BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi system yang baru.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja system itu sendiri, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan,Rancangan sistem yang baru akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan dan persediaan barang yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dari sistem yang sedang berjalan.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu sistem informasi penjualan dengan tujuan

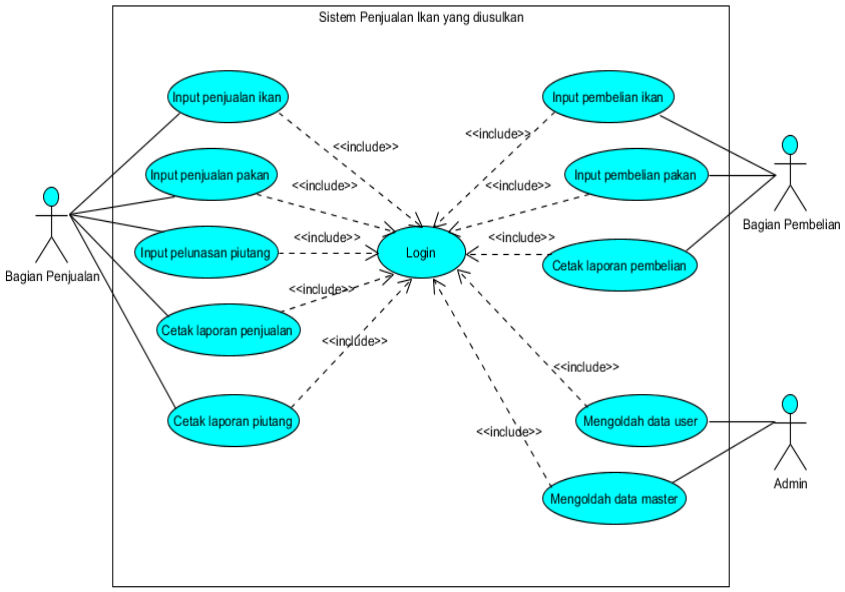
mampu mengatasi permasalahan yang ada pada PD.SAYANG HEULANG khususnya pada bagian trsansaksi penjualan yang kesulitan dalam mengolah data penjualan,data barang maupun laporan penjualan.Sistem ini diharapkan dapat membantu segala aktivitas bisinis perusahaan menjadi lebih efektive dan efisien dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan Prosedur adalah awal dari pembuatan system yang akan dibuat, sebagaimana dapat dilihat proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu system tersebut. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan itu sendiri merupakan tahapan untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML.

4.1.3.1 *Usecase Diagram*

Usecase Diagram Mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat



Gambar 4.1 *Usecase Diagram*

4.1.3.2 *Scenario Usecase*

1. *Scenario Usecase Login*

Tabel 4.1 *Scenario Usecase Login*

Identifikasi	
Nama	*Login*
Tujuan	Identifikasi *User*
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin, *User* Penjualan, *User* Produksi, *User* Gudang
Main Flow	
Kondisi Awal	Form Login
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Mengisi *username* dan	

password dan memilih bagian	
	2. Validasi *username* dan *password*, jika sesuai maka *user* bisa masuk ke halaman utama dan jika tidak maka akan muncul pesan error
	3. Menampilkan halaman utama
Kondisi Akhir	*User* masuk ke dalam sistem

2. *Scenario Usecase* Mengolah *Data User*

Tabel 4.2 *Scenario Usecase* Mengolah Data *User*

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data User
Tujuan	Mengelola data user
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu user dan memilih submenu *user login*	
	2. Menampilkan form *user login*

3. Input data *user login*	
4. Klik tombol Simpan	
	5. Validasi data *user login*
	6. Menyimpan data *user login* ke dalam database
	7. Menampilkan data *user login*
Kondisi Akhir	Data *user login* tersimpan ke dalam sistem

3. *Scenario Usecase* Mengolah *Data Master*

Tabel 4.3 *Scenario Usecase* Mengolah Data Master

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Master
Tujuan	Mengolah data master ikan, pakan, petani, konsumen, supplier
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu master data	
	2. Menampilkan menu

	master yang tersedia
3. Memilih salah satu menu dan masuk ke salah satu form master data	
	4. Menampilkan form master data
5. Input data master	
6. Klik tombol Simpan	
	7. Validasi data master yang diinput, apabila sudah benar maka akan ditampilkan pesan "berhasil simpan" dan apabila belum maka akan ditampilkan "gagal simpan"
	8. Menyimpan data master ke dalam database dan menampilkan data yang baru disimpan
Kondisi Akhir	Data master tersimpan dalam sistem

4. *Scenario Usecase* Input Penjualan Ikan

Tabel 4.4 *Scenario Usecase* Input Penjualan Ikan

Identifikasi	
Nama	Input Penjualan Ikan
Tujuan	Membuat transaksi penjualan ikan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu penjualan ikan	
	4. Menampilkan form penjualan ikan
5. Mengisi form penjualan ikan	
6. Klik tombol Simpan & Cetak	
	7. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”

	8. Simpan data ke database
	9. Menampilkan nota penjualan ikan
Kondisi Akhir	Data penjualan ikan tersimpan dalam sistem

5. *Scenario Usecase* Input Penjualan Pakan

Tabel 4.5 *Scenario Usecase* Input Penjualan Pakan

Identifikasi	
Nama	Input Penjualan Pakan
Tujuan	Membuat transaksi penjualan pakan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu penjualan pakan	
	4. Menampilkan form

	penjualan pakan
5. Mengisi form penjualan pakan	
6. Klik tombol Simpan & Cetak	
	7. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan "simpan berhasil", jika tidak maka ditampilkan pesan "gagal simpan"
	8. Simpan data ke database
	9. Menampilkan nota penjualan pakan
Kondisi Akhir	Data penjualan pakan tersimpan dalam sistem

6. *Scenario Usecase* Input Pelunasan Piutang

Tabel 4.6 *Scenario Usecase* Input Pelunasan Piutang

Identifikasi	
Nama	Input Pelunasan Piutang
Tujuan	Membuat transaksi pelunasan piutang
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama

Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu pelunasan piutang	
	4. Menampilkan form pelunasan piutang
5. Mengisi form pelunasan piutang	
6. Klik tombol Simpan & Cetak	
	7. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”
	8. Simpan data ke database
	9. Menampilkan bukti pembayaran
Kondisi Akhir	Data pelunasan piutang tersimpan dalam sistem

7. *Scenario Usecase* Cetak Laporan Penjualan

Tabel 4.7 *Scenario Usecase* Cetak Laporan Penjualan

Identifikasi	
Nama	Cetak Laporan Penjualan
Tujuan	Menampilkan dan mencetak laporan penjualan harian, bulanan, tahunan dan periode untuk transaksi penjualan ikan dan pakan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu laporan	
	2. Menampilkan sub menu laporan
3. Memilih salah satu sub menu(Laporan penjualan ikan, Laporan penjualan pakan)	
	4. Menampilkan sub menu laporan penjualan
5. Memilih menu Laporan dan memilih salah satu submenu (bulanan, tahunan, harian,	

periode)	
	6. Menampilkan form filter laporan sesuai dengan menu yang dipilih
7. Mengisi filter yang disediakan	
8. Klik tombol Cetak	
	9. Menampilkan laporan penjualan sesuai dengan filter yang dipilih
Kondisi Akhir	Laporan penjualan ditampilkan

8. *Scenario Usecase* Cetak Laporan Piutang

Tabel 4.8 *Scenario Usecase* Cetak Laporan Piutang

Identifikasi	
Nama	Cetak Laporan Piutang
Tujuan	Menampilkan dan mencetak laporan piutang petani
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem

1. Memilih menu laporan	
	2. Menampilkan sub menu laporan
3. Memilih sub menu laporan piutang	
	4. Menampilkan laporan piutang petani
Kondisi Akhir	Laporan piutang ditampilkan

9. *Scenario Usecase* Input Pembelian Ikan

Tabel 4.9 *Scenario Usecase* Input Pembelian Ikan

Identifikasi	
Nama	Input Pembelian Ikan
Tujuan	Membuat transaksi pembelian ikan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Pembelian
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi

3. Memilih sub menu pembelian ikan	
	4. Menampilkan form pembelian ikan
5. Mengisi form pembelian ikan	
6. Klik tombol Simpan & Cetak	
	7. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan "simpan berhasil", jika tidak maka ditampilkan pesan "gagal simpan"
	8. Simpan data ke database
	9. Menampilkan bukti pembelian ikan
Kondisi Akhir	Data pembelian ikan tersimpan dalam sistem

10. *Scenario Usecase* Input Pembelian Pakan

Tabel 4.10 *Scenario Usecase* Input Pembelian Pakan

Identifikasi	
Nama	Input Pembelian Pakan
Tujuan	Membuat transaksi pembelian pakan
Deskripsi	

Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Pembelian
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu pembelian pakan	
	4. Menampilkan form pembelian pakan
5. Mengisi form pembelian pakan	
6. Klik tombol Simpan	
	7. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”
	8. Simpan data ke database
Kondisi Akhir	Data pembelian pakan tersimpan dalam sistem

11. *Scenario Usecase* Cetak Laporan Pembelian

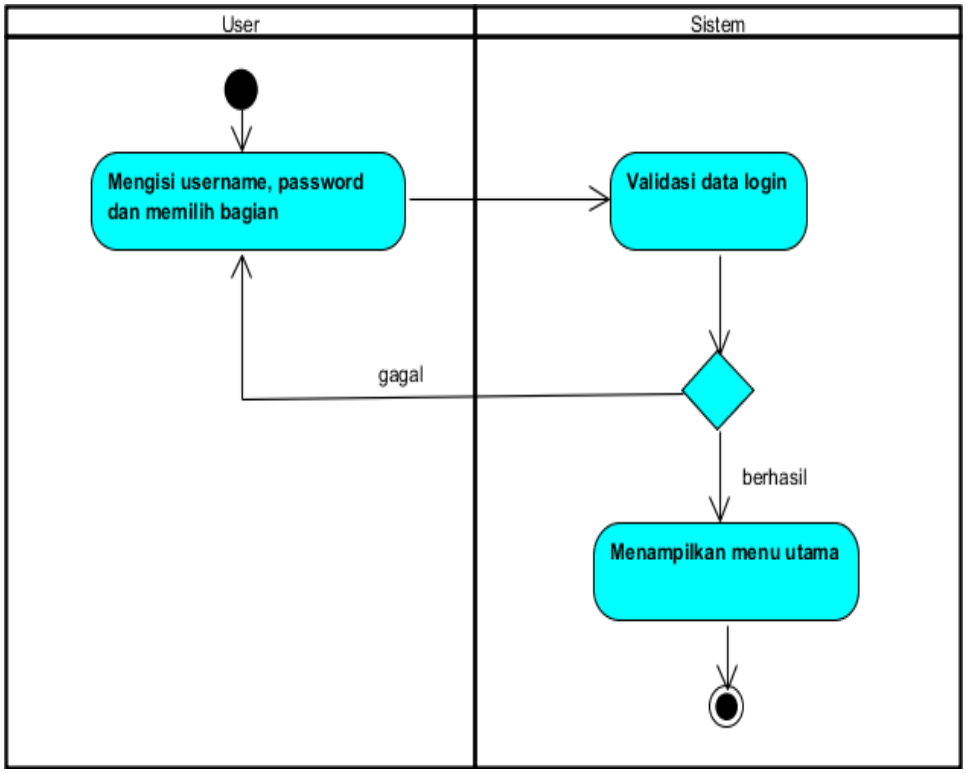
Tabel 4.11 *Scenario Usecase* Cetak Laporan Pembelian

Identifikasi	
Nama	Cetak Laporan Pembelian
Tujuan	Menampilkan dan mencetak laporan pembelian ikan dan pakan bulanan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Pembelian
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu laporan	
	2. Menampilkan sub menu laporan
3. Memilih sub menu laporan pembelian ikan / pakan	
	4. Menampilkan laporan pembelian ikan / pakan
Kondisi Akhir	Laporan penjualan ditampilkan

4.1.3.3 *Activity Diagram*

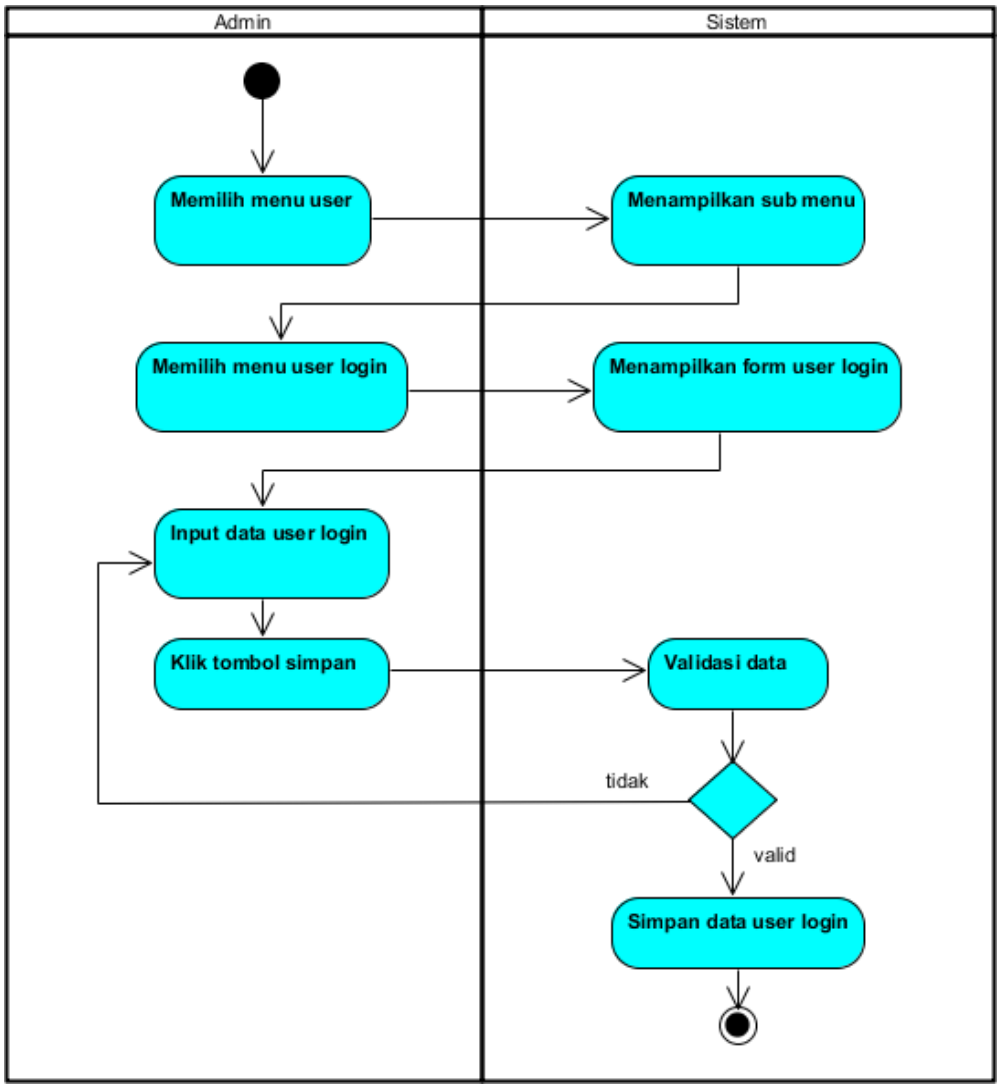
Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada para perangkat lunak.

1. *Activity Diagram Login*



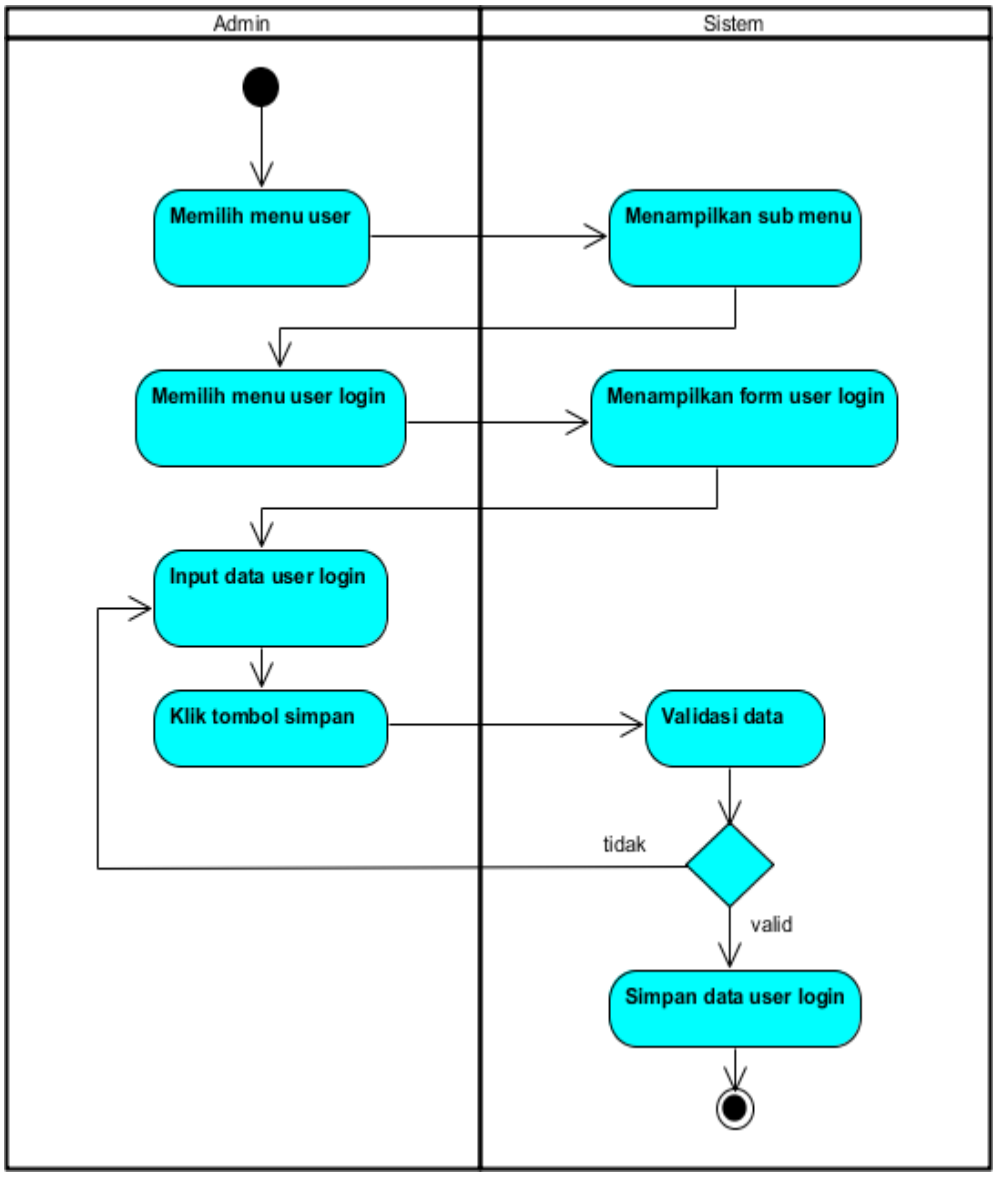
Gambar 4.2 *Activity Diagram Login*

2. *Activity Diagram* Mengolah Data *User*



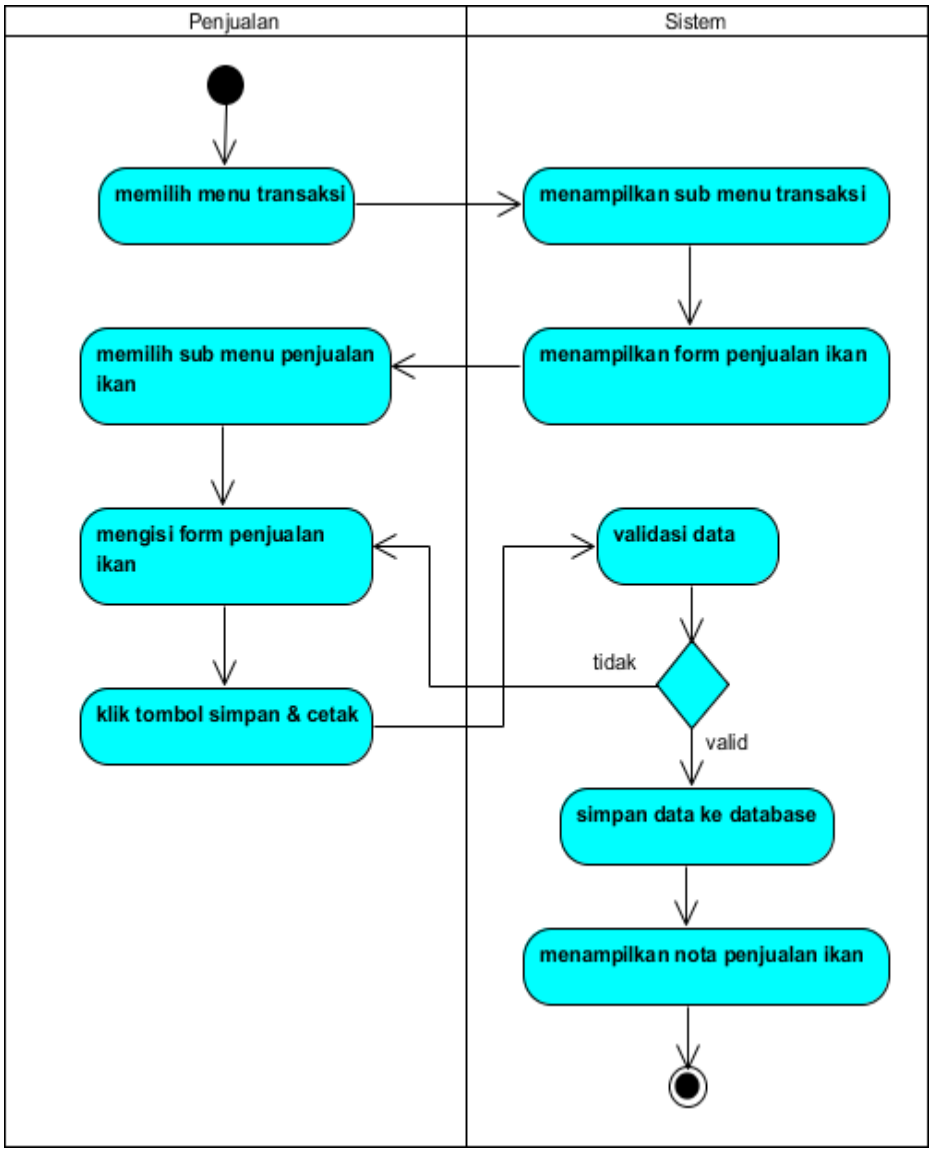
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Mengolah Data *User*

3. *Activity Diagram* Mengolah Data *Master*



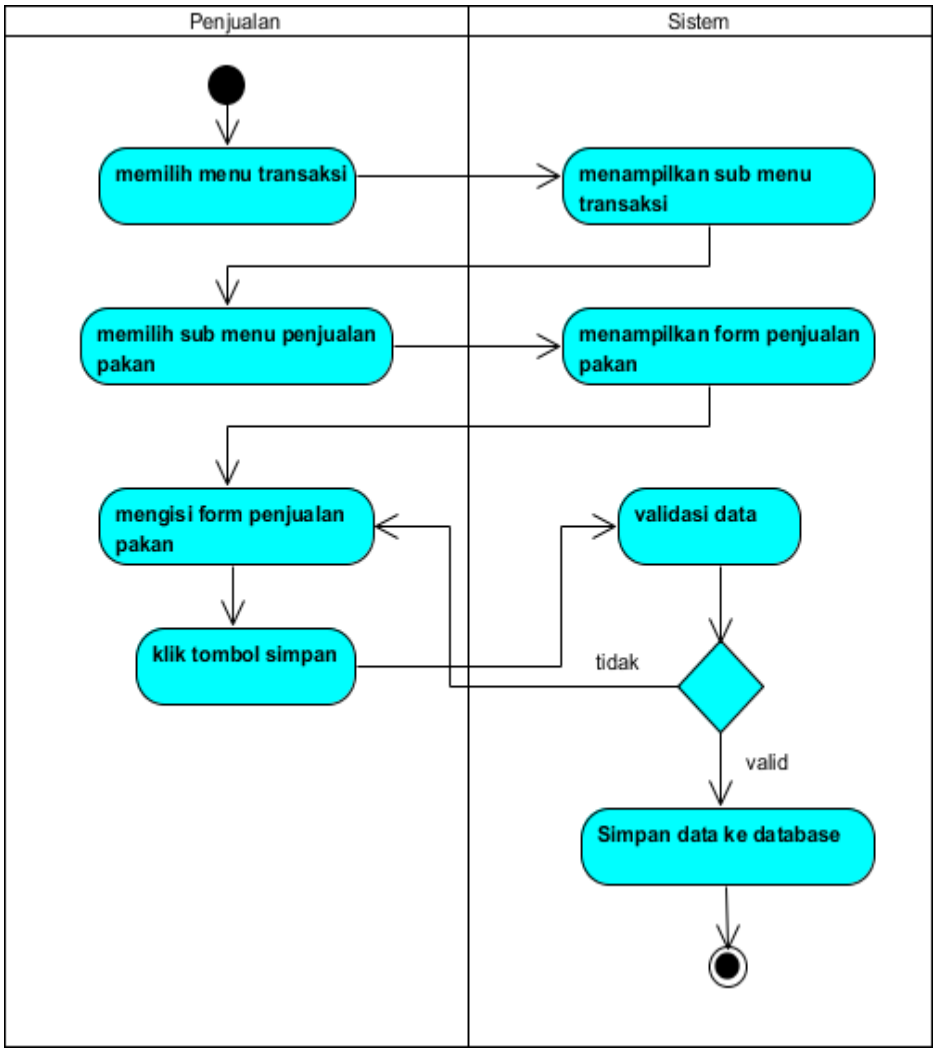
Gambar 4.4 *Acitivy Diagram* Mengolah Data *Master*

4. *Activity Diagram* Input Penjualan Ikan



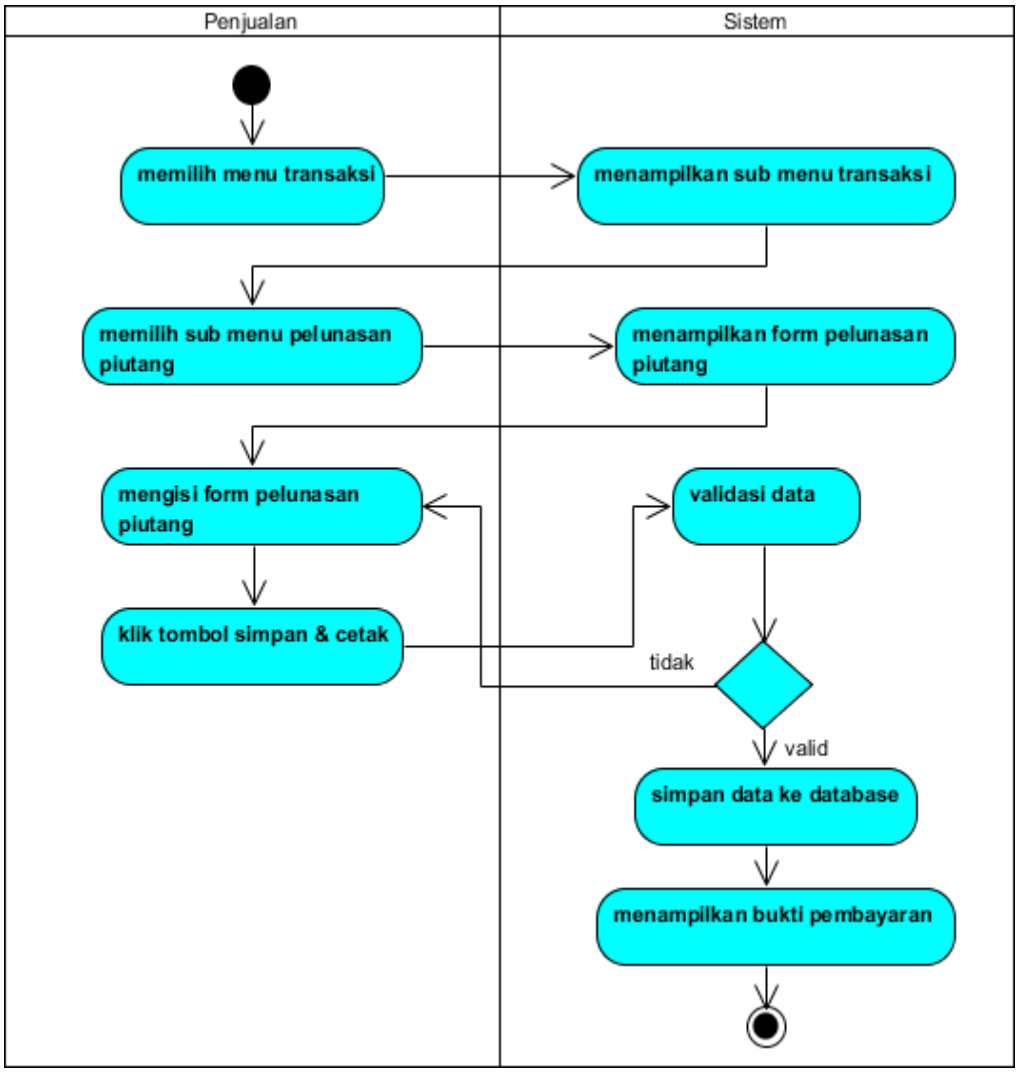
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Input Penjualan Ikan

5. *Activity Diagram* Input Penjualan Pakan



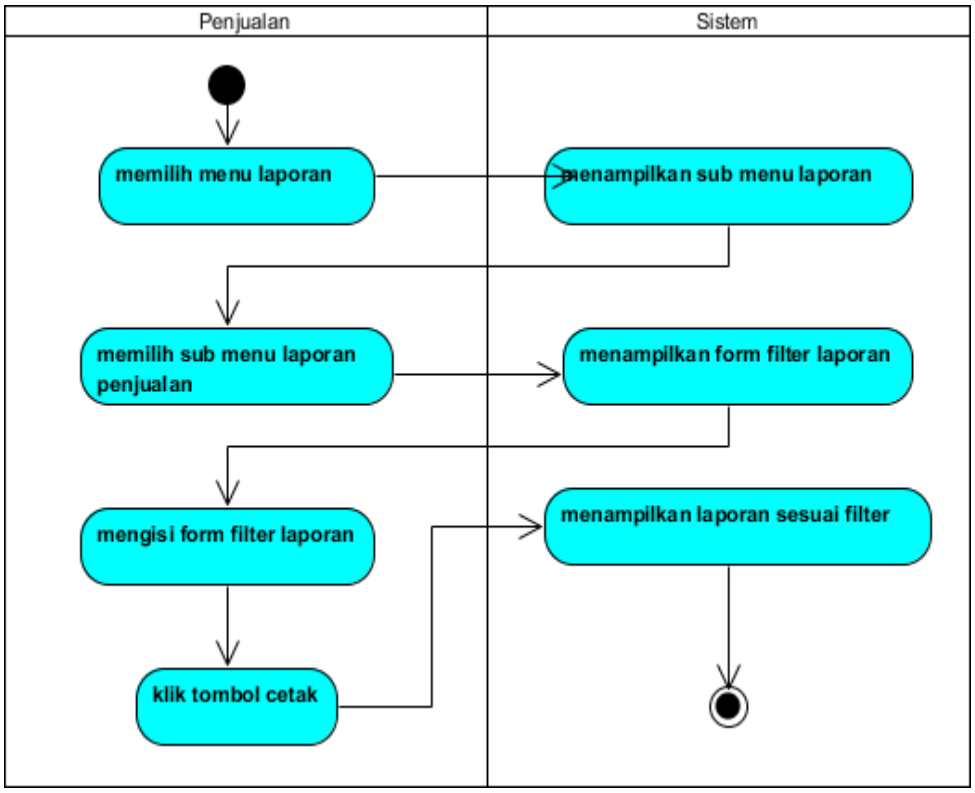
Gambar 4.*6* *Activity Diagram* Input Penjualan Pakan

6. *Activity Diagram* Input Pelunasan Piutang



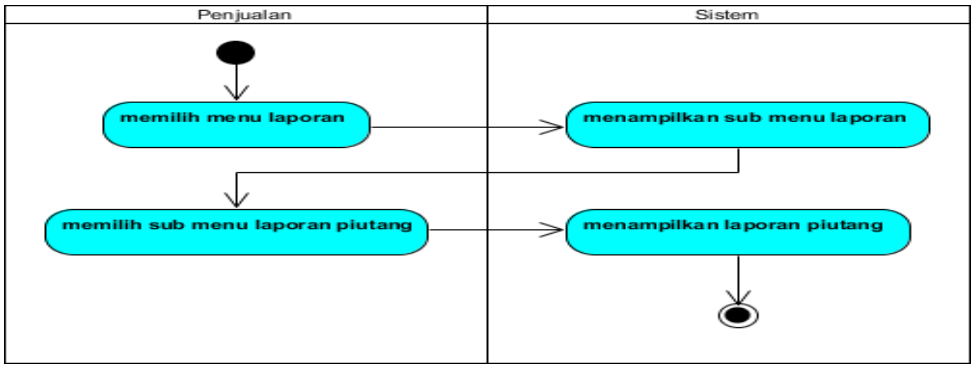
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pelunasan Piutang

7. *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan



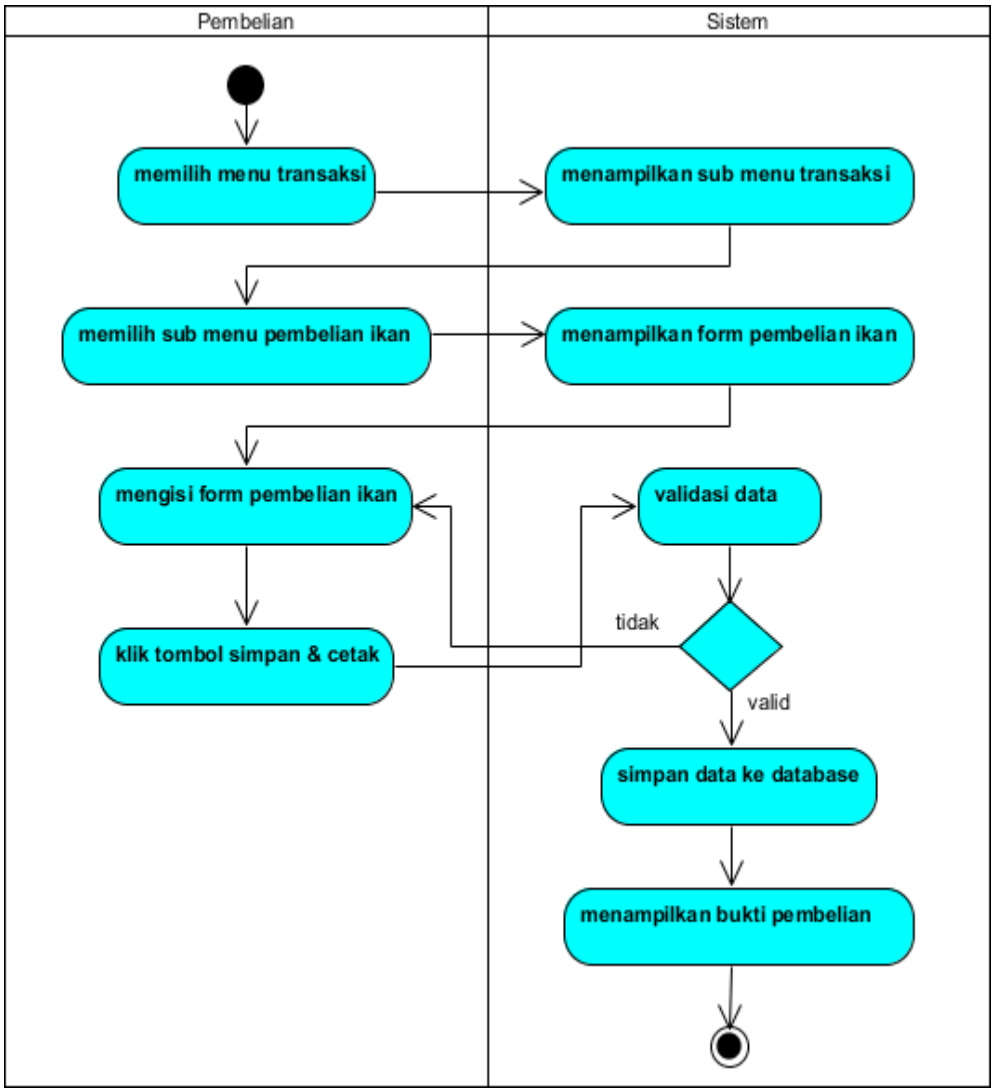
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan

8. *Activity Diagram* Cetak Laporan Piutang



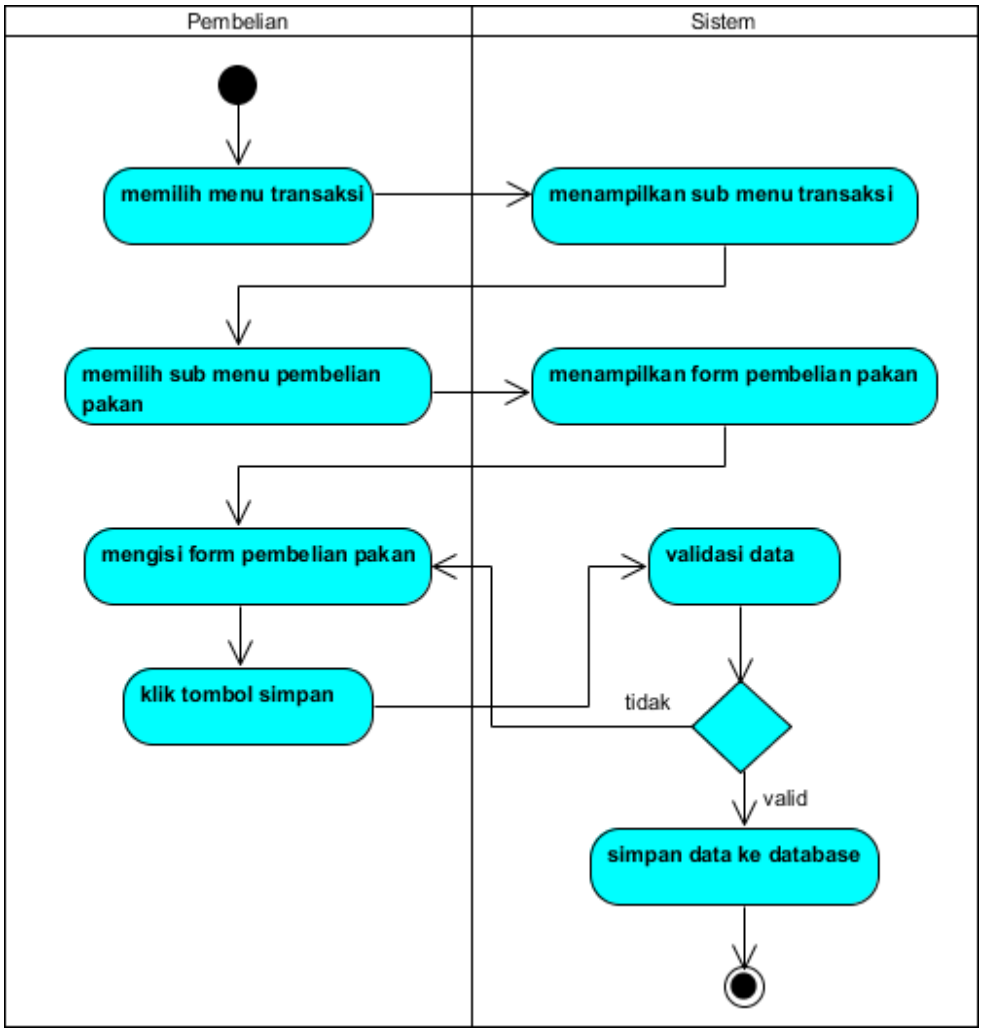
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Cetak Laporan Piutang

9. *Activity Diagram* Input Pembelian Ikan



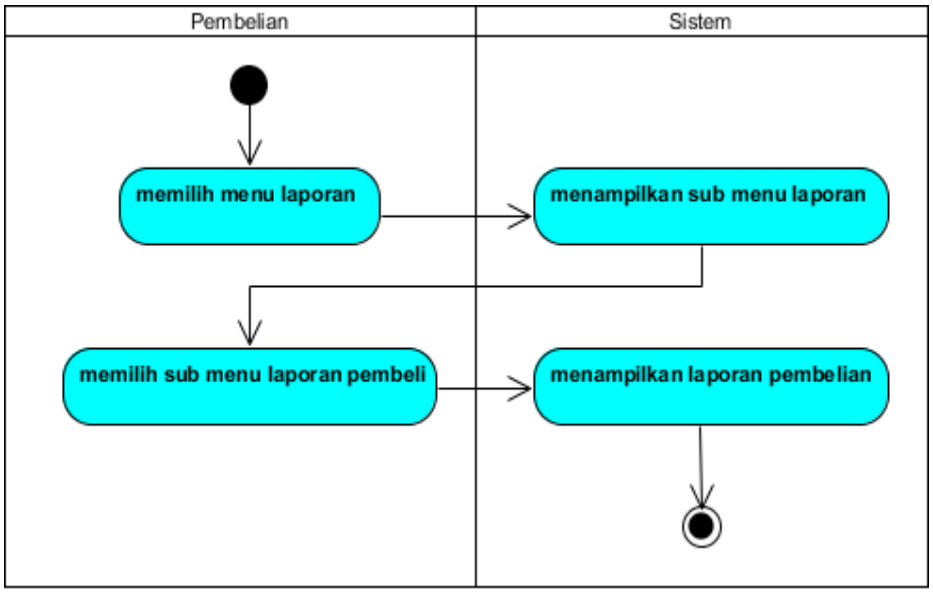
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Input Pembelian Ikan

10. *Activity Diagram* Input Pembelian Pakan



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Input Pembelian Pakan

11. *Activity Diagram* Cetak Laporan Pembelian

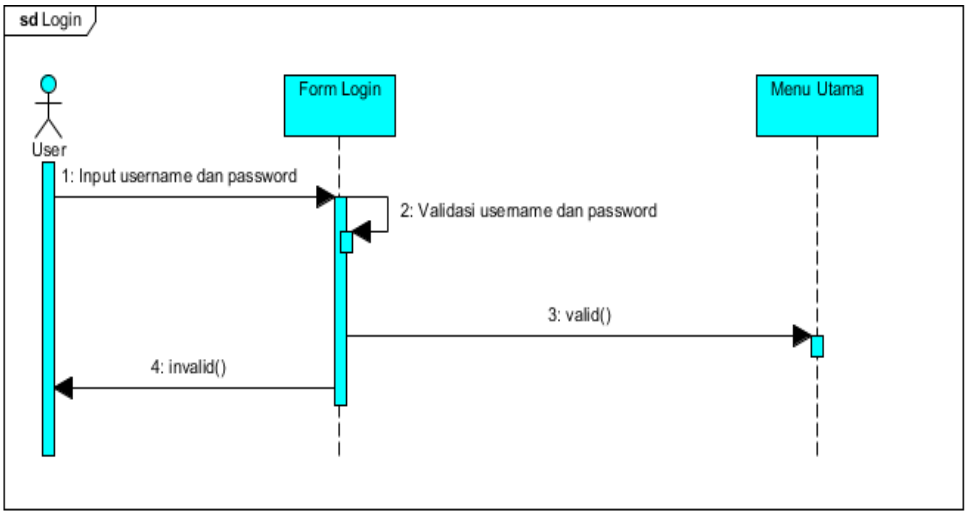


Gambar 4.12 *Activity Diagram* Cetak Laporan Pembelian

4.1.3.4 *Sequence Diagram*

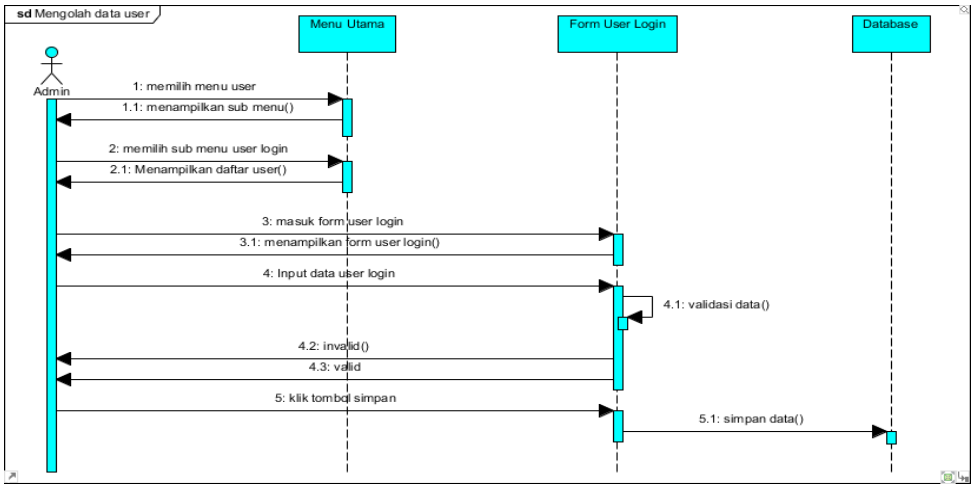
Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup object dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

1. *Sequence Diagram Login*



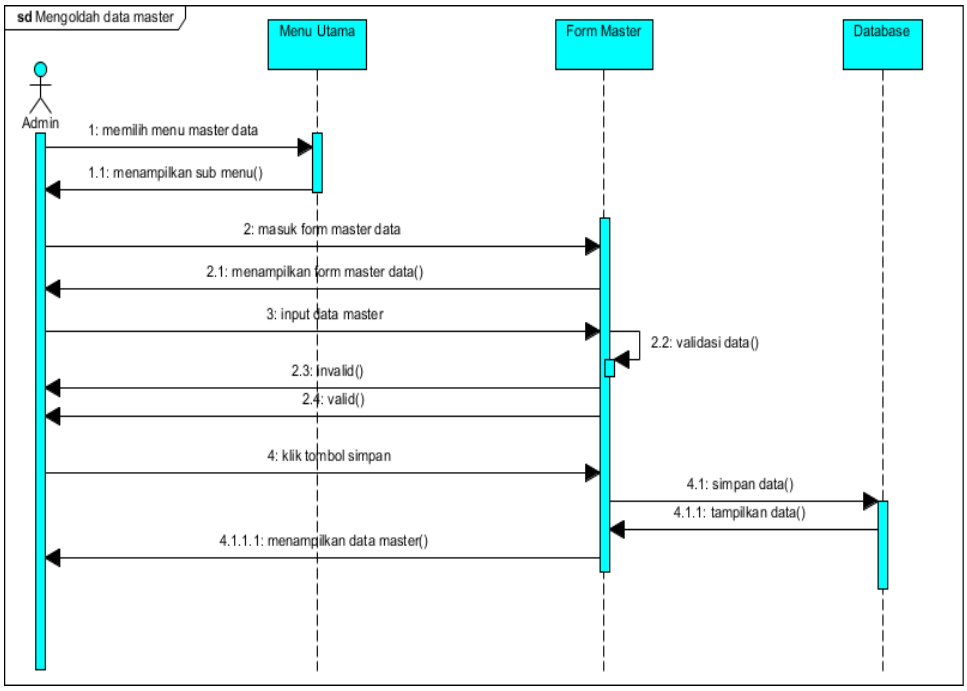
Gambar 4.13 *Sqeuence Diagram Login*

2. *Sequence Diagram* Mengolah Data *User*



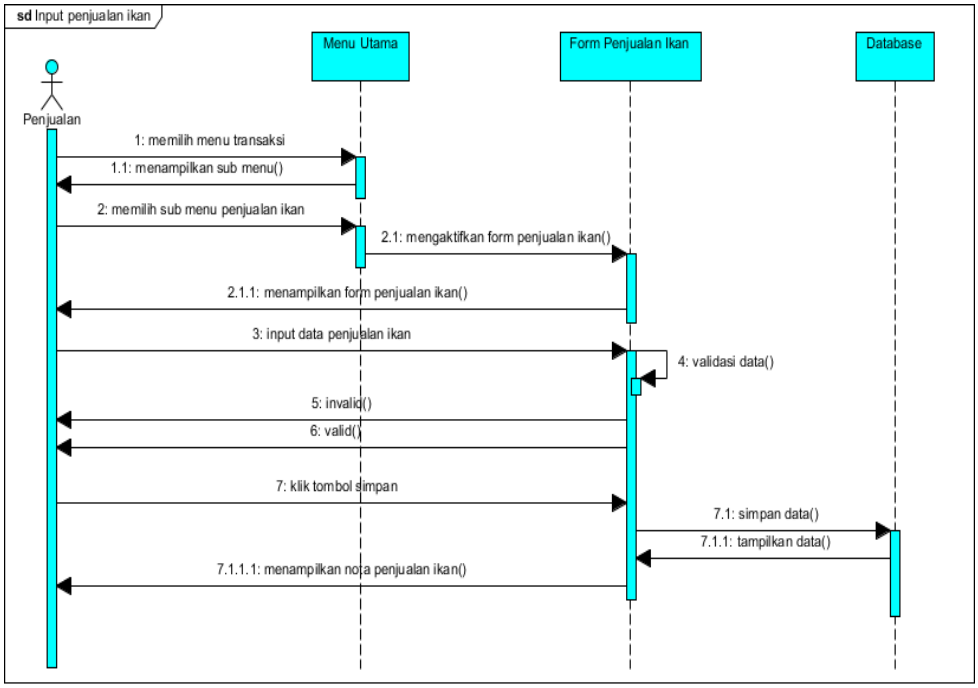
Gambar 4.14 *Sqeuence Diagram* Mengolah Data *User*

3. *Sequence Diagram* Mengolah Data Master



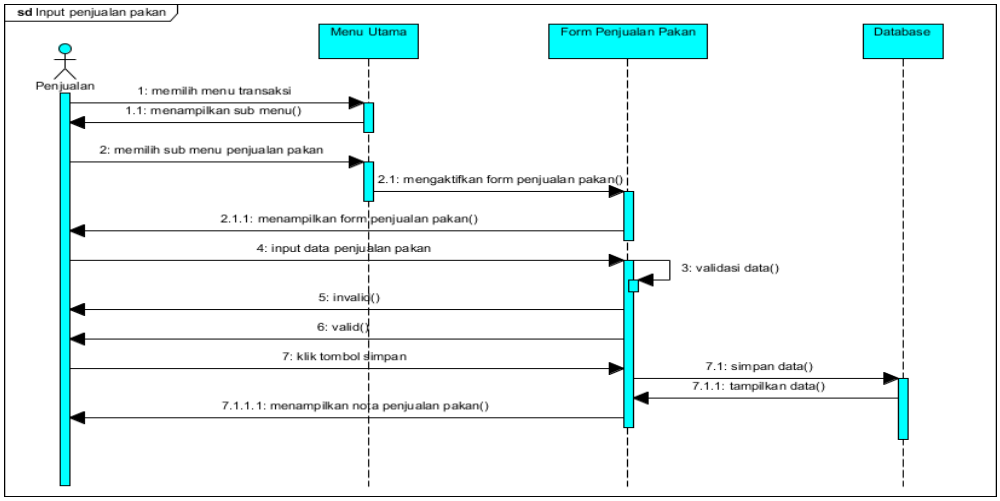
Gambar 4.15 *Squence Diagram* Mengolah Data Master

Sequence Diagram Input Penjualan Ikan



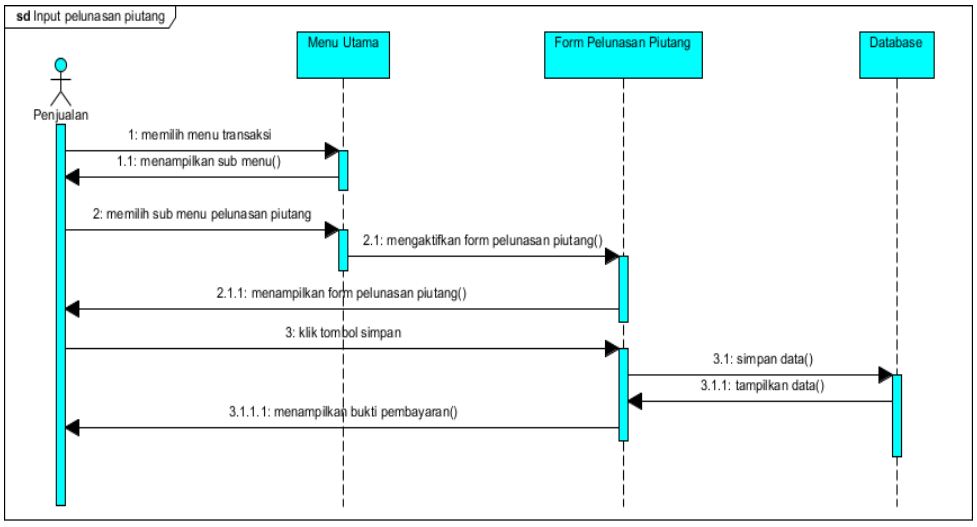
Gambar 4.16 *Squence Diagram* Input Penjualan Ikan

4. *Sequence Diagram* Input Penjualan Pakan



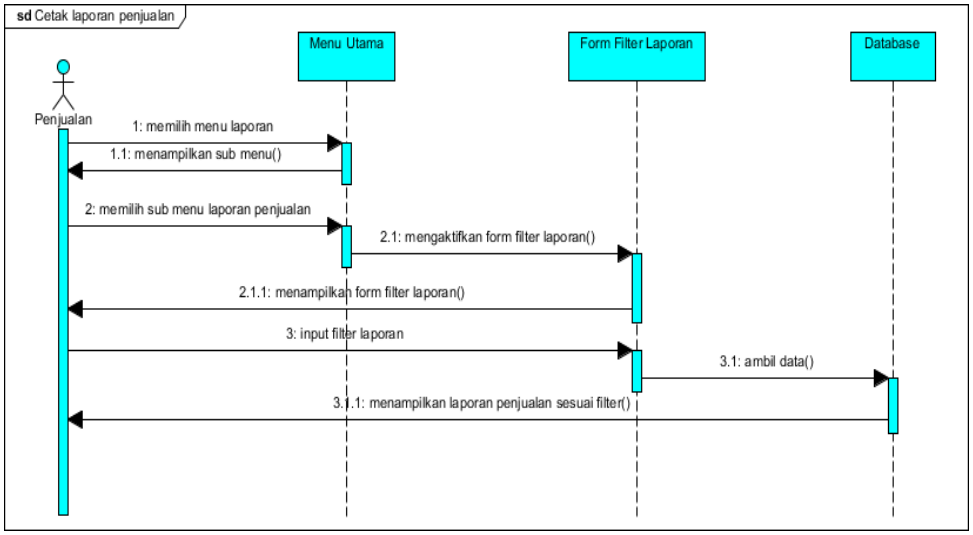
Gambar 4.17 *Squence Diagram* Input Penjualan Pakan

5. *Sequence Diagram* Input Pelunasan Piutang



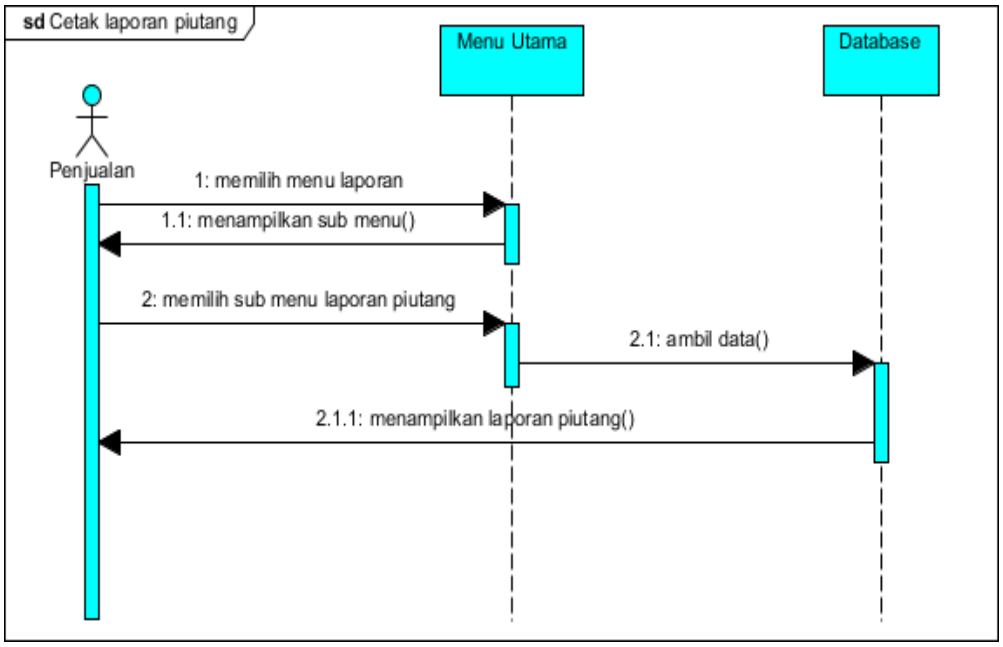
Gambar 4.18 *Squence Diagram* Input Pelunasan Piutang

6. *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan



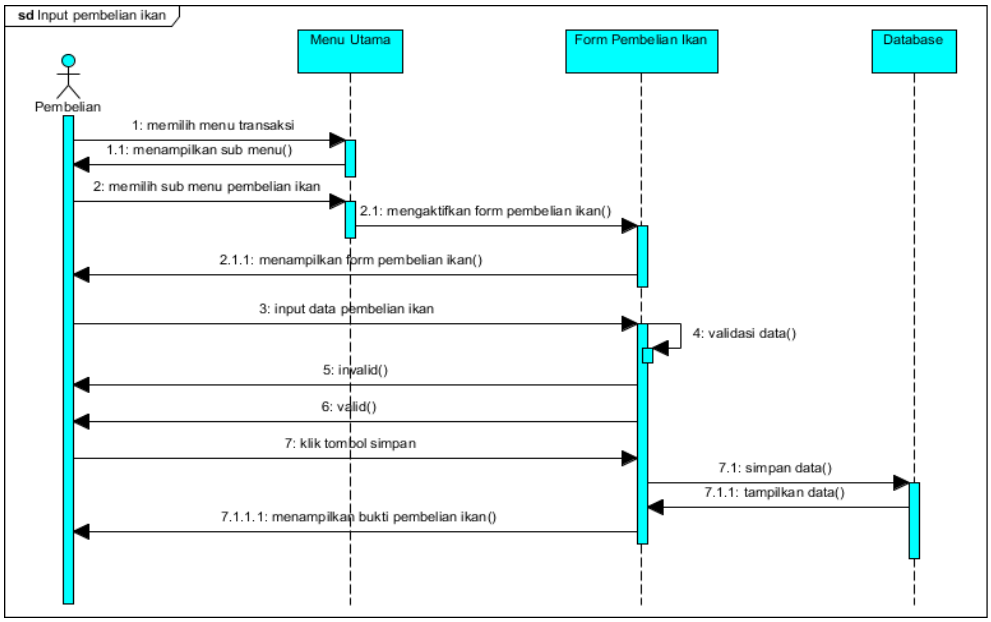
Gambar 4.19 *Squence Diagram* Cetak Laporan Penjualan

7. *Sequence Diagram* Cetak Laporan Piutang



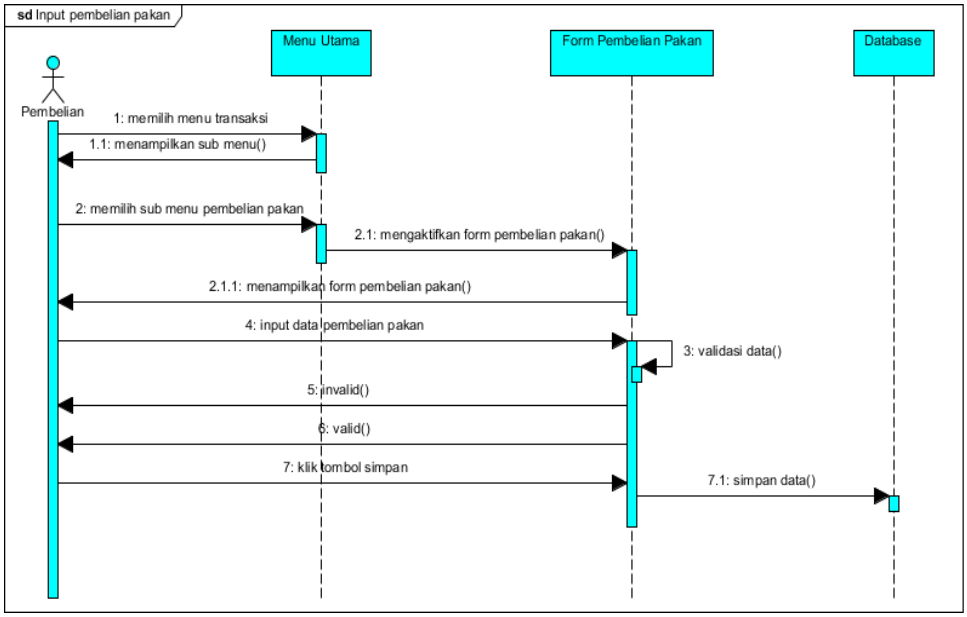
Gambar 4.20 *Squence Diagram* Cetak Laporan Piutang

8. *Sequence Diagram* Input Pembelian Ikan



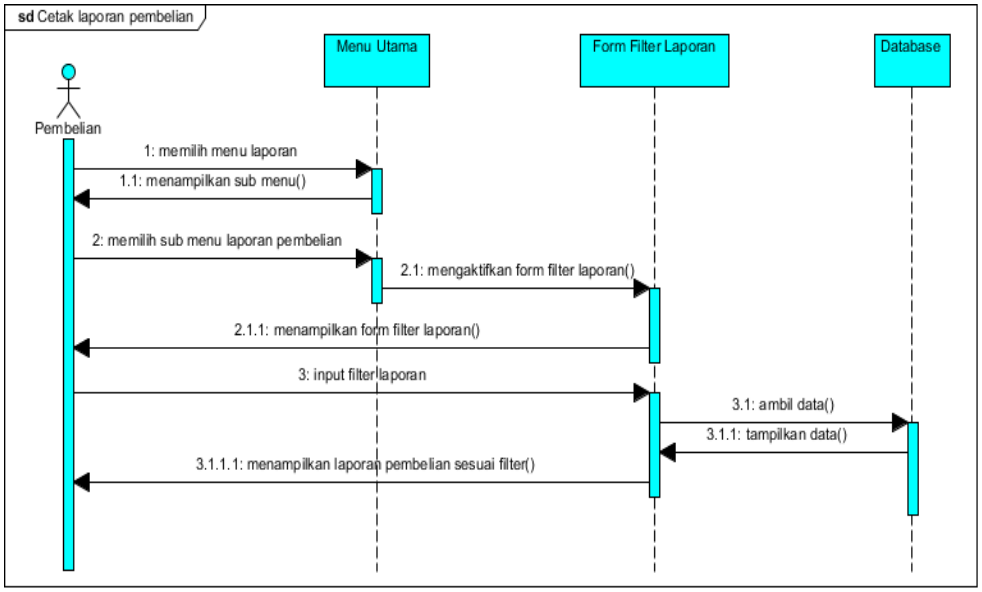
Gambar 4.21 *Squence Diagram* Input Pembelian Ikan

9. *Sequence Diagram* Input Pembelian Pakan



Gambar 4.22 *Squence Diagram* Input Pembelian Pakan

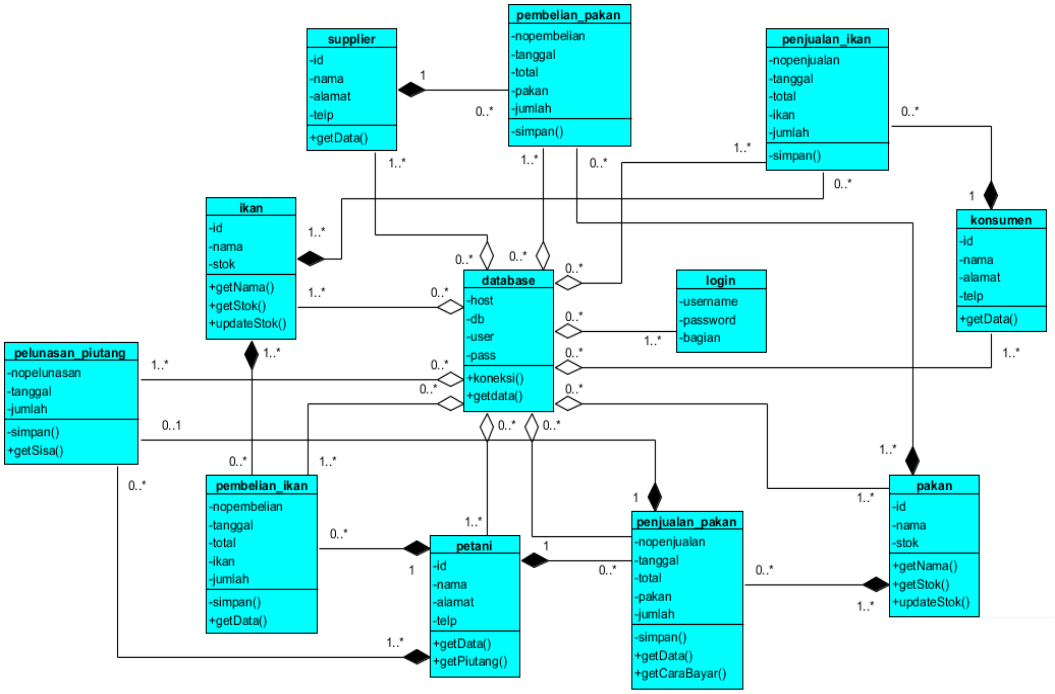
10. *Sequence Diagram* Cetak Laporan Pembelian



Gambar 4.23 *Squence Diagram* Cetak Laporan Pembelian

4.1.3.5 *Class Diagram*

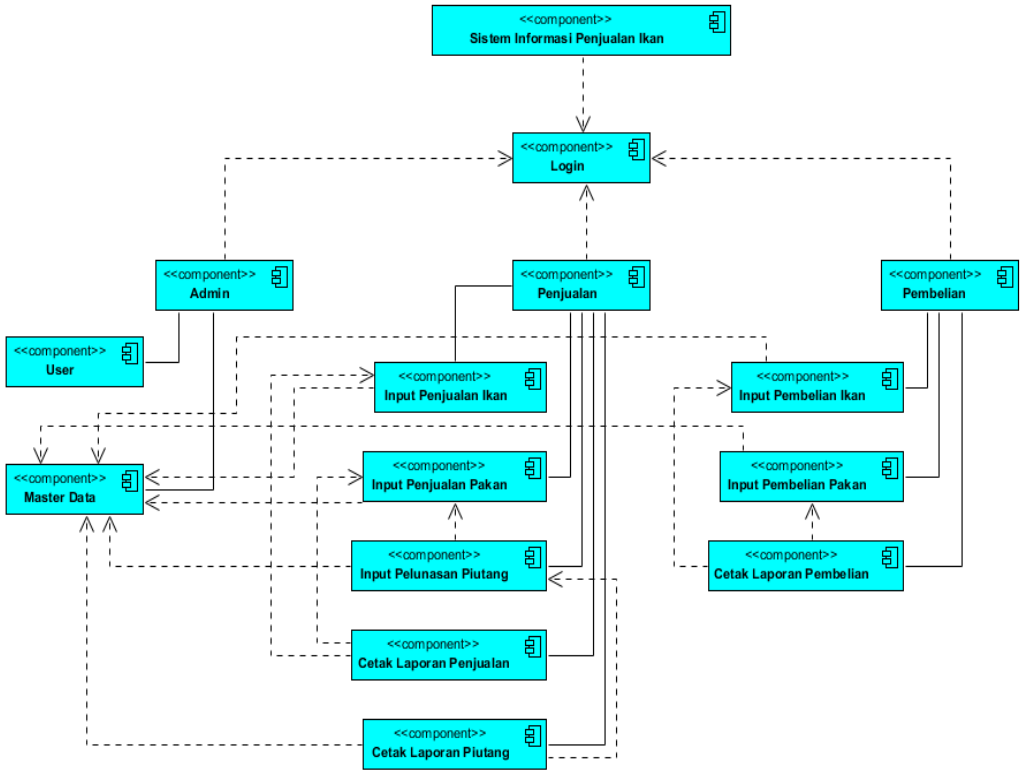
Class Diagram memberikan gambaran tentang sistem target dengan menggambarkan objek dan kelas dalam sistem dan hubungan antara mereka.



Gambar 4.24 *Class Diagram*

4.1.3.6 *Component Diagram*

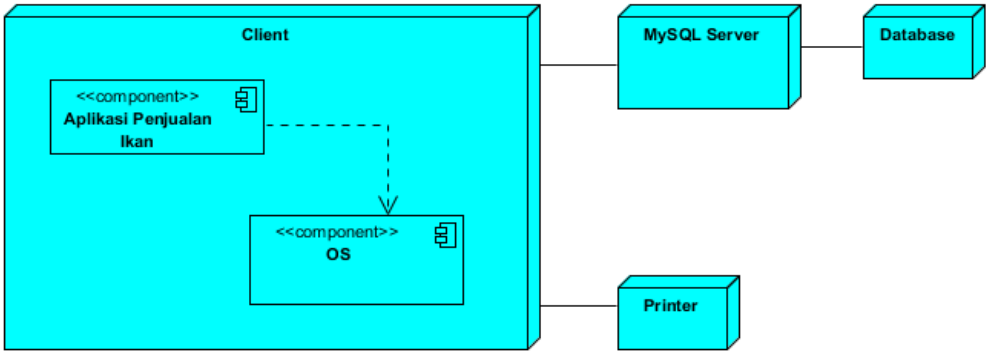
Component Diagram dibuat untuk menunjukan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah system. Diagram ini focus pada komponen system yang dibutuhkan da nada didalam system.



Gambar 4.25 *Component Diagram*

4.1.3.7 *Deployment Diagram*

Diagram *deployment* menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.

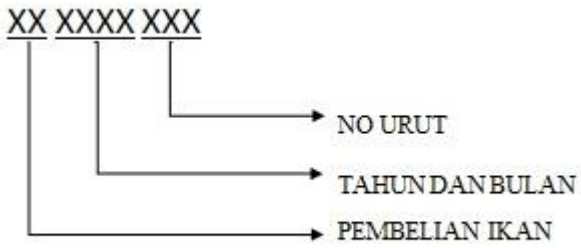


Gambar 4.26 *Deployment Diagram*

4.1.3.8 Kodefikasi

Pengkodean pada umumnya bertujuan untuk mempermudah pemasukan data, penyusunan data dan pencarian data serta menjabarkan item-item yang bersifat unik. Adapun pengkodean dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1.Kodifikasi Transaksi Pembelian Ikan



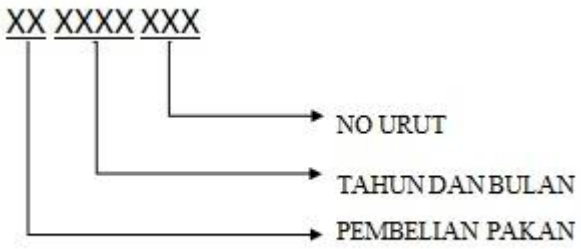
Contoh PI-1405-001

PI :Transaksi Pembelian Ikan

1405 :Pada Tahun 2014 Bulan 05

001 :Nomor Urut

2.Kodifikasi Transaksi Pembelian Pakan



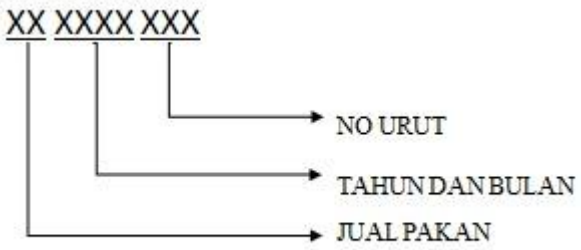
Contoh PP-1405-001

PP : Transaksi Pembelian Pakan

1405 : Pada Tahun 2014 Bulan 05

001 : Nomor Urut

3.Transaksi Penjualan Pakan



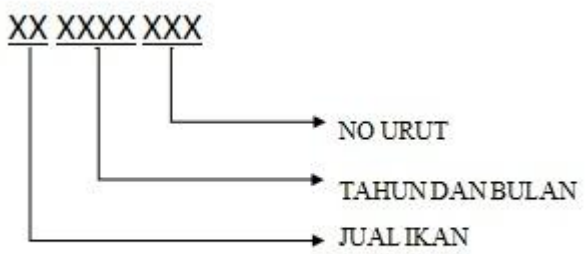
Contoh JP-1406-002

JP : Transaksi Jual Pakan

1406 : Pada Tahun 2014 Bulan 06

002 : Nomor Urut

4.Transaksi Penjualan Ikan



Contoh JI-1404-004

JI : Transaksi Penjualan Ikan

1404 : Pada Tahun 2014 Bulan 04

004 : Nomor Urut

5.Transaksi Pelunasan Piutang



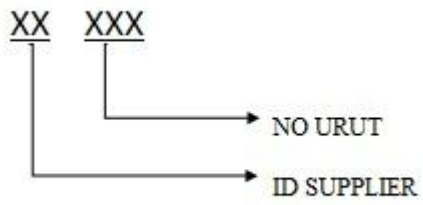
Contoh PE-1405-001

PE : Transaksi Pelunasan Piutang

1405 : Pada Tahun 2014 Bulan 05

001 : Nomor Urut

6.Master Data Supplier

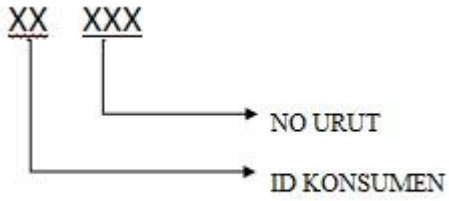


Contoh IS-001

IS : Id Supplier

001 : Nomor Urut

7.Master Data Konsumen

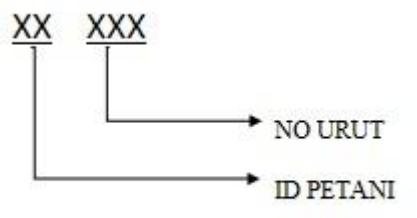


Contoh IK-002

IK : Id Konsumen

002 : Nomor Urut

8.Master Data Petani



Contoh IP-003

IP : Id Petani

003 : Nomor Urut

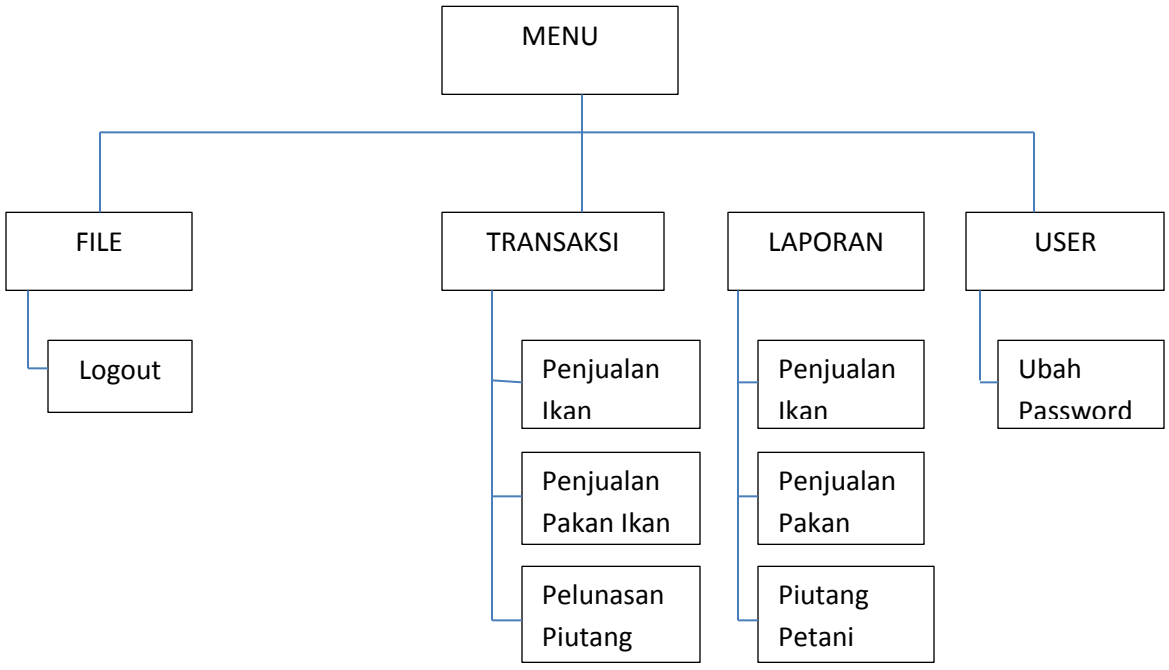
4.2 Perancangan Antar Muka

Tujuan dari Perancangan Antarmuka Pengguna adalah merancang *interface* yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuha. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunanya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user

interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software.Perancangan antar muka pada system informasi penjualan pada PD.SAYANG HEULANG yang akan dibangun adalah sebagai berikut.

4.2.1. Struktur Menu

Perancangan Menu dibuat sebagai alat antar muka dengan pengguna untuk memberikan kemudahan dalam pengoperasian Aplikasi yang dibuat,berikut ini adalah rancangan menu perangkat lunak yang dibuat



Gambar 4.27 Struktur Menu

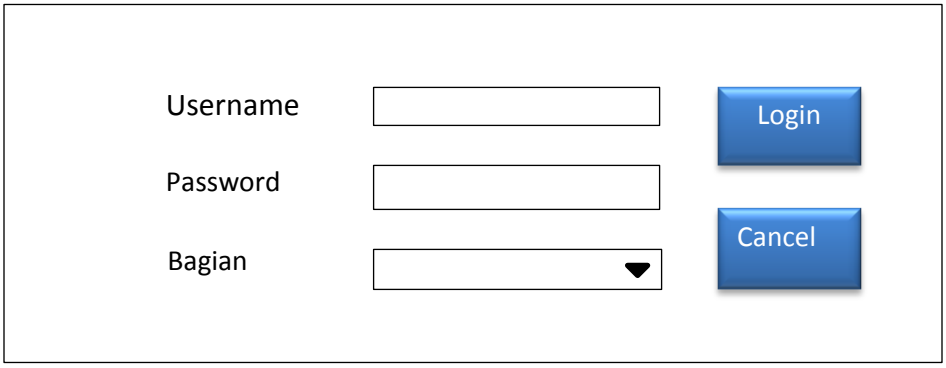
4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses informasi. Dalam perancangan input ini, data yang dimasukkan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

1. Rancangan Tampilan Login

Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada

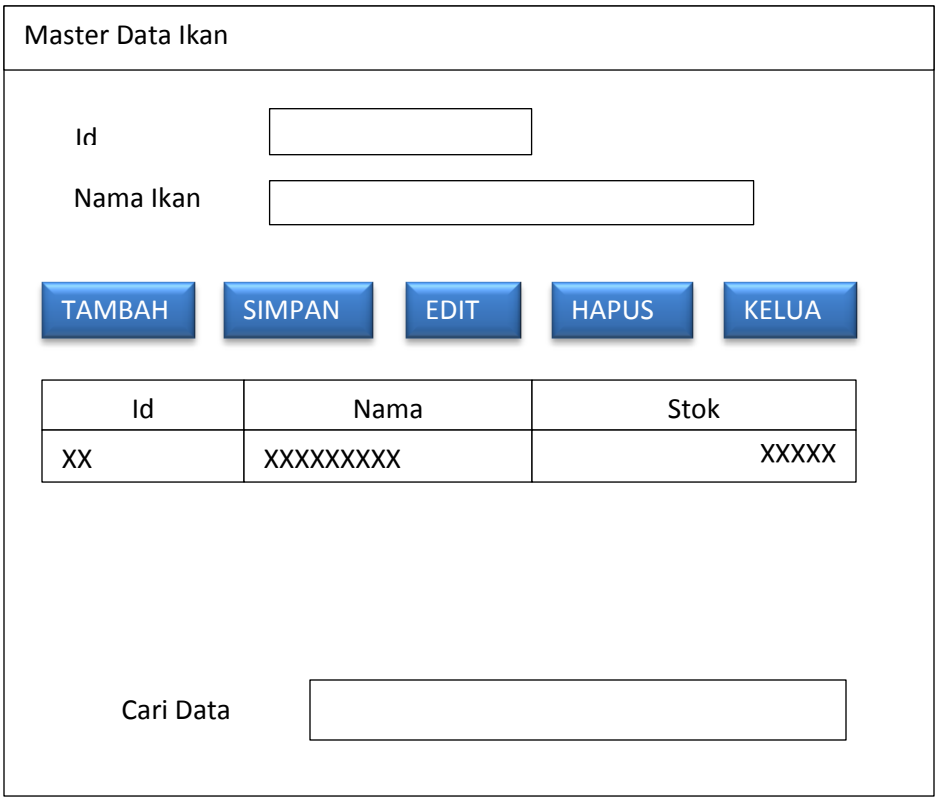
perangkat lunak ini. Berikut rancangan tampilan login :



4.28 Rancangan Tampilan Login

2. Rancangan Master Data Ikan

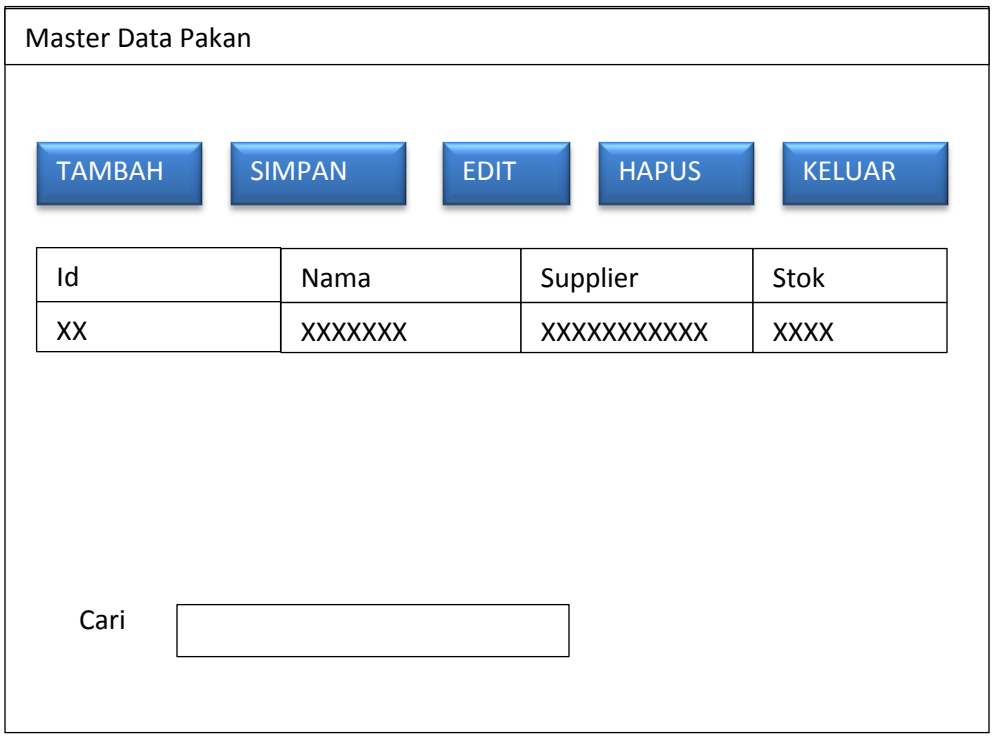
Rancangan tampilan data ikan berfungsi untuk menambah jenis ikan,berikut rancangan tampilan data ikan.



Gambar 4.29 Rancangan Master Data Ikan

3. Rancangan Data Pakan Ikan

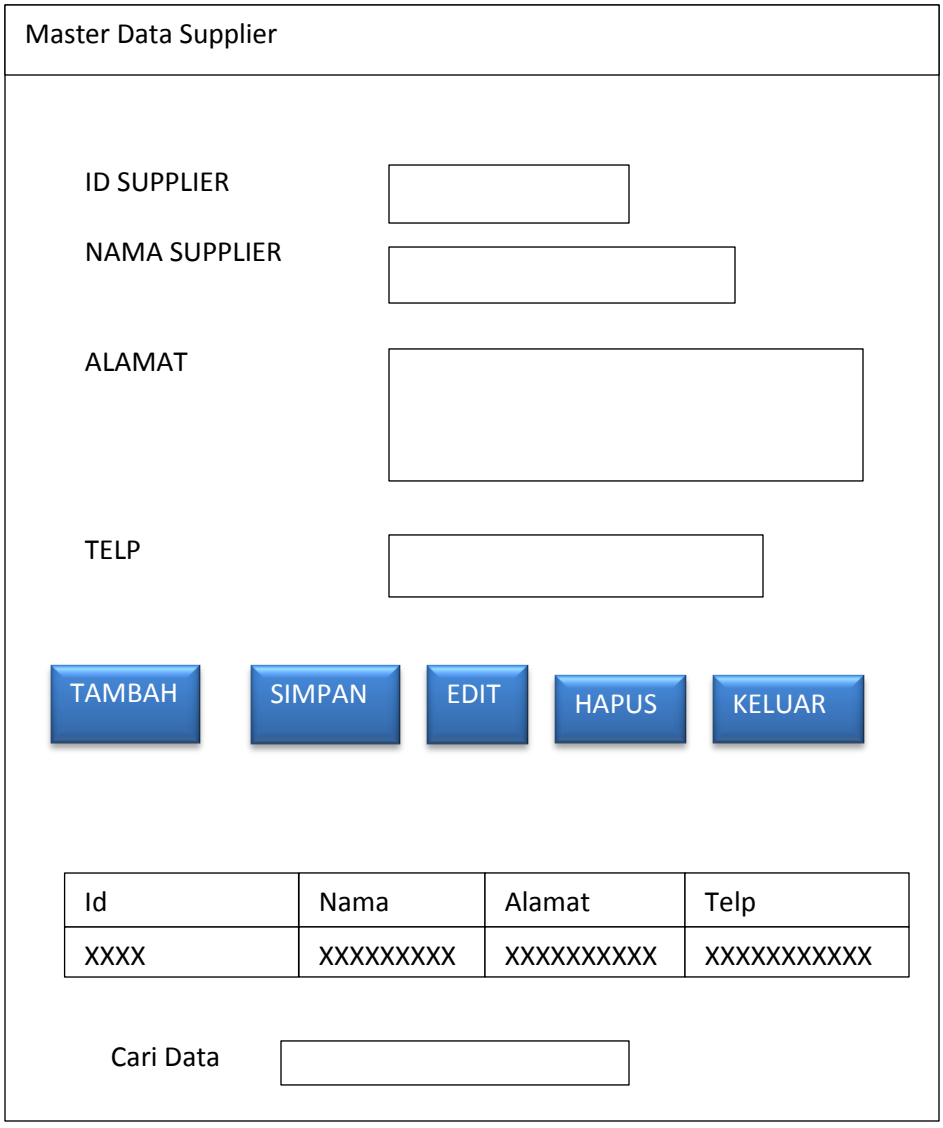
Rancangan tampilan data pakan berfungsi untuk menambah,menghapus dan mengedit jenis pakan,berikut adalah rancangan tampilan data pakan ikan



Gambar 4.30 Rancangan Master Data Pakan

4. Rancangan Data Supplier

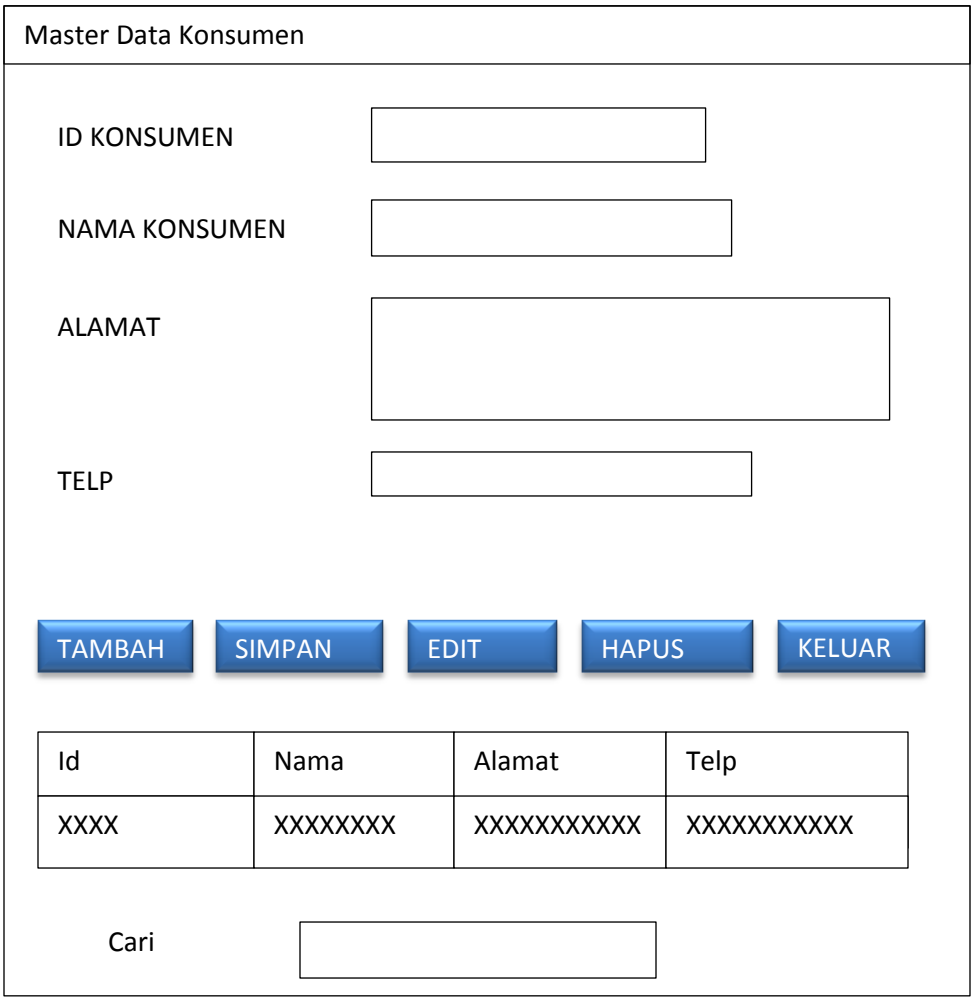
Rancangan tampilan data supplier berfungsi untuk menambah,mengedit dan menghapus supplier,berikut adalah rancangan tampilan data supplier.



Gambar 4.31 Rancangang Master Data Petani

5. Rancangan Data Konsumen

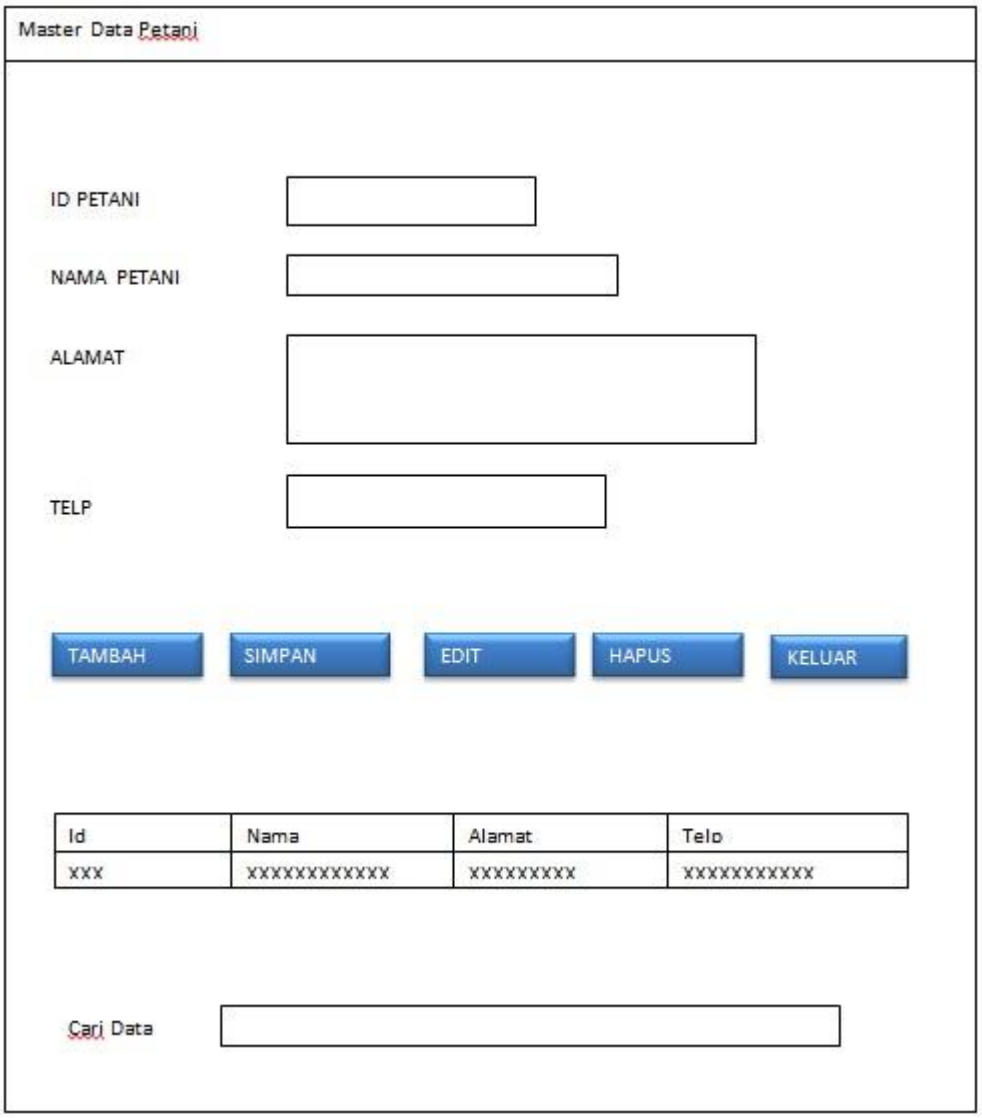
Rancangan tampilan data konsumen berfungsi untuk menambah,mengedit,menghapus data-data konsumen,berikut adalah rancangan tampilan data konsumen.



Gambar 4.32 Rancangan Master Data Konsumen

6. Rancangan Data Petani

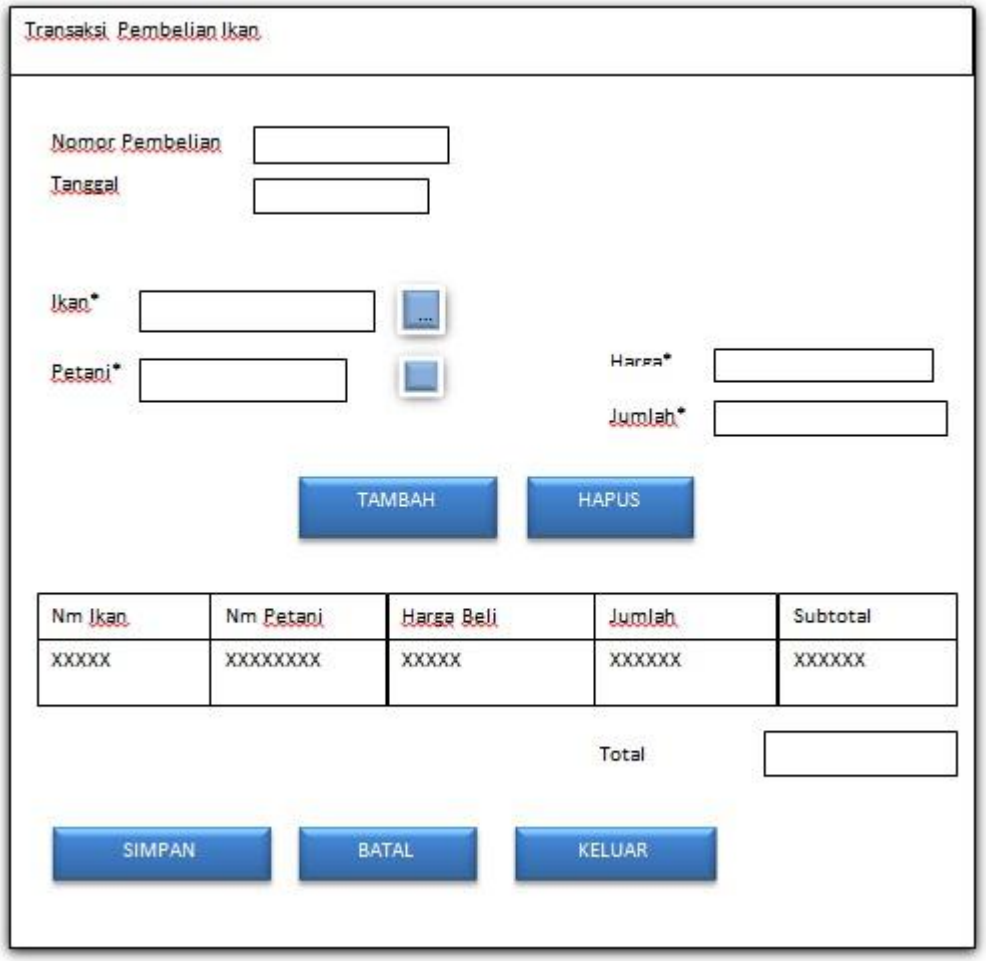
Rancangan tampilan data petani berfungsi untuk menmbah petani,menghapus petani,mengedit petani,berikut adalah rancangan tampilan data petani.



Gambar 4.33 Rancangan Master Data Petani

7. Rancangan Data Pembelian Ikan

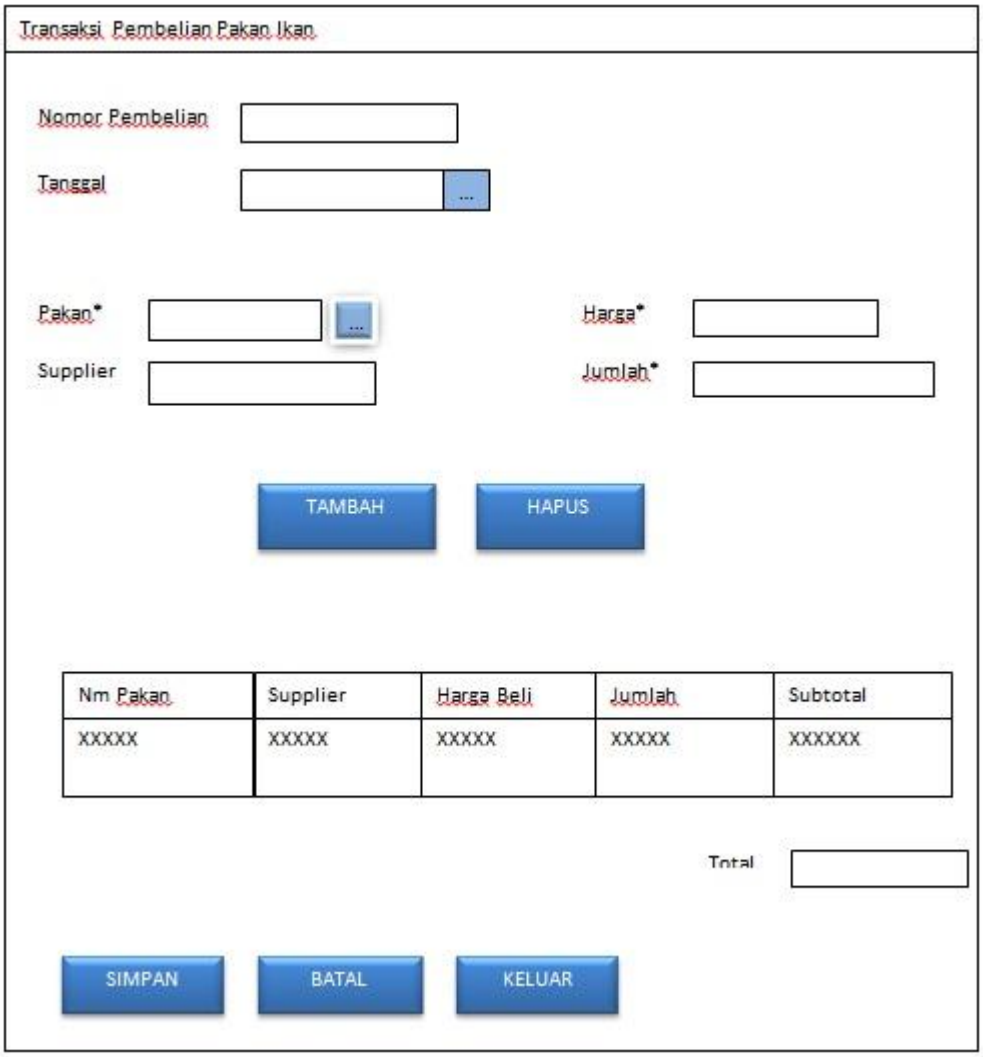
Rancangan tampilan data pembelian ikan berfungsi untuk menginput/memasukan data ikan yang akan dibeli,berikut adalah rancangan tampilan pembelian ikan.



Gambar 4.34 Rancangan Data Pembelian Ikan

8. Rancangan Pembelian Pakan Ikan

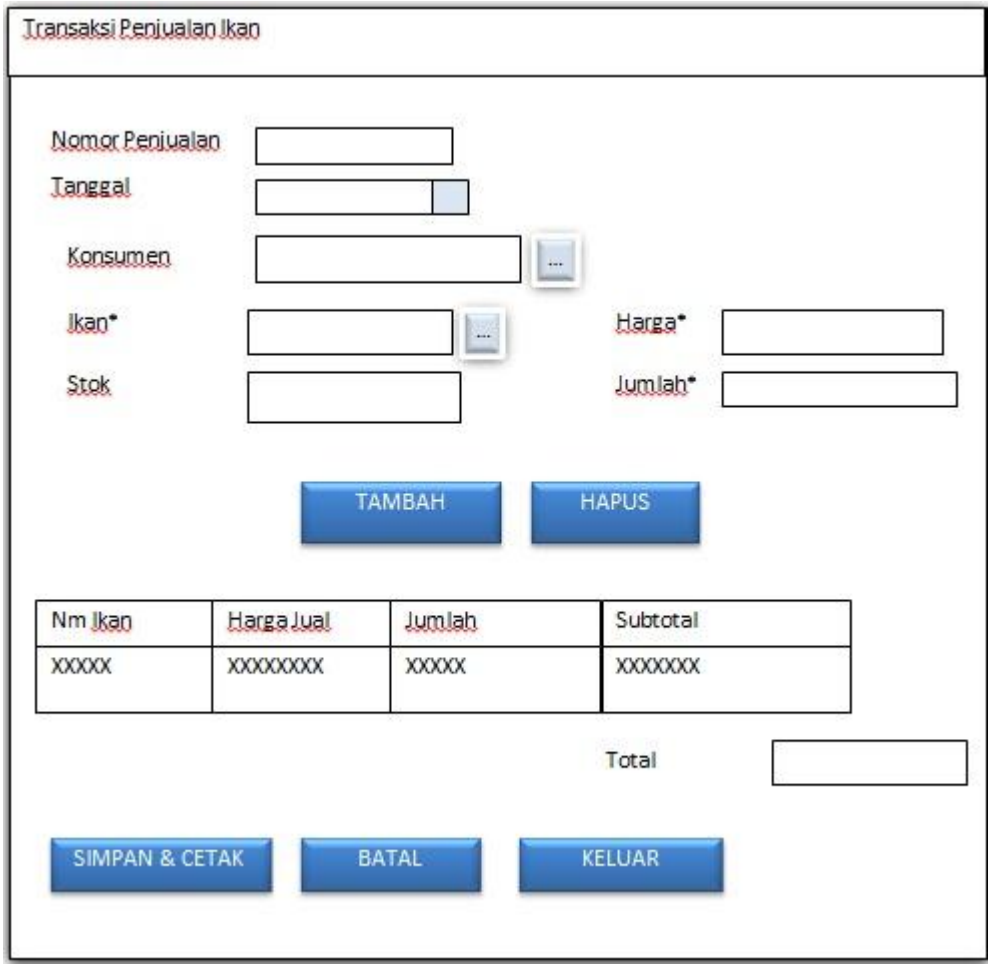
Rancangan tampilan pembelian pakan berfungsi untuk,menambah stok pakan dengan cara memilih jenis pakan dan memilih supplier.berikut adalah rancangan tampilan pembelian pakan ikan.



Gambar 4.35 Rancangan Pembelian Pakan

9. Rancangan Penjualan Ikan

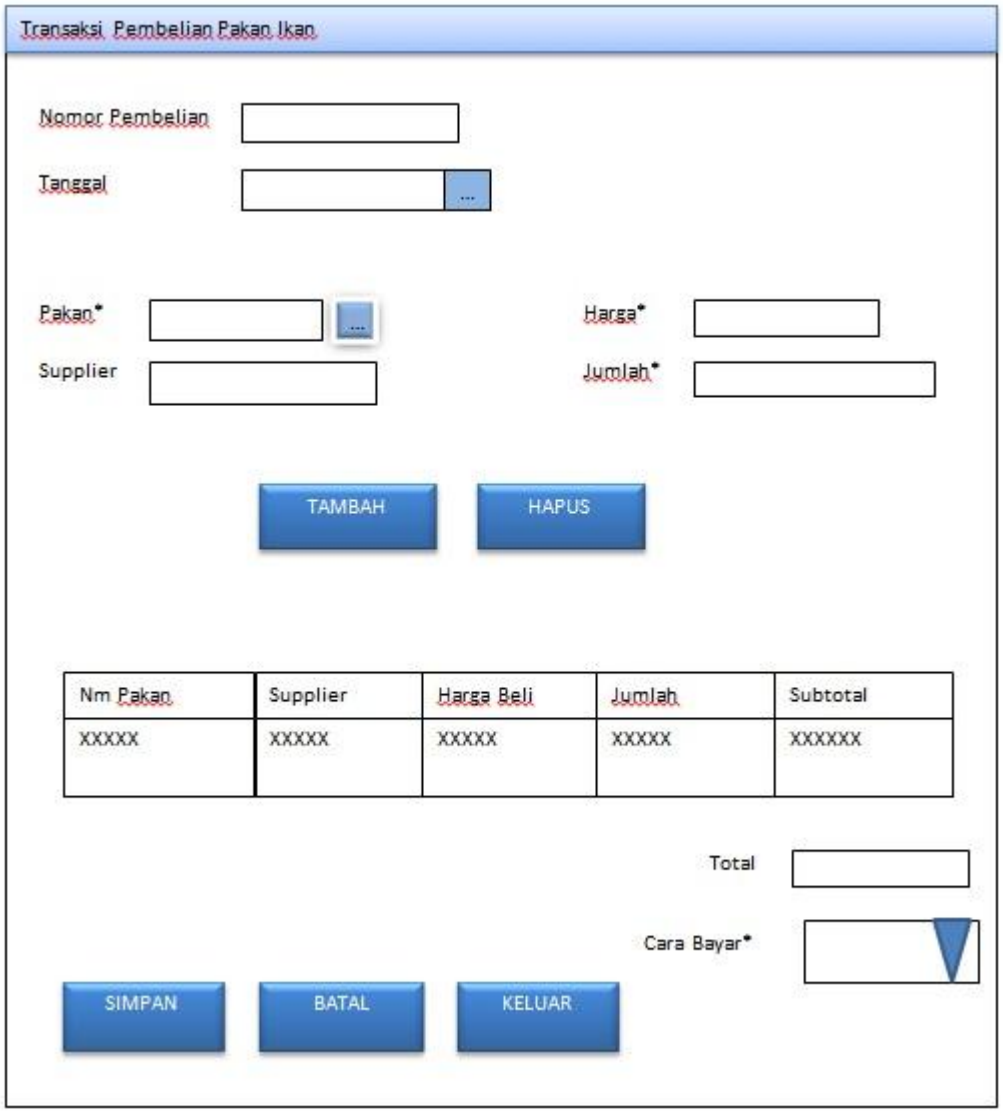
Rancangan tampilan penjualan ikan berfungsi untuk memilih ikan yang akan dijual dan memilih konsumen yang menarima ikan,berikut adalah rancangan tampilan penjualan ikan.



Gambar 4.36 Rancangn Penjualan Ikan

10. Rancangan Penjualan Pakan Ikan

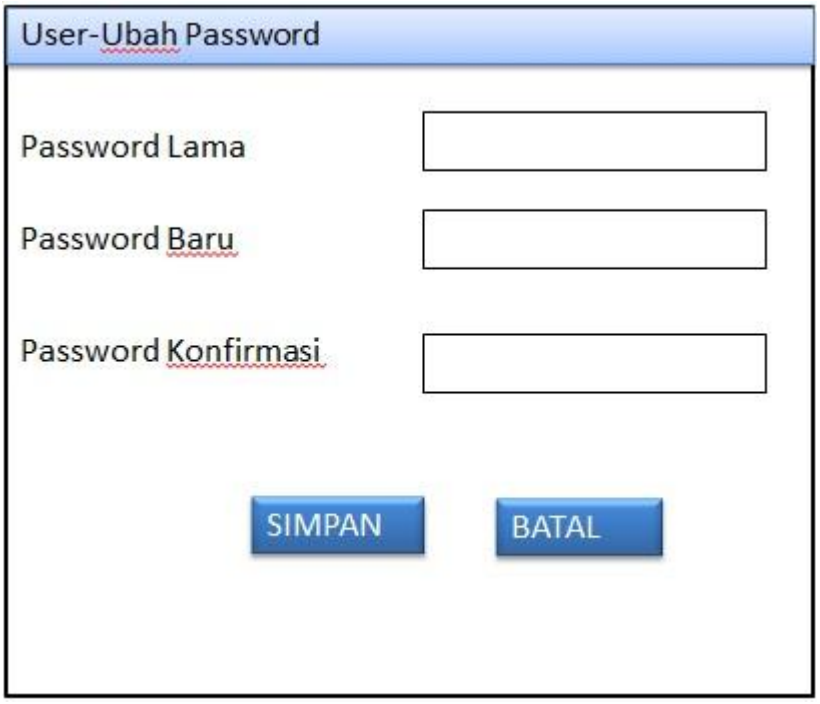
Rancangan tampilan penjualan pakan ikan berfungsi untuk menginput pakan ikan yang akan dijual baik secara kredit ataupun *cash* ,dan memilih jenis pakan serta petani,berikut adalah rancangan tampilan penjualan pakan ikan.



Gambar 4.37 Rancangan Pembelian Pakan

11. Rancangn *User* –Ubah *Password*

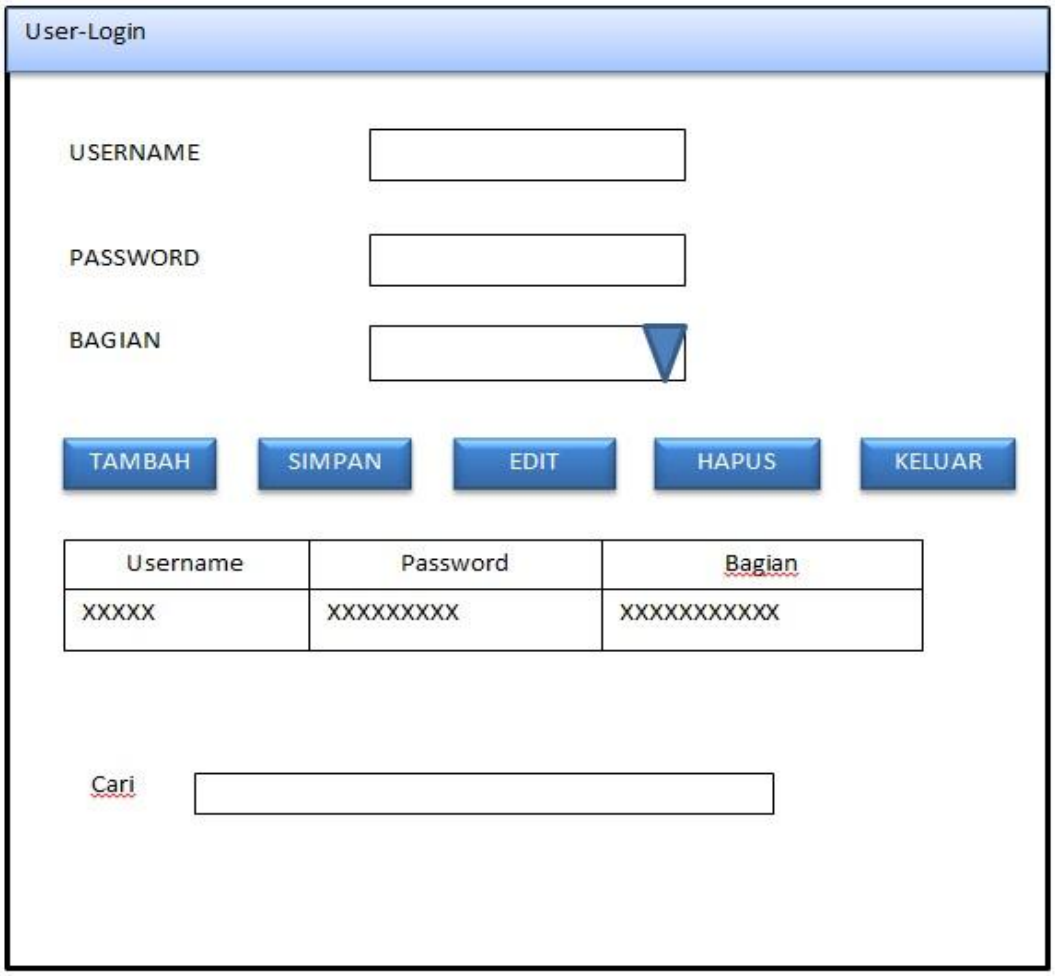
Rancangan tampilan user-ubah *password* berfungsi untuk mengubah *password* , dengan cara memasukan password lama kemudian masukan *password* baru setelah itu konfirmasi ganti password dan rancangan tampilan user ubah *password* adalah sebagai berikut.



Gambar 4.38 Rancangan *User* Ubah *Password*

12. Rancang *User-Login*

Rancangan tampilan user-login berfungsi untuk menambah username yang memiliki hak akses dalam perangkat lunak,dengan cara memasukan username dan password serta meilih bagian yang dapat di akses,selain menambah user disini juga bisa menghapus dan mengedit *user*,berikut adalah rancangan tampilan user-login.



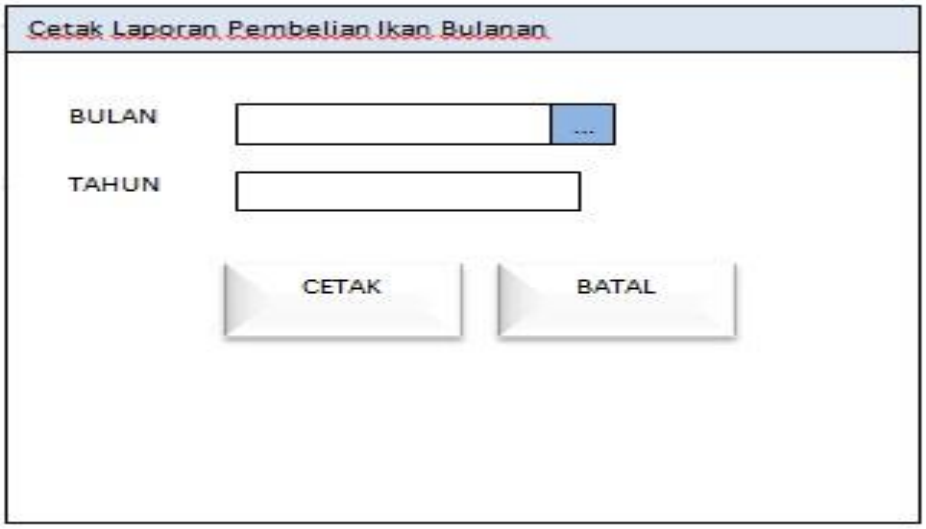
Gambar 4.39 Rancangan *User Login*

4.2.3 Perancangan *Output*

Perancangan *output* dalam aplikasi ini berupa laporan pembelian ikan, laporan pembelian pakan,laporan penjualan ikan,laporan penjualan pakan dan laporan piutang petani Berikut ini adalah perancangan tampilan output dalam aplikasi ini :

1. Rancangan Cetak Laporan Pembelian Ikan Bulanan

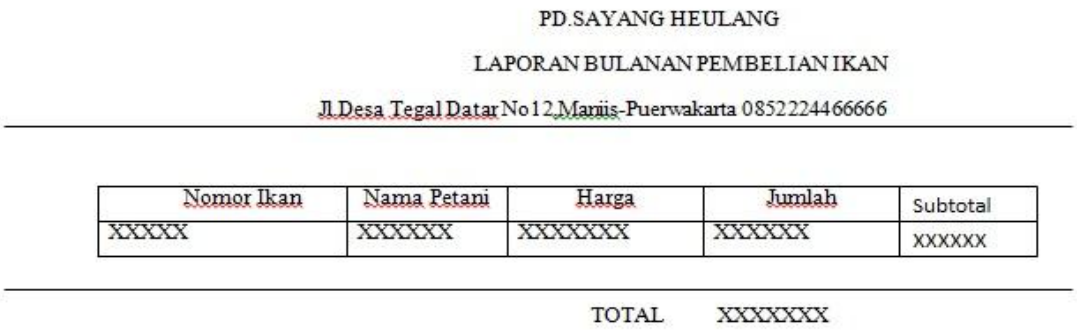
Rancangan tampilan cetak laporan pembelian berfungsi untuk mengetahui cara mencetak pembelian ikan dalam bulanan,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan bulanan.



Gambar 4.40 Rancangan Cetak Lap.pembelian Ikan Bulanan

2. Rancangan Laporan Pembelian Ikan Bulanan

Rancangan tampilan laporan pembelian ikan bulanan berfungsi untuk mengetahui pembelian ikan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan laporan pembelian ikan perbulan.



PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN BULANAN PEMBELIAN IKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Manjis-Puerwakarta 0852224466666

Nomor Ikan	Nama Petani	Harga	Jumlah	Subtotal
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.41 Rancangan Bulanan Laporan Pembelian Ikan

3. Rancangan Cetak Laporan Pembelian Pakan Bulanan

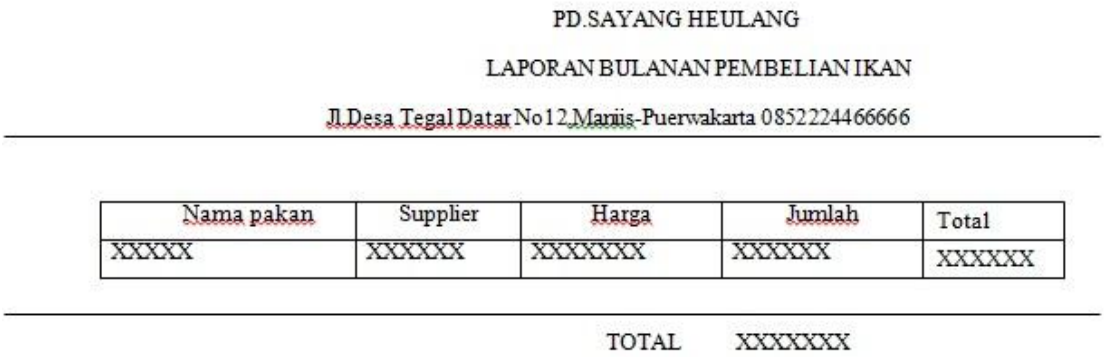
Rancangan tampilan cetak laporan pembelian pakan berfungsi untuk mengetahui cara mencetak pembelian pakan dalam bulanan,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan pembelian pakan bulanan.



Gambar 4.42 Rancangan Cetak Laporan Pembelian Pakan Bulanan

4. Rancangan Laporan Pembelian Pakan Bulanan

Rancangan tampilan laporan pembelian Pakan bulanan berfungsi untuk mengetahui pembelian pakan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan laporan pembelian pakan perbulan.


PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN BULANAN PEMBELIAN IKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Manjis-Puerwakarta 0852224466666

Nama pakan	Supplier	Harga	Jumlah	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.43 Rancangan Laporan Pembelian Pakan Bulanan

5. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Harian

Rancangan tampilan cetak laporan penjualan ikan harian berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan ikan dalam harian,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan harian.



Gambar 4.44 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Harian

6. Rancangan Laporan Penjualan Ikan Harian

Rancangan tampilan laporan penjualan ikan harian berfungsi untuk mengetahui penjualan ikan perhari,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan ikan perhari.



Gambar 4.45 Rancangan Laporan Penjualan Ikan Harian

7. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Bulanan

Rancangan tampilan cetak laporan penjualan ikan bulanan berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan ikan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan bulanan.



Gambar 4.46 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Bulanan

8. Rancangan Laporan Penjualan Ikan Bulanan

Rancangan tampilan laporan penjualan pakan bulanan berfungsi untuk mengetahui penjualan ikan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan ikan perbulan.

PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN BULANAN PENJUALAN IKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Manjis-Puerwakarta 0852224466666

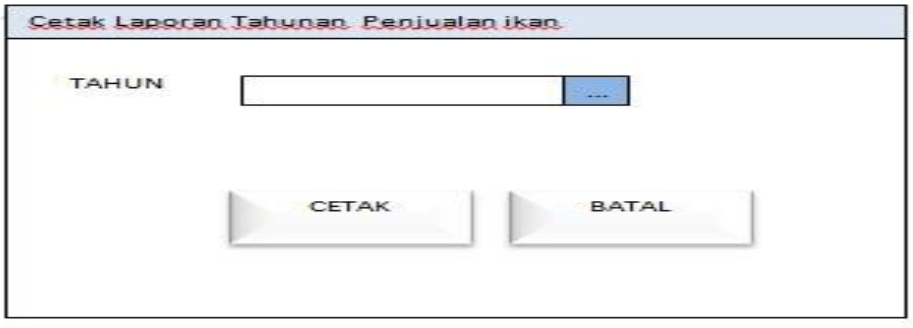
Nomor Penjualan	Tanggal	Konsumen	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.47 Rancangan Laporan Penjualan Ikan Bulanan

9. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Tahunan

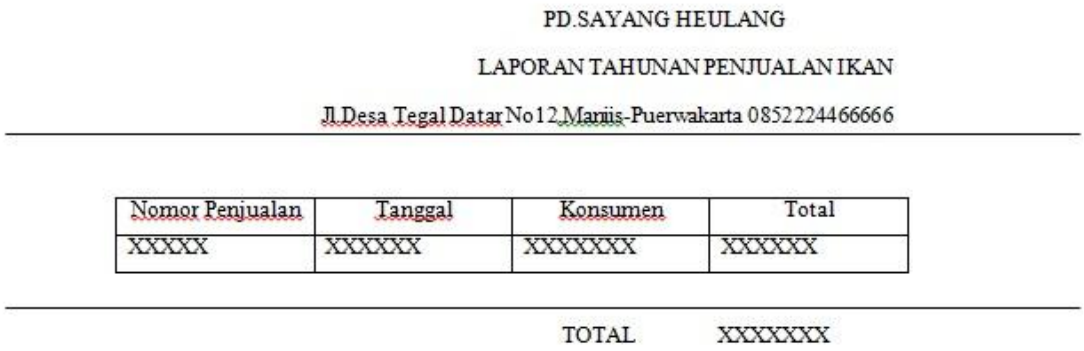
Rancangan tampilan cetak laporan pembelian ikan tahunan berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan ikan pertahun,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan pertahun.



Gambar 4.48 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Tahunan

10. Rancangan Laporan Penjualan Ikan Tahunan

Rancangan tampilan laporan penjualan ikan tahunan berfungsi untuk mengetahui penjualan ikan pertahun,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan ikan pertahun.


PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN TAHUNAN PENJUALAN IKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Maniis-Puerwakarta 0852224466666

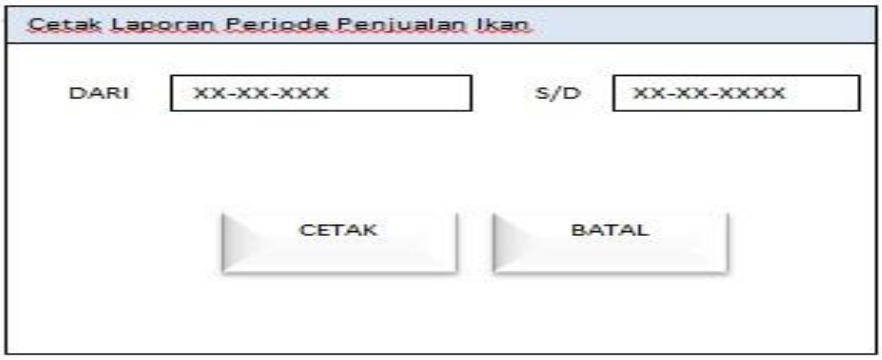
Nomor Penjualan	Tanggal	Konsumen	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.49 Rancangan Laporan Penjualan Ikan Tahunan

11. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Periode

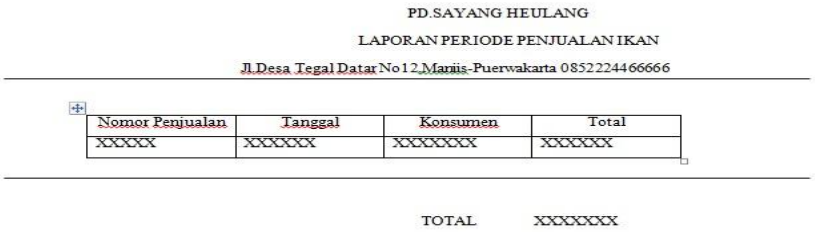
Rancangan tampilan cetak laporan penjualan ikan periode berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan ikan per periode,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan per periode.



Gambar 4.50 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Ikan Periode

10. Rancangan Laporan Penjualan ikan Periode

Rancangan tampilan laporan penjualan ikan periode berfungsi untuk mengetahui pembelian ikan per periode,berikut adalah rancangan tampilan laporan pembelian ikan per periode.


PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN PERIODE PENJUALAN IKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Maniis-Puerwakarta 0852224466666

Nomor Penjualan	Tanggal	Konsumen	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.51 Rancangan Laporan Penjualan ikan Periode

13. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Harian

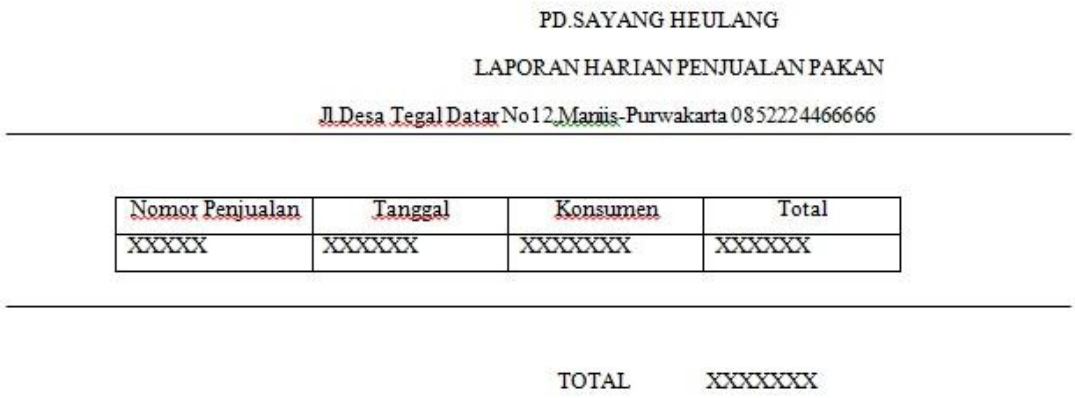
Rancangan tampilan cetak laporan penjualan pakan harian berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan pakan perhari,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan perhari.



Gambar 4.52 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Harian

14. Rancangan Laporan Penjualan Pakan Harian

Rancangan tampilan laporan penjualan pakan harian berfungsi untuk mengetahui penjualan pakan perhari,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan pakan perhari.



PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN HARIAN PENJUALAN PAKAN

Jl.Desa Tegal Datar No12,Manjis-Purwakarta 0852224466666

Nomor Penjualan	Tanggal	Konsumen	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.53 Rancangan Laporan Penjualan Pakan Harian

15. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Bulanan

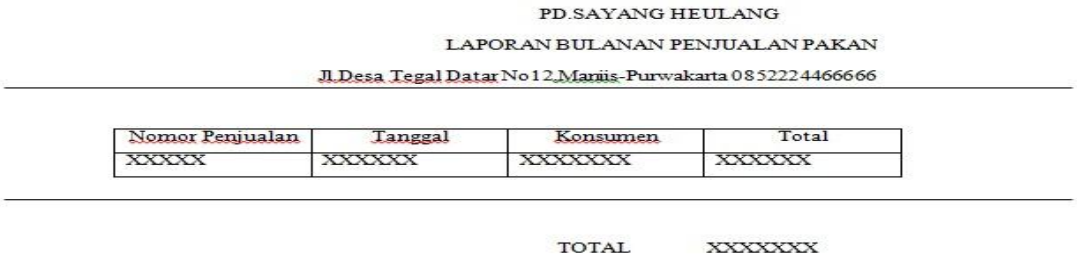
Rancangan tampilan cetak laporan penjualan pakan bulanan berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan pakan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan perbulan.



Gambar 4.54 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Bulanan

16. Rancangan Laporan Penjualan Pakan Bulanan

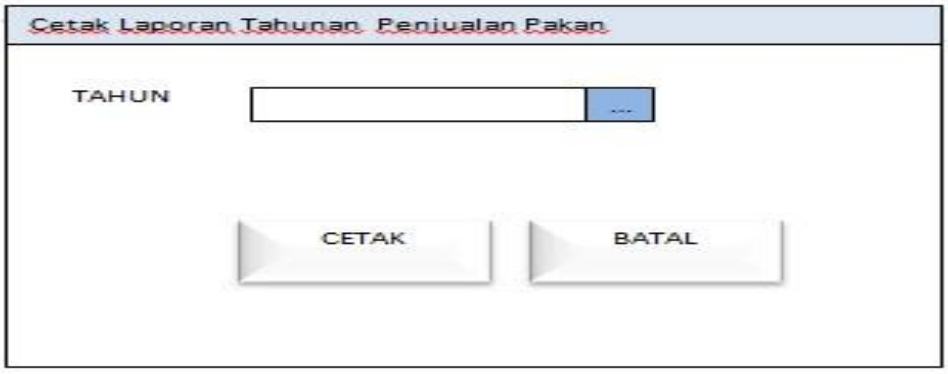
Rancangan tampilan laporan penjualan pakan bulanan berfungsi untuk mengetahui penjualan pakan perbulan,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan pakan perbulan.



Gambar 4.55 .Rancangan Laporan Penjualan Pakan Bulanan

17. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Tahunan

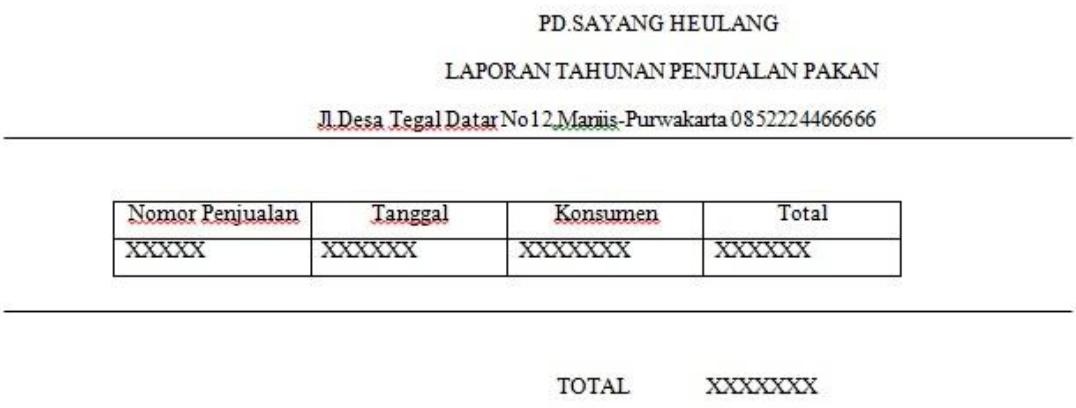
Rancangan tampilan cetak laporan penjualan pakan tahunan berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan pakan pertahun,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan pertahun.



Gambar 4.56 .Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Tahunan

18. Rancangan Laporan Penjualan Pakan Tahunan

Rancangan tampilan laporan penjualan pakan tahunan berfungsi untuk mengetahui penjualan pakan pertahun,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan pakan pertahun.



PD.SAYANG HEULANG

LAPORAN TAHUNAN PENJUALAN PAKAN

Jl.Desa Tegal Datar No 12,Manjis-Purwakarta 0852224466666

Nomor Penjualan	Tanggal	Konsumen	Total
XXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

TOTAL XXXXXXX

Gambar 4.57 Rancangan Laporan Penjualan Pakan Tahunan

19. Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Periode

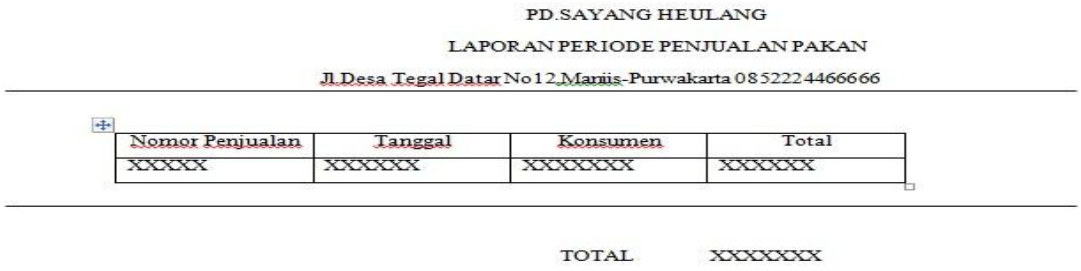
Rancangan tampilan cetak laporan penjualan pakan periode berfungsi untuk mengetahui cara mencetak penjualan pakan periode,berikut adalah rancangan tampilan cara mencetak laporan penjualan ikan perperiode.



Gambar 4.58 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Periode

20. Rancangan Laporan Penjualan Pakan Periode

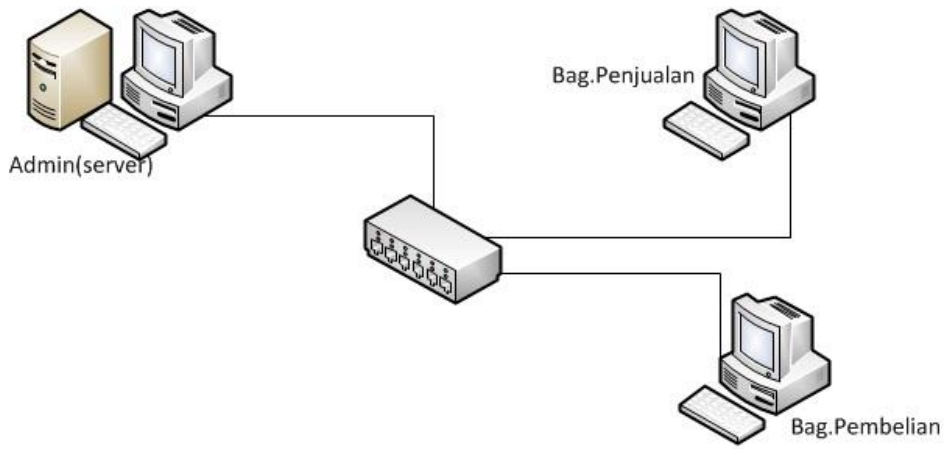
Rancangan tampilan laporan penjualan pakan periode berfungsi untuk mengetahui penjualan pakan perperiode,berikut adalah rancangan tampilan laporan penjualan pakan perperiode.



Gambar 4.59 Rancangan Cetak Laporan Penjualan Pakan Periode

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan ini disusun dengan menggunakan topologi jaringan yaitu topologi star . Tolpologi star adalah bentuk jaringan atau tata letak jaringan dimana semua perangkat berputar disekitar hubungan pusat.semua computer dalam topologi star terhubung ke perngkat sentral seperti hub,switch atau router. Salah satu keuntungan topologi star ini yaitu dengan adanya kabel yang terpasang pada masing-masing workstation ke server, maka bandwith dalam kabel akan semakin lebar, sehingga diharapkan akan meningkatkan kinerja pada setiap bagian.pada dasarnya Berikut adalah gambaran perancangan arsitektur jaringan:



Gambar 4.60 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4 Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibangun ke dalam aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan aplikasi

4.4.1 Batasan Implementasi(optional)

Dalam pengimplementasian perangkat lunak sistem informasi Penjualan Ikan dan Pakan Ikan di Pd.Sayang Heulang barbasis *client-server* ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem informasi Penjualan Ikan dan Pakan Ikan di Pd.Sayang Heulang ini adalah menggunakan *MySQL* dengan *Netbeans IDE 7.4*
2. Sistem informasi Penjualan Ikan dan Pakan Ikan ini dapat dijalankan pada sistem operasi berbasis Windows7 dan pengimplementasian hanya dilakukan pada Microsoft Windows XP Service Pack 3

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran pengembangan dan penggunaan sistem informasi ini selain diperlukan perangkat keras juga diperlukan perangkat lunak. Dimana perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem informasi ini adalah *Netbeans IDE 7.4*

4.4.3 Implementasi perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan yang harus terpenuhi agar dapat menjalankan sistem aplikasi ini antara lain:

1. Komputer Server
    a. Menggunakan RAM minimal 1GB
    b. Hardisk disarankan minimal 250 GB
    c. Prosessor kecepatan 2,13GHz
    d. Monitor,keyboard dan mouse sebagai media peralatan *interface*
2. Komputer Client
    a. RAM yang disarankan minimal 512MB
    b. Hardisk yang disarankan minimal 80 GB
    c. Prosessor yang disarankan adalah kecepatan 2,0GHz
    d. Monitor,keyboard dan mouse sebagai media peralatan *interface*
    e. Printer
3. Jaringan
    a. Kabel UTP (Unshielded Twisted Pair)
    b. Konektor RJ45
    c. HUB

4.4.4 Implementasi Basis Data(Sintaks Sql)

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpembelian_ikan` (
  `nopembelian` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `idikan` int(3) DEFAULT NULL,
  `idpetani` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `harga` double DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(6) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpembelian_pakan` (
  `nopembelian` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `idpakan` int(3) DEFAULT NULL,
  `harga` double DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(11) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpenjualan_ikan` (
  `nopenjualan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `idikan` int(3) DEFAULT NULL,
  `harga` double DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(6) DEFAULT NULL
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpenjualan_pakan` (
  `nopenjualan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `idpakan` int(3) DEFAULT NULL,
  `harga` double DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(11) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ikan` (
  `idikan` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nmikan` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `stok` int(6) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idikan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=5

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konsumen` (
  `idkonsumen` varchar(5) NOT NULL,
  `nmkonsumen` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `telp` varchar(15) DEFAULT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`idkonsumen`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `login` (
  `username` varchar(20) NOT NULL,
  `password` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `bagian` varchar(30) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pakan` (
  `idpakan` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nmpakan` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `idsupplier` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `stok` int(10) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idpakan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=7 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pelunasan_piutang` (
  `nopelunasan` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
```

```
  `nopenjualan` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `jumlahbayar` double DEFAULT NULL,
  `keterangan` varchar(100) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`nopelunasan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian_ikan` (
  `nopembelian` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
  `total` double DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`nopembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembelian_pakan` (
  `nopembelian` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
  `total` double DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`nopembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan_ikan` (
  `nopenjualan` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
```

```
  `idkonsumen` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `total` double DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`nopenjualan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREAT TABLE IF NOT EXISTS `penjualan_pakan` (
  `nopenjualan` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
  `idpetani` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `total` double DEFAULT NULL,
  `carabayar` int(1) DEFAULT NULL,
  `status` int(1) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`nopenjualan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `petani` (
  `idpetani` varchar(5) NOT NULL,
  `nmpetani` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `telp` varchar(15) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idpetani`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `supplier` (
  `idsupplier` varchar(5) NOT NULL,
  `nmsupplier` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `telp` varchar(15) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idsupplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi dilakukan dengan sebuah file project yang berektensi .java yang ada dalam program netbeans yang didalamnya terdapat form-form untuk pembuatan suatu aplikasi.

Tabel 4.12 Implementasi Antar Muka

Menu		Deskripsi	Nama File
Login		Hak akses untuk masuk ke dalam menu utama	login.java
Menu Utama		Sebagai halaman utama yang menampilkan semua sub menu	mainmenu.java
	Data	Untuk mengupdate data	ikan.java

	Master	ikan,pakan,supplier,konsumen dan petani	pakan.java supplier.java konsumen.java petani.java
	Transaksi Penjualan	Untuk melakukan proses transaksi penjualan ikan dan pakan ikan,serta piutang petani.	penjualanikan.java penjualanpakan.java pelunasan.java
	Laporan	Untuk mencetak laporan penjualan,harian,bulanan,tahunan dan periode	LaporanPenjualanHarian.java LaporanPenjualanBulanan.java LaporanPenjualanTahunan.java LaporanPenjualanPeriode.java
	User	Untuk mengubah Password	ubahpassword.java
	Transaksi Pembelian	Untuk melakukan proses pembelian ikan dan pakan ikan	pembelianikan.java pembelianpakan.java
	Admin	Untuk menambah user yang memiliki hak akses	userlogin.java

4.4.6 Instalasi Program

Sebelum sistem informasi PENJUALAN,PEMBELIAN IKAN DAN PAKAN IKAN diimplementasikan terlebih dahulu dilakukan penginstallan program aplikasi sistem informasi PENJUALAN,PEMBELIAN IKAN DAN PAKAN. Cara-cara penginstalan program aplikasi sistem informasi PENJUALAN,PEMBELIAN IKAN DAN PAKAN IKAN adalah sebagai berikut :

1. Masukan CD program aplikasi sistem informasi PENJUALAN,PEMBELIAN IKAN DAN PAKAN IKAN kedalam CDROM.

2. Cari drive CD-ROM pada windows exploler lalu klik dua kali, kemudian cari file Setup.exe dan klik dua kali untuk memulai penginstalan program.

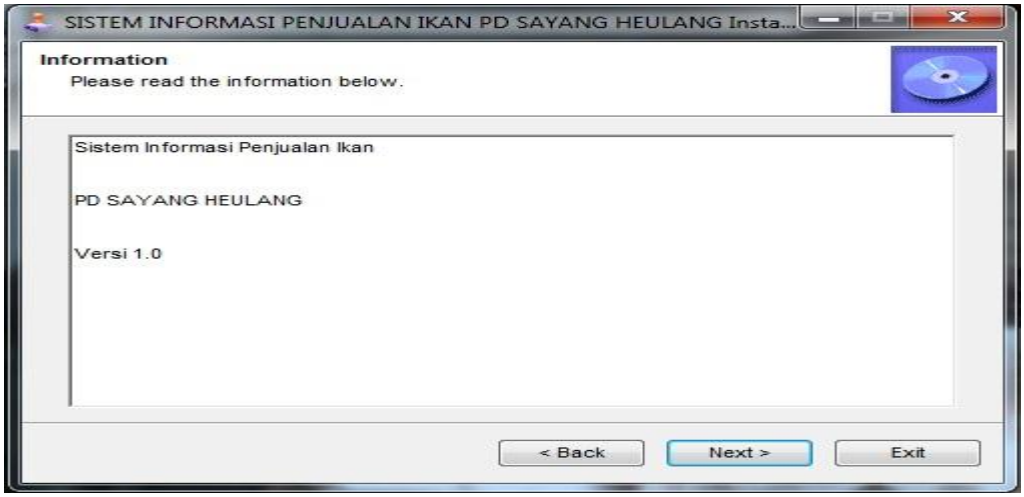
3. Penginstalan dimulai ketika pertama kali muncul tampilan setup

4. Kemudian akan tampil jendela Welcome to the Sistem Informasi Laundry. Tekan tombol Next untuk melanjutkan proses installasi



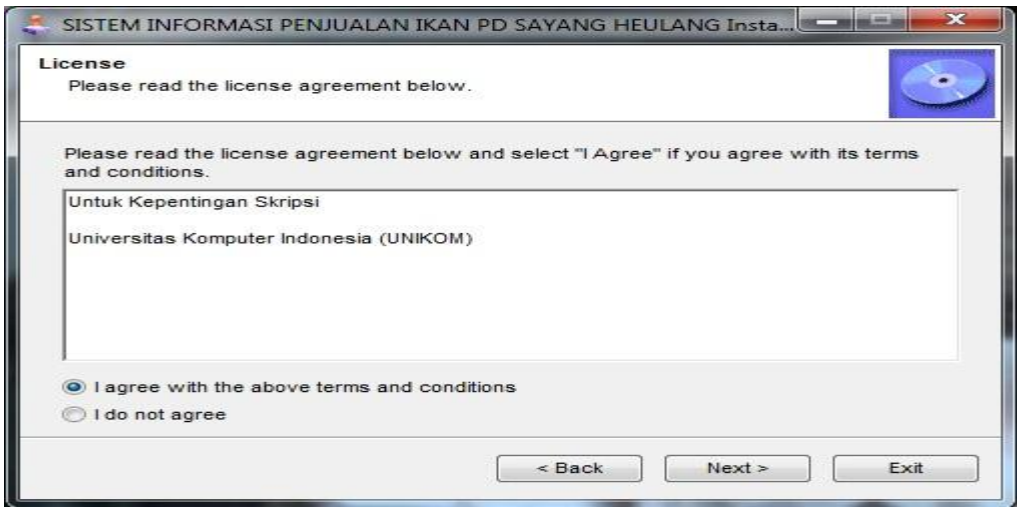
Gambar 4.61 Tampilan jendela welcome

5.Selanjutnya muncul jendela please read the information bellow,untuk melajutkan klik tombol next.



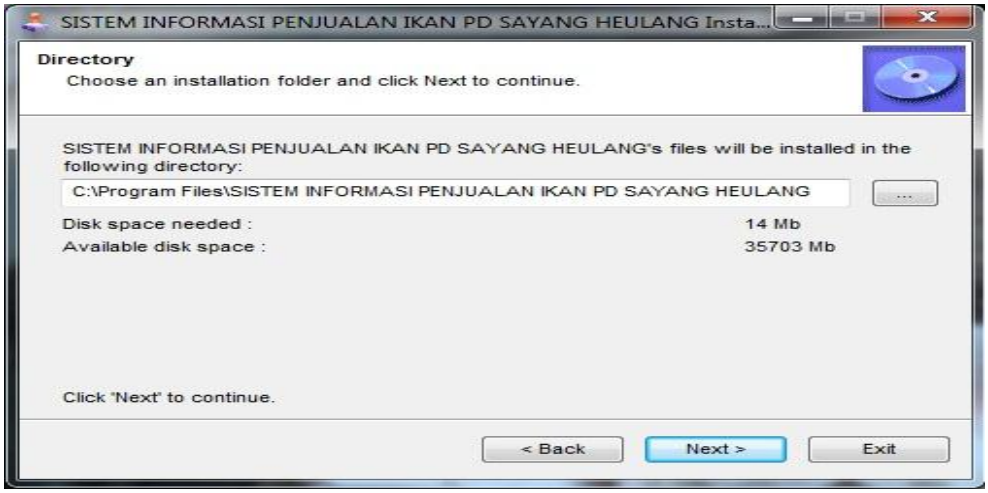
Gambar 4.62 Tampilan jendela *read information bellow*

6. Kemudian pilih agree. Tekan tombol Next untuk melanjutkan proses installasi.



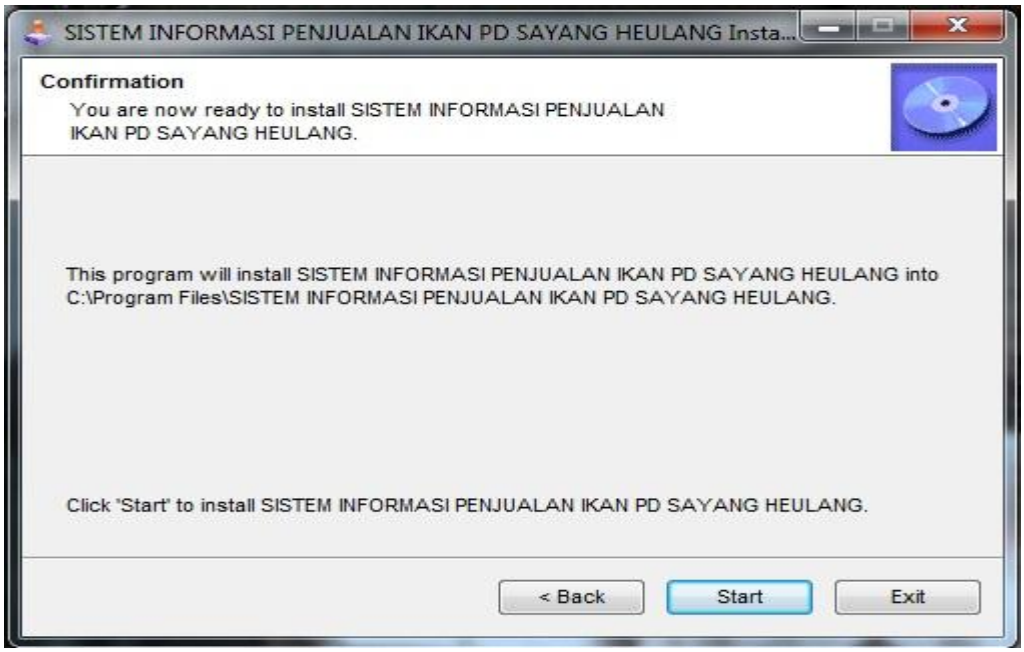
Gambar 4.63 Tampilan jendela lisensi sistem informasi

7.Selanjutnya muncul jendela setup dan memilih folder,klik tombol next untuk melanjutkan proses instalasi



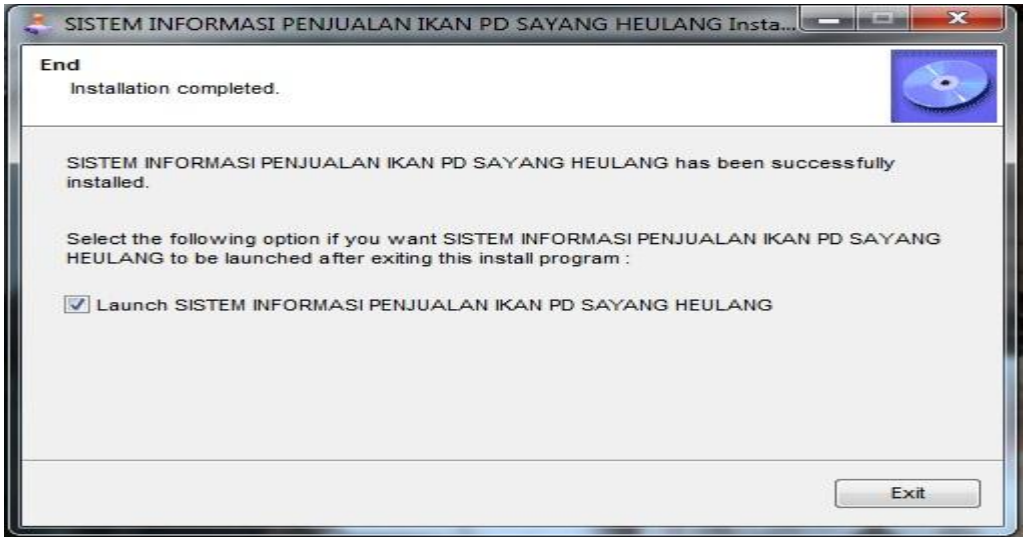
Gambar 4.64 Tampilan jendela Instalasi folder

8.Selanjutnya muncul jendela redady to install,lalu klik tombol next untuk memulai instalasi program sistem informasi penjualan,pembelian ikan dan pakan ikan.



Gambar 4.65 Tampilan jendela untuk memulai instalasi

9. Selanjutnya muncu tampilan jendela installation complete,lalu klik exit dan program siap untuk digunakan.



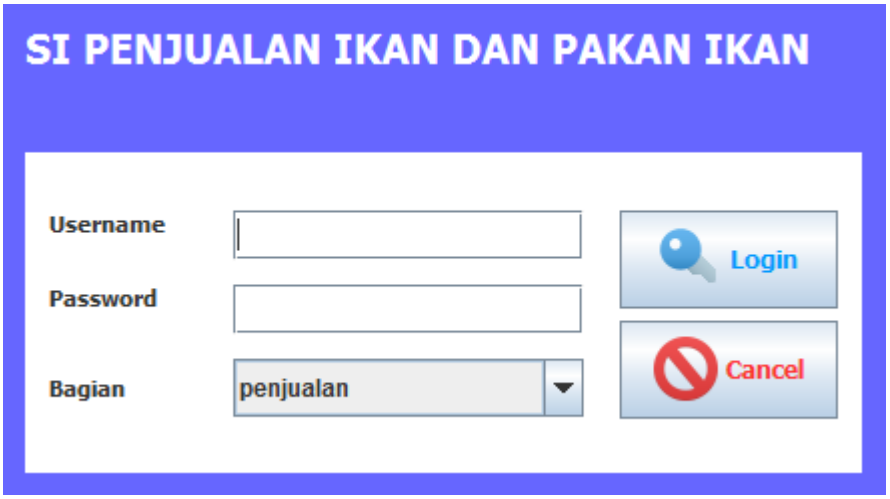
Gambar 4.66 Tampilan jendela seslsai instalasi

4.4.7 Penggunaan Program

Merupakan tahap penerapan system aplikasi yang telah dibangun agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai kebutuhan.

1.Form Login

Pada form login terdiri dari textbox username,textbox password dan bagian serta button login dan button cancel. Button login berfungsi sebagai button untuk masuk kedalam form menu utama dan button cancel untuk membatalkan masuk kedalam menu utama



Gambar 4.67 Form Login

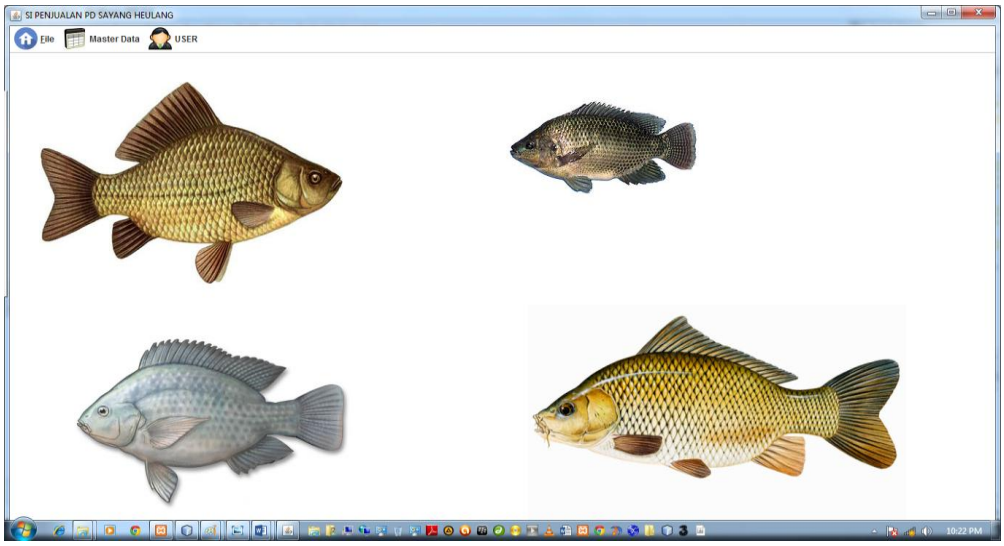
2. Form Menu Utama

Form menu utama perangkat lunak terdiri dari :

a.File terdiri dari logout

b master terdiri dari data ikan,pakan, supplier,konsumen dan petani

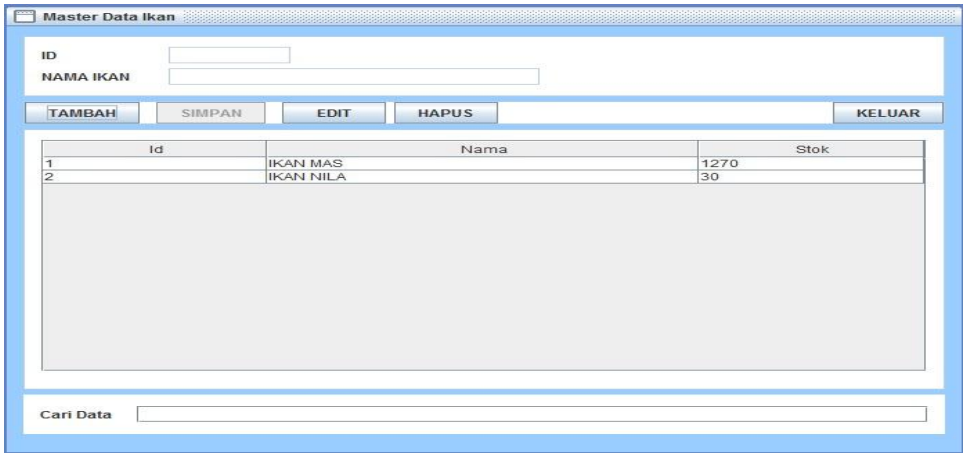
c. User terdiri dari ubah password dan tambah hak akses user



Gambar 4.68 Form Menu Utama

3.Form master data ikan

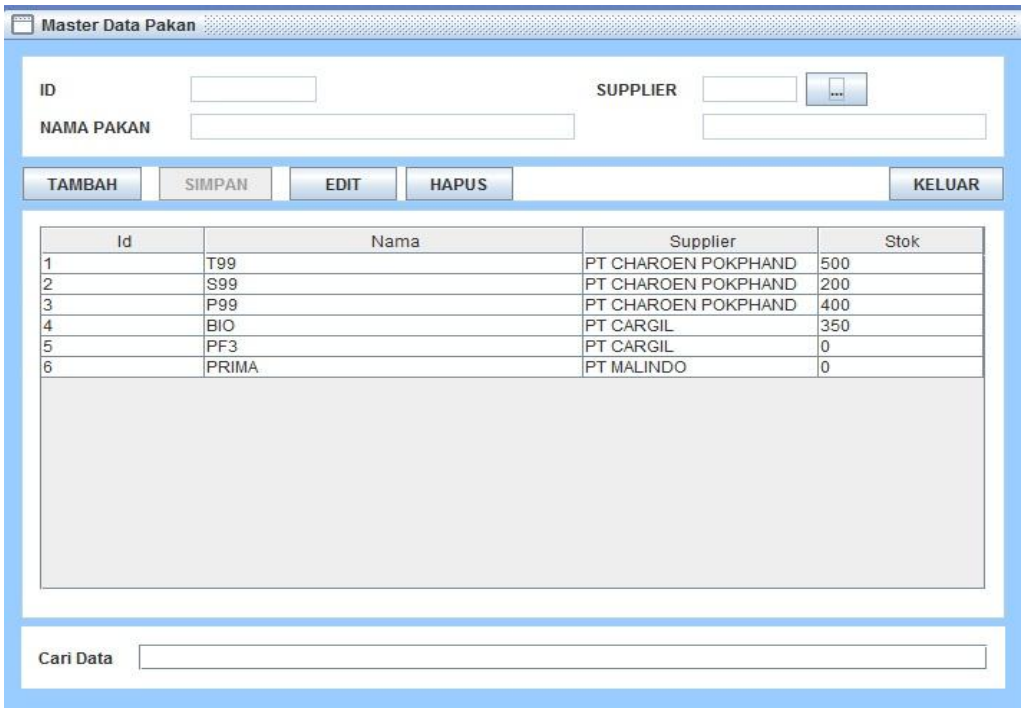
Form master data petani berfungsi untuk mengupdate data ikan,form ini terdiri dari button tambah,simpan,edit,hapus dan keluar.



Gambar 4.69 Form master data ikan

4.Form Master Data Pakan

Form master data pakan berfungsi untuk mengupdate data paka,seperti menambah pakan baru,supplier baru,mengedit ataupun menghapus data pakan,from ini terdiri dari button tambah,simpan,edit,hapus dan keluar.

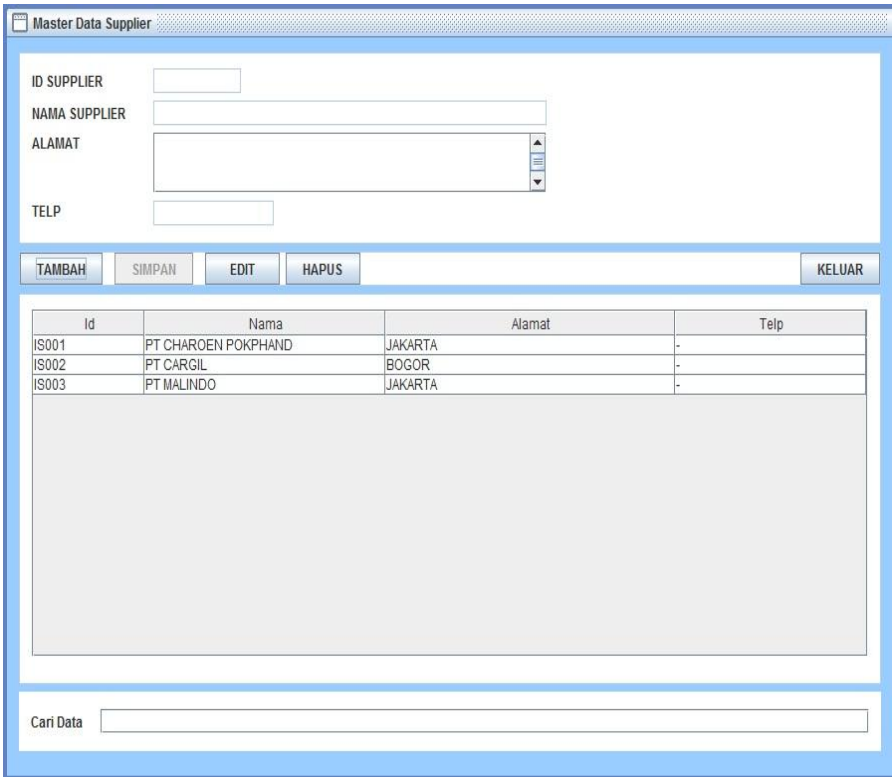


Gambar 4.70 Form master data ikan

5.Form Master Data Supplier

Form master data supplier berfungsi untuk mengupdate data supplier,seperti menambah,mengedit,menghapus data supplier,form ini terdiri dari textbox nama supplier,alamat dan no telp serta terdiri dari dari button

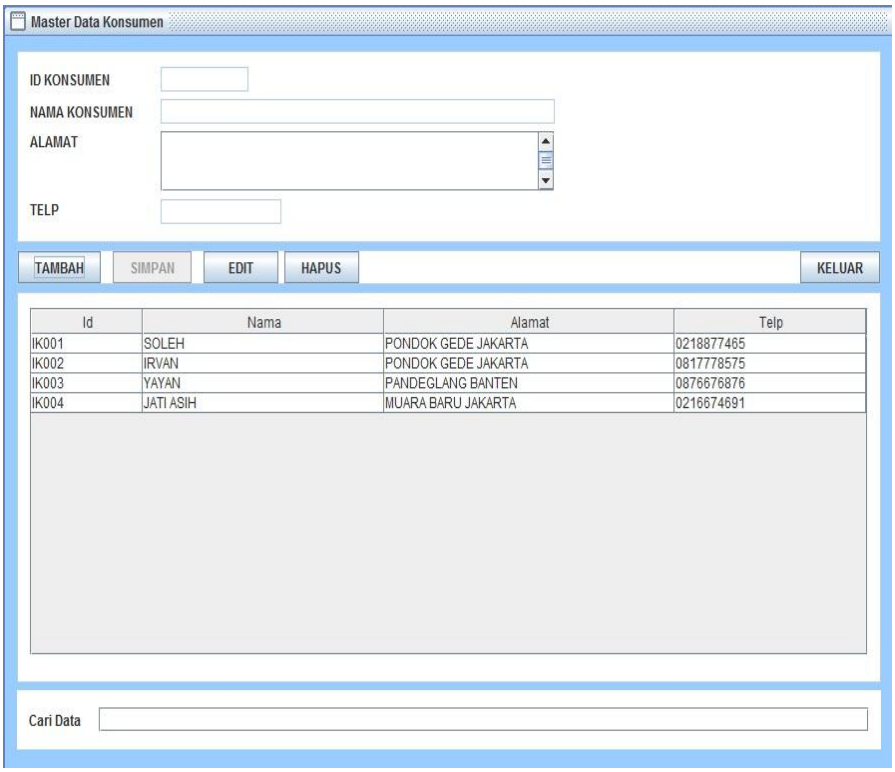
tambah,simpan,edit,hapus,dan keluar.



Gambar 4.71 Form Master Data Supplier

6.Form Master Data Konsumen

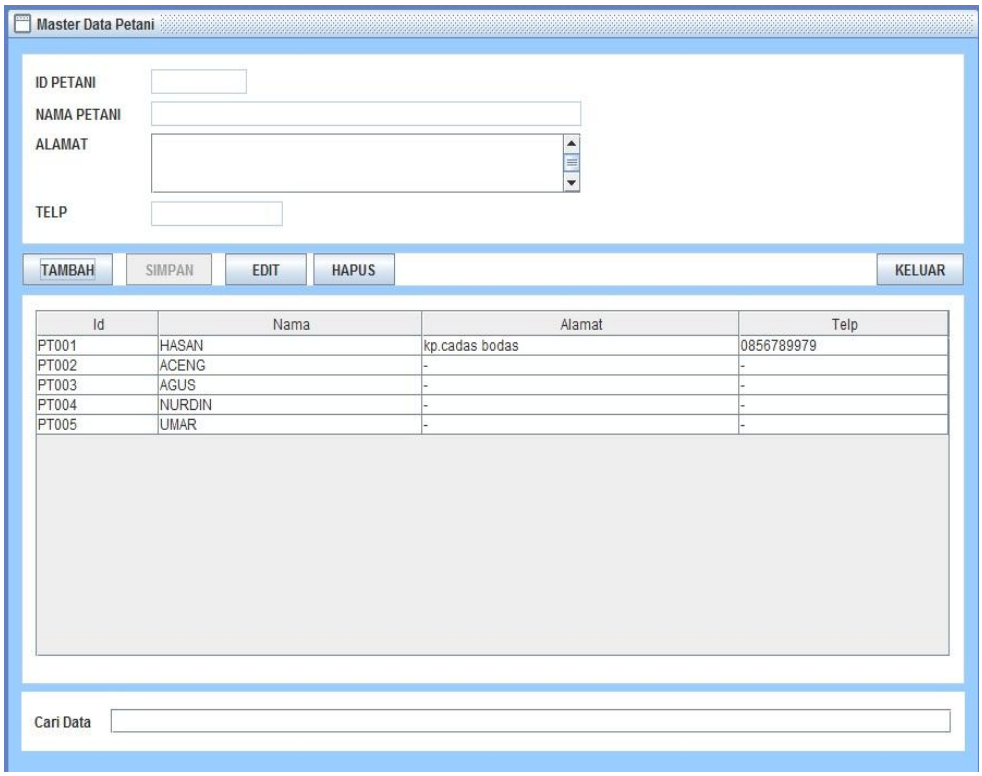
Form master data konsumen berfungsi untuk mengupdate data konsumen,seperti menambah,mengedit,menghapus data konsumen,form ini terdiri dari textbox nama konsumen,alamat dan no telp serta terdiri dari dari button tambah,simpan,edit,hapus,dan keluar.



Gambar 4.72 Form Master Data Konsumen

7.Form Master Data Petani

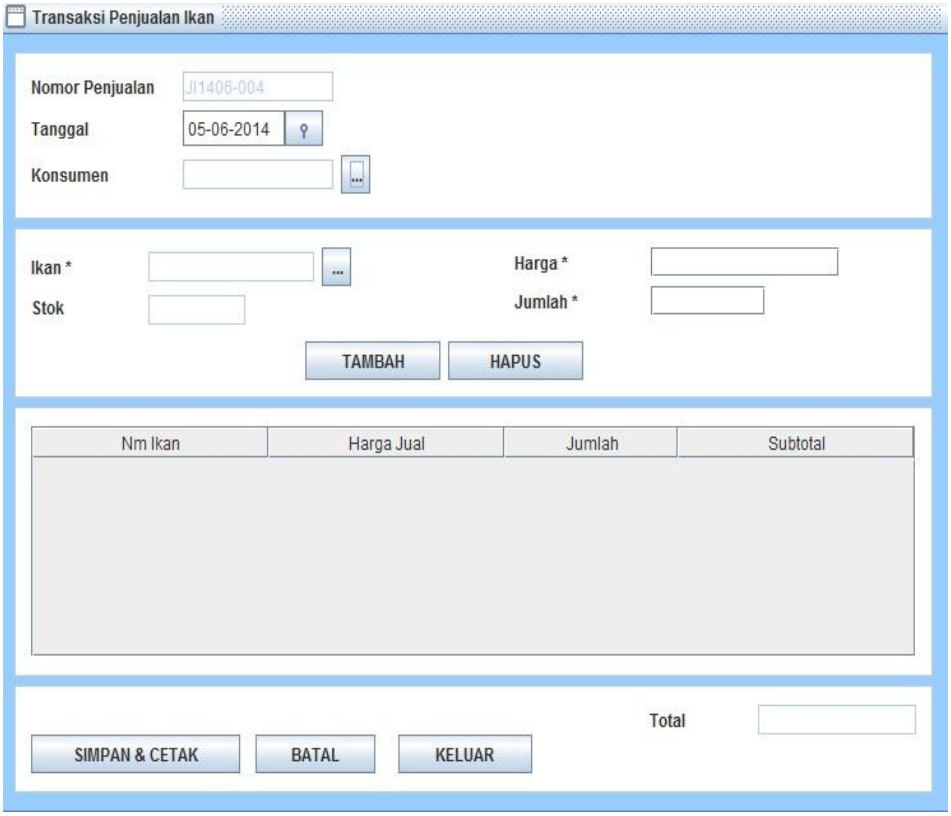
Form master data konsumen berfungsi untuk mengupdate data petani,seperti menambah,mengedit,menghapus data petani,form ini terdiri dari textbox nama petani,alamat dan no telp serta terdiri dari dari button tambah,simpan,edit,hapus,dan keluar.



Gambar 4.73 Form Master Data Petani

8.Form Transaksi Penjualan Ikan

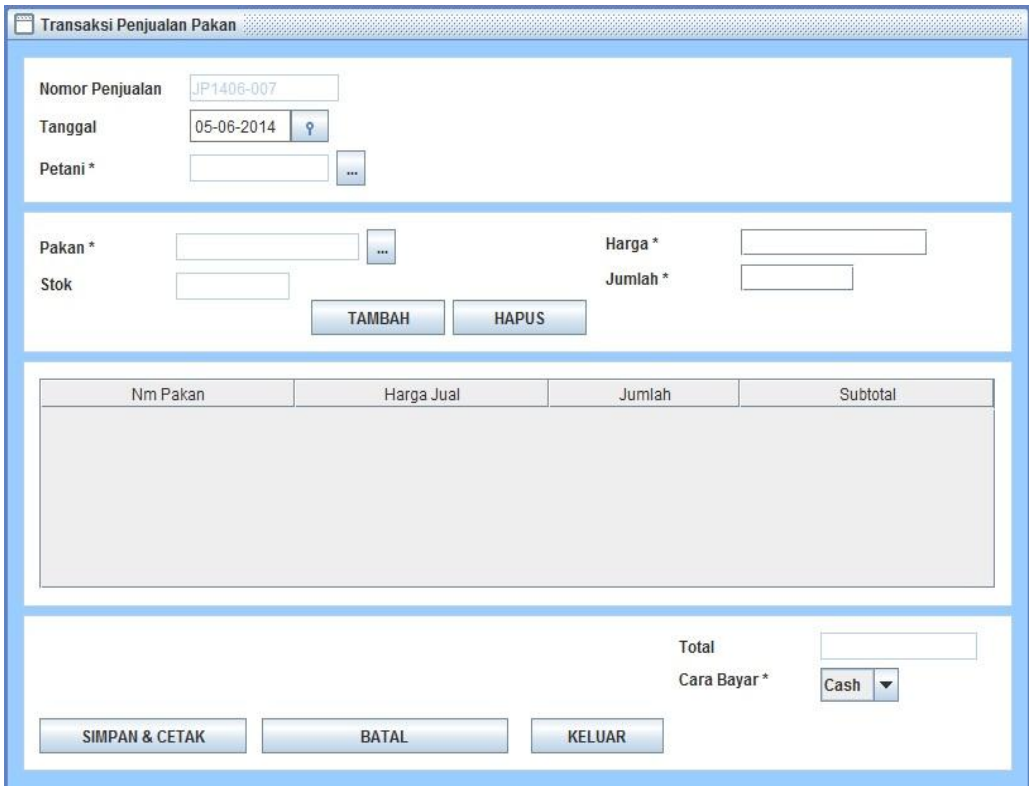
Form ini berfungsi untuk melakukan proses transaksi penjualan ikan,dalam form ini terdiri dari button tambah,hapus,simpan & cetak,batal dan keluar.



Gambar 4.74 Form Transaksi Penjualan Ikan

9.Form Transaksi Penjualan Pakan

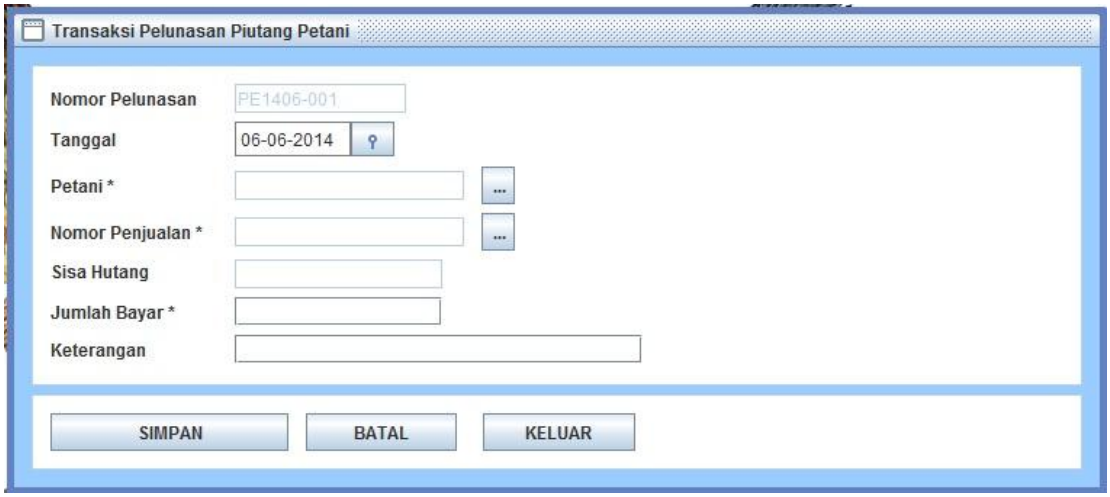
Form ini berfungsi untuk melakukan proses transaksi penjualan pakan,dalam form ini terdiri dari button tambah,hapus,simpan & cetak,batal dan keluar.



Gambar 4.75 Form Transaksi Penjualan Pakan

10.Form Transaksi Pelunasan Piutang Petani

Form ini berfungsi untuk pelunasan sisa hutang petani,didalam form ini terdiri dari button simpan,batal,keluar.



Gambar 4.76 Form Transaksi Pelunasan Piutang Petani

11.Form Cetak Laporan Penjualan Harian

Form ini berfungsi untuk mencetak smua penjualan dalam satu hari,didalam form ini terdiri dari button cetak dan batal



Gambar 4.77 Form Cetak Laporan Penjualan Harian

11.Form Cetak Laporan Penjualan Bulanan

Form ini berfungsi untuk mencetak smua penjualan dalam satu hari,didalam form ini terdiri dari button cetak dan batal.



Gambar 4.78 Form Cetak Laporan Penjualan Bulanan

12.Form Cetak Laporan Penjualan Tahunan

Form ini berfungsi untuk mencetak smua penjualan dalam satu tahun,didalam form ini terdiri dari button cetak dan batal.



Gambar 4.79 Form Cetak Laporan Penjualan Tahunan

13.Form Cetak Laporan Penjualan Periode

Form ini berfungsi untuk mencetak semua penjualan per periode,didalam form ini terdiri dari button cetak dan batal.



Gambar 4.80 Form Cetak Laporan Penjualan Periode

14.Form Cetak Laporan Pembelian Bulanan

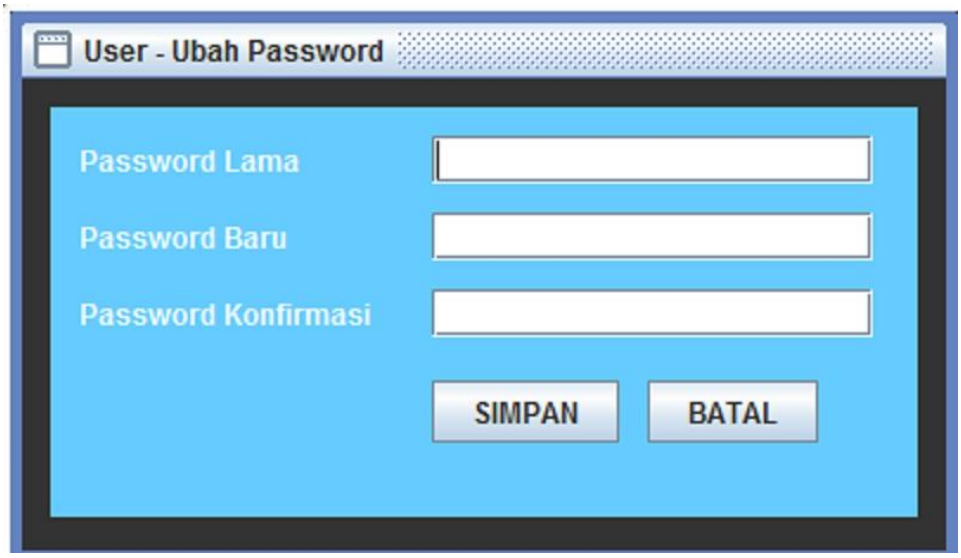
Form ini berfungsi untuk mencetak smua pembelian perbulan,didalam form ini terdiri dari button cetak dan batal.



Gambar 4.81 Form Cetak Laporan Pembelian Bulanan

15.Form User

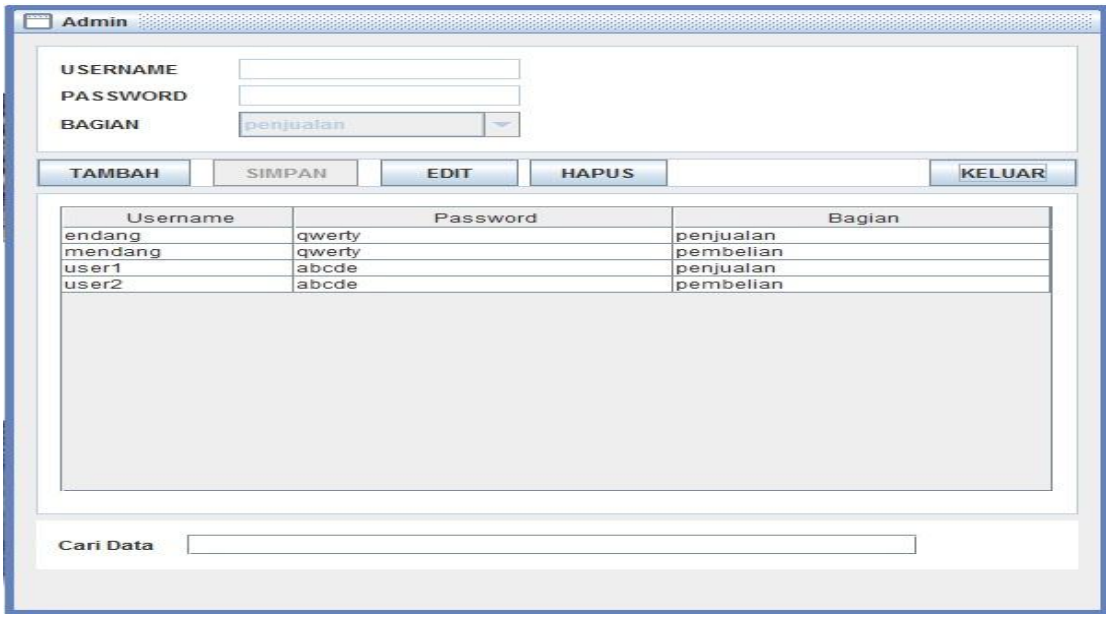
Form ini berfungsi untuk mengubah password user,didalam form ini terdiri dari button simpan dan batal.



Gambar 4.82 Form User

16.Form Admin

Form ini berfungsi selain untuk menambah user yang dapat mengakses aplikasi, di form ini juga dapat mengupdate user.didalam form ini terdiri dari button tambah,simpan,edit,hapus dan keluar.



Gambar 4.83 Form Admin

4.5 Pengujian

Pengujian adalah bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Adapun maksud dan tujuan dari pengujian yaitu untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak yang dibangun agar perangkat lunak memiliki kualitas yang handal, sehingga mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Pada Pengujian perangkat lunak ini, penulis menggunakan metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat

lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

4.5.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian meliputi input/output. Proses pengujian input/output adalah mencoba menjalankan program dengan memasukan data ke dalam form-form masukan yang telah disediakan. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan oleh pihak admin. Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi Penjualan di Pd.sayang Heulang ini.

Tabel 4.13 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Pengecekan Username	Black box
	Pengecekan Password	
	Pengecekan Bagian	
Input Data	Penginputan Data Ikan	Black box
	Penginputan Data Pakan	
	Penginputan Data Supplier	
	Penginputan data Konsumen	
	Penginputan Data Petani	

	Transaksi Penjualan	
	Transaksi Pembelian	
	Transaksi Pelunasan Piutang	
Proses	Membuat Transaksi Penjualan Ikan	Black box
	Membuat Transaksi Penjualan Pakan	
	Membuat Transaksi Pelunasan Piutang	
	Membuat Transaksi Pembelian Ikan	
	Membuat Transakasi Pembelian Pakan	
Output	Laporan Penjualan Ikan	Black Box
	Laporan Penjualan Pakan	
	Laporan Pelunasan Piutang	
	Laporan Pembelian Ikan	
	Laporan Pembelian Pakan	

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melakukan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan Kasus dan Hasil Pengujian.

1.Pengujian Login Bagian Penjualan

Tabel 4.14 Pengujian Login Bagian Penjualan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
username: penjualan password : qwerty bagian :penjualan	Masuk kedalam menu utama program	Muncul menu utama	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
username: penjualan password : abcde bagian :penjualan	Muncul kotak pesan Login gagal	Tidak dapat masuk kedalam menu utama	[x] diterima [ ] ditolak

2.Pengujian Login Bagian Pembelian

Tabel 4.15 Pengujian Login Bagian Pembelian

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Username:pembelian Password:qwerty Bagian :pembelian	Masuk kedalam menu utama program	Muncul menu utama	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Username:pembelian Password:qwerty Bagian :pembelian	Muncul kotak pesan login gagal	Tidak dapat masuk kedalam menu utama	[x] diterima [ ] ditolak

3.Pengujian Data Ikan

Tabel 4.16 Pengujian Data Ikan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)

DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data ikan yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data ikan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data ikan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data ikan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Pilih data ikan pada tabel	Data dapat di edit	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data ikan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data salah)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data ikan yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data ikan	[x] diterima [ ] ditolak

Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

4.Pengujian Data Pakan

Tabel 4.17 Pengujian Data Pakan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data pakan yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data pakan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data pakan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data pakan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Pilih data pakan pada tabel	Data dapat di edit	[x] diterima [ ] ditolak

Klik tombol hapus	Pilih data pakan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data pakan yang dimasukan kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data pakan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

5.Pengujian Data Supplier

Tabel 4.18 Pengujian Data Supplier

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data supplier yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data supplier	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak

Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data supplier	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data supplier	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Pilih data supplier pada tabel	Data dapat di edit	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data supplier pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data supplier yang dimasukan ada yang kosong kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data supplier	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

6.Pengujian Data Konsumen

Tabel 4.19 Pengujian Data Konsumen

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data konsumen yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data konsumen	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data konsumen	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data konsumen	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Pilih data konsumen pada tabel	Data dapat di edit	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data konsumen pada	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak

	tabel		
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data konsumen yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data konsumen	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

7.Pengujian Data Petani

Tabel 4.20 Pengujian Data Petani

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data petani yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data konsumen	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol	Mulai melakukan	Data berhasil	[x] diterima

tambah	proses kedalam file data petani	ditambahkan	[ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data petani	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol edit	Pilih data petani pada tabel	Data dapat di edit	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data petani pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data petani yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data petani	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

8.Pengujian Transaksi Penjualan Ikan

Tabel 4.21 Pengujian Transaksi Penjualan Ikan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pejualan ikan yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data transaksi penjualan ikan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data penjualan ikan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data penjualan ikan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data penjualan ikan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan dan cetak	Menyimpan data penjualan ikan	Data penjualan ikan tersimpan dan	[x] diterima [ ] ditolak

	pada table penjualan	tercetak dengan sesuai	
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi penjualan ikan yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan dan cetak	Tidak Menyimpan data penjualan ikan pada table penjualan	Data penjualan ikan tidak tersimpan dan tercetak	[x] diterima [ ] ditolak

9.Pengujian Transaksi Penjualan Pakan

Tabel 4.22 Pengujian Transaksi Penjualan Pakan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pejualan pakan yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data transaksi penjualan pakan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data penjualan pakan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data penjualan pakan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data penjualan pakan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak

Klik tombol simpan dan cetak	Menyimpan data penjualan pakan pada table penjualan	Data penjualan pakan tersimpan dan tercetak	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi penjualan pakan yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan dan cetak	Tidak dapat Menyimpan data penjualan pakan pada table penjualan	Data penjualan pakan tidak tersimpan dan tercetak	[x] diterima [ ] ditolak

10.Pengujian Transaksi Pelunasan Piutang

Tabel 4.23 Pengujian Transaksi Pelunasan Piutang

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pelunasan piutang yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data transaksi pelunasan piutang	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data pelunasan piutang	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data pelunasan piutang	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol batal	Penyimpanan data dibatalkan	Data dapat disimpan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			

DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pelunasan piutang yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

11.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Harian

Tabel 4.24 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Harian

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan ikan harian	Memilih hari CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak

Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan harian	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tanggal yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan harian	Keluar pesan *document has no pages* danTidak dapat memunculkan laporan penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan harian	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

12.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Bulanan

Tabel 4.25 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Bulanan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan ikan harian	Memilih bulan,tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan bulanan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA	HASIL YANG	PENGAMATAN	KESIMPULAN

MASUKAN	DIHARAPKAN		
Bulan yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan Bulanan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan laporan penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan bulanan	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

13.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Tahunan

Tabel 4.26 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Tahunan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan	Memilih tahun CETAK ,	[x] diterima [ ] ditolak

	ikan tahunan	muncul laporan atau tampilan jasperviewer	
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan tahunan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tahun yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan tahunan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan laporan penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat	Muncul pesan	[x] diterima

	menampilkan laporan penjualan ikan tahunan	*document has no pages*	[ ] ditolak

14. Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Periode

Tabel 4.27 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Ikan Periode

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan periode	Memilih tahun dari s/d tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan	[x] diterima [ ] ditolak

		penjualan periode	
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Periode yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan periode	Keluar pesan *document has no pages* danTidak dapat memunculkan laporan penjualan ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan ikan per periode	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

15.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Harian

Tabel 4.28 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Harian

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan pakan harian	Memilih hari CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan harian	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tanggal yang	Tidak dapat	Keluar pesan	[x] diterima

dipilih tidak seusai	menampilkan laporan penjualan pakan harian	*document has no pages* danTidak dapat memunculkan laporan penjualan pakan	[ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan harian	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

16.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Bulanan

Tabel 4.29 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Bulanan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan	Memilih bulan,tahun	[x] diterima [ ] ditolak

	pakan bulanan	CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan pakan bulanan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Bulan yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan Bulanan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan laporan penjualan pakan	[x] diterima [ ] ditolak

Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan bulanan	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

17.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Tahunan

Tabel 4.30 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Tahunan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan pakan tahunan	Memilih tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan	[x] diterima [ ] ditolak

		penjualan tahunan	
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tahun yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan tahunan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan laporan penjualan pakan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan tahunan	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

18.Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Periode

Tabel 4.31 Pengujian Cetak Laporan Penjualan Pakan Periode

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan penjualan ikan harian	Memilih tahun dari s/d tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan penjualan periode	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA	HASIL YANG	PENGAMATAN	KESIMPULAN

MASUKAN	DIHARAPKAN		
Periode yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan periode	Keluar pesan *document has no pages* danTidak dapat memunculkan laporan penjualan pakan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan penjualan pakan per periode	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

19.Pengujian User-Ubah Password

Tabel 4.32 Pengujian User-Ubah Password

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN

Data konsumen yang dimasukan ada dan tidak kosong serta sesuai	Melakukan proses penyimpanan data password baru	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses konfirmasi password baru	Data password baru berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data password baru tersimpan	Data password baru berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data password lama invalid dan data yang dimasukan ada yang kosong	Proses penyimpanan password baru tidak dapat dilakukan	Tidak dapat menyimpan data password baru	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data password baru gagal	[x] diterima [ ] ditolak

20.Pengujian Transaksi Pembelian Ikan

Tabel 4.33 Pengujian Transaksi Pembelian Ikan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pembelian ikan yang dimasukan ada dan tidak kosong	Melakukan proses penyimpanan data transaksi pembelian ikan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data pembelian ikan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data pembelian ikan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data penjualan ikan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak

KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pembelian ikan yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data pembelian ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

21.Pengujian Transaksi Pembelian Pakan

Tabel 4.34 Pengujian Transaksi Pembelian Pakan

KASUS DAN HASIL UJI (data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pembelian pakan yang dimasukan ada dan tidak	Melakukan proses penyimpanan data transaksi pembelian pakan	Data tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak

kosong			
Klik tombol tambah	Mulai melakukan proses kedalam file data pembelian pakan	Data berhasil ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data tersimpan kedalam file data pembelian pakan	Data sesuai dengan yang ditambahkan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol hapus	Pilih data pembelian pakan pada tabel	Data terhapus	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Data transaksi pembelian pakan yang dimasukan ada yang kosong	Penyimpanan tidak dapat diproses	Tidak dapat menyimpan data pembelian pakan	[x] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Penyimpanan data tidak dapat dilakukan	Penyimpan data gagal	[x] diterima [ ] ditolak

22.Pengujian Cetak Laporan Pembelian Ikan Bulanan

Tabel 4.35 Pengujian Cetak Laporan Pembelian Ikan Bulanan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Tombol cetak	Mencetak data laporan pembelian ikan bulanan	Memilih bulan,tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan pembelian ikan bulanan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA	HASIL YANG	PENGAMATAN	KESIMPULAN

MASUKAN	DIHARAPKAN		
Bulan yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan pembelian ikan Bulanan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan laporan pembelian ikan	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan pembelian ikan bulanan	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

23.Pengujian Cetak Laporan Pembelian Pakan Bulanan

Tabel 4.36 Pengujian Cetak Laporan Pembelian Pakan Bulanan

KASUS DAN HASIL UJI(data valid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN

Tombol cetak	Mencetak data laporan pembelian pakan bulanan	Memilih bulan,tahun CETAK , muncul laporan atau tampilan jasperviewer	[x] diterima [ ] ditolak
Tombol batal	Membatalkan data	,klik tombol batal untuk membatalkan mencetak laporan pembelian pakan bulanan	[x] diterima [ ] ditolak
KASUS DAN HASIL UJI(data invalid)			
DATA MASUKAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	PENGAMATAN	KESIMPULAN
Bulan yang dipilih tidak seusai	Tidak dapat menampilkan laporan pembelian pakan Bulanan	Keluar pesan *document has no pages* dan Tidak dapat memunculkan	[x] diterima [ ] ditolak

		laporan pembelian pakan	
Tombol cetak	Tidak dapat menampilkan laporan pembelian pakan bulanan	Muncul pesan *document has no pages*	[x] diterima [ ] ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak yang dibangun bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.