BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan serta perbaikkan terhadap sebuah sistem yang sedang berjalan. Pada tahap ini dilakukan upaya untuk memperbaiki sistem ataupun membangun dan menghasilkan sistem yang baru dengan memanfaatkan teknologi terbaru dan fasilitas yang tersedia untuk mengurangi dan mengatasi berbagai permasalahan yang telah terjadi pada sistem yang lama. Sistem informasi yang dirancang diharapkan konsumeni solusi alternatif baru yang konsumeni kemudahan terhadap penjualan pada Toko Sepatu SB Store

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan, penulis akan merancang suatu aplikasi sistem informasi yang merupakan salah satu solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan Toko Sepatu SB Store. Tujuan utama perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem dan untuk konsumenikan gambaran yang jelas dan perancangan yang tepat tentang sistem yang akan dibuat.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Aplikasi sistem informasi yang akan dibangun oleh penulis adalah aplikasi sistem informasi *e-commerce* berbasis *website* yang dapat memperluas cakupan penjualan dan sebagai media promosi yang dimana pemrosesan data akan lebih cepat, efektif dan efisien. Aplikasi sistem informasi ini dapat digunakan oleh pelanggan dan admin yang memiliki hak akses dalam penggunaanya.

Tabel 4.1. Arsitektur Perangkat Lunak

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses
Admin	Megelola Website	1. Melihat dan menghapus data pelanggan. 2. Menambah, edit dan hapus data produk. 3. Menambah, edit dan hapus data supplier. 4. Menambah, edit dan hapus data pembelian. 5. Menambah, edit dan hapus data kota. 6. Memproses data retur. 7. Mencetak laporan penjualan dan laporan pembelian.
Pelanggan	User	1. Dapat melakukan pendaftaran sebagai konsumen 2. Dapat melihat produk apa saja yang di jual. 3. Dapat melakukan transaksi penjualan.

		4. Dapat menerima informasi produk.

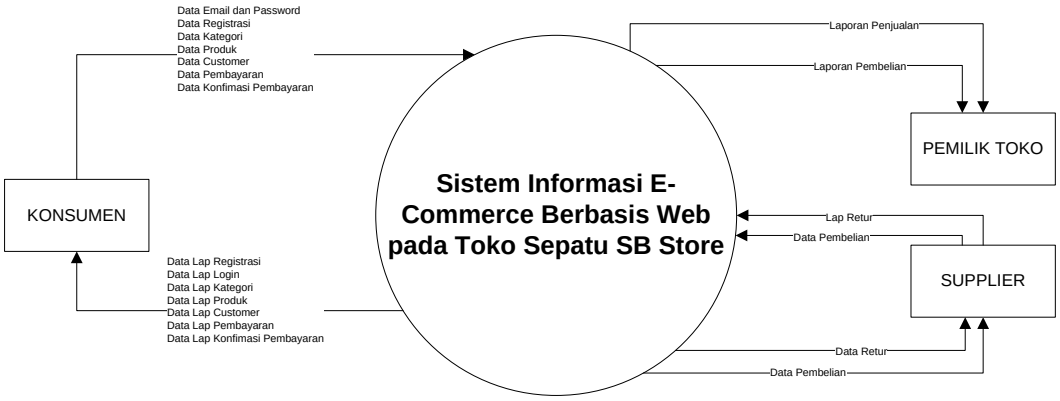
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan proses dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut.

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi penjualan yang diusulkan penulis. Perancangan ini mencakup *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, perancangan basis data, relasi tabel, sampai dengan relasi dan entitas.

4.1.3.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan ke dalam sebuah proses, dimana di dalamnya hanya terdapat satu atau lebih *External Entity*, satu proses dan beberapa aliaran data. Berikut ini adalah gambaran diagram konteks yang diusulkan di Toko Sepatu SB Store.



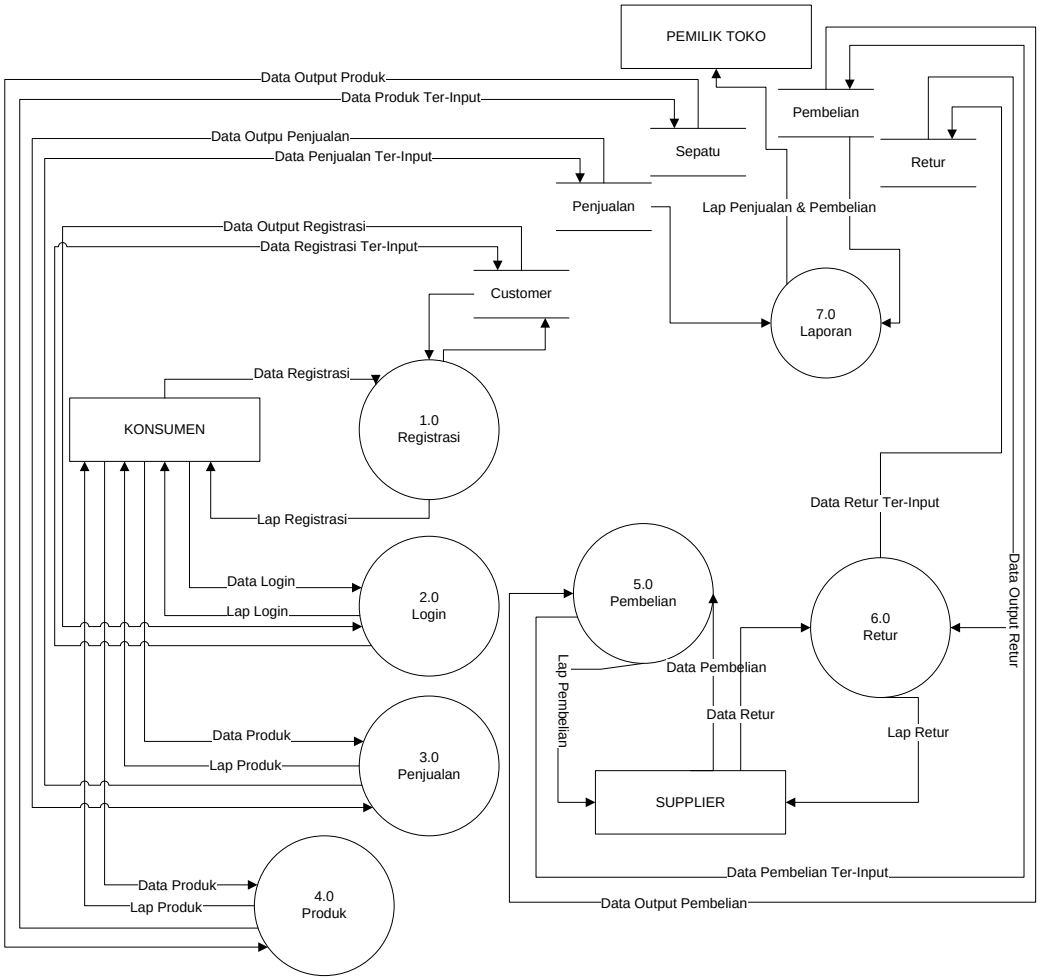
Gambar 4.1. Diagram Konteks Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store

4.1.3.2 Data Flow Diagram

Diagram konteks adalah lingkup suatu sistem, yaitu keterkaitan sistem dengan lingkungan. Lingkup ini ditentukan dari besarnya pengaruh data yang diterima dan informasi yang dihasilkan lingkungan ini diwakili oleh entitas-entitas luar, dimana digambarkan tentang entitas yang konsumenikan sesuatu kepada atau dari sistem.

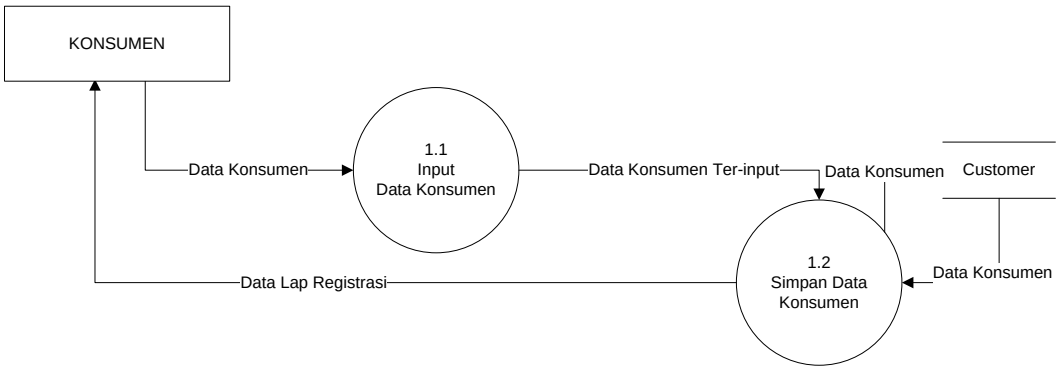
DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data . DFD menunjukan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem.

1. DFD Level 1 Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



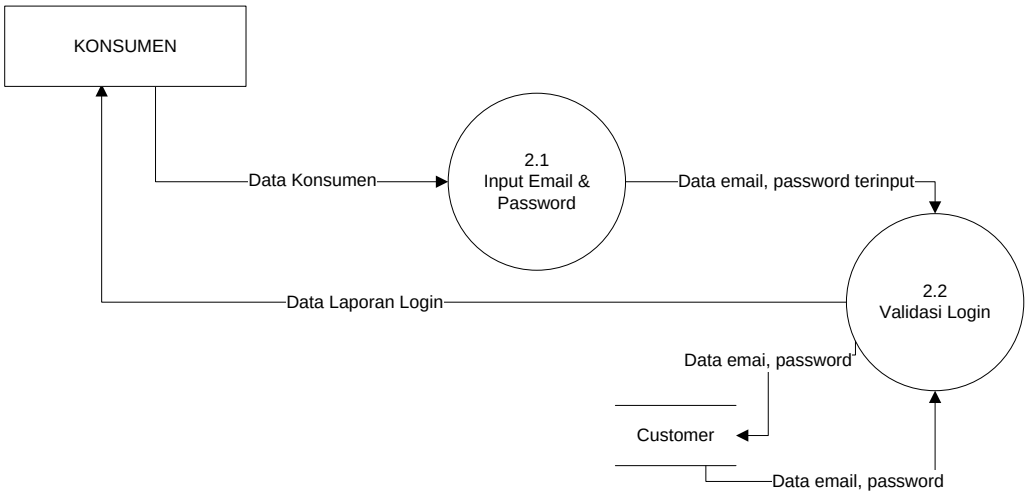
Gambar 4.2. DFD Level 1 Sistem Yang Diusulkan

2. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



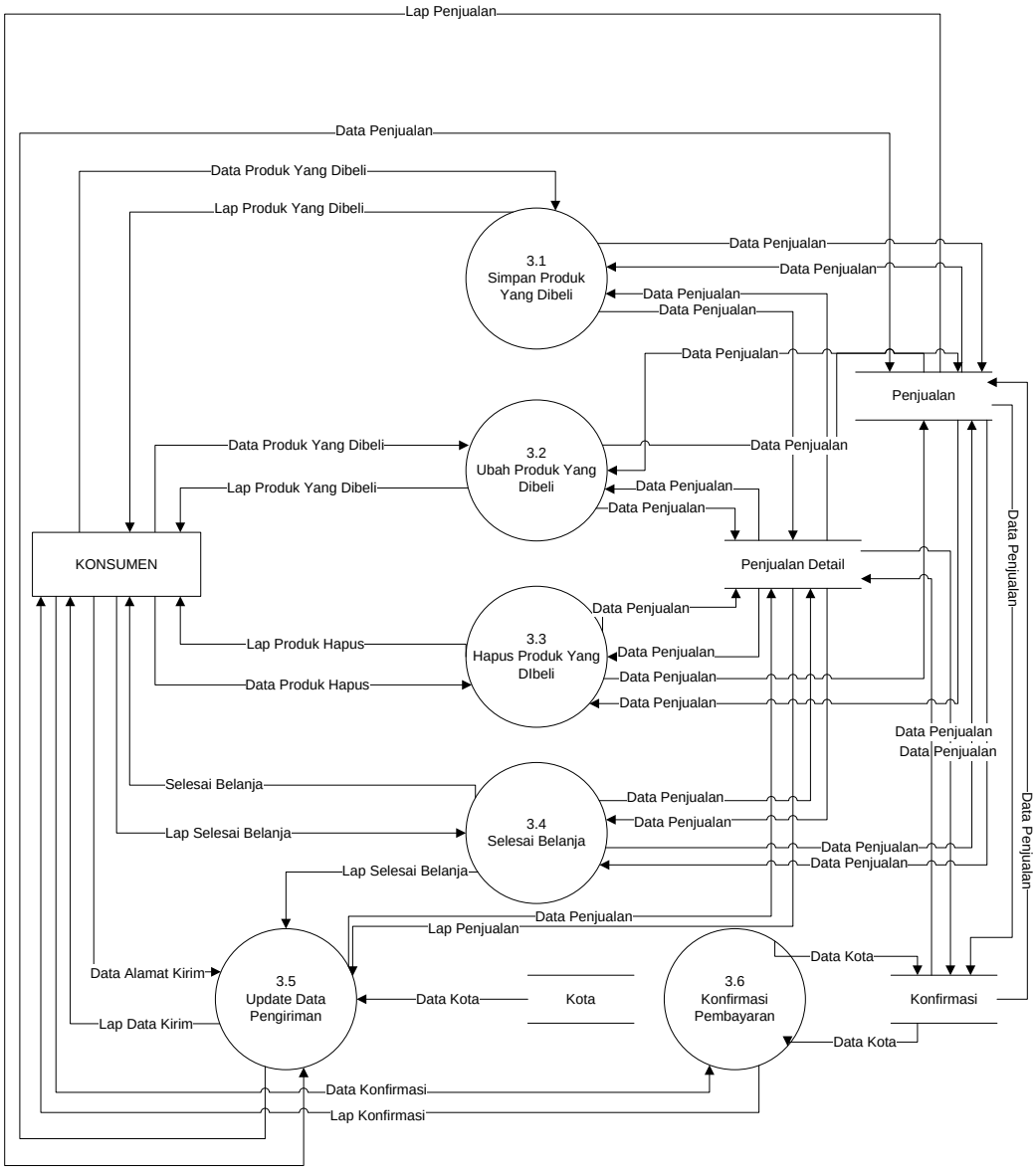
Gambar 4.3. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Login Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



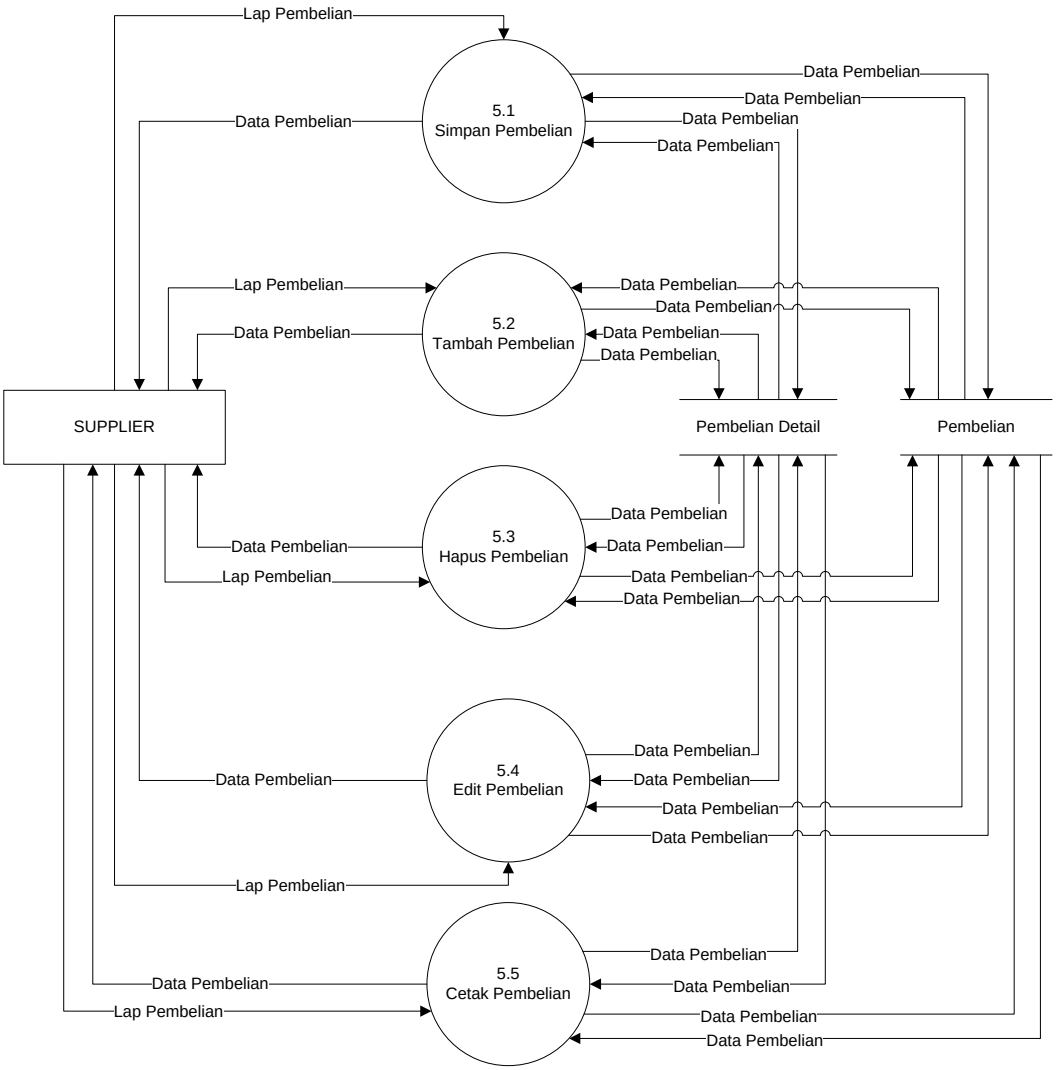
Gambar 4.4. DFD Level 2 Proses 2.0 Login

4. DFD Level 2 Proses 3.0 Penjualan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



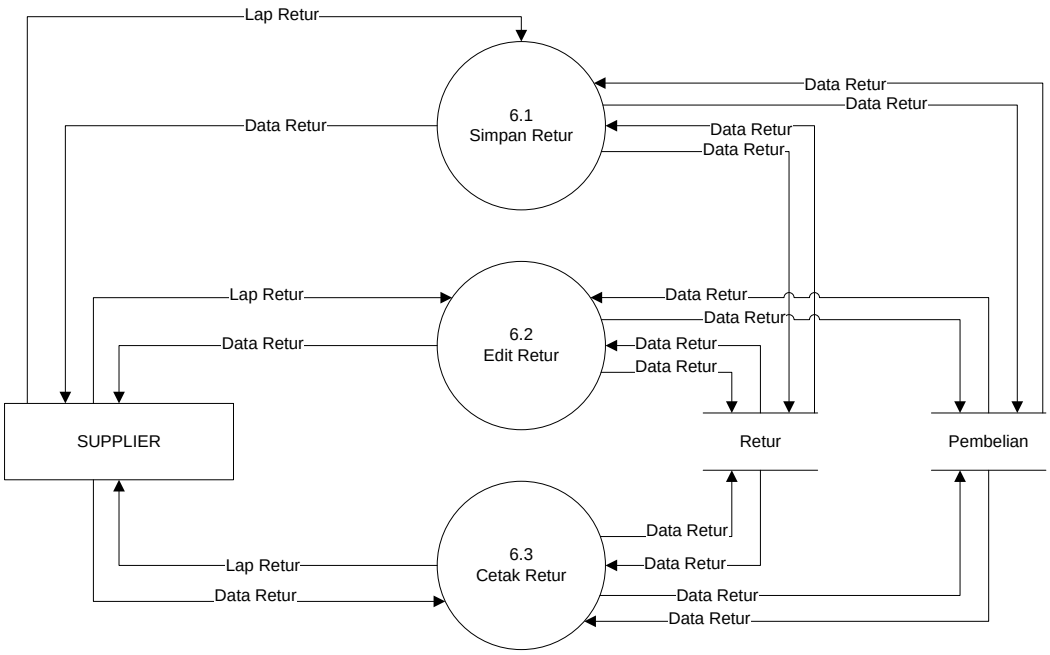
Gambar 4.5. DFD Level 2 Proses 3.0 Penjualan

5. DFD Level 2 Proses 5.0 Pembelian Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



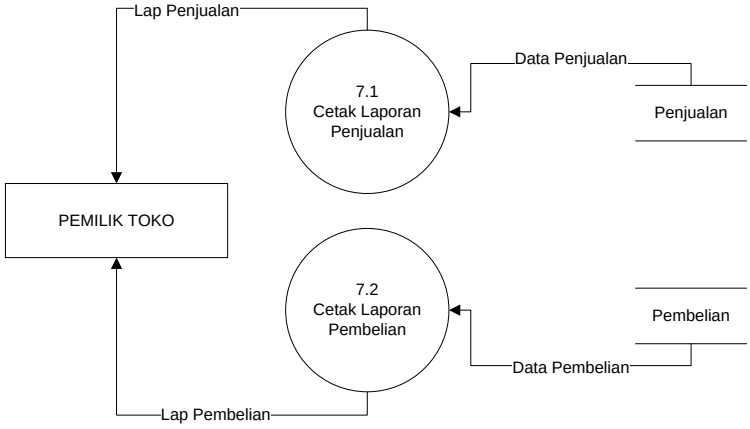
Gambar 4.6. DFD Level 2 Proses 5.0 Pembelian

6. DFD Level 2 Proses 6.0 Retur Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



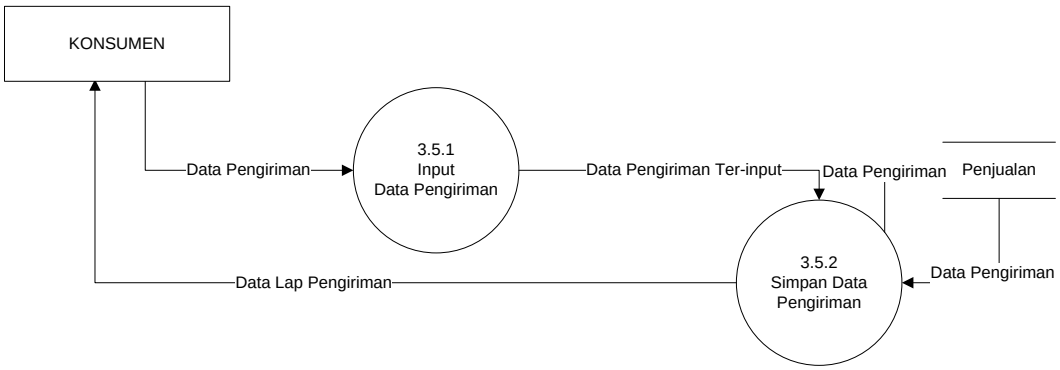
Gambar 4.7. DFD Level 2 Proses 6.0 Retur

7. DFD Level 2 Proses 7.0 Laporan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



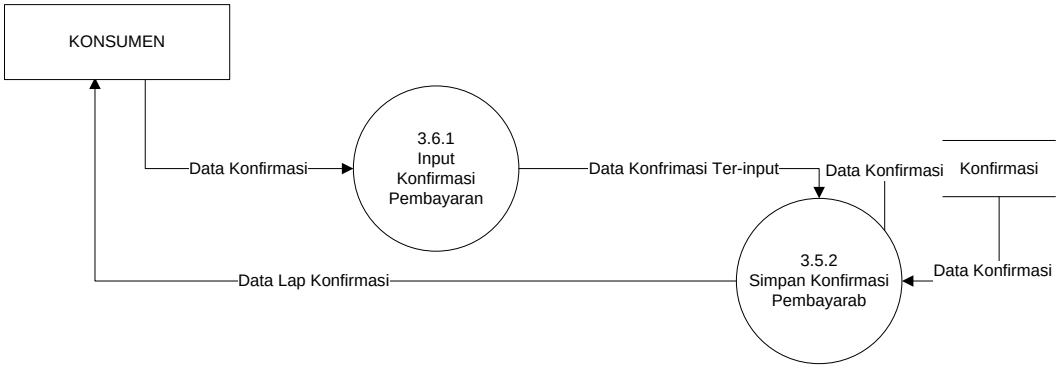
Gambar 4.8. DFD Level 2 Proses 7.0 Laporan

8. DFD Level 3 Proses 3.5 Update Data Pengiriman Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



Gambar 4.9. DFD Level 3 Proses 3.5 Update Data Pengiriman

9. DFD Level 3 Proses 3.6 Konfirmasi Pembayaran Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web yang diusulkan pada Toko Sepatu SB Store



Gambar 4.10. DFD Level 3 Proses 3.6 Konfirmasi Pembayaran

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data adalah penjabaran dari aliran-aliran data yang ada di dalam sebuah data flow diagram dan merupakan entitas-entitas yang akan dibuat dalam

sebuah *Entity Relationship Diagram.* Berikut ini adalah kamus data yang mengalir pada *Data Flow Diagram* di atas

1. Nama Data	:	Data Konsumen
Alias	:	-
Bentuk Data	:	Variabel
Arus Data	:	1.1 Input Data Konsumen 1.2 Simpan Data Konsumen 2.1 Input Email & Password 2.2 Validasi Login
Penjelasan	:	Untuk mendaftar ke dalam sistem informasi *e-commerce* Toko Sepatu SB Store
Periode	:	Disaat untuk membeli produk
Volume	:	Tidak dibatasi
Struktur Data	:	id_customer, email, password, nama, gender, alamat, telepon, kode_pos

2. Nama Data	:	Data Penjualan
Alias	:	-
Bentuk Data	:	Variabel
Arus Data	:	3.1 Simpan Produk Yang Dibeli 3.2 Ubah Produk Yang Dibeli 3.3 Hapus Produk Yang Dibeli 3.4 Selesai Belanja 3.5 Update Data Pengiriman 3.6 Konfirmasi Pembayaran

Penjelasan	:	Tahapan pembelian produk bagi konsumen
Periode	:	Disaat konsumen ingin membeli produl
Volume	:	Tidak dibatasi
Struktur Data	:	id_penjualan, tgl_jual, status, id_customer, total_bayar, kota, alamat_kirim, kode_jne, ongkir, id_sepatu, jumlah, subtotal

3. Nama Data	:	Data Pembelian
Alias	:	-
Bentuk Data	:	Variabel
Arus Data	:	3.1 Simpan Pembelian 3.2 Tambah Pembelian 3.3 Hapus Pembelian 3.4 Edit Pembelian 3.5 Cetak Pembelian
Penjelasan	:	Tahapan pembelian produk toko ke pihak supplier
Periode	:	Disaat toko ingin menambahkan data produk
Volume	:	Tidak dibatasi
Struktur Data	:	id_pembelian, id_supplier, total_beli, tgl_beli, id_penjualan, id_sepatu, jumlah, subtotal, kode_jne, ongkir

4. Nama Data	:	Data Retur
Alias	:	-
Bentuk Data	:	Variabel
Arus Data	:	6.1 Simpan Retur
		6.2 Proses Retur
		6.3 Hapus Retur
		6.4 Cetak Retur
Penjelasan	:	Tahapan retur produk ke pihak supplier
Periode	:	Disaat toko ingin meretur produk yang dibeli
Volume	:	Tidak dibatasi
Struktur Data	:	id_retur, id_pembelian, id_sepatu, jumlah, status

5. Nama Data	:	Data Konfirmasi
Alias	:	-
Bentuk Data	:	Variabel
Arus Data	:	3.6.1 Input Data Konfirmasi Pembayaran
		3.6.2 Simpan Data Konfirmasi Pembayaran
Penjelasan	:	Tahapan penginputan data konfirmasi pembayaran
Periode	:	Disaat konsumen setelah melakukan pembayaran
Volume	:	Tidak dibatasi
Struktur Data	:	id_penjualan, tgl, an, nominal, bank

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem dan data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spesifikasi yang sama.

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungi untuk menghilangkan *redudansi* data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan *relation* sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi.

1. Bentuk Tidak Normal

   {username, password, nama, id_customer, email, password, nama, gender, alamat, telepon, kode_pos, id_kota, kota, ongkir, id_provinsi, id_provinsi, nama_prov, id_pembelian, id_supplier, total_beli, tgl_beli, nota_pesanan, id_sepatu, id_pembelian, ,julah_beli, total_harga, id_penjualan, tgl_jual, status, id_customer, total_bayar, kota, alamat_kirim, id_penjualan, id_sepatu, jumlah, harga_aktual, id_pembelian, id_sepatu, jumlah, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier, stok_minimal, stok_maksimal, berat, id_kategori id_merk, id_supplier, nama_toko, nama_pemilik, alamat, no_telepon.}

2. Bentuk Normal Pertama

   {username, nama, id_customer, email, password, gender, alamat, telepon, kode_pos, id_kota, kota, id_provinsi, nama_prov, id_pembelian, total_beli, tgl_beli, nota_pesanan, id_sepatu, jumlah_beli, total_harga, id_penjualan, tgl_jual, status, total_bayar, kota, alamat_kirim, harga_aktual, jumlah, id_kategori, id_merk, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, stok_minimal, stok_maksimal, berat, id_supplier, nama_toko, nama_pemilik, alamat, no_telepon.}

3. Bentuk Normal Kedua

   Admin = username*, password, nama

   Customer = id_customer*, email, password, nama, gender, alamat, telepon, kode_pos, **id_kota

   Kota = id_kota*, kota, ongkir, **id_provinsi

   Provinsi = *id_provinsi, nama_prov

   Pembelian = id_pembelian*, id_supplier**, total_beli, tgl_beli, nota_pesanan

   Pembelian Detail = id_sepatu**, id_pembelian**, jumlah_beli, total_harga

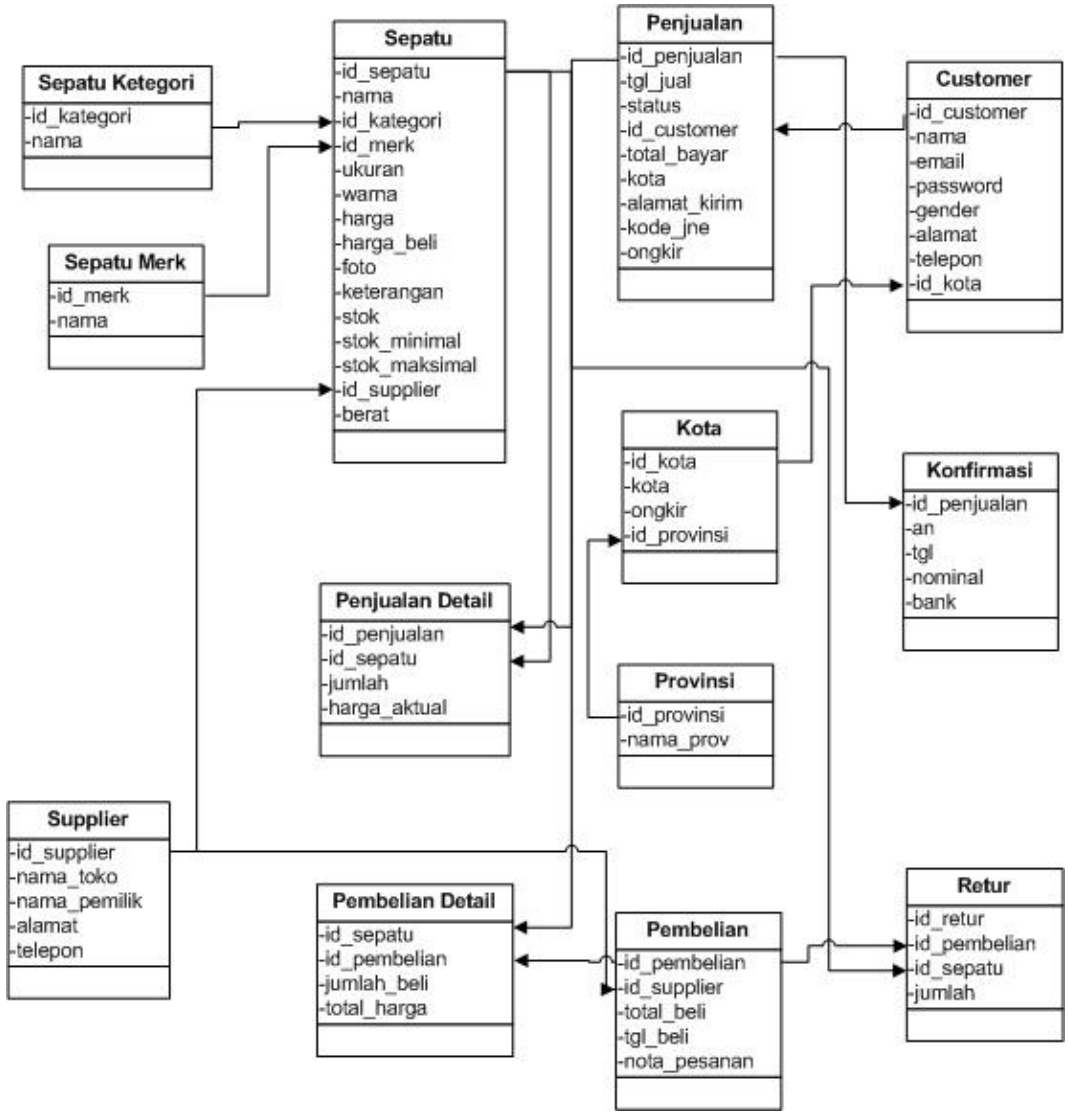
   Penjualan = id_penjualan*, tgl_jual, status, id_customer**, total_bayar, kota**, alamat_kirim

   Penjualan Detail = id_penjualan**, id_sepatu**, jumlah, subtotal, kode_jne, ongkir

Retur	=	id_retur*, id_pembelian**, id_sepatu, jumlah, status
Sepatu	=	id_sepatu*, nama, id_kategori**, id_merk**, ukuran, warna, harga, harga_beli, foto, keterangan, stok, id_supplier**, stok_minimal, stok_maksimal, berat
Sepatu Kategori	=	id_kategori*, nama
Sepatu Merk	=	id_merk*, nama
Supplier	=	id_supplier*, nama_toko, nama_pemilik, alamat, telepon
Konfirmasi	=	id_penjualan**, tgl, an, nominal, bank

4.1.4.2 Relasi Tabel

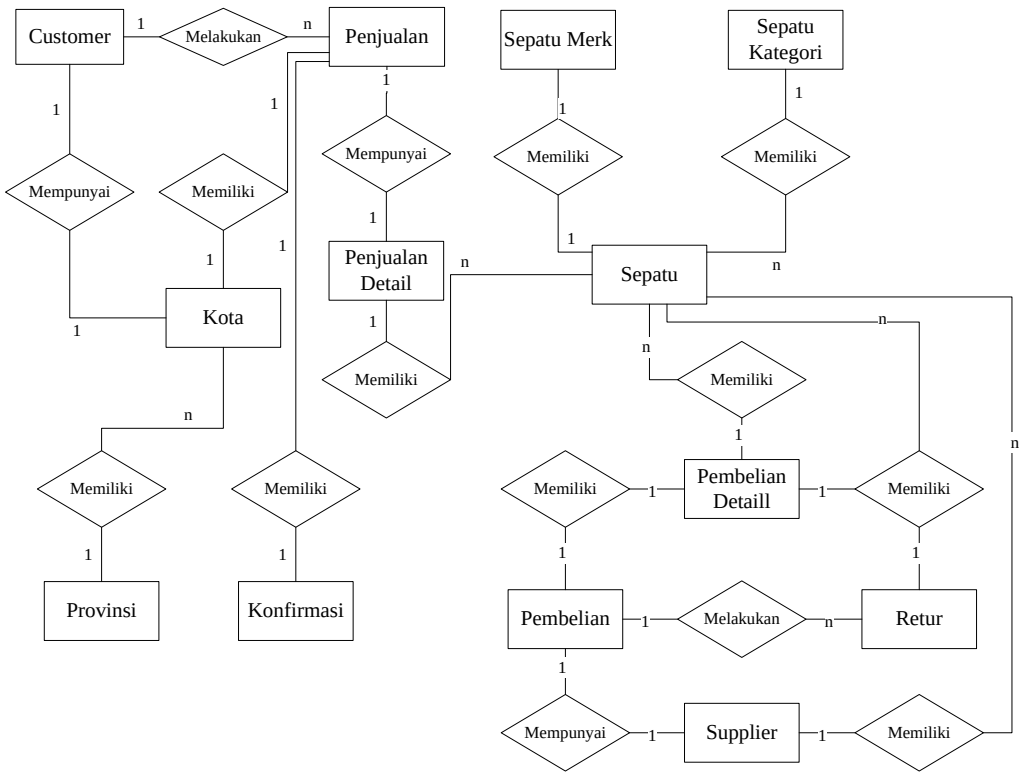
Proses ini merupakan hubungan antar file yang satu dengan yang lainnya yang saling berhubungan. Adapun gambarannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.11. Tabel Relasi

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram

ERD digunakan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai entitas dan komponen data yang dimiliki sistem dan hubungan antar masing-masing entitas tersebut. Untuk melihat keterhubungan antar entitas yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.12. Entity Relationship Diagram

4.1.4.4 Struktur File

Struktur *file* merupakan urutan isi atau data-data *item* yang ada pada *file database*. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem.

1. File Admin

   a. Nama file : tabel admin

   b. Primary key : username

   c. Jumlah field : 3

   d. Keterangan : Tabel berisikan data admin

Tabel 4.2. Tabel Struktur Admin.

Field	Type	Null	Default	Keterangan
username	varchar(15)	No	None	*Primary key*
password	varchar(40)	No	None	
nama	varchar(50)	No	None	

2. File Customer

a. Nama file : tabel customer

b. Primary key : id_customer

c. Jumlah field : 7

d. Keterangan : Tabel berisikan data customer

Tabel 4.3. Tabel Struktur Customer

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_customer	varchar(7)	No	None	*Primary key*
email	varchar(40)	No	None	
password	varchar(50)	No	None	
nama	varchar(40)	No	None	
gender	enum ('Pria','Wanita')	No	None	

alamat	varchar(100)	No	None	
telepon	varchar(20)	No	None	
kode_pos	varchar(10)	No	None	
id_kota	varchar(7)	No	None	*Foreignkey,ref tabelkota(id_kota)*

3. File Kota

a. Nama file : tabel kota

b. Primary key : id_kota

c. Jumlah field : 3

d. Keterangan : Tabel berisikan data kota

Tabel 4.4. Tabel Struktur Kota

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_kota	varchar(7)	No	None	*Primary key*
nama	varchar(40)	No	None	
ongkir	int(6)	No	None	
id_provinsi	int(3)	No	None	*Foreignkey,ref tabelkota(id_provinsi)*

4. File Pembelian

   a. Nama file : tabel pembelian

   b. Primary key : id_pembelian

   c. Jumlah field : 4

   d. Keterangan : Tabel berisikan data pembelian

Tabel 4.5. Tabel Struktur Pembelian

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_pembelian	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelpembelian(id_pembelian)*
id_supplier	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsupplier(id_supplier)*
total_beli	int(15)	No	None	
tgl_beli	date	No	None	
nota_pesanan	varchar(30)	No	None	

5. File Pembelian Detail

   a. Nama file : tabel pembelian detail

   b. Primary key : -

   c. Jumlah field : 4

   d. Keterangan : Tabel berisikan data pembelian

Tabel 4.6. Tabel Struktur Pembelian Detail.

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_sepatu	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsepatun(id_sepatu)*
id_pembelian	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelpembelian(id_pembelian)*
jumlah_beli	int(15)	No	None	
total_harga	int(15)	No	None	

6. File Penjualan

   a. Nama file : tabel penjualan

   b. Primary key : id_penjualan

   c. Jumlah field : 9

   d. Keterangan : Tabel berisikan data penjualan

Tabel 4.7. Tabel Struktur Penjualan

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_penjualan	varchar(20)	No	None	*Primary key*
tgl_jual	date	No	None	
status	enum(‘0’,’1’)	No	None	
id_customer	varchar(7)	No	None	

total_bayar	int(15)	No	None	
Id_kota	varchar(25)	No	None	*Foreignkey,ref tabelkota(id_kota)*
alamat_kirim	text	No	None	
kode_jne	varchar(50)	No	None	
ongkir	int(1)	No	None	

7. File Penjualan Detail

a. Nama file : tabel penjualan detail

b. Primary key : -

c. Jumlah field : 4

d. Keterangan : Tabel berisikan data penjualan detail

Tabel 4.8. Tabel Struktur Penjualan Detail

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_penjualan	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelpembelian(id_penjualan)*
id_sepatu	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsepatu(id_sepatu)*
jumlah	int(15)	No	None	
harga_aktual	int(15)	No	None	

8. Retur

a. Nama file : tabel retur

b. Primary key : -

c. Jumlah field : 5

d. Keterangan : Tabel berisikan data retur

Tabel 4.9. Tabel Struktur Retur

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_retur	int(11)	No	None	*Primary Key*
id_penjualan	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelpenjualan(id_penjualan)*
id_sepatu	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsepatu(id_sepatu)*
jumlah	int(4)	No	None	
status	int(1)	No	None	

9. Sepatu

a. Nama file : tabel sepatu

b. Primary key : id_sepatu

c. Jumlah field : 14

d. Keterangan : Tabel berisikan data sepatu

Tabel 4.10. Tabel Struktur Sepatu

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_sepatu	varchar(20)	No	None	*Primary key*
nama	Varchar(40)	No	None	
id_kategori	Varchar(20)	No	*None*	*Foreignkey,ref tabelsepatu_kategori(id_kategori)*
id_merk	Varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsepatu_merk(id_merk)*
ukuran	Varchar(5)	No	None	
warna	varchar(40)	No	None	
harga	int(15)	No	None	
harga_beli	int(15)	No	None	
foto	Varchar(100)	No	None	
keterangan	text	No	None	
stok	int(4)	No	None	
id_supplier	Varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelsupplier(id_supplier)*
stok_minimal	Int(4)	No	None	
stok_maksima	Int(4)	No	None	

10. File Sepatu Kategori

a. Nama file : tabel sepatu kategori

b. Primary key : id_katgeori

c. Jumlah field : 2

d. Keterangan : Tabel berisikan data sepatu kategori

Tabel 4.11. Tabel Struktur Sepatu Kategori

Field	Type	Null	Default	Keterangan
id_kategori	varchar(20)	No	None	*Primary key*
nama	varchar(40)	No	None	

10. File Sepatu Merk

a. Nama file : tabel sepatu merk

b. Primary key : id_merk

c. Jumlah field : 2

d. Keterangan : Tabel berisikan data sepatu merk

Tabel 4.12. Tabel Struktur Sepatu Merk

Field	Type	Null	Default	Keterangan
Id_merk	varchar(20)	No	None	*Primary key*
nama	varchar(40)	No	None	

11. File Supplier

a. Nama file : tabel supplier

b. Primary key : id_supplier

c. Jumlah field : 5

d. Keterangan : Tabel berisikan data supplier

Tabel 4.13. Tabel Struktur Supplier

Field	Type	Null	Default	Keterangan
Id_supplier	varchar(20)	No	None	*Primary Key*
Nama_toko	varchar(40)	No	None	
Nama_pemilik	varchar(40)	No	None	
Alamat	Varchar(50)	No	None	
No_telepon	varchar(14)	No	None	

12. File Konfirmasi

a. Nama file : tabel konfirmasi

b. Primary key : -

c. Jumlah field : 5

d. Keterangan : Tabel berisikan data konfirmasi

Tabel 4.14. Tabel Struktur Konfrimasi

Field	Type	Null	Default	Keterangan
Id_penjualan	varchar(20)	No	None	*Foreignkey,ref tabelpenjualan(id_penjualan)*
tgl	Date	No	None	
an	varchar(60)	No	None	
nominal	int(11)	No	None	
Bank	Varchar(25)	No	None	

13. File Provinsi

a. Nama file : tabel provinsi

b. Primary key : id_provinsi

c. Jumlah field : 2

d. Keterangan : Tabel berisikan data provinsi

Tabel 4.15. Tabel Struktur Provinsi

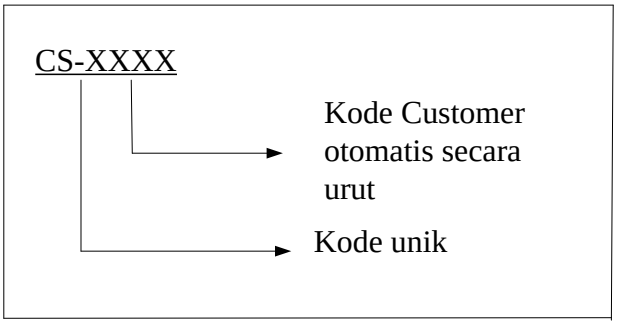
Field	Type	Null	Default	Keterangan
Id_provinsi	int(3)	No	None	*Primary key*
Nama_prov	varchar(50)	No	None	

4.1.4.5 Kodifikasi

Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Dengan adanya sistem pengkodean diharapkan dapat mengklasifikasikan data, memasukkan data kedalam komputer dan untuk mengambil informasi yang dibutuhkan. Berikut kode pada sistem informasi yang digunakan:

1. Kode Customer

Untuk nomor kode customer pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

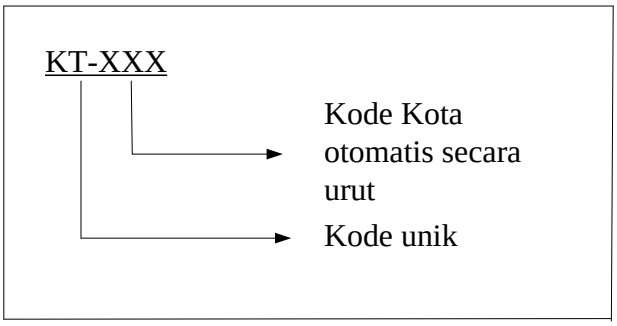


Gambar 4.13. Kodifikasi Customer

Contoh : Kode Customer (CS) yaitu CS-0001

2. Kode Kota

Untuk nomor kode kota pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

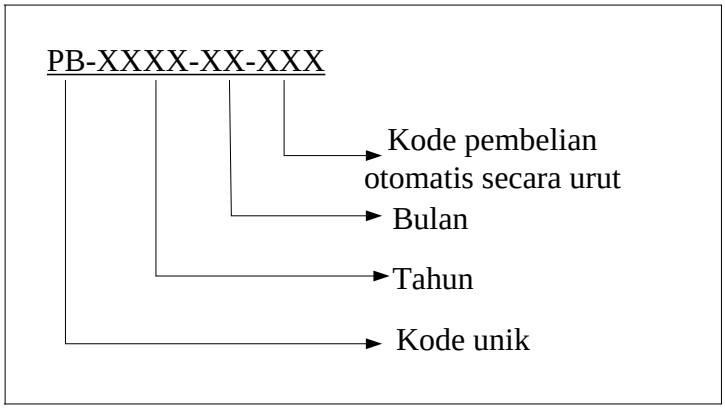


Gambar 4.14. Kodifikasi Kota

Contoh : Kode Kota (KT) yaitu KT-001

3. Kode Pembelian

Untuk nomor kode pembelian pengkodean yang digunakan terdiri dari 14 digit.

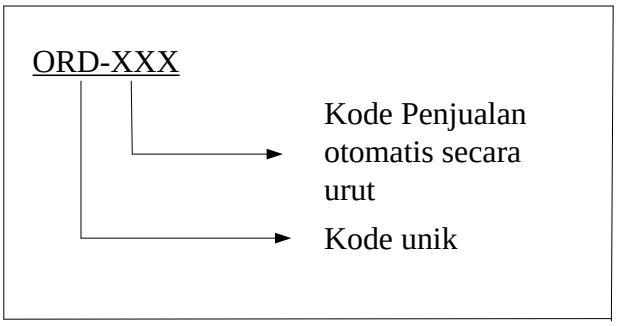


Gambar 4.15. Kodifikasi Pembelian

Contoh : Kode Pembelian (PB) yaitu PB-201406001

4. Kode Penjualan

Untuk nomor kode penjualan pengkodean yang digunakan terdiri dari 14 digit.

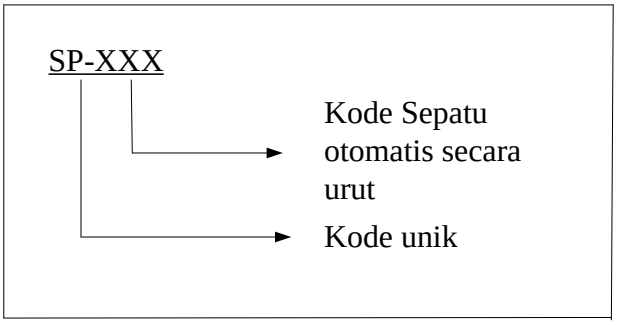


Gambar 4.16. Kodifikasi Penjualan

Contoh : Kode Penjualan (ORD) yaitu ORD-001

5. Kode Sepatu

Untuk nomor kode sepatu pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

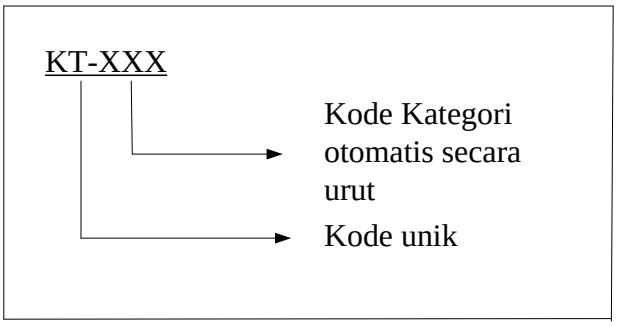


Gambar 4.17. Kodifikasi Sepatu

Contoh : Kode Sepatu (SP) yaitu SP-001

6. Kode Sepatu Kategori

Untuk nomor kode kategori pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

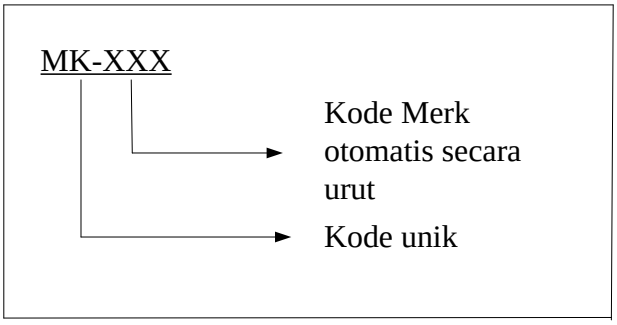


Gambar 4.18. Kodifikasi Sepatu Kategori

Contoh : Kode Sepatu Kategori (KG) KG-001

7. Kode Sepatu Merk

Untuk nomor kode merk pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

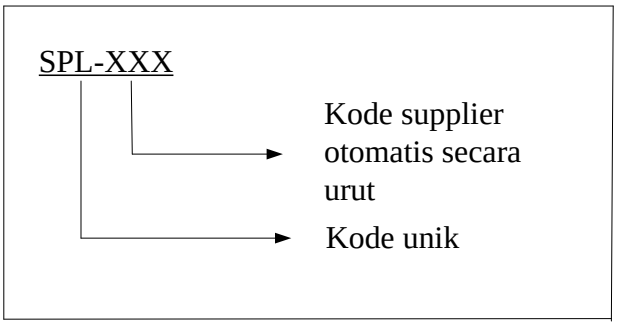


Gambar 4.19. Kodifikasi Sepatu Merk

Contoh : Kode Sepatu Merk (MK) yaitu MK-001

8. Kode Supplier

Untuk nomor kode supplier pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.



Gambar 4.20. Kodifikasi Supplier

Contoh : Kode Supplier (SPL) yaitu SPL-001

4.2 Perancangan Antar Muka

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat, maka akan dibuatkan suatu sistem informasi e-commerce yang berisikan tentang perancangan input dan output yang dijadikan acuan oleh pemakai *(user)* dalam menjalankan program yang telah dibuat.

1. Perancangan antamuka menu home

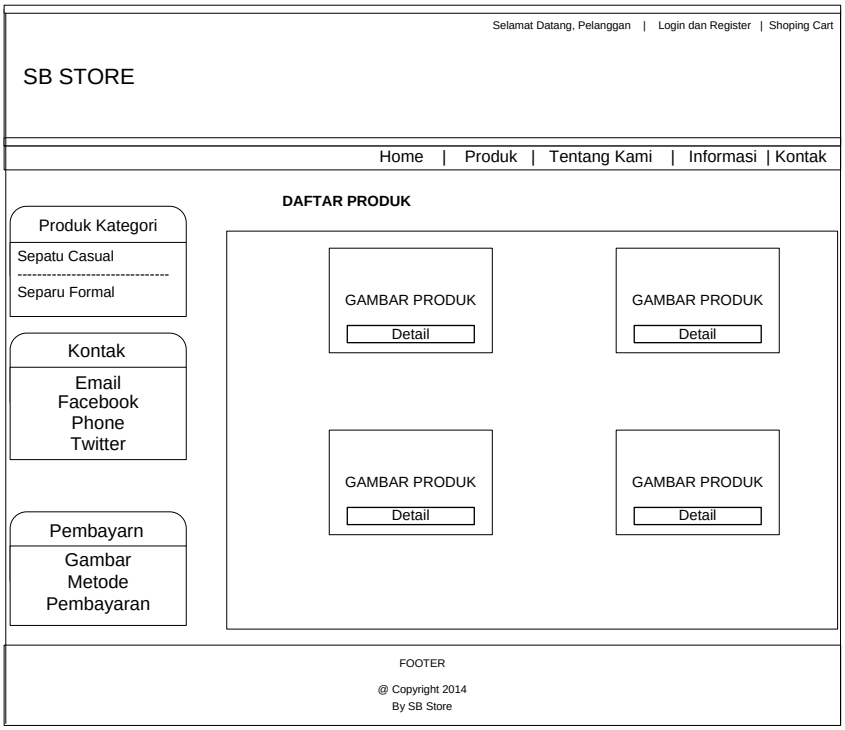
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan sistem informasi *e-commerce* di Toko Sepatu SB Store yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.21. Perancangan Antarmuka Menu Home

2. Perancangan antamuka menu produk

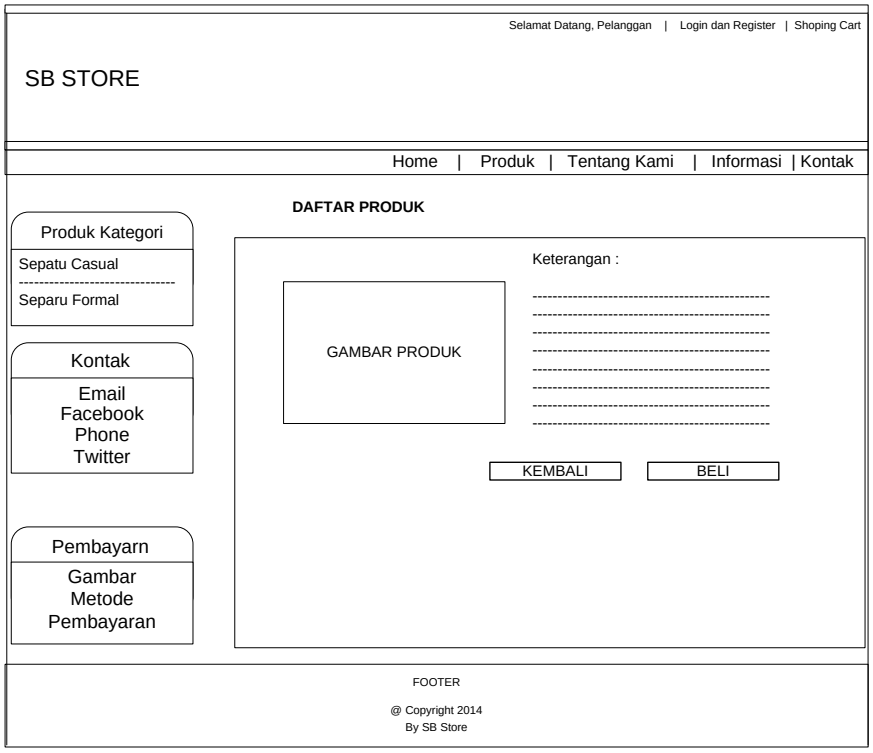
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan sistem informasi *e-commerce* di Toko Sepatu SB Store yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.22. Perancangan Antarmuka Menu Produk

3. Perancangan antamuka menu *detail* produk

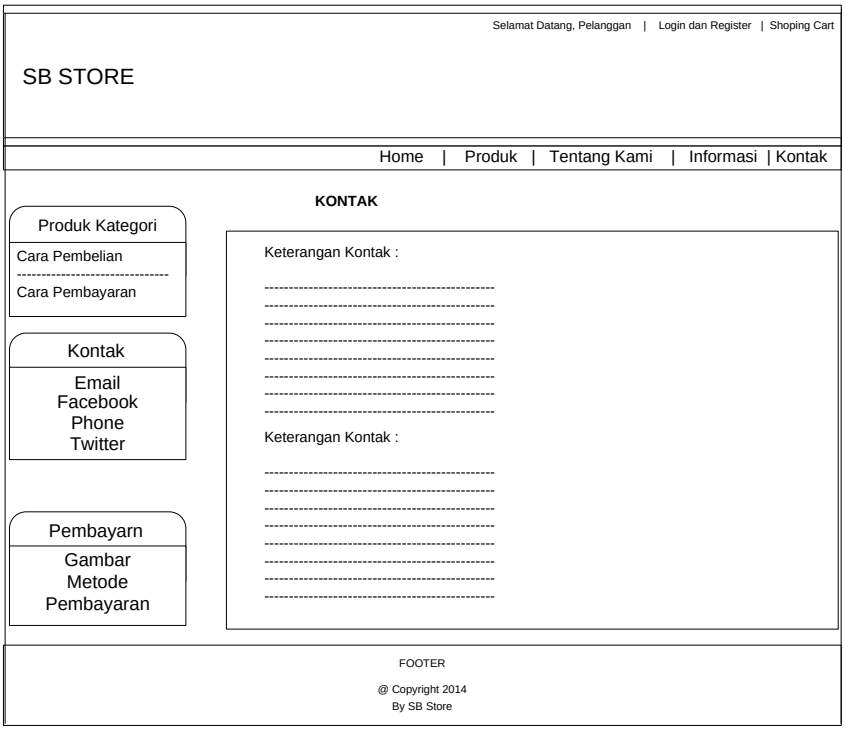
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *detail* produk dari pembangunan sistem informasi *e-commerce* di Toko Sepatu SB Store yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.23. Perancangan Antarmuka Menu Detail Produk

4. Perancangan antamuka menu kontak

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kontak dari pembangunan sistem informasi *e-commerce* di Toko Sepatu SB Store yang tercantum pada gambar dibawah ini:



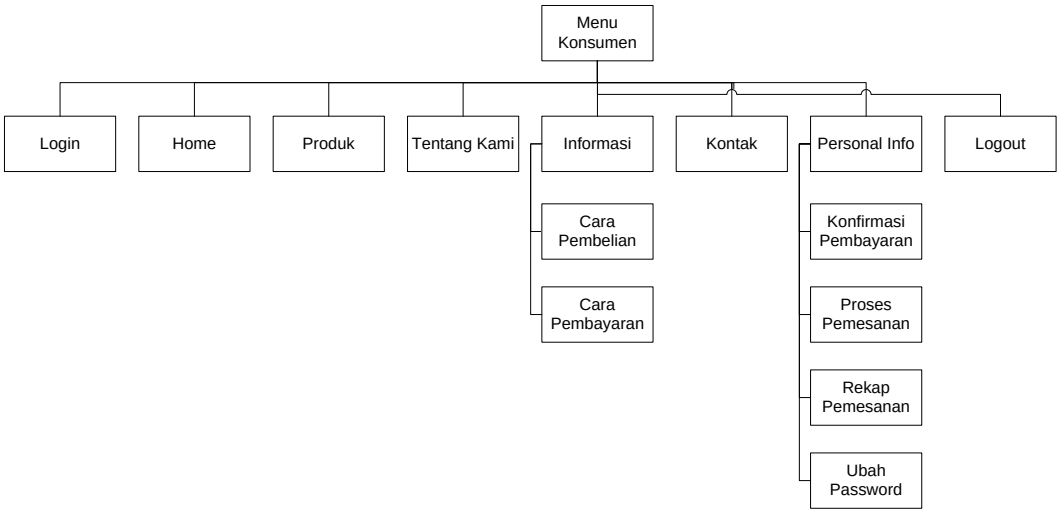
Gambar 4.24. Perancangan Antarmuka Menu Kontak

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat dua pengguna aplikasi ini yaitu administrator, pelanggan (*konsumen*) dan pengunjung. Adapun struktur menunya adalah sebagai berikut:

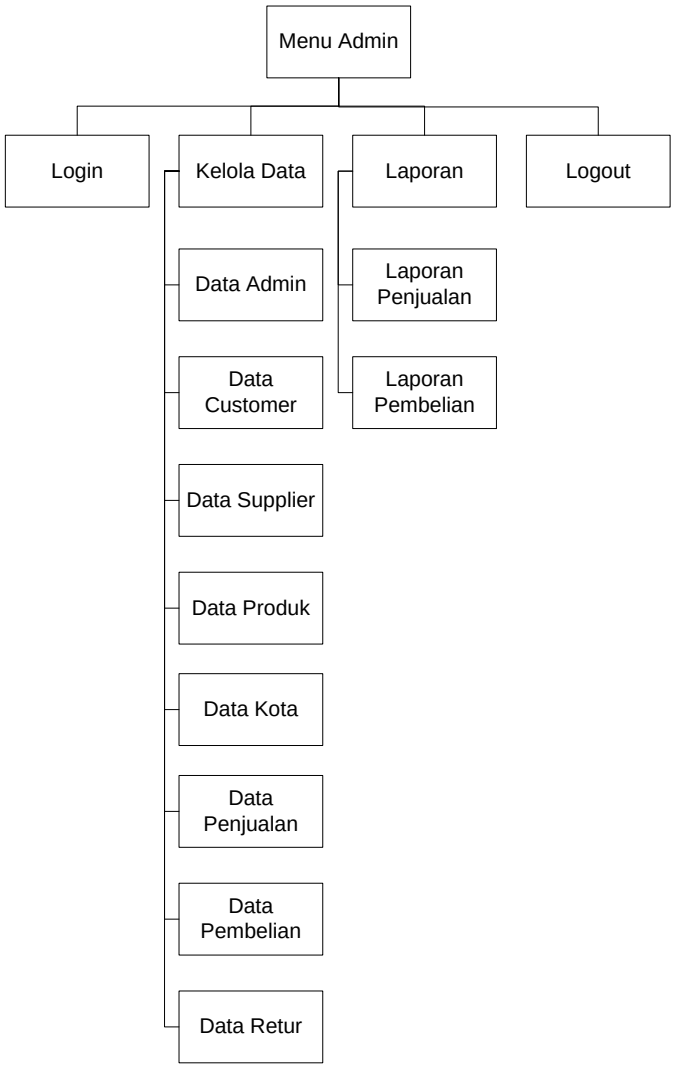
1. Struktur Menu Pelanggan

Menggambarkan struktur menu bagi pelanggan yang dapat diakses pada sistem informasi *e-commerce* pada Toko Sepatu SB Store



Gambar 4.25. Struktur Menu Konsumen

3. Struktur Menu Admin



Gambar 4.26. Struktur Menu Admin

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan suatu alat pemasukan data yang dibutuhkan dalam pemrosesan pembuatan-pembuatan laporan yang diinginkan. Input yang dimaksud disini adalah input data yang langsung dihubungkan ke proses komputer melalui *entry* dengan *keyboard*. Adapun perancangan *input* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Desain Login dan Register konsumen

Tampilan login dan register berfungsi untuk pelanggan login sebagai konsumen dan *register* atau daftar untuk menjadi *konsumen* dimana pelanggan memasukan data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.27. Perancangan Input Login

2. Desain Daftar Customer

Tampilan *register* berfungsi untuk *register* atau daftar untuk menjadi konsumen dimana pelanggan memasukan data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.28. Perancangan Input Register

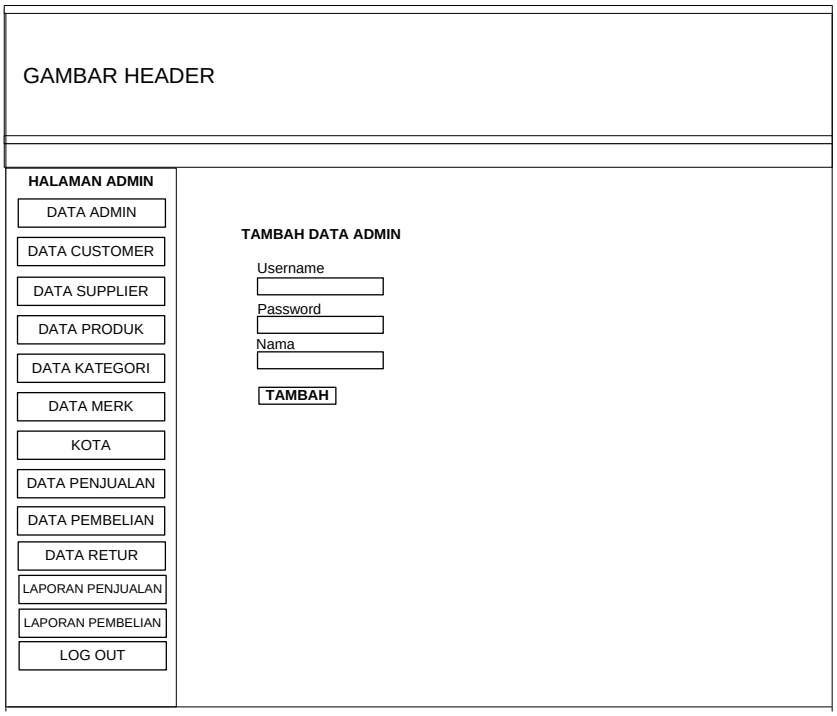
3. Desain Login Admin



Gambar 4.29. Perancangan Input Login Admin

4. Desain Tambah Data Admin

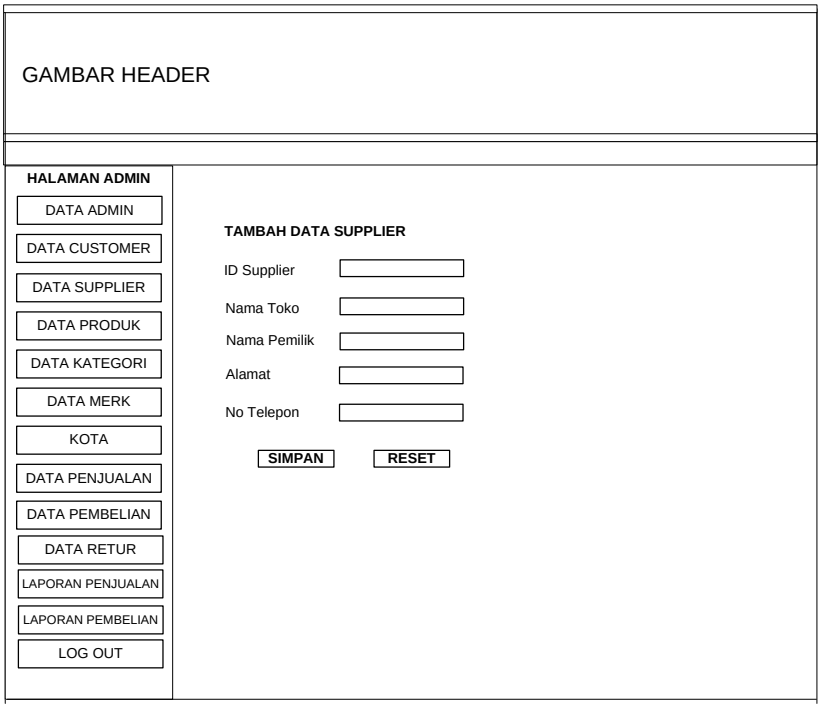
Tampilan tambah data admin berfungsi untuk menambah data admin dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.30. Perancangan Input Tambah Data Admin

5. Desain Tambah Data Supplier

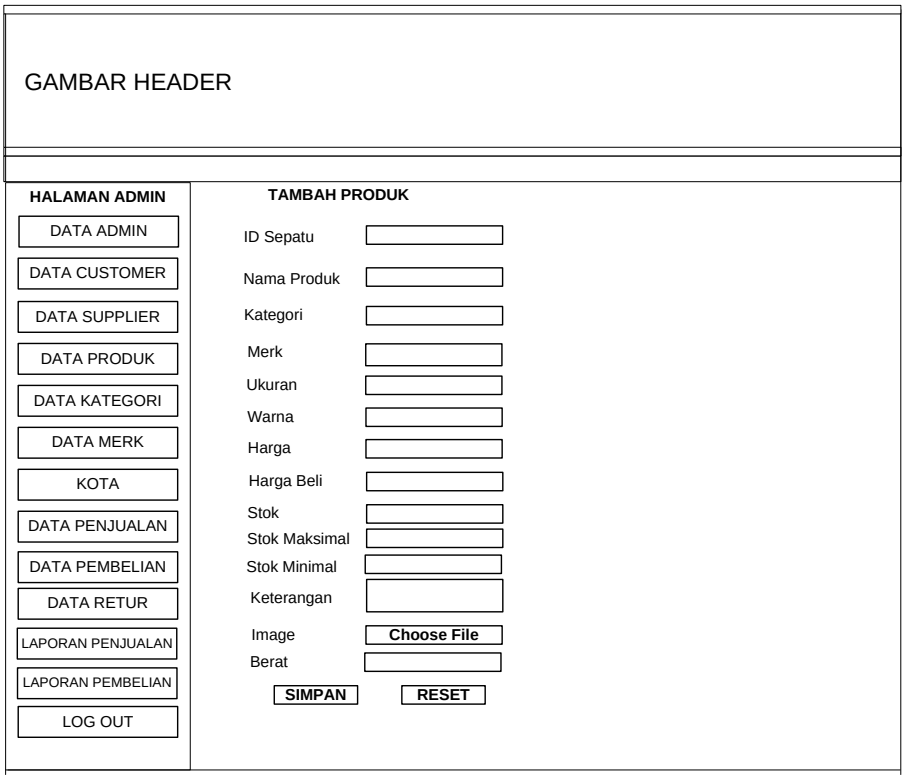
Tampilan tambah data supplier berfungsi untuk menambahkat data *supplier* dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.31. Perancangan Input Tambah Data Supplier

6. Desain Tambah Data Produk

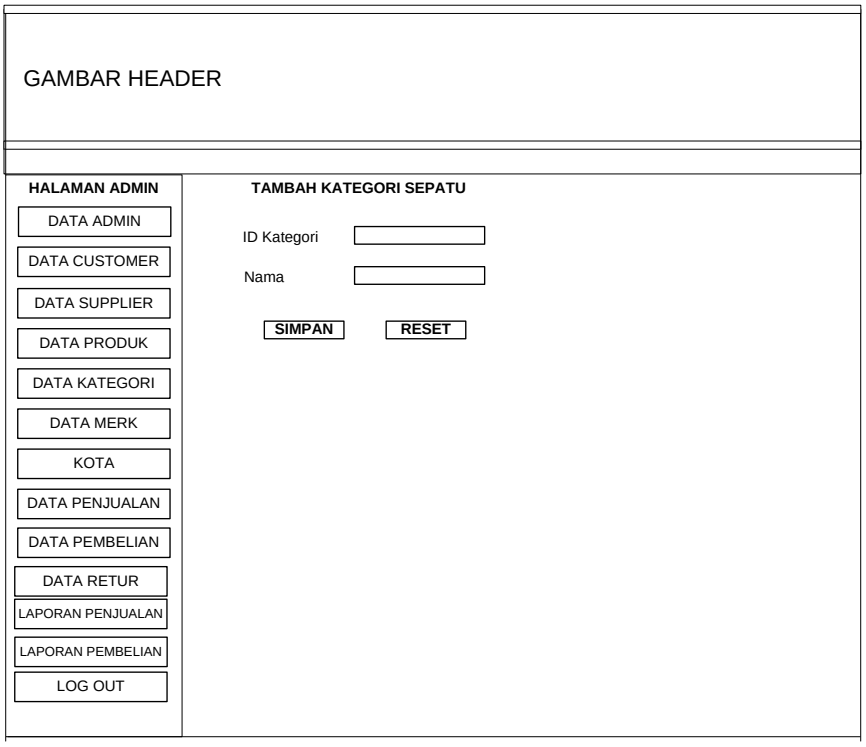
Tampilan tambah data produk berfungsi untuk menambah data produk sepatu dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.32. Perancangan Input Tambah Data Produk

7. Desain Tambah Kategori Sepatu

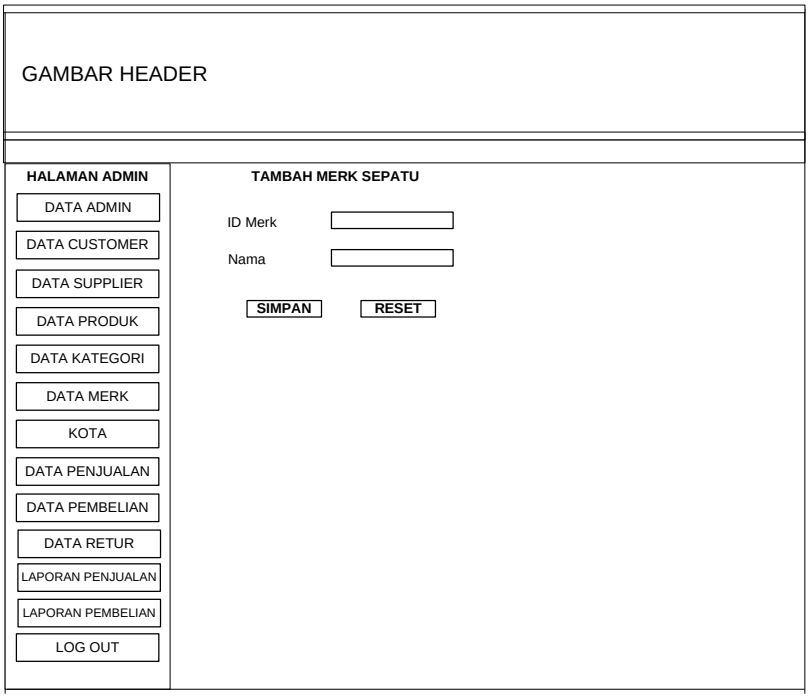
Tampilan tambah kategori sepatu berfungsi untuk menambah data kategori sepatu dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.33. Perancangan Input Tambah Kategori Sepatu

8. Desain Tambah Merk Sepatu

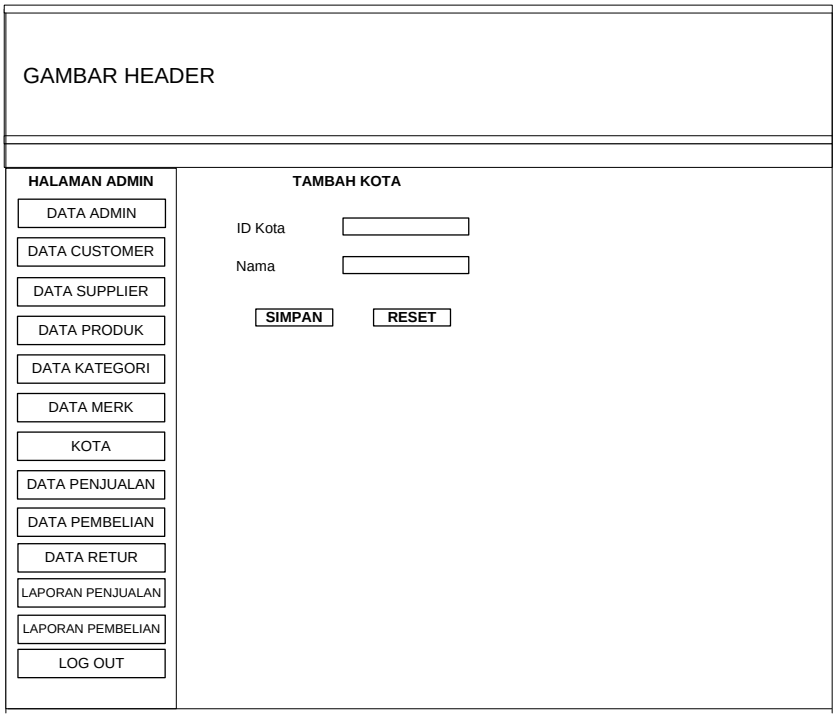
Tampilan tambah merk sepatu berfungsi untuk menambah data merk sepatu dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.34. Perancangan Input Tambah Merk Sepatu

9. Desain Tambah Kota

Tampilan tambah kota berfungsi untuk menambah data kota dengan memasukan data – data sebagai mana gambar di bawah.



Gambar 4.35. Perancangan Input Tambah Kota

9. Desain Keranjang Belanja

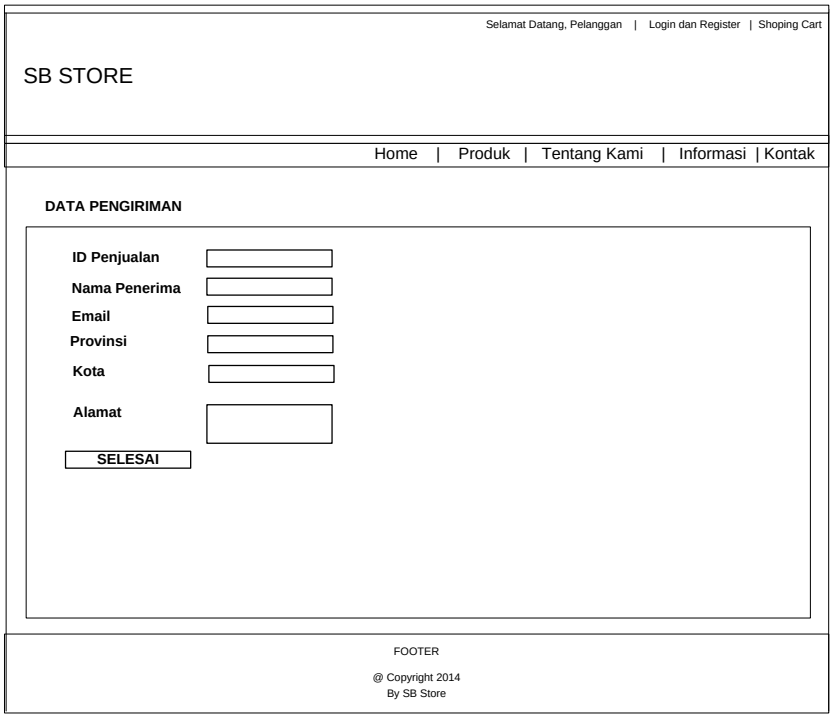
Tampilan ini berfungsi untuk menampilkan produk apa saja yang dibeli oleh konsumen pada tampilan ini pun konsumen dapat menambah berapa produk yang akan dibeli atau menghapus produk yang tidak jadi dibeli.



Gambar 4.36. Perancangan Input Shopping Cart

10. Desain Data Pengiriman

Tampilan ini berfungsi untuk peng-input-an data pengiriman barang setelah konsumen selesai belanja.

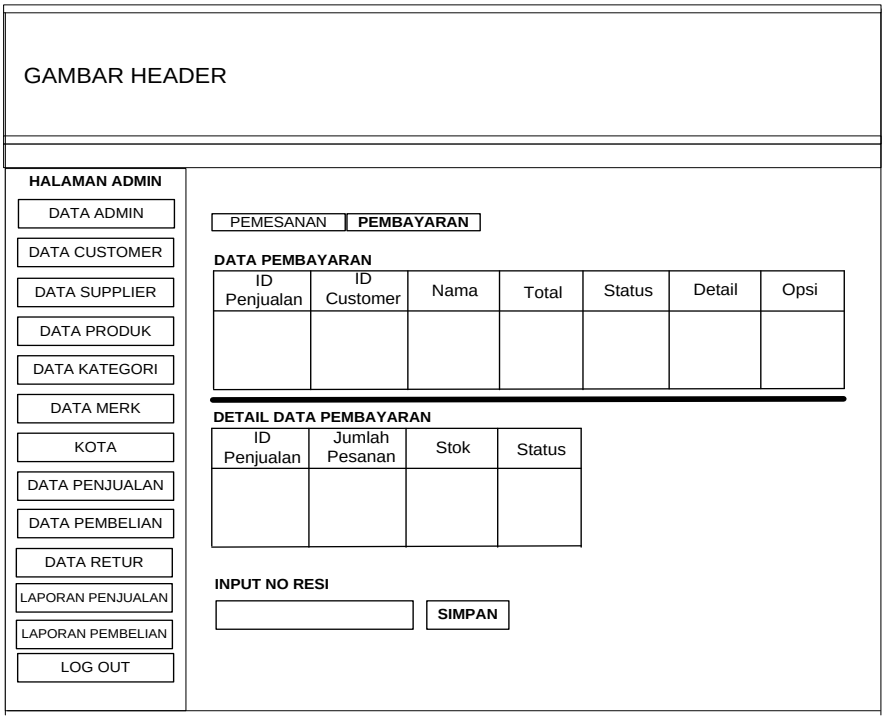


Gambar 4.37. Perancangan Input Data Pengiriman

4.2.3 Perancangan Output

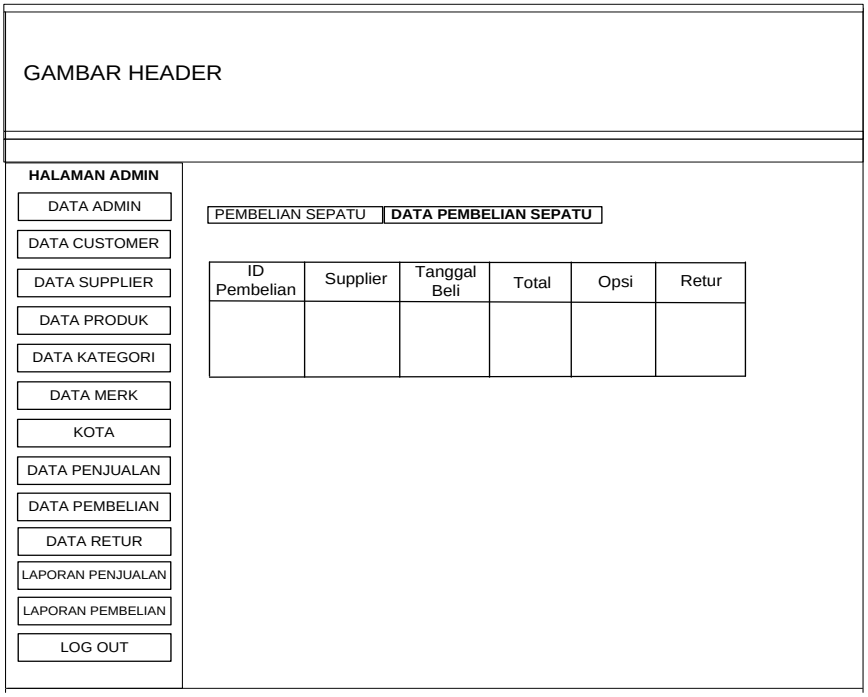
Perancangan *output* merupakan informasi yang dihasilkan oleh sistem berupa laporan dari hasil proses masukan yang diterima oleh sistem informasi. Adapun perancangan *output* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Desain output pembayaran



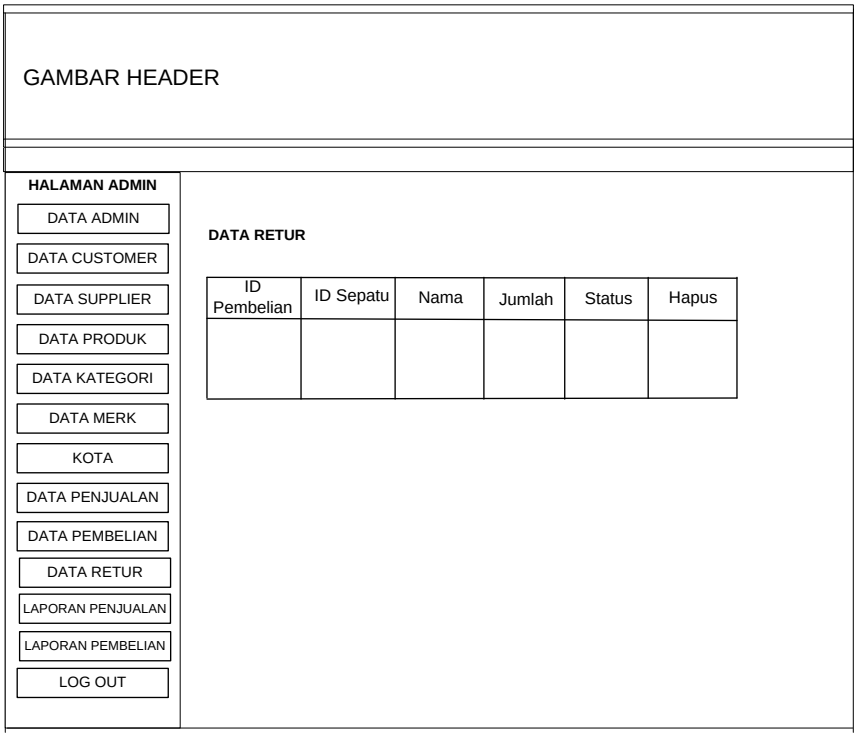
Gambar 4.38. Perancangan Output Pembayaran

2. Desain output pembelian



Gambar 4.39. Perancangan Output Pembelian

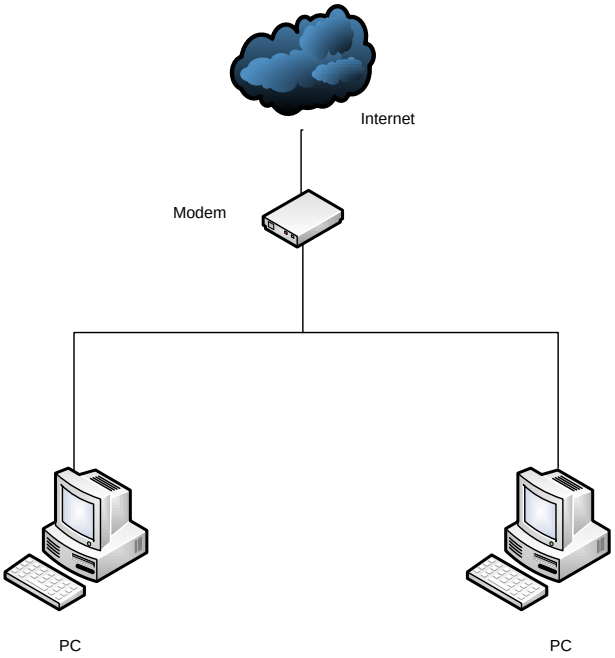
3. Desain Output Retur



Gambar 4.40. Perancangan Output Retur

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan di Toko Sepatu SB Store menggunakan jaringan internet, karena dengan internet bisa mencakup jaringan yang sangat luas. Berikut ini adalah gambar arsitektur jaringan yang diterapkan pada Toko Sepatu SB Store.



Gambar 4.41. Arsitektur Jaringan

4.4 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelesan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

4.4.1 Batasan Implementasi

Berikut merupakan batasan pengimplementasian perangkat lunak pada sistem informasi yang dibuat :

1. Sistem informasi ini dibuat untuk proses penjualan.
2. Sistem informasi ini dibuat untuk proses pembelian.

3. Sistem informasi ini dibuat untuk proses retur barang dari pihak toko ke supplier sebatas *back office*.
4. Basis data dalam sistem yang dibangun pada sistem informasi yang dibuat menggunakan *MySQL*.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem ini sebagai mana tabel di bawah.

Tabel 4.16. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 7 Premium
Bahasa Pemograman	PHP Version 5.3.8
Web Server	XAMPP 1.7.7
Database Server	MySQL 3.4.5
Web Browser	Google Chrome V. 35.0.1916.153 m
Code Editor	Adobe Dreamwaever CS5
DFD Modeler	Microsoft Visio 2007

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk pengembangan dan pengoperasian sistem yang dibangun memiliki spesifikasi pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.17. Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Processor dengan kecepatan minimal 2 GHz
2	RAM	1 GB
3	Harddisk	80 GB
4	Monitor	Resolusi 800 x 600
5	VGA	Minimal 512 MB
6	Aksesoris	Mouse, keyboard, monitor

4.4.4 Implementasi Basis Data

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi *database* dalam bahasa SQL dan berikut salah satu contoh membuat *database* beserta pembuatan tabelnya adalah sebagai berikut:

Struktur dari tabel customer

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customer` (
  `id_customer` varchar(7) NOT NULL,
  `email` varchar(40) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  `gender` enum('Pria','Wanita') NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
```

```
  `telepon` varchar(20) NOT NULL,
  `kode_pos` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_customer`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel konfirmasi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi` (
  `id_penjualan` varchar(20) NOT NULL,
  `tgl` date NOT NULL,
  `an` varchar(60) NOT NULL,
  `nominal` int(11) NOT NULL,
  `bank` varchar(25) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel kota

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (
  `id_kota` varchar(7) NOT NULL,
  `kota` varchar(25) NOT NULL,
```

```
  `ongkir` int(6) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kota`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel pembelian

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian` (
  `id_pembelian` varchar(20) NOT NULL,
  `id_supplier` varchar(20) NOT NULL,
  `total_beli` int(15) NOT NULL,
  `tgl_beli` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel pembelian_detail

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian_detail` (
  `id_sepatu` varchar(20) NOT NULL,
  `id_pembelian` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `jumlah_beli` int(15) NOT NULL,
  `total_harga` int(15) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel penjualan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan` (
  `id_penjualan` varchar(20) NOT NULL,
  `tgl_jual` date NOT NULL,
  `status` int(1) NOT NULL,
  `id_customer` varchar(7) NOT NULL,
  `total_bayar` int(15) NOT NULL,
  `kota` varchar(25) NOT NULL,
  `alamat_kirim` text NOT NULL,
  `kode_jne` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `ongkir` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_penjualan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel penjualan_detail

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan_detail` (
  `id_penjualan` varchar(20) NOT NULL,
  `id_sepatu` varchar(20) NOT NULL,
  `jumlah` int(15) NOT NULL,
  `subtotal` int(15) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel retur

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `retur` (
  `id_pembelian` varchar(20) NOT NULL,
  `id_sepatu` varchar(20) NOT NULL,
  `jumlah` int(4) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel sepatu

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `sepatu` (
  `id_sepatu` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  `id_kategori` varchar(20) NOT NULL,
  `id_merk` varchar(20) NOT NULL,
  `ukuran` varchar(5) NOT NULL,
  `warna` varchar(40) NOT NULL,
  `harga` int(15) NOT NULL,
  `harga_beli` int(15) NOT NULL,
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  `keterangan` text NOT NULL,
  `stok` int(4) NOT NULL,
  `id_supplier` varchar(20) NOT NULL,
  `stok_minimal` int(11) NOT NULL,
  `stok_maksimal` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_sepatu`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel sepatu_kategori

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `sepatu_kategori` (
  `id_kategori` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel sepatu_merk

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `sepatu_merk` (
  `id_merk` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_merk`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel supplier

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `supplier` (
```

```
  `id_supplier` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_toko` varchar(40) NOT NULL,
  `nama_pemilik` varchar(40) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `no_telepon` varchar(14) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_supplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka untuk pengunjung, konsumen dan admin setelah pengkodean.

4.4.5.1 Implementasi Halaman User

Implementasi halaman yang terdapat pada user yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4.18. Implementasi Sub Menu User

Sub menu	Deskripsi	Nama file
Produk	Menu ini berfungsi untuk	produk.php

	meliha barang yang tersedia	
Informasi	Menu ini untuk melihat info cara pembayaran dan pembelian produk	info.php
Kontak	Menu ini berfugsi untuk melihat data alamat Toko dan mengirim pesan kepada pihak toko	contact.php
Login & Register	Menu ini berfungsi untuk daftar sebagai konsumen dan login untuk dapat mengakses ke dalam sistem sehinggan dapat melakukan transaksi pembelian produk	loginregister.php
Tentang Kami	Menu ini menampilkan profil Toko Sepatu SB Store	about.php

4.4.5.2 Implementasi Halaman Admin

Implementasi halaman yang terdapat pada admin yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4.19. Implementasi Sub Menu Admin

Sub menu	Deskripsi	Nama file
Login	Menu ini berfungsi untuk login admin	login.php
Data Admin	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data admin	admin.php
Data Customer	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data customer	customer.php
Data Supplier	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data supplier	supplier.php
Data Produk	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data produk	produk.php
Data Kategori	Tampilan data kategori	kategori.php
Data Merk	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data merk	merk.php
Data Kota	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data kota	kota.php
Data Penjualan	Menu ini berfungsi untuk	penjualan.php

	menampilkan data pembayaran atau pemesanan	
Data Pembelian	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data pembelian	pembelian.php
Laporan Penjualan	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data laporan penjualan	laporan_penjualan.php
Laporan Pembelian	Menu ini berfungsi untuk menampilkan data laporan pembelian	laporan_pembelian.php

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

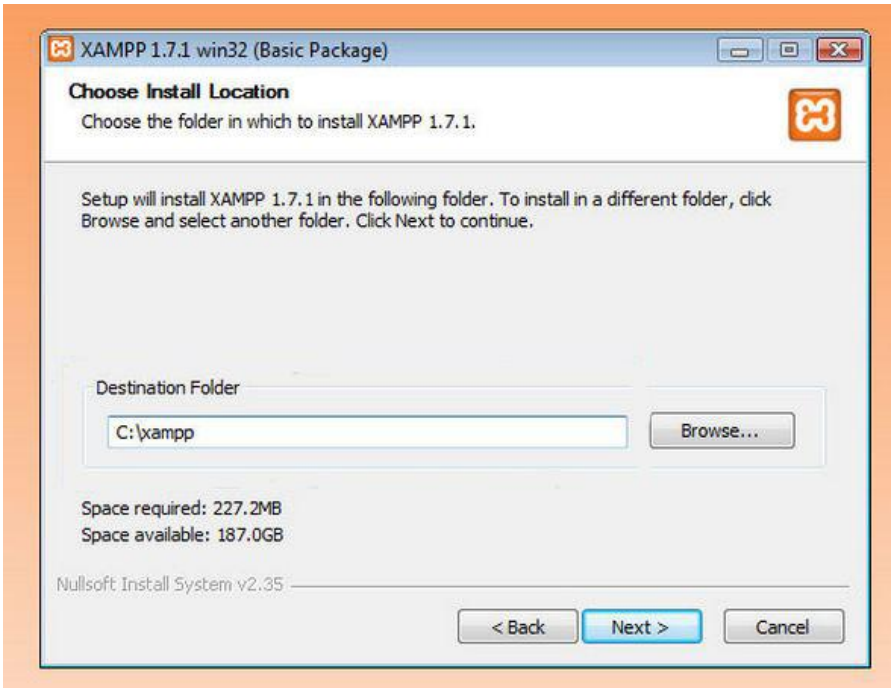
Berikut ini merupakan implementasi instalasi program tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi website SB Store. Langkah-langkanya adalah sebagai berikut :

1. Tampilam pertama dari XAMPP Setup Wizard ketika mengklik *instaler*



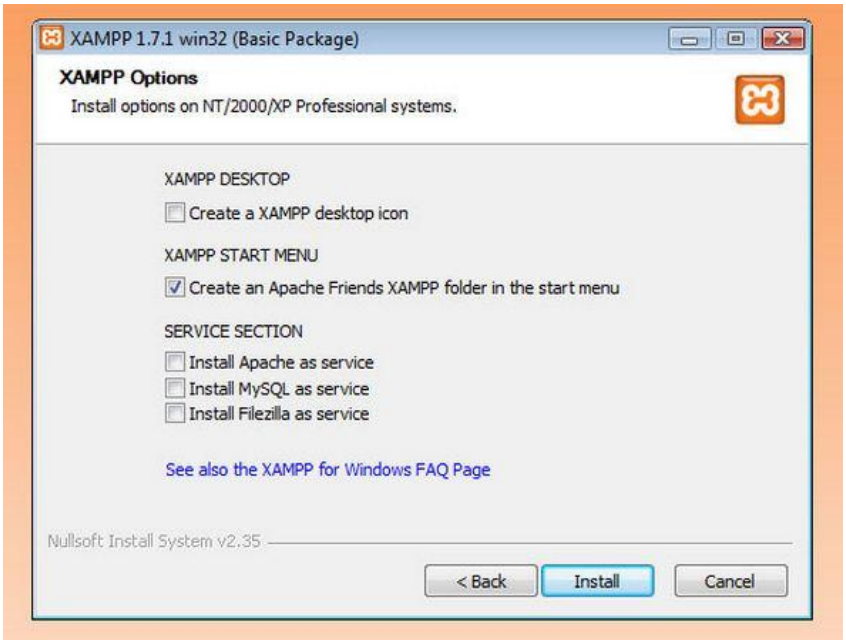
Gambar 4.42. Langkah Menjalankan XAMPP

2. Kemudian akan tampil halaman direktori penginstalan program



Gambar 4.43. Langkah Menjalankan XAMPP

3. Konfigurasi pilihan pada aplikasi XAMPP



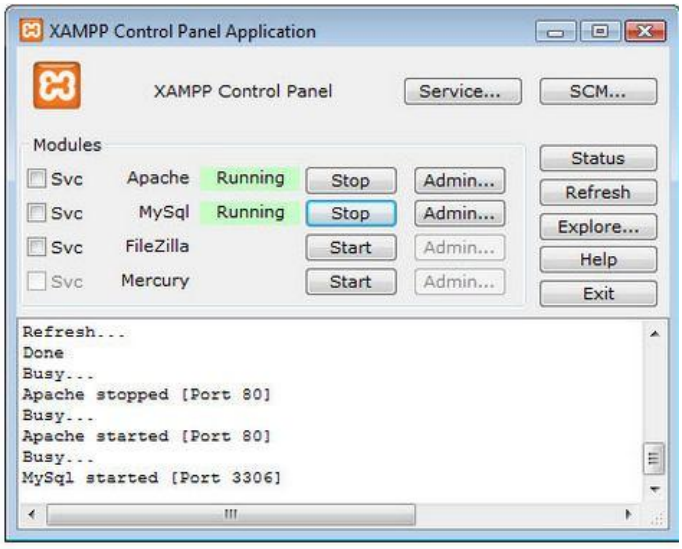
Gambar 4.44. Langkah Menjalankan XAMPP

4. Klik menu start kemudian pilih XAMPP Control Panel



Gambar 4.45. Langkah Menjalankan XAMPP

5. Kemudian klik start pada Apache dan MySql.



Gambar 4.46. Langkah Menjalankan XAMPP

5. Kemudian buka browser, lalu ketika alamat http://localhost/phpmyadmin/



Gambar 4.47. Langkah Menjalankan XAMPP

4.4.7 Penggunaan Program Konsumen

1. Halaman Tampilan Registrasi Konsumen

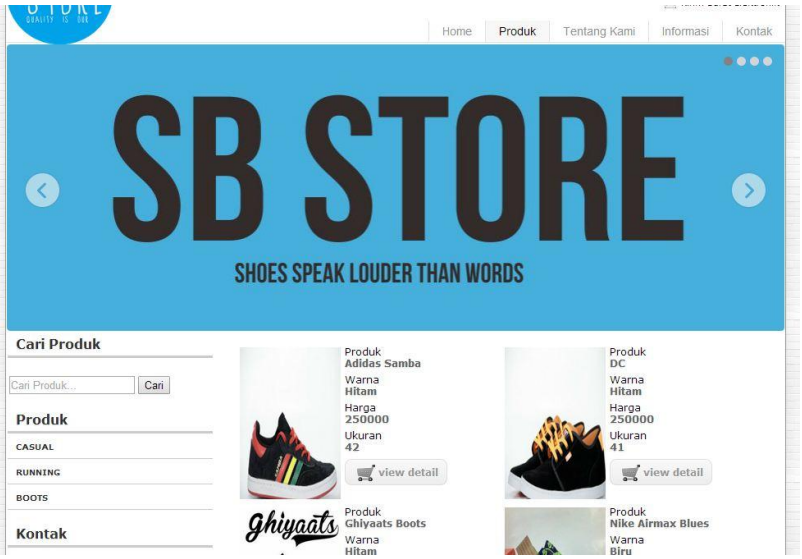
   Halaman ini berfungsi untuk konsumen mendaftar ke dalam sistem untuk selanjutnya dapat melakukan proses transaksi pembelian. Konsumen mengklik tombol register kemudian memasukan data – data yang tersedia.



Gambar 4.48. Tampilan Registrasi Konsumen

2. Halaman Produk

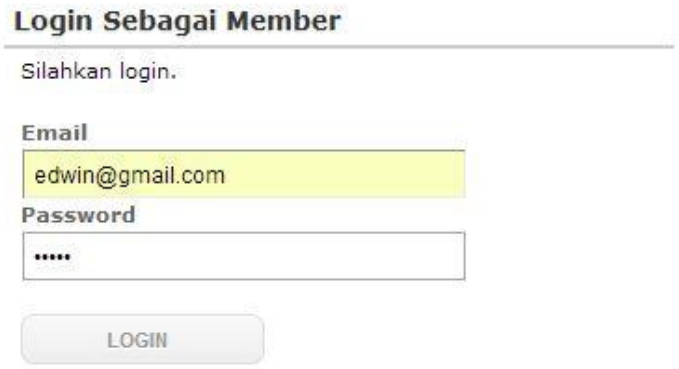
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan produk – produk yang dijual.



Gambar 4.49. Tampilan Produk

1. Halaman Login Konsumen

Halaman ini berfungsi untuk login sebagai konsumen agar dapat melakukan proses transaksi. Konsumen memasukan data email dan password kemudian tekan tombol login.



Gambar 4.50. Tampilan Login Konsumen

2. Halaman *Shopping Cart* / Keranjang Belanja

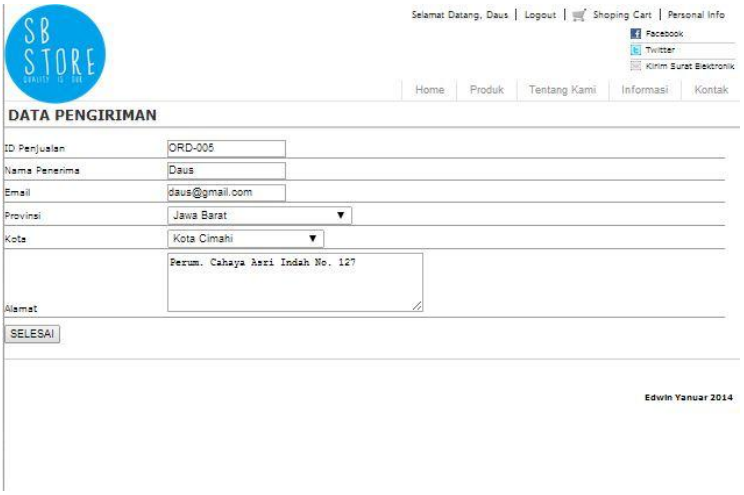
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan produk apa saja yang dipesan oleh konsumen. Konsumen dapat menambah jumlah produk yang dibeli juga menghapus barang yang dibeli, konsumen dapat melanjutkan pembelanjaan dengan mengklik tombol "Lanjut Belanja" jika konsumen selasai dalam pembelanjaan segera tekan tombol "Selesai Belanja"



Gambar 4.51. Tampilan *Shopping Cart* / Keranjang Belanja

3. Halaman Data Pengiriman

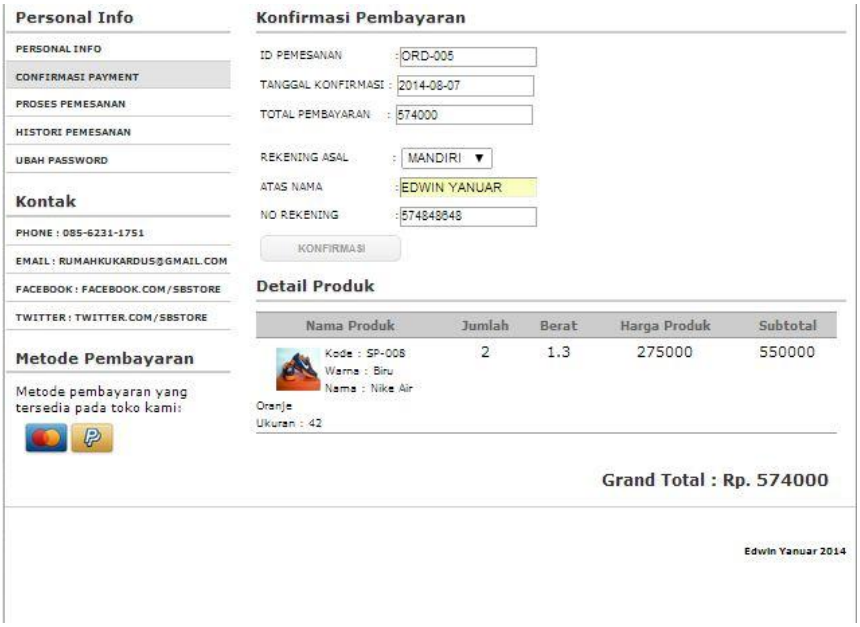
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data pengiriman barang, dimana konsumen mengisikan data alamat pengiriman produk. Kemudian tekan tombol "Selesai" untuk menyelesaikan proses pengisian data pengiriman.



Gambar 4.52. Tampilan Data Pengiriman

4. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data konfirmasi pembayaran, dimana konsumen setelah melakukan pembayaran diharuskan untuk mengisi data ini agar produk yang dibeli segera diproses untuk pengirimannya.



Gambar 4.53. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

4.4.7.1 Penggunaan Program Admin

Berikut ini adalah penjelasan mengenai penggunaan program admin, sebagai berikut :

1. Halaman Login Admin

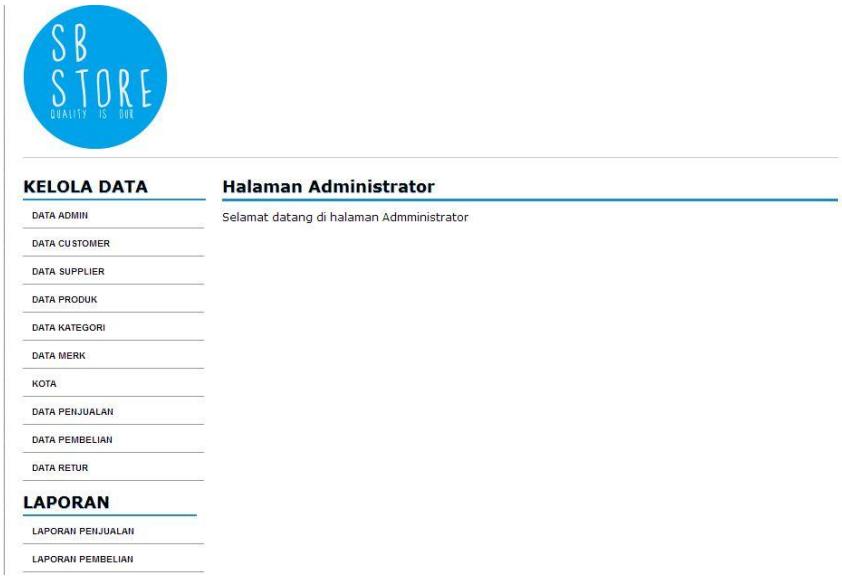
Halaman ini berfungsi untuk akses login sebagai admin. Petugas mengisikan data *username* dan *password.*



Gambar 4.54. Tampilan Login Admin

2. Halaman Utama Admin

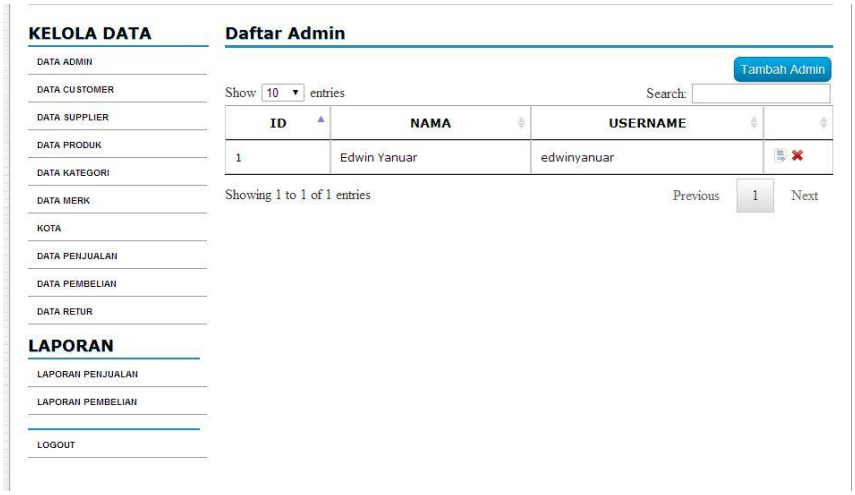
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan halaman utama admin.



Gambar 4.55. Tampilan Utama Admin

3. Halaman Data Admin

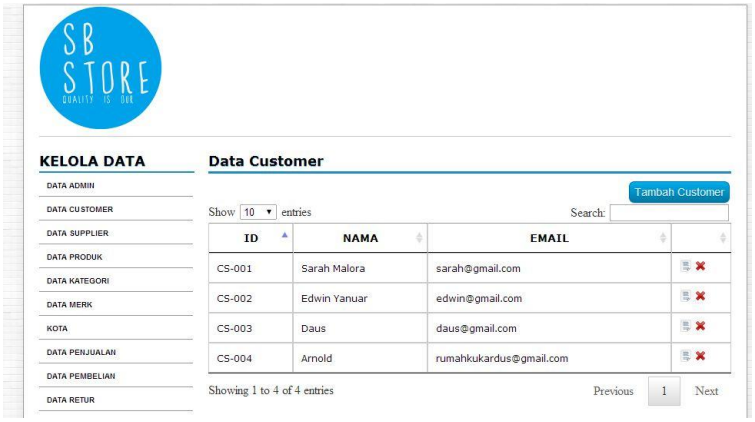
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data admin.



Gambar 4.56. Tampilan Data Admin

4. Halaman Data Customer

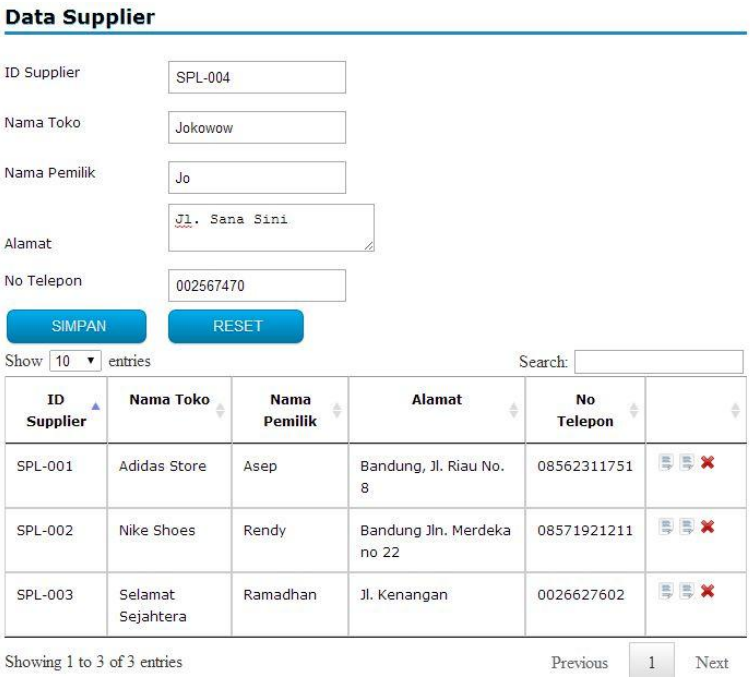
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data *customer* / konsumen.



Gambar 4.57. Tampilan Data Customer

5. Halaman Data Supplier

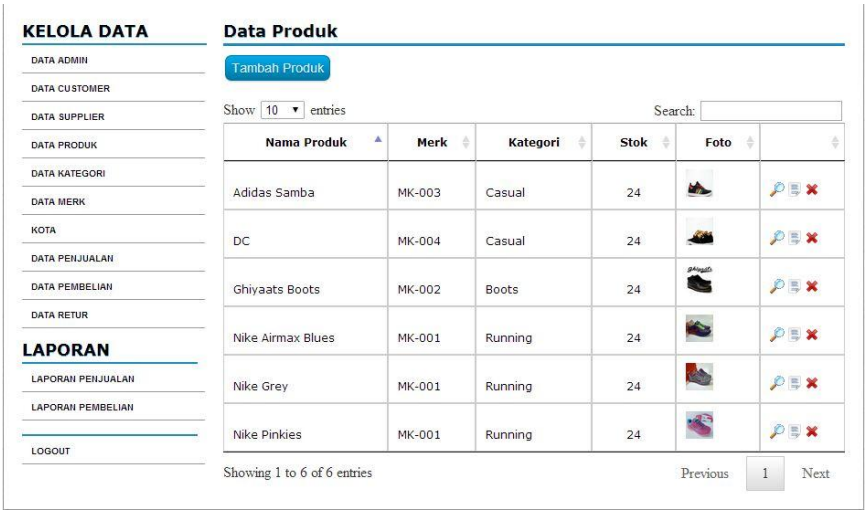
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data *supplier*.



Gambar 4.58. Tampilan Data Supplier

6. Halaman Data Produk

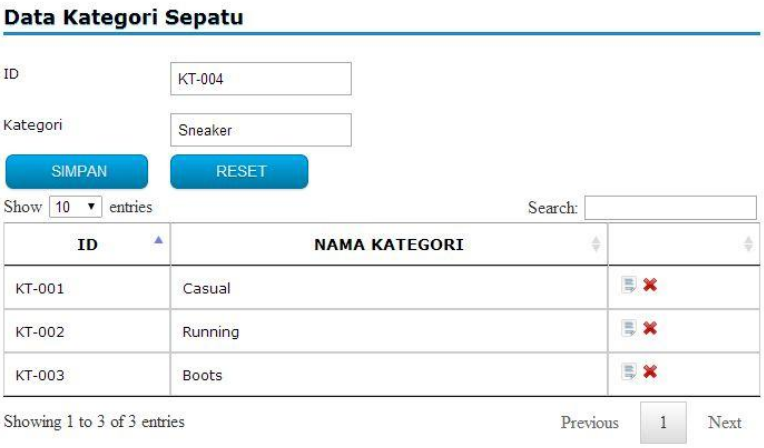
   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data produk.



Gambar 4.59. Tampilan Data Produk

7. Halaman Data Kategori Sepatu

   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data kategori sepatu.



Gambar 4.60. Tampilan Data Kategori Sepatu

8. Halaman Data Merk Sepatu

   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data merk sepatu.



Gambar 4.61. Tampilan Data Merk Sepatu

9. Halaman Data Kota

   Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data kota dan ongkos kirim.



Gambar 4.62. Tampilan Data Kota

10. Halaman Data Penjualan

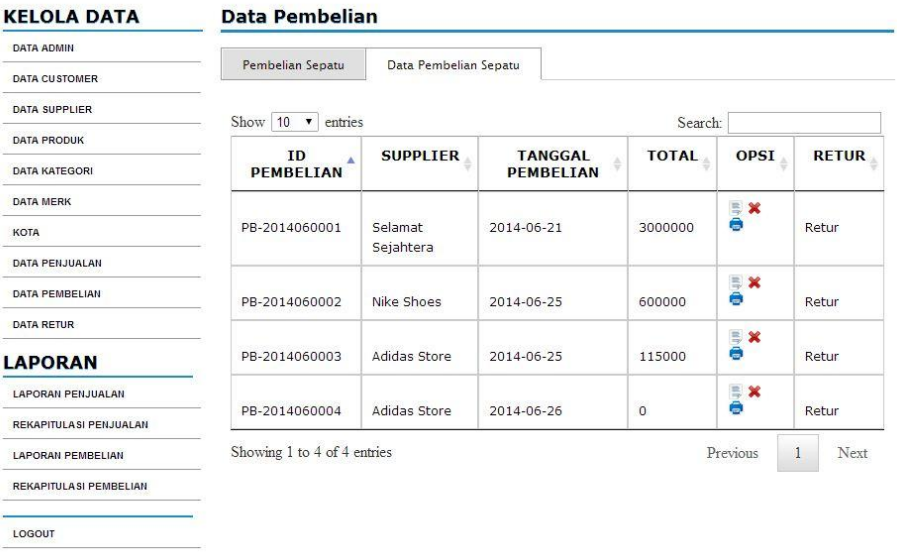
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data penjualan



Gambar 4.63. Tampilan Data Penjualan

11. Halaman Data Pembelian

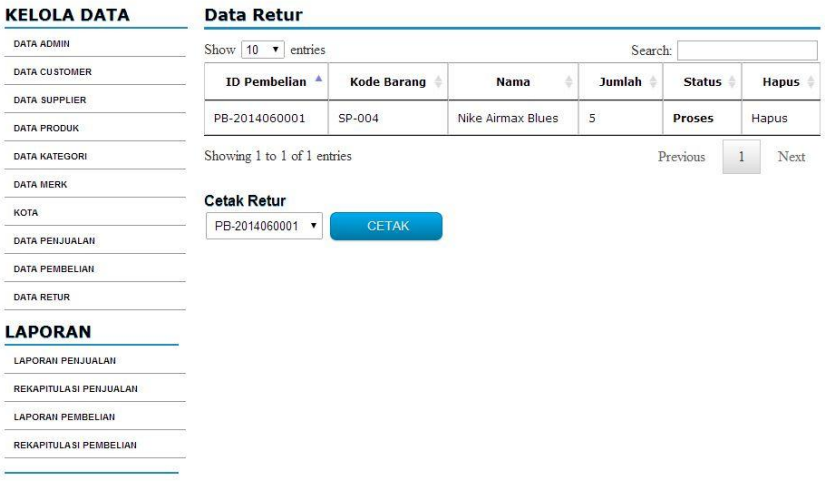
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data pembelian.



Gambar 4.64. Tampilan Data Pembelian

12. Halaman Data Retur

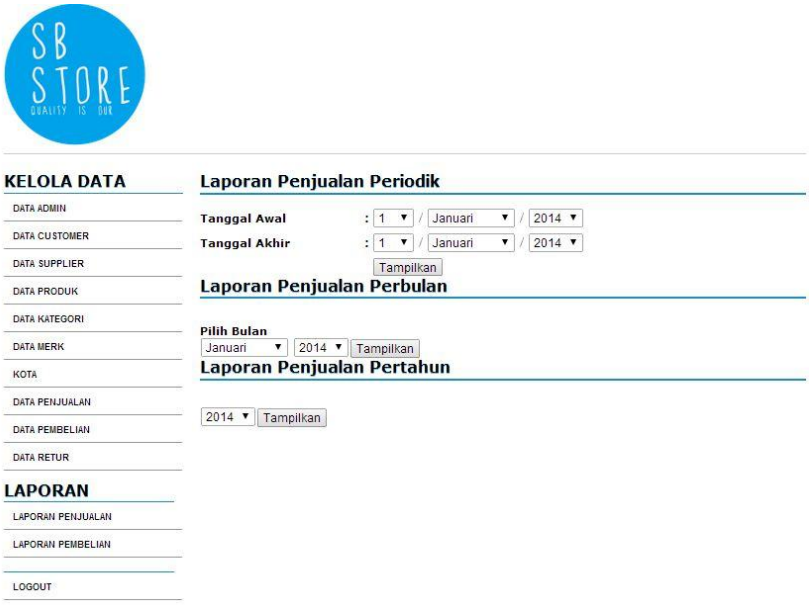
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data retur.



Gambar 4.65. Tampilan Data Retur

13. Halaman Laporan Penjualan

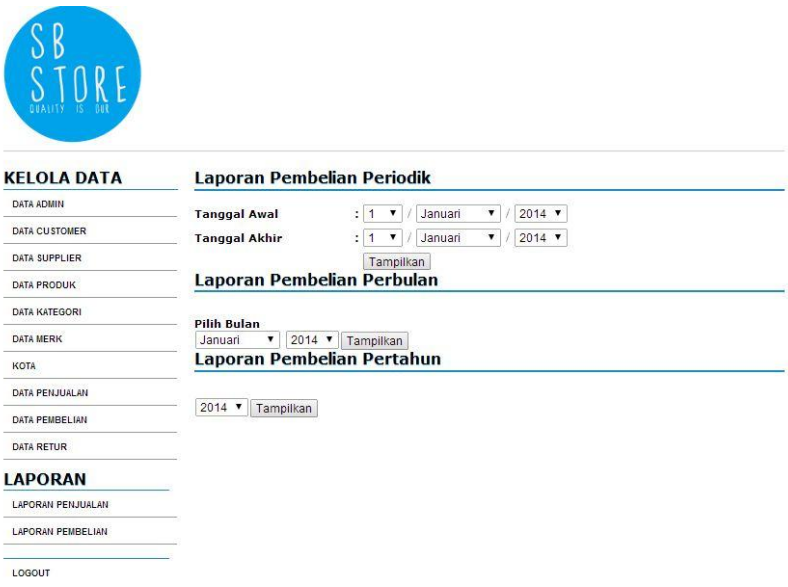
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan laporan penjualan



Gambar 4.66. Tampilan Laporan Penjualan

14. Halaman Laporan Pembelian

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan laporan pembelian.



Gambar 4.67. Tampilan Laporan Pembelian

4.5 Pengujian

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan – kesalahan atau kekurangan – kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak sistem informasi mengenai informasi tentang sistem informasi e-commerce pada Toko Sepatu SB Store ini menggunakan data uji berupa data input dari pengguna perangkat lunak yang telah dibuat. Berikut rencana pengujian pada sistem informasi e-commerce pada Toko Sepatu SB Store yang akan dilakukan.

Tabel 4.20. Rencana Pengujian

Kelas pengujian	**Pengujian**	**Tingkat pengujian**	**Jenis pengujian**
Login	Login user	Integrasi	*Black Box*
	Login admin	Integrasi	*Black Box*
Pengujian	Pengisian registrasi konsumen	Integrasi	*Black Box*

pengisian data	Pengisian pemesanan/penjualan	Integrasi	*Black Box*
	Pengisian pembelian	Integrasi	*Black Box*
	Pengisian retur	Integrasi	*Black Box*
Verivikasi proses	Input proses data	Integrasi	*Black Box*
	Proses edit data	Integrasi	*Black Box*
	Proses hapus data	Integrasi	*Black Box*
	Proses lihat data	Integrasi	*Black Box*
	Proses simpan data	Integrasi	*Black Box*

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian login terbagi 2 yaitu login *user* atau *konsumen* dan login admin. Adapun tabel pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.21. Pengujian Login User

Kasus dan hasil uji Login User (Data Valid)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Email : edwin@gmail.com Password : 12345	Tampilan login berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol enter	Masuk ke tampilan selanjutnya	Tombol enter dapat berfungsi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji Login User (Data Tidak Valid)			
Email: edwin@gmail.com Password : ahay2	Tidak dapat login " Email atau password Anda salah" ok	User tidak dapat login	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.22. Pengujian Login Admin

Kasus dan hasil uji Login Admin (Data Valid)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : admin Password : admin	Tampilan login berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol enter	Masuk ke tampilan selanjutnya	Tombol enter dapat berfungsi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji Login Admin (Data Tidak Valid)			

Username : admin Password : ahay2	Tidak dapat login “ Username atau password Anda salah” ok	Admin tidak dapat login	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.23. Pengujian Registrasi Konsumen

Kasus dan hasil uji Registrasi Konsumen (Data Valid)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Email : edwin@gmail.com Password : 12345 Nama : Edwin Jenis Kelamin : Pria Alamat : Cimahi Telepon : 02266537	Tampilan registrasi berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik tombol sign up	Masuk ke tampilan selanjutnya	Tombol sign up dapat berfungsi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji Registrasi Konsumen (Data Tidak Valid)			
Email : edwin@gmail.com Password : 12345 Nama : Jenis Kelamin : Pria Alamat : Cimahi Telepon : ABCDCR	Tidak dapat daftar.	Konsumen tidak dapat daftar	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.24. Pengujian Proses Simpan Kota

Kasus dan hasil uji Proses Simpan Kota (Data Valid)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Kota : Bandung Ongkir : 7000	Tampilan simpan berhasil	Melakukan pengisian data dengan benar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol simpan	Masuk ke tampilan selanjutnya	Tombol simpan dapat berfungsi	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji Proses Simpan Kota (Data Tidak Valid)			
Kota : Ongkir : 7000	Tidak dapat simpan. “Harap isi Nama Kota”	Petugas tidak dapat menyimpan data kota	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jika data yang dimasukan *valid* maka sistem secara fungsional akan mengeluarkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan.
2. Jika data yang dimasukan salah maka sistem akan mengeluarkan pesan kesalahan dan data keluaran tidak akan sesuai dengan yang diharapkan

Dengan kata lain bahwa pembangunan sistem ini mengurangi pengguna dari kesalahan dalam menggunakan sistem dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.