BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Proses analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi – informasi mengenai sistem yang berjalan, termasuk kelemahan pada sistem tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan dan diperbaiki. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki dokumen yang masih manual kedalam sistem yang terkomputerisasi.

Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu.Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sisteminformasipenjualan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk menganalisis perancangan sisteminformasipenjualan di CV. Family Asih Jaya Cijerah Bandung. Perancangan ini diusulkan sebagai langkah untuk lebih detail dan akurat pengelolaan penjualan dan laporan serta memudahkan calon pembeli yang tidak dapat mendatangi *showroom* dengan mengakses situs penjualan kapan pun dan dimana pun.Perancangan sistem dibuat untuk memberikan gambaran secara

umum mengenai sistem yang dikembangkan atau sistem yang baru kepada pemakai. Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu :

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembuat program.

Tujuan kedua lebih kepada perancangan sistem yang terinci, yaitu rancangan pembuatan rancangan bangun yang jelas dan lengkap untuk digunakan dalam pembuatan program sisteminformasipenjualan.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Usulan perancangan proses yang dibuat adalah perbubahan dari sistem manual menjadi sistem terkomputerisasi. Perancangan proses pengolahan data penjualan yaitu untuk memberikan alternatif dengan membuat sistem yang dapat diakses dimana saja kapan saja terhadap masyarakat luas. Agar Agar dapat menyelesaikan pada permasalahan yang terdapat pada sistem yang lama, dan permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan perubahan cara proses pengolahan data yang ada pada sistem yang lama, yang menyimpan data pada bentuk arsip dokumen, sedangkan sistem yang baru dilakukan dengan cara terkomputerisasi dimana penyimpanan data dilakukan pada suatu wadah yang disebut data base.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Pada tahap perancangan prosedur ini perancangan prosesnya tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sudah berjalan, hanya untuk membantu mempermudah pencatatan, penyimpanan dan pengaksesan. Adapun perancangan proses ini mencakup flowmap, diagram konteks, data flow diagram,

dan kamus data yang dapat menjelaskan aliran data yang diproses sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

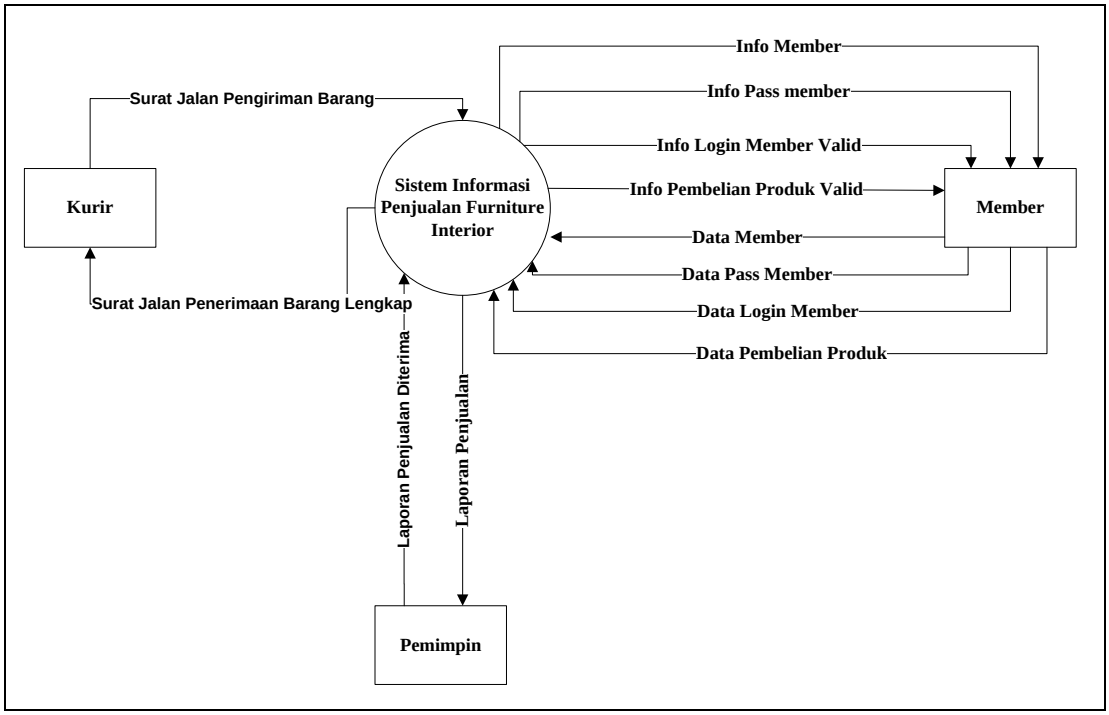
Prosedur merupakan tahapan-tahapan instruksi yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Perancangan prosedur merupakan hasil dari perubahan dan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan, dimana sistem yang diusulkan diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.

1. Prosedur pembelian yang diusulkan
    a. Calon member melihat produk/kategori barang dan memilih barang yang diinginkan
    b. Jika calon member sudah menjadi member, pembeli melakukan login maka proses pembelian dapat dilanjutkan. Jika belum menjadi member maka masuk ke menu registrasi dan daftar menjadi member.
    c. Member melakukan proses pembelian dengan produk yang sudah ditawarkan.
    d. Pembelian berlanjut ke pengecekan kelengkapan data pembeli
    e. Setelah mengisi kelengkapan data pembeli mentransfer dan melakukan konfirmasi pembayaran.
    f. Pembeli dapat melakukan cetak invoice jika point a – e sudah dilakukan.

4.1.3.1 Digram Konteks

Berikut ini merupakan bentuk diagram konteks sistem informasi penjualan *Furniture Interior* yang diusulkan disertai dengan aliran-aliran data

yang masuk dan keluar dari sistem informasi informasi penjualan *furniture* tersebut.



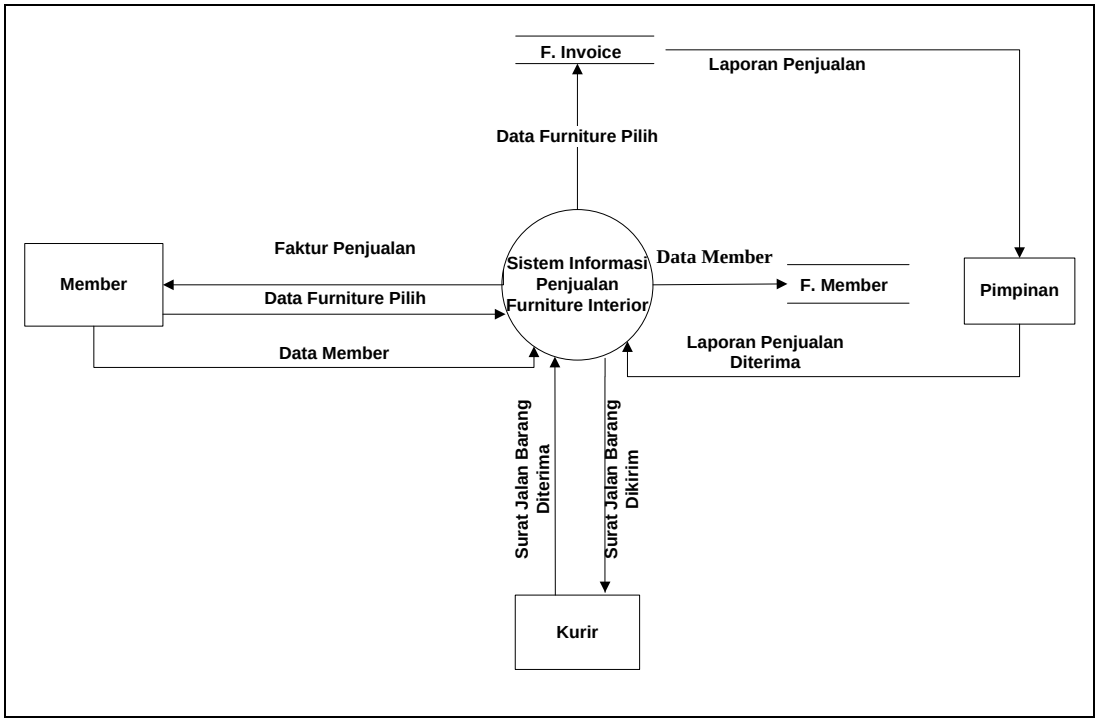
Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem Yang Diusulkan

4.1.3.2. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang di gunakan untuk menggambarkan suatu alairan data yang mengalir pada suatu sistem informasi pada sistem informasi perpustakaan yang diusulkan terdiri dari beberapa DFD.

4.1.3.2.1. DFD Level 1 yang Diusulkan

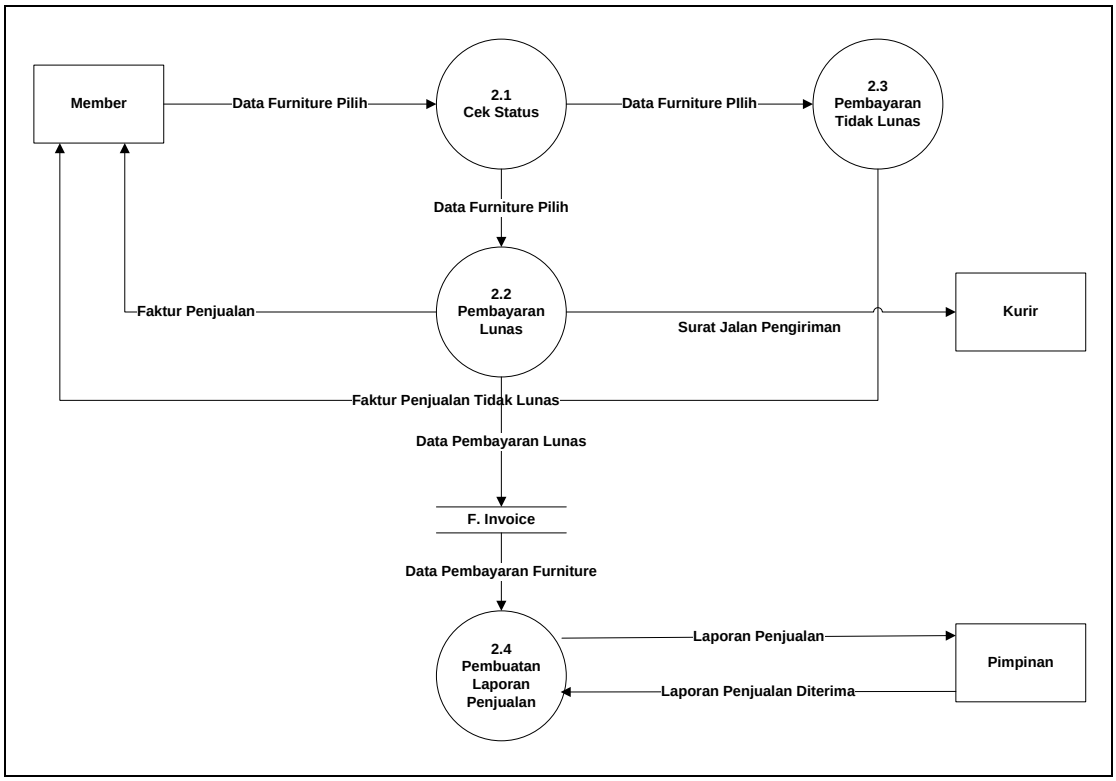
Berikut adalah DFD level 1 yang menggambarkan bagaimana prosedur sistem yang diusulkan di CV. Family Asih Jaya



Gambar 4.2 DFD Level 1 Sistem yang Diusulkan

4.1.3.2.2. DFD Level 2 Pengolahan Penjualan yang Diusulkan

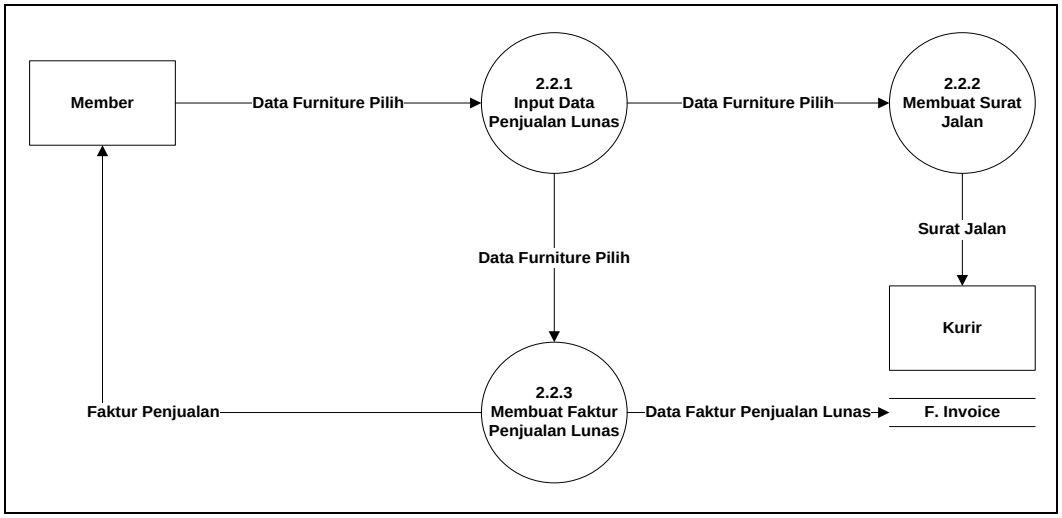
Berikut adalah DFD level 2pengolahan Penjualan produk yang menggambarkan bagaimana proses penjualan pada sistem yang diusulkan di CV. Family Asih Jaya.



Gambar 4.3 DFD Level 2 Pengolahan Penjualan yang Diusulkan

4.1.3.2.3. DFD Level 3 proses 2.2 Pembayaran Lunas yang Diusulkan

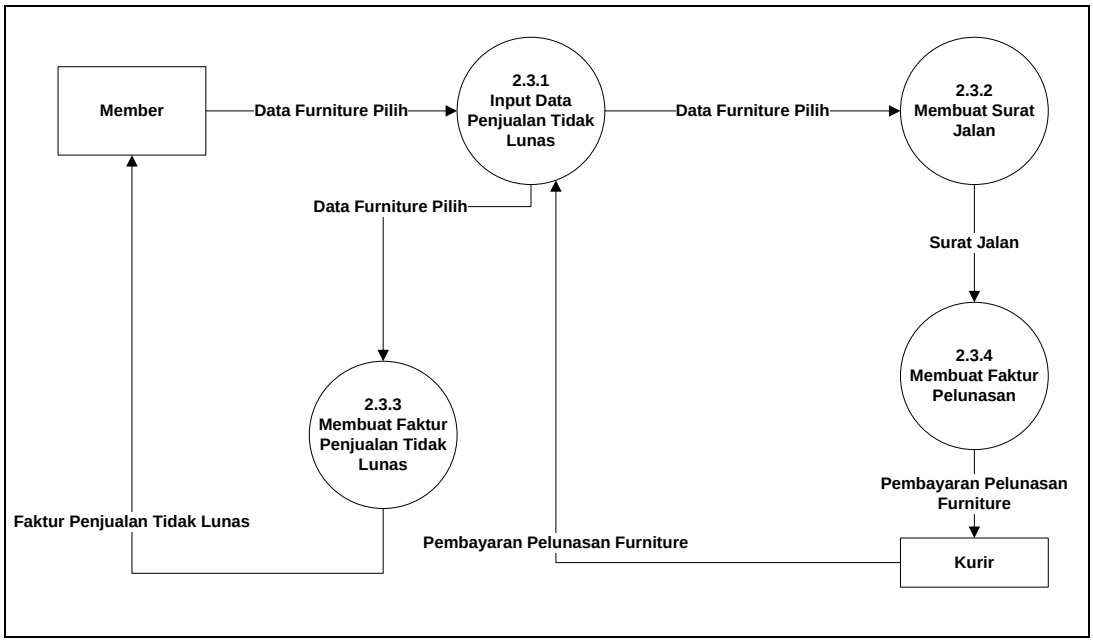
Berikut adalah DFD level 3 proses 2.2 yang menggambarkan bagaimana sistem pembayaran lunas yang diusulkan di CV. Family Asih Jaya.



Gambar 4.4 DFD Level 3 Proses 2.2 yang Diusulkan

4.1.3.2.4. DFD Level 3 Proses 2.3 Pembayaran Tidak Lunas yang Diusulkan

Berikut adalah DFD level 3 proses 2.3 yang menggambarkan bagaimana proses pembayaran tidak lunas.



Gambar 4.5 DFD Level 3 Proses 2.3 Pembayaran Tidak Lunas yang Diusulkan

4.1.3.3. Kamus Data

Kamus data atau data dictionary adalah katalog data tentang fakta dan kebutuhan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasikan data yang mengalir dalam sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data yang ada di data flow diagram sifatnya adalah global, hanya ditujukan arus datanya saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini :

1. Nama Arus Data : Data Furniture Pilih
   Alias : Data Furniture
   Aliran Data : Proses 1 – F.Invoice, Member – Proses 1, Member – Proses 2.1, Proses 2.1 – Proses 2.3, Proses 2.1 – Proses 2.2, Member – Proses 2.2.1, Proses 2.2.1 – Proses 2.2.2, Proses 2.2.1 – Proses 2.2.3, Member – Proses 2.3.1, Proses 2.3.1 – Proses 2.3.2, Proses 2.3.1 – Proses 2.3.3
   Struktur File : kode_produk, nama, ket, id_kategori
2. Nama Arus Data : Faktur Penjualan
   Alias : Faktur Penjualan, Faktur Penjualan Tidak Lunas
   Aliran Data : Proses 1 – Member, Proses 2.2 – Member, Proses 2.3 – Member, Proses 2.2.3 – Member, Proses 2.2.3 – F.Invoice, Proses 2.3.3 - Member
   Struktur File : id_invoice, id_customer, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_penransfer, tanggal_transfer, tanggal_kirim, supir, status, tanggal_buat, tanggal update
3. Nama Arus Data : Data Member
   Alias : Data Member
   Aliran Data : Member – Proses 1, Proses 1 – F.Member
   Struktur File : id_customer, nama, alamat, alamat_d, kota, provinsi, kodepos, tempat_lahir, tanggal_lahir,

			telepon, email, username, password, tanggal_tambah, tanggal_update
4.	Nama Arus Data	:	Surat Jalan Dikirim
	Alias	:	Surat Jalan Dikirim, Surat Jalan Diterima, Surat Jalan.
	Aliran Data	:	Proses 1 – Kurir, Kurir – Proses 1, Proses 2.2 – Kurir, Proses 2.2.2 – Kurir, Proses 2.3 2 – Proses 2.3.4.
	Struktur File	:	id_invoice, id_customer, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_penransfer, tanggal_transfer, tanggal_kirim, supir, status, tanggal_buat, tanggal update
5.	Nama Arus Data	:	Laporan Penjualan
	Alias	:	Laporan Penjualan, Laporan Penjualan Diterima
	Aliran Data	:	F.Invoice – Pimpinan, Pimpinan – Proses 1, Proses 2.4 – Pimpinan, Pimpinan – Proses 2.4
	Struktur File	:	id_invoice, nama, tanggal_beli, total_item, total_harga, status, tanggal_kirim, ket
6.	Nama Arus Data	:	Data Pembayaran Lunas
	Alias	:	Data Pembayaran Lunas, Data Pembayaran Furniture
	Aliran Data	:	Proses 2.2 – F.Invoice, F.Invoice – Proses 2.4, Proses 2.3.4 – Kurir, Kurir – Proses 2.3.1

Struktur File : id_invoice, tanggal_pesan, nama, alamat, alamat_d, nama_produk, harga, qty, subtotal, total, ongkir, nama_penransfer, jumlah_transfer, tanggal_transfer

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dapat diartikan untuk menciptakan atau merancang sekumpulan data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama. Basis data atau database adalah kumpulan file–file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu kesatuan yang terintregrasi. Perancangan basis data pada dasarnya melibatkan enam tahap yang bersifat berulang yaitu perencanaan, analisis, perancangan, pemrograman, implementasi, dan penggunaan. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi dalam merancang sebuah database yaitu sebagai berikut :

4.1.4.1. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu perangkat yang digunakan sebagai panduan dalam membangun suatu basis data untuk mencegah penciptaan struktur tabel yang kurang fleksibel atau mengurangi ketidakfleksibelan. Normalisasi merupakan proses pengelompokan data untuk kemudian kelompok data tersebut dibuat menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi antar tabel tersebut. Proses normalisasi terdiri dari beberapa tahap. Mulai dari tahap anomali atau bentuk tidak normal sampai tahap dimana tabel sudah dianggap optimal, Suatu

tabel dianggap optimal jika tidak menimbulkan masalah saat data diperbaharui atau data dihapus.

1. Bentuk Tidak Normal (Unnormal)

Pada tahap ini semua data yang ada di rekam tanpa format tertentu, bisa jadi data mengalami duplikasi (ganda). Atributnya sebagai berikut :

{id_admin, nama, username, password, id_customer, nama, alamat, alamat_d, kota, provinsi, kodepos, tempat_lahir, tanggal_lahir, telepon, email, username, password, tanggal_tambah, tanggal_update, id_detail_invoice, id_invoice, id_detail_produk, qty, tanggal_update, id_detail_produk, nama, harga, ket, id_foto, id_produk, keterangan, id_invoice, id_customer, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_peneransfer, tanggal_transfer, tanggal_kirim, supir, status, tanggal_buat, tanggal_update, id_kategori, kode_kategori, nama, id_produk, kode_produk, nama, ket, id_kategori, id_provinsi, nama, ongkir}

2. Bentuk Normal Pertama

Bentuk normal pertama adalah terpenuhinya suatu tabel yang tidak memiliki atribut bernilai banyak atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama. Atributnya sebagai berikut :

{ id_admin, nama, username, password, id_customer, title, alamat, alamat_d, kota, kodepos, tempat_lahir, tanggal_lahir, telepon, email, tanggal_tambah, tanggal_update, id_customer, tanggal, ket, id_detail_invoice, id_detail_produk, qty, id_produk, harga, id_foto, keterangan, id_invoice, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_penransfer, tanggal_transfer, no_resi, status, tanggal_kirim, supir, tanggal_buat, id_kategori, }

3. Bentuk Normal Kedua

Bentuk normal kedua adalah terpenuhinya jika semua tabel, semua atribut yang tidak termasuk dalam primary key memiliki ketergantungan fungsional pada key primary secara utuh. Atributnya adalah sebagai berikut :

Admin :{id_admin*, nama, username, password}

Customer : {id_customer*, nama, alamat, alamat_d, kota, provinsi, kodepos, tempat_lahir, tanggal_lahir, telepon, email, username, password, tanggal_update, tanggal_tambah}

Foto :{id_foto*, id_produk**, keterangan}

Invoice : {id_invoice*, id_customer**, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_penransfer, tanggal_transfer, tanggal_kirim, supir, status, tanggal_buat, tanggal_update, id_detail_invoice, id_detail_produk**, qty}

Kategori :{id_kategori*, nama}

Produk :{id_produk*, nama, ket, id_kategori**, id_custom_produk, id_customer**}

Provinsi : {id_provinsi*, nama, ongkir}

4. Bentuk Normal Ketiga

Bentuk normal ketiga adalah terpenuhinya jika relasi tersebut sudah dalam bentuk normal kedua dan setiap atribut tidak tergantung secara trasitif kepada primary key. Atributnya adalah sebagai berikut :

Admin :{id_admin*, nama, username, password}

Customer :{id_customer*, nama, alamat, alamat_d, kota, provinsi, kodepos, tempat_lahir, tanggal_lahir, telepon, email, username, password, tanggal_update, tanggal_tambah}

Foto :{id_foto*, id_produk**, keterangan}

Invoice :{id_invoice*, id_customer**, ongkir, jumlah_transfer, no_rekening, nama_penransfer, tanggal_transfer, tanggal_kirim, supir, status, tanggal_buat, tanggal_update, id_detail_invoice, id_detail_produk**, qty}

Kategori :{id_kategori*, nama}

Produk :{id_produk*, nama, ket, id_kategori**, id_custom_produk, id_customer**}

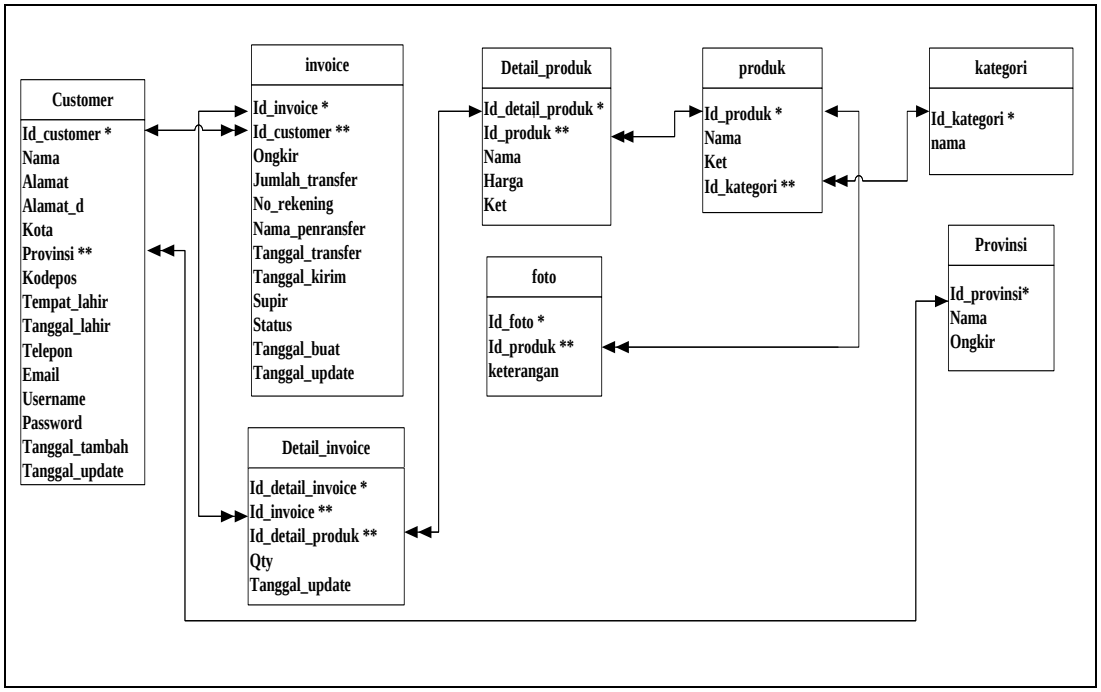
Provinsi : {id_provinsi*, nama, ongkir}

Detail invoice :{id_detail_invoice*,id_invoice**, id_detail_produk**, qty, tanggal_update}

Detail Produk :{id_detail_produk*, id_produk**,nama, harga, ket}

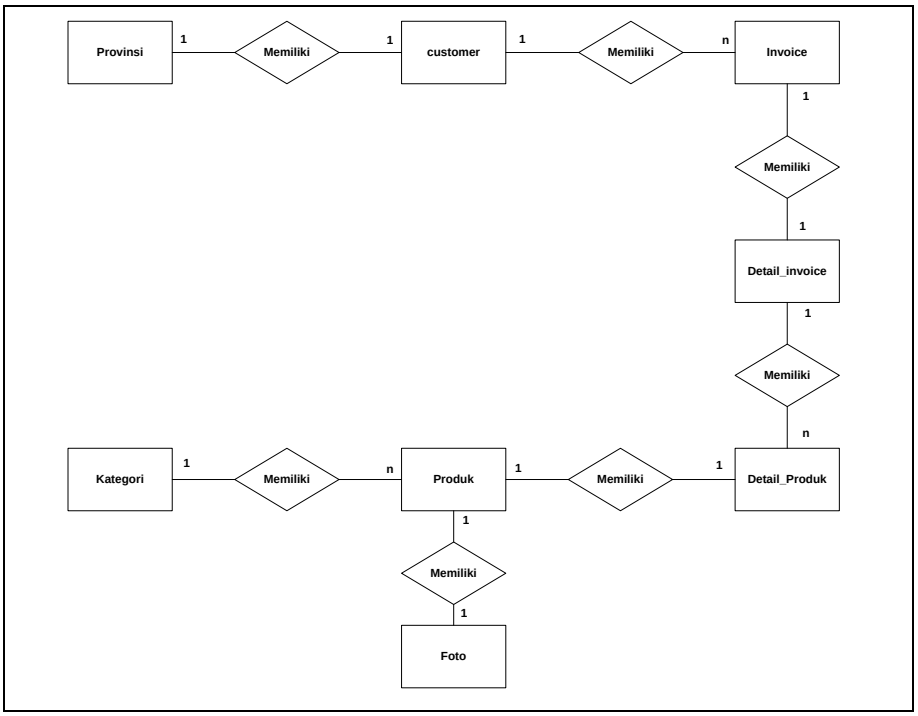
4.1.4.2. Relasi Tabel

Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga databases tersebut mudah di modifikasi. Berikut ini gambaran relasi tabel pembangunan sistem informasi penjualan.



Gambar 4.6 Relasi Tabel Sistem yang Diusulkan

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram



Gambar 4.7 ERD Sistem yang Diusulkan

4.1.4.4. Struktur File

Struktur *file* digunakan untuk perancangan sistem karena *file* ini akan menentukan struktur fisik basis data dan jenis data. Struktur *file* pada basis data yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. *File* Customer

   Nama : *File* Customer

   Media Penyimpanan : *Data Base*

   Primary *Key* : id_customer

Tabel 4.1 *File* Customer

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_customer *	Int	11	Id Customer
2.	Nama	Varchar	50	Nama Customer
3.	Alamat	Varchar	100	Alamat Customer
4.	Alamat_d	Varchar	50	Alamat Detail pengiriman
5.	Kota	Varchar	50	Kota Customer
6.	Provinsi	Varchar	50	Provinsi Customer
7.	Kodepos	Varchar	5	Kode Pos Customer
8.	Tempat_lahir	Varchar	30	Tampat Lahir Customer
9.	Tanggal_lahir	Date		Tanggal Lahir Customer
10.	Telepon	Varchar	15	Telepon Customer
11.	Email	Varchar	50	Email Customer
12.	Username	Varchar	10	Username Customer
13.	Password	Varchar	50	Password Customer

14.	Tanggal_tambah	Datetime		Tanggal Tambah Data Customer
15.	Tanggal_update	timestamp		Tanggal Update Data Customer

2. *File* Detail_invoice

Nama : *File* Detail_invoice

Media Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : id_detail_invoice

Tabel 4.2 *File* Detail Invoice

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_detail_invoice *	Int	11	Id Detail Invoice
2.	Id_invoice	Varchar	10	Id Invoice
3.	Id_detail_produk	Int	11	Id Detail Produk
4.	Qty	Int	11	Qty Barang
5.	Tanggal_update	Timestamp		Tanggal Update

3. *File* Detail_produk

Nama : *File* Detail_produk

Media Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : Id_detail_produk

Tabel 4.3 *File* Detail Produk

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_detail_produk *	Int	11	Id Detail Produk
2.	Id_produk	Int	11	Id Produk
3.	Nama	Varchar	50	Nama Produk
4.	Harga	Int	11	Harga Produk
5.	Ket	Varchar	200	Keterangan Produk

4. *File* Foto

Nama : *File* Foto

Media Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : id_foto

Tabel 4.4 *File* Foto

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_foto *	Int	11	Id Foto
2.	Id_produk	Int	11	Id Produk
3.	Keterangan	Varchar	200	Keterangan Foto

5. *File Invoice*

Nama : *File Invoice*

Media Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : id_*invoice*

Tabel 4.5 *File* Invoice

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_invoice *	Varchar	10	Id Invoice
2.	Id_customer	Int	11	Id Customer
3.	Ongkir	Int	11	Ongkir
4.	Jumlah_transfer	Int	11	Jumlah Transfer
5.	No_rekening	Varchar	30	No Rekening Customer
6.	Nama_penransfer	Varchar	50	Nama Penransfer
7.	Tanggal_transfer	Date		Tanggal Transfer
8	Supir	Varchar	30	Supir Penerimaan
9.	Status	Enum		Status Pemesanan
10.	Tanggal_kirim	Date		Tanggal Kirim Barang
11.	Tanggal_buat	Datetime		Tanggal Buat
12.	Tanggal_update	Timestamp		Tanggal Update

6. *File* Kategori

Nama : *File* Kategori

Tempat Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : id_kategori

Tabel 4.6 *File* Kategori

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_kategori *	Int	11	Id Kategori

2.	Nama	Varchar	50	Nama Kategori

7. *File* Produk

Nama : *File* Produk

Tempat Penyimpanan : *Data Base*

Primary *Key* : Id_produk

Tabel 4.7 *File* Produk

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_produk	Int	11	Id Produk
2.	Nama	Varchar	50	Nama Produk
3.	Ket	Varchar	500	Keterangan Produk
4.	Id_kategori	Int	11	Id Kategori

8. File Provinsi

Nama : *File* Provinsi

Tempat Penyimpanan : *Data Base*

Primary Key : id_provinsi

Tabel 4.8 *File* Provinsi

No	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_provinsi *	Int	11	Id provinsi
2.	Nama	Varchar	50	Nama Provinsi
3.	Ongkir	Int	11	Ongkir tiap Provinsi

4.1.4.5. Kodifikasi

Kodifikasi berfungsi untuk pengklasifikasian data agar lebih mudah dalam proses memasukan data, menyusun data, ataupun menghapus data dari sistem yang ada. Untuk lebih jelasnya berikut adalah pengkodifikasian dalam sistem yang diusulkan.

1. Id Produk

Bentuk Umum : XXX XX



123

Katerangan :

1 : Menunjukkan 3 huruf inisial dari nama kategori barang yang ada

2 : Menunjukkan 2 angka inisial dari urutan barang

Contoh : SLB01, LVR02

2. Id Kategori

Bentuk Umum : XXX



123

Keterangan :

Menunjukkan 3 huruf yang merupakan inisial kategori

Contoh : LVR

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria, mudah digunakan, menarik dan nyaman bagi pemakai. Perancangan antar muka dimaksudkan untuk memperlihatkan bagaimanakah bentuk dari perangkat

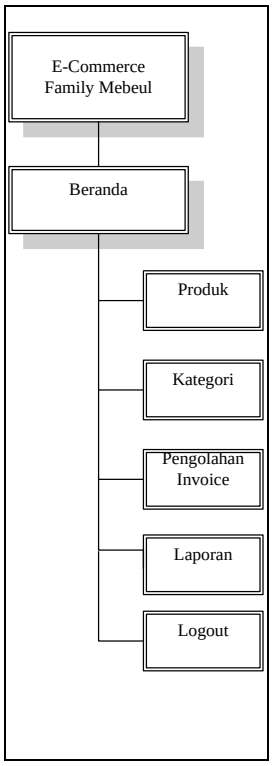
lunak yang akan dibangun nantinya berdasarkan struktur sistem yang telah dibuat. Perancangan antar muka ini meliputi perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.2.1 Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Struktur menu di bagi menjadi tiga yaitu struktur menu admin, struktur menu member, dan struktur menu publik berikut adalah gambar perancangannya :

a. Stuktur Menu Admin

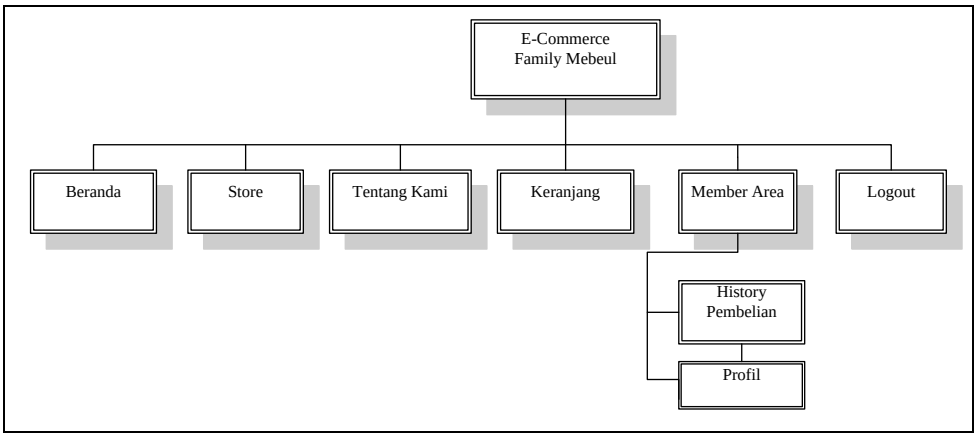
Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface admin.



Gambar 4.8 Struktur Menu Admin

b. Struktur Menu Member

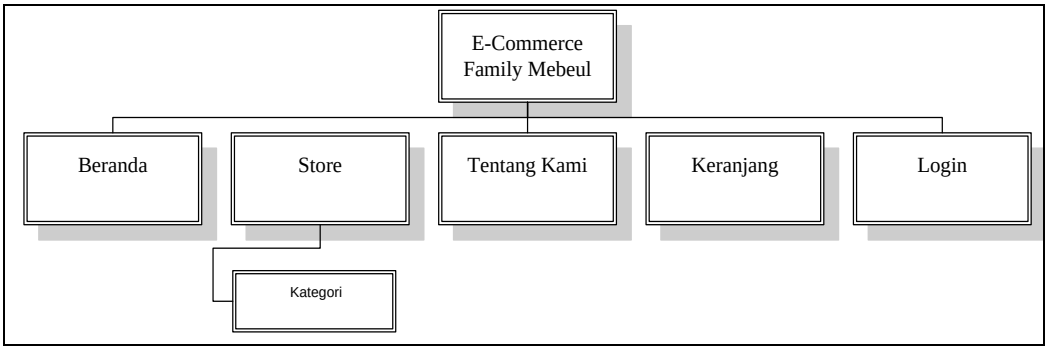
Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface member :



Gambar 4.9 Struktur Menu Member

c. Struktur Menu Publik

Berikut adalah gambar perancangan struktur menu interface publik :



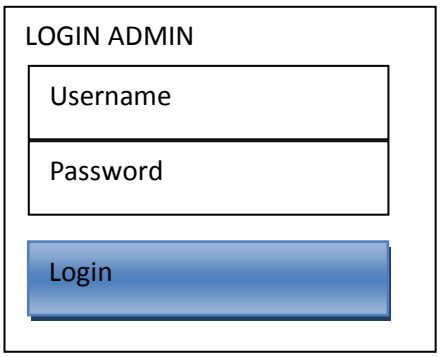
Gambar 4.10 Struktur menu Publik

4.2.2 Perancangan *Input*

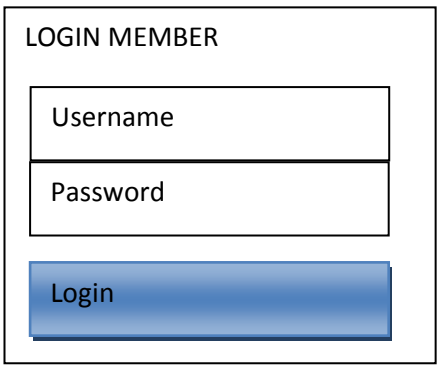
Perancangan input meliputi desain dari dokumen-dokumen. Inputan yang digunakan untuk menangkap data dan semua kode-kode yang digunakan. Dokumen input ini sangat penting digunakan untuk menghasilkan output yang benar.

4.2.2.1 Rancangan *Input* Login

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini baik admin maupun member maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan password.



Gambar 4.11 Rancangan *Input* Login Admin



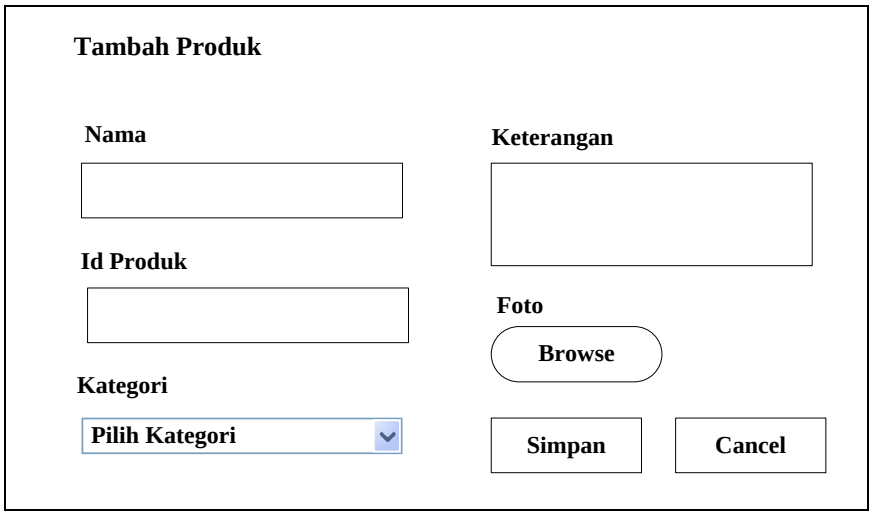
Gambar 4.12 Rancangan *Input*Login Member

Keterangan :

1. Mengisi *Username* dan *Password* terlebih dahulu.
2. Klik tombol “Login” untuk masuk ke masing-masing menu utama.

4.2.2.2 Rancangan *Input* Form Tambah Produk

Rancangan *input* tambah produk berfungsi untuk menyimpan data produk pada database sehingga adminmampu mengolah data – data produk kedalam sistem.



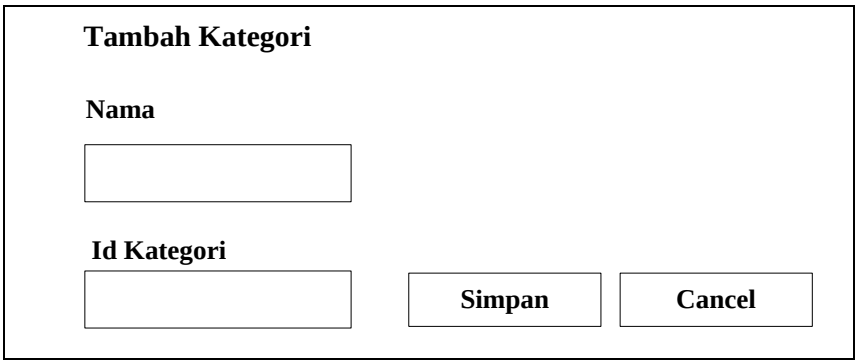
Gambar 4.13 Rancangan *Input* Tambah Produk

Keterangan :

1. Mengisi Nama Produk, Id Produk, Pilih Kategori, Keterangan dan Unggah Foto Produk
2. Klik tombol “Simpan” untuk masuk menyimpan data produk
3. Klik tombol “Cancel” untuk membatalkan penginputan data

4.2.2.3 Rancangan *Input* Form Tambah Kategori

Rancangan *input* tambah kategori berfungsi untuk menyimpan data kategori pada database sehingga adminmampu mengolah data – data produk dalam berbagai kategori kedalam sistem.



Gambar 4.14 Rancangan *Input*Tambah Kategori

Keterangan :

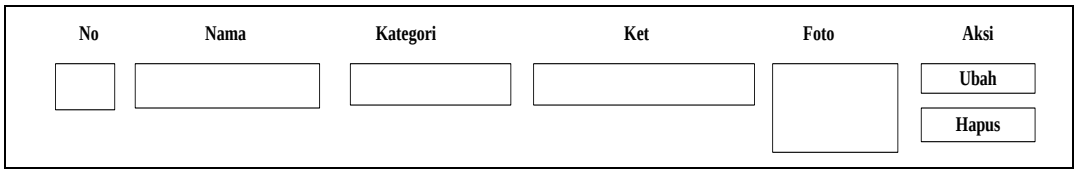
1. Mengisi Nama Produk, Id Produk, Pilih Kategori, Keterangan dan Unggah Foto Produk
2. Klik tombol “Simpan” untuk masuk menyimpan data produk
3. Klik tombol “Cancel” untuk membatalkan penginputan data

4.2.3 Perancangan *Output*

Perancangan output ini didasarkan pada kebutuhan informasi yang diperlukan oleh para user/pemakai. Rancangan output ini dapat dilihat pada gambar berikut :

4.2.3.1 Rancangan *Output* Data Produk

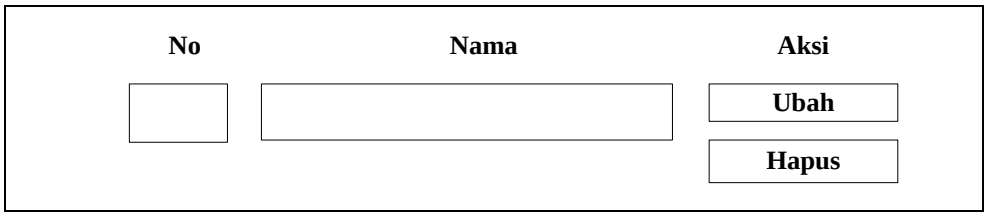
Output data produk berisi tentang informasi nama, kategori produk, keterangan produk, foto dan aksi (ubah dan hapus).



Gambar 4.15Rancangan *Output* Data Produk

4.2.3.2 Rancangan *Output* Data Kategori

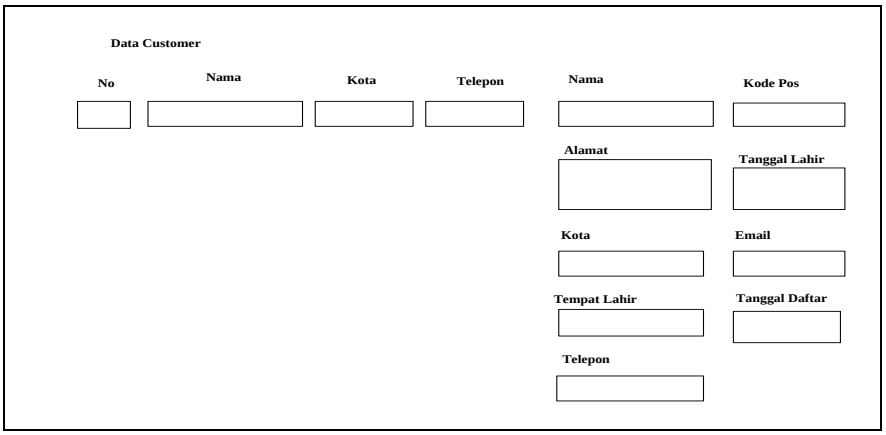
Output data kategori berisi tentang informasi nama kategori dan aksi (ubah dan hapus).



Gambar 4.16Rancangan *Output* Data Kategori

4.2.3.3 Rancangan *Output*Data Customer

Output data customer (member) berisi informasi tentang biodata member meliputi nama, kota, telepon, alamat, kode pos, tempat tanggal lahir, email dan tanggal daftar.

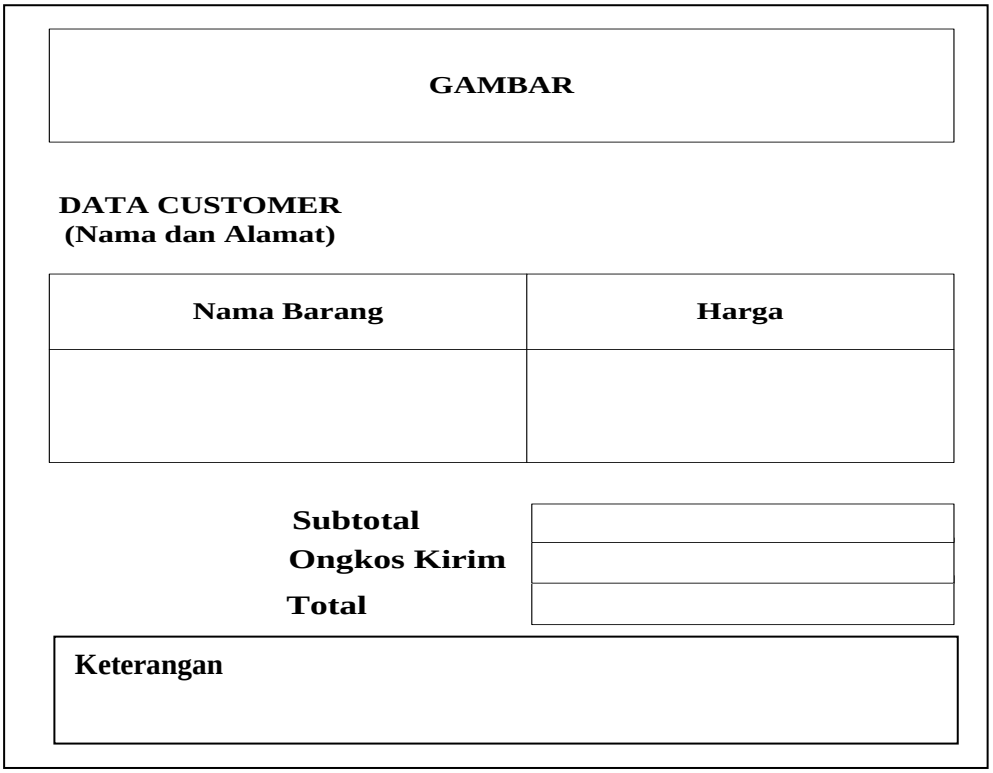


Gambar 4.17Rancangan *Output* Data Customer

4.2.3.5 Rancangan Output Invoice Member

Output invoice merupakan bukti pembelian yang dilakukan oleh member. Berisi informasi tentang data customer (nama dan alamat), nama barang,

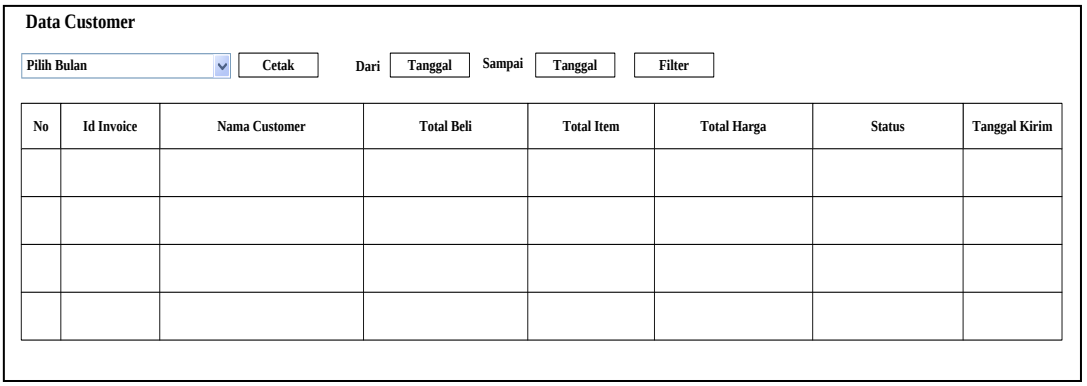
harga barang, subtotal, ongkos kirim dan total harga. Berikut adalah rancangan output invoice member :



Gambar 4.18Rancangan *Output*Invoice

4.2.3.6 Rancangan *Output* Laporan Penjualan

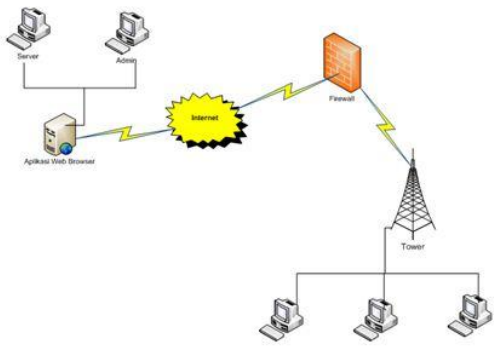
Tampilan *output* laporan pada rancangan ini berupa kumpulan data-data transaksi member. Laporan penjualan ini berupa transaksi member disetiap bulannya dan dapat di print dengan menggunakan aplikasi *Addobe PDF*. Tujuan *output* data ini adalah untuk dijadikan arsip oleh admin atau sebagai data dalam bentuk cetak oleh admin. Berikut ini adalah tampilan *form*at laporannya :



Gambar 4.19Rancangan *Output*Laporan Penjualan

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Penjualan ini merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu satu bahasa server-side yang di desain khusus untuk aplikasi web dan didukung dengan menggunakan database MySql yang berfungsi sebagai penyimpanan data yang dihubungkan ke localhost dalam windows sehingga dapat koneksi browser ke dalam internet.Aplikasi ini juga dibuat untuk memudahkan user dalam melakukan tugasnya secara online melalui media jaringan internet.Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.20 Perancangan Arsitektur Jaringan

(Sumber :Asep Herman Suyanto. 2007. Web Design Theory and Practice.Andi.Yogyakarta)

4.4 Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat menghasilkan sistem informasi penjualan (e – Commerce) yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.4.1 Batasan Implementasi (Optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi sistem informasi perpustakaan online terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu:

1. Hanya admin yang bisa memberikan akses login untuk member dengan melakukan aktivasi member kepada admin. Apabila selain member belum melakukan aktivasi, calon member hanya dapat melihat informasi-informasi yang disediakan seperti informasi data produk beserta harga nya, tanpa bisa melakukan pembelian karena untuk mengakses pembelian yang ada di websitecalom member harus melakukan daftar member terlebih dahulu.
2. Admin melakukan pengelolaan data produk, data kategori, pengelolaan data invoice dan laporan

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan Apache (5.1.33), PHP (5.2.9) dan MySQL (3.1.3.1).Apache dipilih sebagai perangkat lunak untuk

web server, PHP dipilih sebagai perangkat lunak pengembangan karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk membuat perangkat lunak yang berbasis web.Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak pengembangan dalam pembuatan basis data.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi di Family Mebeul adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware) Sistem Informasi Penjualan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosessor	Intel Atom N280 kecepatan 1,66
2	Monitor	Ukuran 10” Resolusi 1024x600 px
3	VGA	Onboard 64 Mb
4	Memori	1 GB
5	Hard Disk	80 GB (ruang kosong 2GB)
6	Keyboard	✓
7	Mouse	✓
8	Printer	Epson Stylus TX121x
9	Jaringan Internet	Modem Telkom Flash

4.4.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Sebuah basis data atau database, sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi. Pada perancangan Sistem Informasi Penjualan ini dibangun database yang saling berelasi dan berkesinambungan demi

terciptanya system informasi yang terintegrasi. Berikut adalah basis data dalam bahasa SQL dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
`id_admin` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(30) NOT NULL,
`username` varchar(30) NOT NULL,
`password` varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_admin`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customer` (
`id_customer` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`alamat` varchar(100) NOT NULL,
`alamat_d` varchar(50) NOT NULL,
`kota` varchar(50) NOT NULL,
`provinsi` varchar(50) NOT NULL,
`kodepos` varchar(5) NOT NULL,
`tempat_lahir` varchar(30) NOT NULL,
`tanggal_lahir` date NOT NULL,
`telepon` varchar(15) NOT NULL,
`email` varchar(50) NOT NULL,
```

```
`username` varchar(10) NOT NULL,
`password` varchar(50) NOT NULL,
`tanggal_tambah` datetime NOT NULL,
`tanggal_update` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
 PRIMARY KEY (`id_customer`),
UNIQUE KEY `username` (`username`),
UNIQUE KEY `email` (`email`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_invoice` (
`id_detail_invoice` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`id_invoice` varchar(10) NOT NULL,
`id_detail_produk` int(11) NOT NULL,
`qty` int(11) NOT NULL,
`tanggal_update` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
PRIMARY KEY (`id_detail_invoice`),
KEY `id_invoice` (`id_invoice`,`id_detail_produk`),
KEY `id_produk` (`id_detail_produk`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=28 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_produk` (
`id_detail_produk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
`id_produk` int(11) NOT NULL,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`harga` int(11) NOT NULL,
`ket` varchar(200) NOT NULL,
`stok` int(11) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_detail_produk`),
KEY `id_produk` (`id_produk`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=22 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `foto` (
`id_foto` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`id_produk` int(11) NOT NULL,
`keterangan` varchar(200) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_foto`),
KEY `id_produk` (`id_produk`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `invoice` (
`id_invoice` varchar(10) NOT NULL,
`id_customer` int(11) NOT NULL,
`ongkir` int(11) NOT NULL,
`jumlah_transfer` int(11) NOT NULL,
`no_rekening` varchar(30) NOT NULL,
```

```
`nama_penransfer` varchar(50) NOT NULL,
`tanggal_transfer` date NOT NULL,
`tanggal_kirim` date NOT NULL,
`status` enum('PENDING','DITERIMA','KIRIM','') NOT NULL DEFAULT 'PENDING',
`tanggal_buat` datetime NOT NULL,
`tanggal_update` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
PRIMARY KEY (`id_invoice`),
KEY `id_customer` (`id_customer`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
`id_kategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_kategori`),
UNIQUE KEY `nama` (`nama`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=10 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
`id_produk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`ket` varchar(500) NOT NULL,
```

```
`stok` int(11) NOT NULL,
`id_kategori` int(11) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_produk`),
KEY `id_kategori` (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=27 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `provinsi` (
`id_provinsi` int(11) NOT NULL,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`ongkir` int(11) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_provinsi`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula antara petugas, anggota dan sistem. Oleh karena itu berikut merupakan gambaran implementasi antar muka pada *E-Commerce Furniture Interior* dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan member dan admin.

4.4.5.1 Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman yang terdapat pada tampilan awal yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.10 Implementasi Sub Menu Utama

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	Halaman utama ketika membuka website	Index.php
Store	Halaman ini berisi tentang informasi produk	Produk.php
Tentang Kami	Halaman ini berisi tentang profil perusahaan	Tentangkami.php
Keranjang Belanja	Halaman ini berisi tentang keranjang belanja member	Keranjangbelanja.php
Login	Halaman ini berisi tentang login	Login.php

4.4.5.2 Implementasi Halaman Utama Admin

Halaman utama admin adalah halaman yang dapat diakses oleh admin dimana fasilitas yang bisa diakses adalah produk, kategori, pengolahan invoice, pemesanan custom, data customer, login dan logout.

Tabel 4.11 Implementasi Halaman Utama Admin

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	Halaman utama ketika admin membuka aplikasi	index.php
Produk	Halaman ini berisi tentang inpu data produk	Produk.php
Kategori	Halaman ini berisi tentang input	Kategori.php

	kategori produk	
Pengolahan Invoice	Halaman ini berisi tentang informasi invoice member	invoice.php detail_invoice.php
Customer	Halaman ini berisi tentang informasi member yang terdaftar	Customer.php
Login	Halaman ini berisi tentang login	Login.php
Logout	Halaman ini merupakan halaman untuk menutup akses admin terhadap sistem	Logout.php

4.4.5.3 Implementasi Halaman Utama Member

Halaman utama member adalah halaman yang hanya dapat diakses oleh member dimana fasilitasnya adalah beranda, store, pemesanan custom, member area, login dan logout.

Tabel 4.12 Implementasi Halaman Utama Member

Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	Halaman ini berisi tentang halaman utama keseluruhan website	Index.php
Store	Halaman ini berisi tentang kategori dan produk yang ditawarkan	Produk.php Kategori.php
Member Area	Halaman ini berisi tentang	Customer.php

	histori pembeliian, histori pemesanan custom dan edit profil	Detail_customer.php
Login	Halaman ini berisi tentang login	Login.php
Logout	Halaman ini merupakan halaman untuk menutup akses admin terhadap sistem	Logout.php

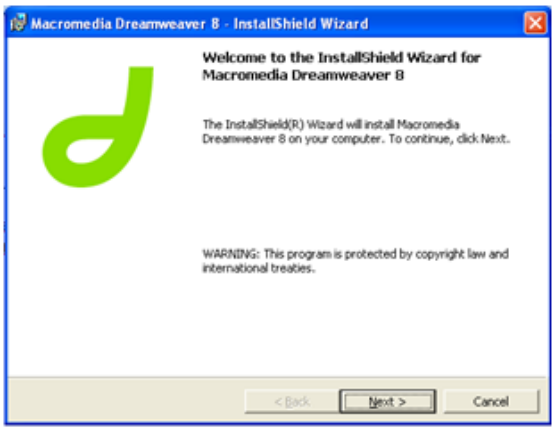
4.4.6 Implementasi Instalasi Program

Sebelum melakukan proses instalasi pada aplikasi yang telah dibuat, terlebih dahulu lakukan proses instalasi sebagai program utama dari aplikasi yang digunakan.

4.4.6.1 Macromedia Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor *WYSIWYG*visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design View*) dan kode editor dengan fitur standar seperti *syntax highlighting*, *code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-timesyntax checking* dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Berikut langkah-langkah instalasinya :

1. Jalankan ***Setup Macromedia Dreamweaver* 8** denagn cara klik 2X
2. Kemudia muncul jendela ***Welcome to the InstallSheild Wizard for Macromedia Dreamweave >>Next.***



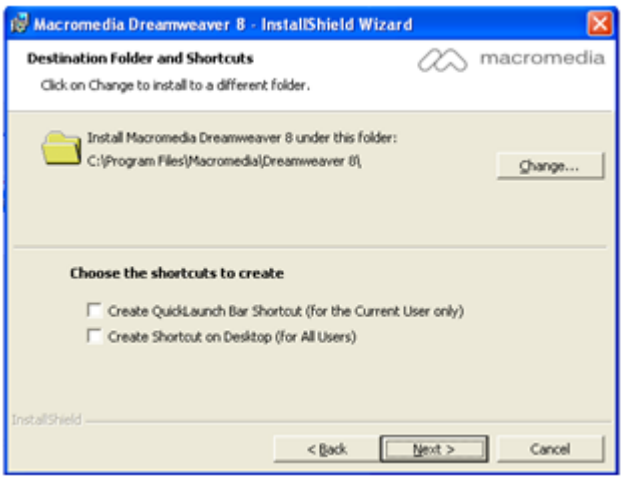
Gambar 4.21 Tampilan Memulai Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

3. Pada jendela ***License Agreement pilih I Accept the terms in the license agreement>>Next.***



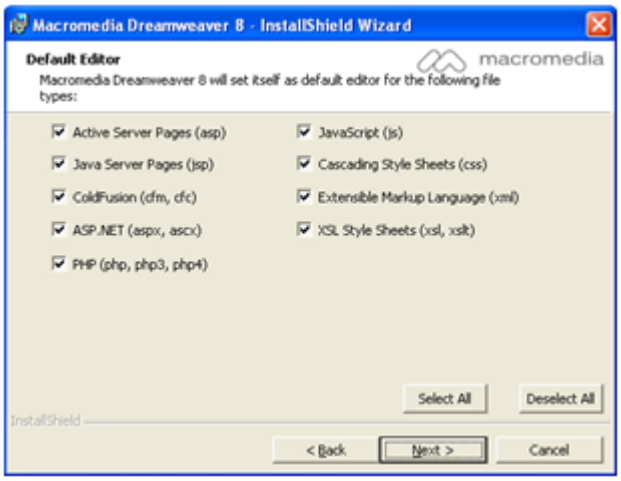
Gambar 4.22 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

4. Pada jendela ***Destinations Folder and Shortcuts*** biarkan default saja dan pilih ***Create QuickLaunch Bar Shortcuts (for the Current User only)*** dan ***Create Shortcuts on Desktop (for All User)>>Next.***



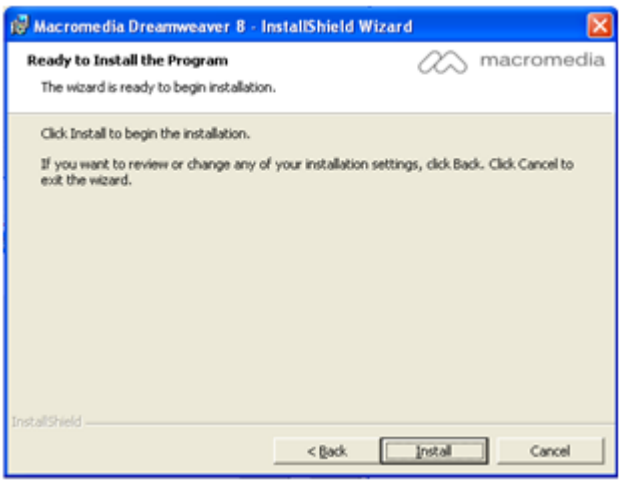
Gambar 4.23 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

5. Pada jendela ***DefaultEditor>>SelectAll>>Next.***

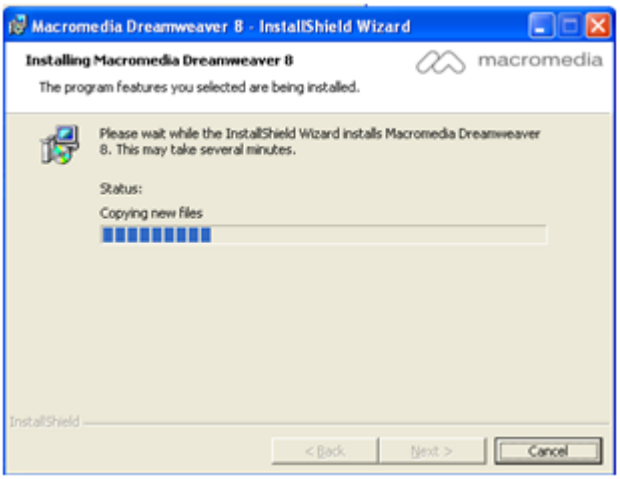


Gambar 4.24 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

6. Pada jendela ***Ready to Install the Program>>Install, Installing Macromedia Dreamweaver 8*** tunggu hingga selesai.

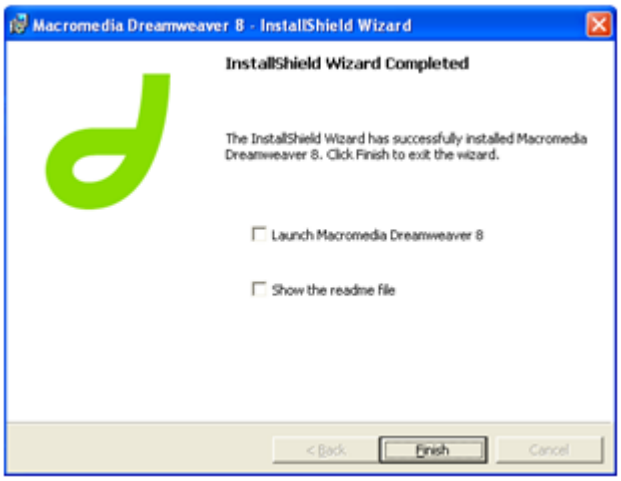


Gambar 4.25 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*



Gambar 4.26 Tampilan Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

7. Pada jendela InstallSheild ***Wizard Completed*** pilih ***Lauch Macromedia Dreamwaever 8>>Finish.***



Gambar 4.27 Tampilan Selesai Instalasi *Macromedia Dreamweaver*

4.4.6.2 Xampp

1. Jalankan file **xampp-win32-1.4.12-installer.exe**(atau versi lainnya)
2. Kemudian akan tampil pilihan untuk memilih bahasa ketika proses instalasi berjalan. Pilih bahasa English atau Bahasa Indonesia.



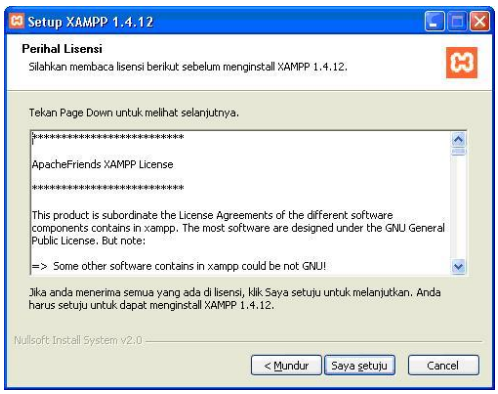
Gambar 4.28 Tampilan Memulai Instalasi XAMPP

3. Kemudian muncul jendela **Selamat dating di XAMPP 1.4.12 Setup Wizard>>Maju.**



Gambar 4.29 Tampilan Memulai Instalasi XAMPP

4. Kemudian muncul jendela perihal lisensi >>**Saya Setuju**

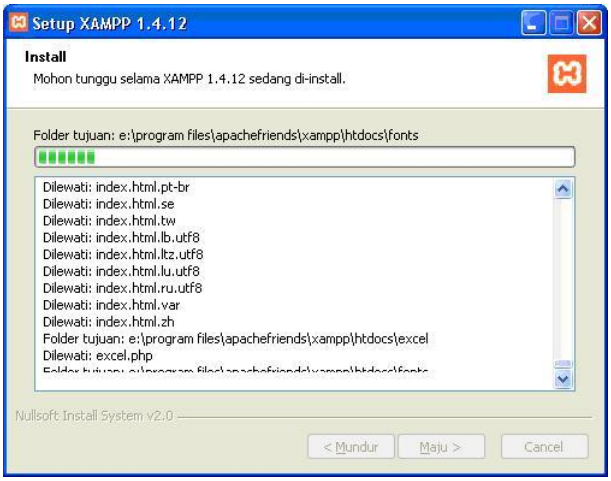


Gambar 4.30 Tampilan Instalasi XAMPP

5. Pilih lokasi install untuk XAMPP >> Install dan tunggu hingga selesai



Gambar 4.31 Tampilan Instalasi XAMPP



Gambar 4.32 Tampilan Instalasi XAMPP

6. Muncul jendela Menyelesakan XAMPP 1.4.12 Setup wizard >> Selesai



Gambar 4.33 Tampilan Selesai Instalasi XAMPP

7. Jalankan ***XAMPP Control Panel*** yang ada di ***desktop***. Atau anda juga dapat menjalankan ***XAMPP Control Panel*** dari menu ***Start -> All Programs -> Apachefriends -> Xampp -> Xampp Control Panel.*** Nyalakan *apache* dan MySQL dengan mengklik tombol *Start.*



Gambar 4.34 Tampilan Memulai XAMPP

Langkah terakhir dari perancangan Sistem Informasi Penjualan *furniture interior* ini adalah dilakukannya proses uploading pada internet agar dapat di akses tanpa batas ruang dan waktu. Proses uploading ini dapat berupa fasilitas gratis (free hosting) atau paid hosting. Ada pun cara-cara meng-upload website ke internet adalah sebagai berikut :

1. Signup ke salah satu web penyedia webhosting untuk meng-upload isi web, misal : www.phpnet.us
2. Setelah berhasil mendaftar maka akan mendapatkan accout pada phpnet.us seperti :

   Welcome to phpnet.us

   Your account details are :

   FTP

   Server/Host : ftp.phpnet.us

Username : pn_624448

Password : xxxxx

Short flash movie : How to FTP connect to your web site:

http://www.phpnet.us/videos/FTP.swf

MySQL

Username : pn_624448

Password : xxxxx

Server : sql1.phpnet.us

Please Create your database in the cpanel

Cpanel URL : http://cpanel.phpnet.us

Cpanel User : pn_624448

Cpanel Password : xxxxx

3. Setelah itu, melakukan login pada phpnet.us melalui http://cpanel.phpnet.us
4. ZIP seluruh file Website menggunakan Winzip/winrar menjadi satu file . untuk mempercepat proses upload, bila menggunakan xampp sebagai webserver dan mysql server maka letak website pada C:\Program Files\xampp\htdocs\.
5. Upload file zip web dengan mengklik file manager.
6. Klik link www.
7. Klik tombol upload.

8. Upload file zip anda pada bagian archieve dengan mengklik tombol browser.
9. Pilih file zip anda dan klik open.
10. Setelah di pilih klik tombol centang pada pojok kiri atas.
11. Phpnet.us akan melakukan file checking pada file anda, jika sukses maka akan muncul tampilan konformasi.
12. Selanjutnya klik gambar centang.
13. Cek pada file manager apakah website telah terupload pada folder www.
14. Lakukan upload databases, dengan cara :

    Apabila anda telah membuat website dari rumah, dan akan mengupload web tersebut, maka anda perlu membackup databases web yang telah anda buat dengan menggunakan phpmyadmin, dengan cara :

    a. Buka browser baru
    b. Pada Address isikan http://localhost/phpmyadmin
    c. Pada Pilihan databases klik database auracms (sesuai dengan nama databases yang anda buat)
    d. Klik bar Export untuk membackup
    e. Pada web browser paling bawah centang Save As dan beri nama file backup (misal : auracms) dan klik go.
    f. Download file tersebut letakkan pada flashdisk/media penyimpanan lain agar dapat diupload pada warnet atau kampus.

g. Buat databases melalui cpanel phpnet.us dengan mengklik link MySQ manager.

h. Buat databases dengan nama auracms lalu klik klik create.

i. Databases anda telah berhasil di buat.

j. Kembali ke menu cpanel phpnet.us, lalu lakukan upload databases dengan mengklik link phpmygudang.

k. Lakukan koneksi ke databases yang telah anda buat, dengan mengklik databases yang telah anda create tadi.

l. Lakukan import databases dengan mengklik bar Import.

m. Browse databases yang telah anda backup (auracms) tadi dan klik open.

n. Lalu klik Go.

o. Kembali ke cpanel phpnet.us.

15. Lakukan editing script pada config.php aura cms dengan masuk ke file manager phpnet.us, klik link www, edit file config.php yang terletak pada include

16. Isikan mysql user dengan user,password anda dengan username dan password anda pada phpnet.us, sedangkan mysql_databases diisikan dengan databases yang telah anda ciptakan pada phpnet.us , sedangkan mysql_host diisi dengan sql1.phpnet.us

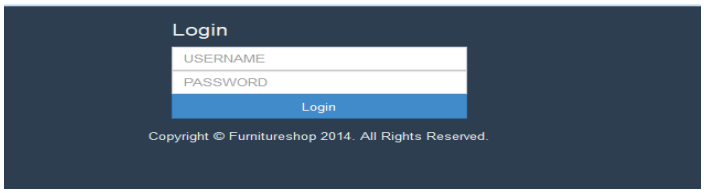
17. Klik icon disket telah berhasil mengupload web ke internet.

4.4.7 Penggunaan Program

4.4.7.1 Halaman Admin

1. Halaman Input Login Admin

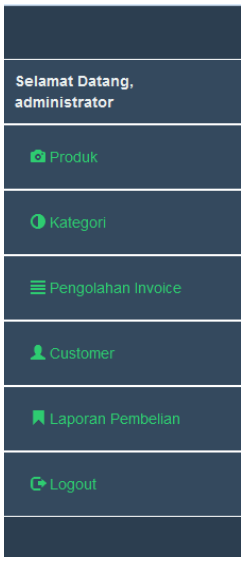
Halaman ini merupakan halaman informasi login admin dengan mengisi username dan password untuk mengakses semua fitur yang ada pada sistem.



Gambar 4.35 Halaman Input Login Admin

2. Halaman Utama Admin

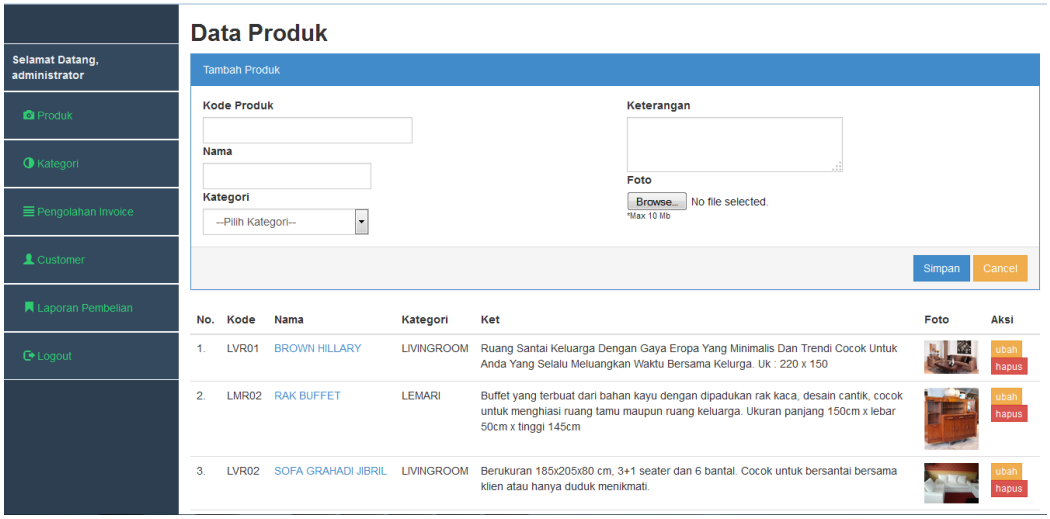
Halaman ini merupakan halaman utama ketika admin berhasil login dan membuka sistem tersebut.



Gambar 4.36 Halaman Utama Admin

3. Halaman *Input* Produk

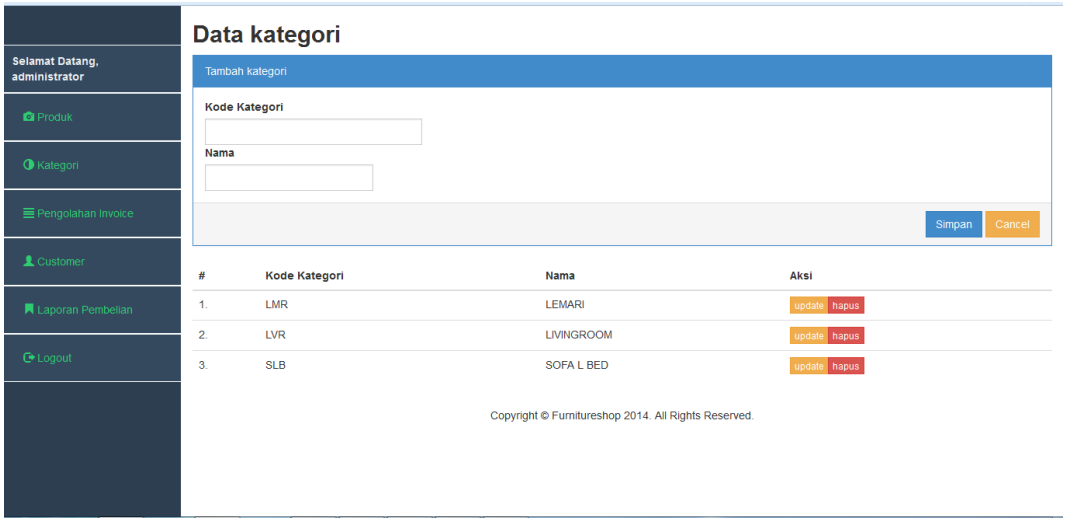
Halaman ini menampilkan menu tambah produk pada Sistem Informasi Penjualan *Furniture.*



Gambar 4.37 Halaman Input Produk

4. Halaman *Input* Kategori

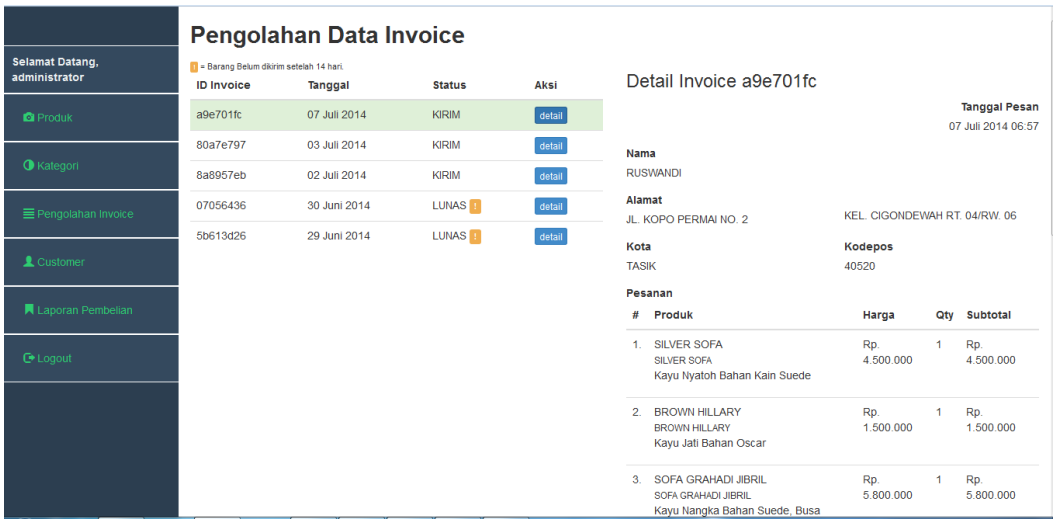
Halaman ini menampilkan menu kategori produk pada Sistem Informasi Penjualan *Furniture.*



Gambar 4.38 Halaman Input Kategori

5. Halaman Pengolahan Data Invoice

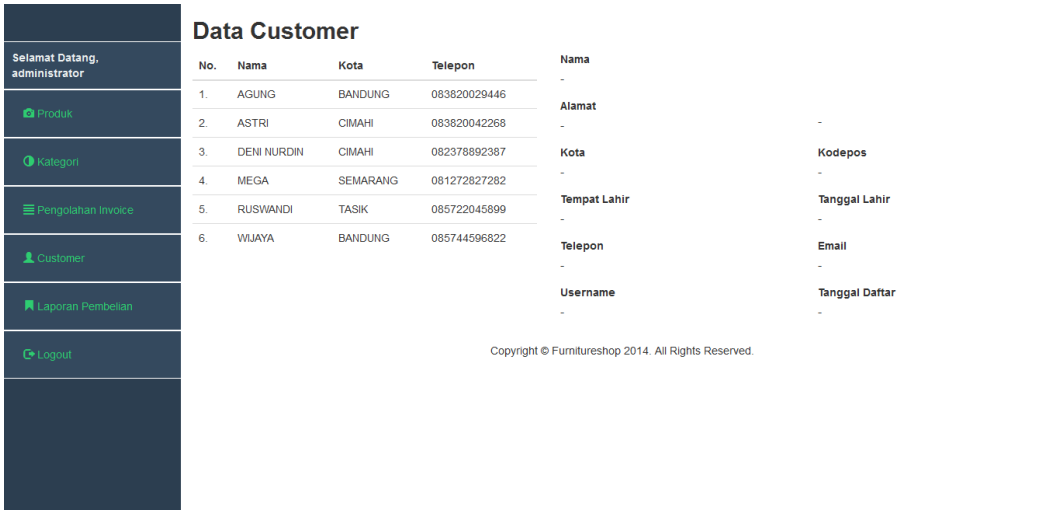
Halaman ini berisi tentang invoice member yang melakukan pemesanan produk.



Gambar 4.39 Halaman Pengolahan Data Invoice

6. Halaman Data Customer

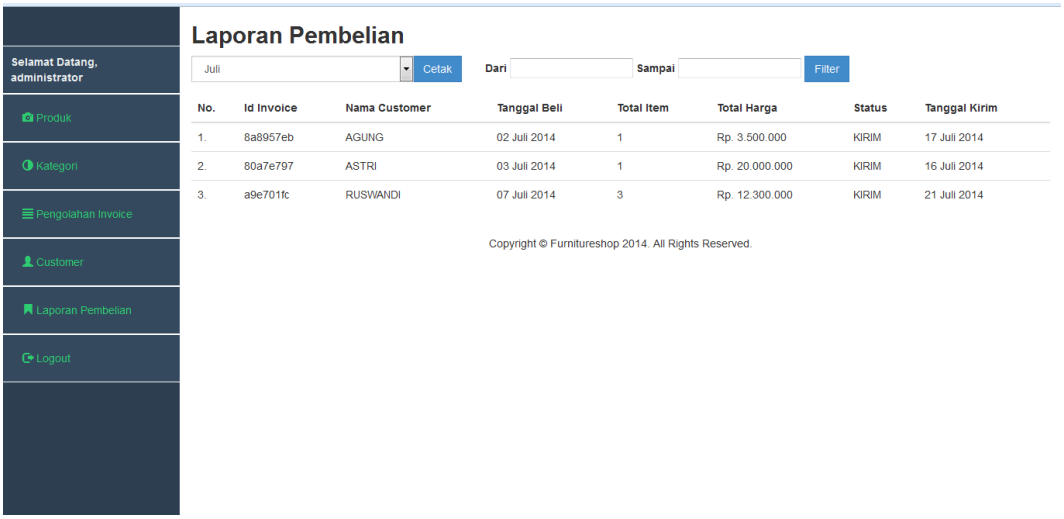
Halaman ini merupakan data member yang terdaftar pada E-Commerce Furniture Family Mebeul.



Gambar 4.40 Halaman Data Customer

7. Halaman Laporan

Pada halaman ini ditampilkan laporan pembelian member perhari dan perbulan.

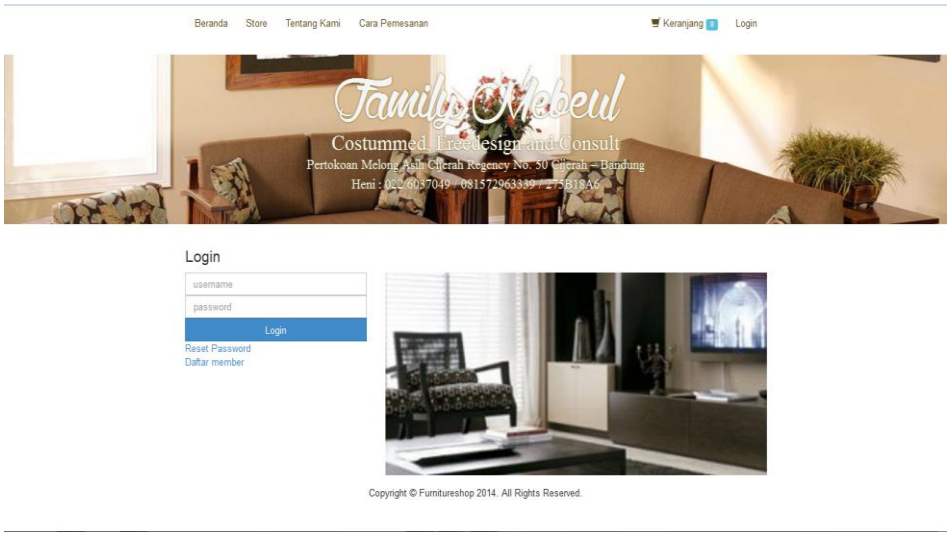


Gambar 4.41 Halaman Laporan Penjualan

4.4.7.2 Halaman Member

1. Halaman Login Member

Halaman ini merupakan halaman informasi login member dengan mengisi username dan password untuk mengakses semua fitur yang ada pada sistem.

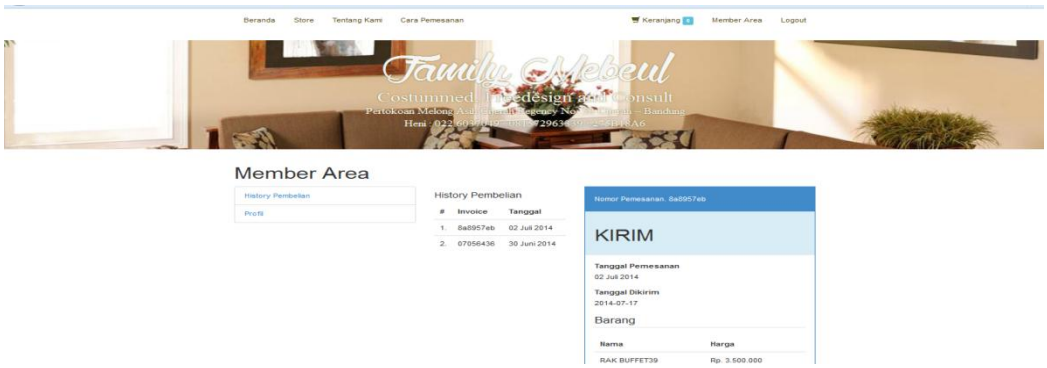


Gambar 4.42 Halaman Login Member

2. Halaman Member Area

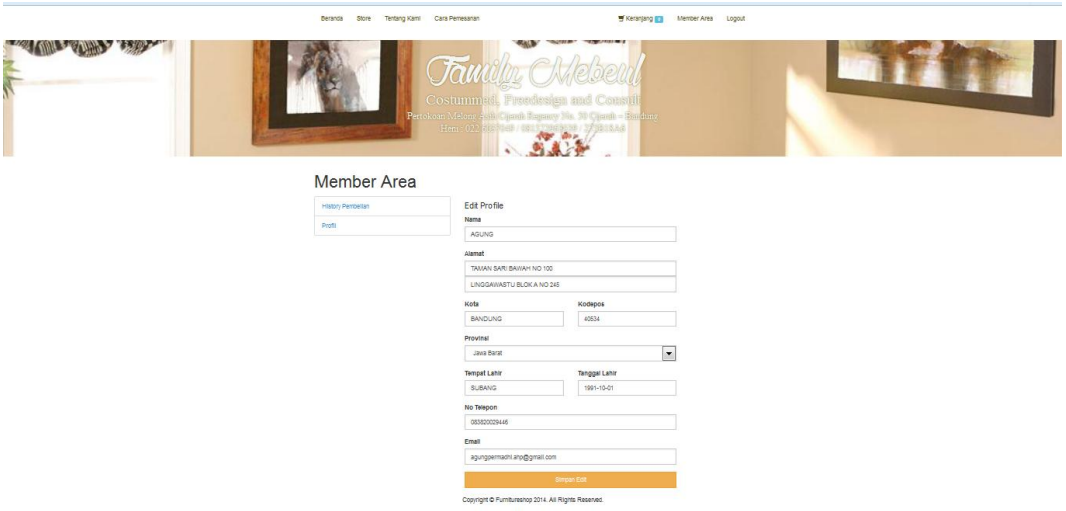
a. Histori Pembelian

Dalam halaman ini berisi tentang informasi pembelian produk yang dilakukan oleh member.



Gambar 4.43 Gambar Histori Pembelian

b. Profil Member



Gambar 4.44 Halaman Profil Member

3. Invoice Pembelian



Gambar 4.45 Invoice Pembelian Member

4.5 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, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. 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* Sistem Informasi Penjualan *Furniture.*

4.5.1 Rencana Pengujian

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* Sistem Informasi Penjualan *Furniture.* Rencana pengujian selengkapnya terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.13 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login Admin dan Member	Pengecekan login Admin	Sistem	*Black Box*
	Pengecekan login Member	Sistem	*Black Box*
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Produk	Modul	*Black Box*
	Pengisian Data Kategori	Modul	*Black Box*
	Pengisian Data Custom Produk	Modul	*Black Box*

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada sistem informasi penjualan, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut:

4.5.2.1 Pengujian Login Admin

Pengujian login admin yang mempunyai hak akses penuh untuk melakukan pengelolaan produk, kategori, invoice, data customer, laporan yang terjadi dalam sistem *E-Commerce.*

Tabel 4.14 Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji *Login* Admin (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data login user Username : Admin Password : Admin	Tercantum pada textbox username dan password.	Username dan password sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Login	Dapat masuk ke form selanjutnya untuk Admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji *Login* Admin (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

Data login user Username : Admin Password : admin1	Tidak dapat login sebagai gudang dan menampilkan pesan "Anda Salah Memasukan Username dan Password".	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data login user Username : Admin Password : -	Tidak dapat login sebagai admin dan menampilkan pesan "Anda Salah Memasukan Username dan Password".	Username dan password tidak sesuai dengan hak akses.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.2 Pengujian Login Member

Pengujian login member yang mempunyai hak akses penuh untuk melakukan pemesanan produk yang terjadi dalam sistem *E-Commerce.*

4.15 Tabel Pengujian Login Member

Kasus dan Hasil Uji Member (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
User dan Password yang dimasukan benar (Data valid)	Menampilkan form menu utama	Dapat masuk ke tampilan form menu utama	[X] diterima [] ditolak
User dan password yang dimasukan salah (Data tidak valid)	Tidak dapat masuk ke tampilan menu utamanyimpan data sesuai dengan yang diharapkan	Tidak dapat masuk ke form menu utama dan timbul pesan bahwa data yang dimasukkan salah.	[X] diterima [ ] ditolak

4.5.2.3 Pengujian Data Produk

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukkan pengisian data produk dengan form data produk ke dalam database.

Tabel 4.16 Pengujian Data Produk

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Data Produk (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data produk	Dapat masuk ke form isian data produk	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan masuk kedalam table.	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed*menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [] Ditolak

4.5.2.4 Pengujian Data Kategori

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukkan pengisian data kategori dengan form data kategori ke dalam database.

Tabel 4.17 Pengujian Data Kategori

Kasus dan Hasil Uji Pengisian Data Kategori (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data kategori	Dapat masuk ke form isian data kategori	Pengisian sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol simpan	Data tersimpan ke database dan akan memunculkan pesan data telah tersimpan dan masuk kedalam table.	Tombol simpan sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol reset	Data yang telah diinputkan pada *filed*menjadi kosong.	Tombol reset sesuai yang diharapkan.	[X] Diterima [] Ditolak

4.5.3 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 Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Furniture Interior*.