengan menggunakan lima faktor pengujian. Lima faktor pengujian tersebut adalah :

1. *File Integrity*

Yaitu pengujian menekankan pada data yang dimasukan melalui akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa *file* yang digunakan benar dan data dalam *file* tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. *Access control*

Yaitu pengujian menekankan pada sumberdaya sistem yang harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

3. *Authorization*

Yaitu pengujian yang dilakukan untuk menjamin data yang diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. *Authorisasi* menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.

4. *Correctness*

Yaitu menjamin pada data yang dimasukan, proses dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.

5. *Ease of use*

Yaitu menekankan pada perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoperasikan dan menyiapkan inputan, dan menginterprestasikan output dari sistem terhadap interaksi antara manusia dan sistem.

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

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

5.2.2.1. Pengujian *Login*

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian *login* :

Tabel 5.1.

Pengujian *Form Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username = *admin* *Password* = 123	*Login* berhasil dan dapat masuk ke halaman utama	Dapat mengisi *login* sesuai yang diharapkan	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik *Login*	Dapat masuk ke halaman utama	Tombol *Login* dapat berfungsi sesuai yang	[ ] Diterima [ ] Ditolak

		diharapkan	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Username = (tidak sesuai dengan *username user*) *Password* = (tidak sesuai dengan *password user*)	Tidak dapat *login*	*Login* gagal	[ ] Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.2. Pengujian Pengisian *Data*

Pada pengujian ini, pengujian pengisian data dibagi menjadi 3, yaitu data *Barang*, data *Supplier*, dan data karyawan.

1. Pengisian *Data Barang*

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian *data Barang* :

Tabel 5.2.

Pengujian pengisian *data user*

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Tambah Data*	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[ ] Diterima

			[ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Menyimpan data yang diinputkan	Mengeluarkan informasi input berhasil	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Ubah*	Memulai proses ubah data	Mengeluarkan form *Ubah* yang berupa data yang ingin diupdate	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Hapus*	Memulai proses hapus data	Mengeluarkan konfirmasi untuk menghapus data	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Browser	Mulai cari gambar yang diinputkan	Menampilkan gambar yang dipilih	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Cari*	Memulai proses mencari data	Mengeluarkan inputan data *nama dari jenis* yang ingin dicari	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Batal*	Mulai proses pembatalan	Membatalkan semuah proses	[ ] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengisian *Data Supplier*

Tabel 5.3.

Pengujian pengisian *data Supplier*

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Tambah Data*	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Menyimpan data yang diinputkan	Mengeluarkan informasi input berhasil	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Ubah*	Memulai proses ubah data	Mengeluarkan form *Ubah* yang berupa data Suplayer yang ingin dirubah	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Hapus*	Memulai proses hapus data	Mengeluarkan konfirmasi untuk menghapus data Suplayer	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Cari*	Memulai proses mencari data	Mengeluarkan inputan data *berdasarkan nama atau Kode yang dipilih, dan input datanya.yang ingin dicari*	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Batal*	Mulai proses	Membatalkan	[ ] Diterima

	pembatalan	semuah proses	[ ] Ditolak

3. Pengisian *Data Karyawan*

Tabel 5.4.

Pengujian pengisian *data Karyawan*

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Tambah Data*	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Menyimpan data yang diinputkan	Mengeluarkan informasi input berhasil	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Ubah*	Memulai proses ubah data	Mengeluarkan form *Ubah* yang berupa data Karyawan yang ingin dirubah	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Hapus*	Memulai proses hapus data	Mengeluarkan konfirmasi untuk menghapus data Suplayer	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Cari*	Memulai proses mencari data	Mengeluarkan inputan data *berdasarkan nama atau Kode yang dipilih, dan input*	[ ] Diterima [ ] Ditolak

		datanya.yang ingin dicari	
Klik tombol *Batal*	Mulai proses pembatalan	Membatalkan semuah proses	[ ] Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.3. Pengujian Proses

Pada pengujian ini, pengujian proses dibagi menjadi 2 proses , yaitu proses pengelolaan transaksi, dan proses pengelolaan barang masuk.

1. Proses Mengelola Transaksi

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian Mengelola Transaksi :

Tabel 5.5.

Pengujian Mengelola Transaksi

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Tambah Data*	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Tambah Barang	Menyimpan dan menambah barang yang	Menyimpan data dan dapat menambah data	[ ] Diterima [ ] Ditolak

	dipilih	barang	
Klik Tombol Hapus Barang	Menghapus barang yang disimpan telah dipilih	Data barang yang tersimpan terhapus	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Menyimpan data yang selesai diinputkan	Mengeluarkan informasi input berhasil	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol lihat data Barang	Menampilkan semuah data barang	Menampilkan semuah data barang	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Cari*	Memulai proses mencari data	Mengeluarkan inputan data *berdasarkan tanggal yang dipilih*	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Print	Mencetak proses transaksi	Menampilkan hasil Transaksi	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol lihat Data	Menampilkan data yang telah diproses	Menampilkan data yang diproses	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Batal*	Mulai proses pembatalan	Membatalkan semuah proses	[ ] Diterima [ ] Ditolak

2. Proses Mengelola Barang Masuk

Berikut ini kasus dan hasil uji pengujian Mengelola *Barang Masuk* :

Tabel 5.6.

Pengujian Mengelola Barang Masuk

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Tambah Data*	Memulai proses tambah data	Mengeluarkan form inputan	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Tambah Barang	Menyimpan dan menambah barang yang dipilih	Menyimpan data dan dapat menambah data barang	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Hapus Barang	Menghapus barang yang disimpan telah dipilih	Data barang yang tersimpan terhapus	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol Simpan	Menyimpan data yang selesai diinputkan	Mengeluarkan informasi input berhasil	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Cari*	Memulai proses mencari data	Mengeluarkan inputan data *berdasarkan tanggal yang dipilih*	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Print	Mencetak proses	Menampilkan	[ ] Diterima

	transaksi	hasil Transaksi	[ ] Ditolak
Klik tombol lihat data Barang	Menampilkan semuah data barang	Menampilkan semuah data barang	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol lihat Data	Menampilkan data yang telah diproses	Menampilkan data yang diproses	[ ] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *Batal*	Mulai proses pembatalan	Membatalkan semuah proses	[ ] Diterima [ ] Ditolak

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan dari hasil implementasi dan pengujian terhadap hasil dari perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan di Naura Fashion ini, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan kasus - kasus yang diberikan terhadap pengujian yang dilakukan. Prosedur - prosedur perangkat lunak telah berjalan dengan baik dengan tingkat pemahaman pengguna terhadap perangkat lunak yang dibangun dapat dipahami dengan mudah.